

# Spielerhandbuch

Automatic translation placeholder for de

## 1) Wie das Spiel am Tisch aussieht

- **Spielleiter (SL)** beschreibt die Situation und sagt, was in dieser Szene möglich ist.
- **Du** sagst: **was du machst** und **welchen Effekt du erzielen möchtest**.
- Wenn das Ergebnis unsicher oder riskant ist, sagt der SL:
  1. **welches Attribut** du verwendest (**S**/**Z**/**M**),
  2. **wie groß die Schwierigkeit** **T** ist (oder **die Verteidigung** des Ziels),
  3. **was bei einem Misserfolg droht** (Konsequenz).

Dann würfelst du den Attributswürfel und ihr wisst sofort, was als Nächstes passiert.

## Die kürzeste Regel

**Würfle einen Eigenschaftswürfel. Ergebnis  $\geq T$  = Erfolg.**

## 2) Was hat dein Charakter

Dein Charakter hat: - **Konzept** (1 Satz: wer du bist, in welcher Welt du agierst), - **Rolle** (Sturm / Spezialist / Adept), - 3 **Eigenschaften**: **Stärke** (**S**), **Geschicklichkeit** (**Z**), **Macht** (**M**), - **Herzen** (Ausdauer) und **Machtpunkte** (MP), - **Glückssträhne** (GS), - (optional) **Talente**, - **Ausrüstung**.

### 2.1 Eigenschaften (K/G/M) — wofür sie gut sind

- **Kraft (K)**: Nahkampf, Erzwingen, Tragen, Ausdauer.
- **Geschicklichkeit (G)**: Schießen, Präzision, Schleichen, Ausweichen, Akrobatik, Fahren von Fahrzeugen.
- **Macht (M)**: „Spezialeffekte“ der Spielwelt: Magie, Psionik, Glaube, Supertechnologie, Hacking, Einfluss, Intuition — abhängig von der Konvention.

### 2.2 Eigenschaftswürfel — wie sie funktionieren

Jede Eigenschaft hat einen Würfel: <span class="rpg-token token-k4">k4</span>, <span class="rpg-token token-k6">k6</span>, <span class="rpg-token token-k8">k8</span>, <span class="rpg-token token-k12">k12</span> oder <span class="rpg-token token-k20">k20</span>.

Wenn du eine Eigenschaft benutzt, wirfst du **einen Würfel** dieser Eigenschaft.

- Größerer Würfel = höhere Chance auf Erfolg und auf außergewöhnlichen Erfolg (Maximalwert auf dem Würfel).

**Beispiel:** Du hast Geschicklichkeit <span class="rpg-token token-k8">k8</span>. Wenn du schießt, kletterst oder schleichst, würfelst du normalerweise <span class="rpg-token token-k8">k8</span>.

### 2.3 Ressourcen: Herzen, Machtpunkte und Glückspunkte

- **Herzen:** 5 am Anfang. Treffer und Druck nehmen Herzen weg.
- **Machtpunkte (MP):** 3 am Anfang. Du gibst sie für Kräfte und überdurchschnittliche Aktionen aus.
- **Glückspunkte (GP):** 2 am Anfang jeder Sitzung. Das ist dein „Szenenretten“ und der Dreh an der Dramatik.

## Schritt 1: Konzept und Rolle

Wähle eine Rolle – dies ist der allgemeine Handlungsstil (passt in jedes Universum).

- **Sturmangriff:** Du gehst Risiken ein und treibst Szenen voran.  
(z.B. Krieger, Marines, Wachmann, Jäger, Barbar)
- **Spezialist:** Du handelst präzise, mit Plan und Werkzeugen.  
(z.B. Schurke, Scharfschütze, Kundschafter, Hacker, Pilot, Fährtenleser)
- **Adept:** Du tust Dinge „über dem Standard“ – mit Macht, Wissen, Einfluss.  
(z.B. Magier, Psioniker, Priester, Alchemist, Technomant, Diplomat)

## Schritt 2: Verteile Attributswürfel

Verteile die Würfel: ein Attribut <span class="rpg-token token-k12">w12, ein <span class="rpg-token token-k8">w8, ein <span class="rpg-token token-k6">w6.

Schnelle Hinweise:

- **St**ürmer hat normalerweise K am höchsten.
- **Spezialist** hat normalerweise T am höchsten.
- **Adept** hat normalerweise **M** am höchsten.

## Schritt 3: Ressourcen notieren

- **Herzen:** 5
- **Kraftpunkte:** 3
- **Glückspunkt:** 2 (zu Beginn der Sitzung erneuert)

## Schritt 4 (optional): Wähle 2 Talente

Talente sind kurze Bezeichnungen, die beschreiben, worin du gut bist (Kompetenzen, die im Spiel oft wiederkehren).

- Beispiele: „Kundschafter“, „Mechaniker“, „Mediziner“, „Verhandlungsexperte“, „Athlet“, „Analytiker“, „Hacker“, „Ritualist“.

**Wie Talente funktionieren:** Wenn ein Talent den Test tatsächlich unterstützt, betrachtet der Spielleiter dies als verbesserte Situation und du kannst den **Würfel um 1 Stufe erhöhen** für diesen Wurf.

- Normalerweise 1 Talent pro Test.
- Ein Talent ersetzt nicht die Beschreibung des Handelns – es soll einen sinnvollen Plan verstärken.

**Beispiel:** Du hast das Talent „Mechaniker“ und versuchst, einen Generator notfallmäßig zu starten. Der Spielleiter erkennt an, dass dies hilft: Du erhöhst <span class="rpg-token token-k8">k8 auf <span class="rpg-token token-k12">k12 für diesen Test.



## Schritt 5: Ausrüstung

Notiere:

- 1 „Schlüssel“-Werkzeug (Waffe oder Berufsausrüstung),
- 1 Schutz (Rüstung, Schild, Tarnung – je nach Welt),
- 3 Gebrauchsgegenstände.

Ausrüstung funktioniert meist als **Berechtigung**: Wenn du etwas hast, kannst du versuchen, die entsprechenden Aktionen durchzuführen. Ein gutes Werkzeug kann auch eine bessere Situation schaffen (Würfelvorteil), wenn es sinnvoll ist.

## Beispielcharakter (universal)

- Rolle: Spezialist
-  <span class="rpg-token token-k6">k6, G <span class="rpg-token token-k12">k12,  <span class="rpg-token token-k8">k8
- Herzen 5, MP 3, GS 2
- Talente: „Späher“, „Verhandlungsführer“
- Ausrüstung: Fernkampf-Waffe, Dietriche / Werkzeugsatz, Seil, Taschenlampe

### 4.1 Wann du wirfst

Du würfelst, wenn:

- etwas **riskant** oder unsicher ist,
- ein Fehlschlag **bedeutende Konsequenzen** hat.

Wenn etwas offensichtlich und ohne Druck ist, kann der Spielleiter sagen „es gelingt“ ohne einen Wurf.

### 4.2 Schwierigkeit T

Der Spielleiter wählt die Schwierigkeit:

- **T 3** leicht
- **T 4** standard
- **T 5** schwierig
- **T 6** sehr schwierig
- **T 8** heroisch
- **T 12** legendär

Du musst die Schwierigkeit nicht „erraten“ — der Spielleiter sagt sie direkt.

### 4.3 Wurfsergebnisse

- **1**: Misserfolg mit Konsequenz (eine Komplikation tritt definitiv ein).
- **Ergebnis < T**: Misserfolg (aber die Szene geht weiter).
- **Ergebnis ≥ T**: Erfolg.
- **Max auf dem Würfel** (z.B. 12 auf <span class="rpg-token token-k12">k12, 20 auf <span class="rpg-token token-k20">k20): außergewöhnlicher Erfolg + zusätzlicher Vorteil.

**Zusätzlicher Vorteil** (Beispiele): schneller, leiser, sicherer, größerer Effekt, bessere Position, zusätzlicher Detailvorteil für dich.

### 4.4 Bessere/schlechtere Situation (ohne Boni)

Statt Modifikatoren zu zählen, spielt ihr die Situation aus:

- **Bessere Situation** → Erhöhe den Würfel um 1 Stufe  
 (<span class="rpg-token token-k6">k6 → <span class="rpg-token token-k8">k8 → <span class="rpg-token token-k12">k12 → <span class="rpg-token token-k20">k20)
- **Schlechtere Situation** → Verringere den Würfel um 1 Stufe  
 (<span class="rpg-token token-k20">k20 → <span class="rpg-token token-k12">k12 → <span class="rpg-token token-k8">k8 → <span class="rpg-token token-k6">k6 → <span class="rpg-token token-k4">k4)

Deine Rolle als Spieler: **erschaffe bessere Bedingungen** durch Beschreibung und Entscheidungen (Deckung, Vorbereitung, Werkzeuge, Plan, Erkundung).

### 4.5 Hilfe des Verbündeten

Ein Verbündeter kann seine Aktion nutzen, um dir zu helfen. Dann, für diesen einen Wurf:

- Erhöht du den Würfel um 1 Grad.

Die Hilfe muss im Kontext Sinn ergeben (Ablenkung, Deckung, Übergabe von Werkzeugen, Feuerunterstützung, ein zweites Paar Hände).

### Testbeispiel (klar und vollständig)

Du möchtest eine verschlossene Tür öffnen, bevor die Wachen kommen.

- SL: „Das ist Geschicklichkeit. **T 5**. Scheitern: Du machst Lärm und verlierst Zeit.“
- Du hast G k8 > k8, aber du benutzt Dietriche und hast das Talent „Schloss-Spezialist“ → bessere Situation, du würfelst mit k12 > k12.
- Wurf k12 > k12 = 6 → Erfolg: Die Tür öffnet sich ohne Alarm.

## 5) Glückspunkte (GP) — wann es sinnvoll ist, sie zu verwenden

Zu Beginn jeder Sitzung hast du **2 GP**. GP sind da, um:

- wichtige Szenen zu retten,
- Dramatik hinzuzufügen,
- mutige Entscheidungen zu belohnen.

Gib **1 GP** aus, um eines zu wählen:

- **Neuwurf** deines Tests (du behältst das bessere Ergebnis), oder
- **Erhöhung des Würfels um 1 Stufe** für diesen einen Wurf, oder
- **Umwandlung eines Misserfolgs in einen „Erfolg mit Kosten“** — die Aktion gelingt, aber der SL fügt sofort einen Preis hinzu.

**Rückgewinnung von GP:** Zu Beginn der nächsten Sitzung kehrst du auf das Limit zurück. Der SL kann **+1 GP** für mutiges Risiko, großartige erzählerische Entscheidungen oder das Spielen mit Konsequenzen verleihen.

**Beispiel:** Ein Misserfolg beim Sprung zwischen Dächern würde einen Sturz auf die Straße bedeuten. Du gibst 1 GP aus und verwandelst den Misserfolg in einen Erfolg mit Kosten: Du erreichst den anderen Dachrand, verlierst aber Ausrüstung oder verstauchst dir den Knöchel (schlechtere Ausgangslage in der nächsten Szene).

## 6.1 Entfernungen (standardmäßig, ohne Karte)

Beschreiben Sie die Entfernung mit vier Wörtern:

- **Nah** (in Reichweite),
- **Nicht weit** (einige Schritte),
- **Weit** (andere Seite der Szene),
- **Sehr weit** (scharfschützen- / fahrzeugmäßig).

In deinem Zug hast du: **Bewegung + 1 Aktion**.

Bewegung ändert normalerweise die Entfernung um 1 Stufe (Nicht weit → Nah usw.).

## 6.2 Option: Spiel auf dem Gitter

Wenn ihr auf einer Karte spielt:

- 1 Kästchen = 1–2 m,
- Bewegung in der Runde: **bis zu 5 Kästchen**,
- Diagonalen zählen als 1 Kästchen,
- der Rest der Regeln funktioniert identisch.

### 6.3 Angriff

- **Nahkampf:** Wurf **Stärke** (S) gegen die **Verteidigung** des Ziels.
- **Fernkampf:** Wurf **Geschicklichkeit** (Z) gegen die **Verteidigung** des Ziels.

**Verteidigung der Gegner (ungefähr):**

- **4** Schwach
- **5** Gewöhnlich
- **6** Elite
- **8** Boss
- **12** Legendärer Boss

### 6.4 Deckung und Position

- Ziel in Deckung / schlechter Winkel / Druck → schlechtere Situation (senke den Würfel).
- Gute Position / Überraschung / zahlenmäßiger Vorteil → bessere Situation (erhöhe den Würfel).

### 6.5 Treffer und Schaden

- Ein Treffer verursacht **1 Herz**.
- Ein außergewöhnlicher Erfolg verursacht **2 Herzen** oder hat einen starken Effekt (Entwaffnen, Umwerfen, Wegstoßen, aus der Deckung treiben).

### 6.6 0 Herzen

Wenn du auf **0 Herzen** fällst, bist du aus der Handlung ausgeschieden (verwundet, betäubt, unter Schock - gemäß den Konventionen). - Ein Verbündeter kann eine Aktion verwenden, um dich auf **1 Herz** zu bringen. - Wenn der Druck anhält, ist dein Vorrang der Schutz und die Evakuierung, nicht das „Tanking“.

### Beispiel eines kurzen Zuges (ohne Gitter)

- Du bist **Nah** an der Elite.
- Bewegung: Du gehst **Nah** hinter eine **Säule** (Deckung).
- Aktion: Nahkampfangriff (S). Die Verteidigung der Elite ist **6**. Du hast **S** <span class="rpg-token token-k12">k12.  
Wurf 9: Erfolg, die Elite verliert 1 Herz.

## 7) Kräfte und Spielzüge über dem Standard (Machtpunkte)

Das, was wir „Macht“ nennen, hängt von der Welt ab: Magie, Psionik, Glaube, Gadgets, Hacking, Supertricks.

### 7.1 Wie benutzt man die Macht

1. Beschreibe den Effekt.
2. Der Spielleiter nennt den Schwierigkeitsgrad und die Kosten in **PM**.
3. Gib **PM** aus und würfle mit **Macht** (M).

### 7.2 Effektstufen (T / Kosten)

- **Trick:** kurzer Effekt, Trick → **T 4**, Kosten 0–1 <span class="rpg-token token-pm">pm **PM**
- **Standard:** Angriff, Schild, Impuls → **T 5**, Kosten 1 <span class="rpg-token token-pm">pm **PM**
- **Stark:** Bereich, Heilung, Lähmung, „Live“-Hack → **T 6**, Kosten 2 <span class="rpg-token token-pm">pm **PM**
- **Großartig:** Szenenwechsel, mächtiger Eingriff → **T 8–12**, Kosten 3 <span class="rpg-token token-pm">pm **PM**

### 7.3 Misserfolg und außergewöhnlicher Erfolg

- Misserfolg: die ausgegebenen <span class="rpg-token token-PM">PM gehen verloren, und die Konsequenz tritt ein (Überlastung, Spur, Verlust der Position, Nebenwirkung).
- Maximalwert auf dem Würfel: außergewöhnlicher Erfolg + zusätzlicher Vorteil (größere Reichweite, längere Dauer, stärkerer Effekt oder weniger „Nebenwirkungen“).

### 7.4 PM Wiederherstellung

- Nach einer Konfliktszene erhältst du 1 PM zurück. - Nach einer sicheren Pause – bis zur vollen Kapazität (sofern die Spielwelt dies zulässt).

**Beispiel (Fantasy):** „Kurzer Sprung“ – Standard, **T 5**, Kosten 1 PM.

**Beispiel (Sci-Fi):** „Elektronisches Schloss überladen“ – Standard, **T 5**, Kosten 1 PM.

## 8) Ruhe und Erholung

Wenn ihr einen sicheren Moment habt (Zuflucht, Verband, Service, Mahlzeit):

- erholt ihr euch vollständig an **Herzen**,
- und füllt **MP** gemäß der Erholungsregel in eurer Konvention auf.

In strengerer Kampagnen kann der SL einen vollständigen Halt verlangen, um alles zurückzuerlangen.

## 9) Charakterentwicklung (wenn Du „levelst“)

Die Entwicklung erfolgt **nach dem Abenteuer** (in der Regel nach 1–3 Sitzungen, abhängig vom Tempo der Kampagne). Wähle **eins**:

- Erhöhe ein Attribut um 1 Würfelstufe (max. bis <span class="rpg-token token-k20">k20), oder
- +1 Herz (max. 7), oder
- +1 MP (max. 5), oder
- Neues Talent (eine kurze, einzeilige Regel, die mit dem SL vereinbart wird).

**Beispiel:** Geschicklichkeit steigt von <span class="rpg-token token-k8">k8 zu <span class="rpg-token token-k12">k12. Von nun an machst Du alle Geschicklichkeitsproben mit <span class="rpg-token token-k12">k12.

## 10) Variante „nur k6“: 2k6

Wenn ihr nur mit k6 spielen möchtet:

- Jeder Test ist **2k6 + Eigenschaftsmodifikator**.
- Anfangsmodifikatoren für Eigenschaften: eine Eigenschaft +2, eine +1, eine +0.

**Ergebnis:**

- **6 oder weniger** – Misserfolg mit Konsequenz
- **7–9** – Erfolg mit Kosten
- **10+** – voller Erfolg
- **12** – außergewöhnlicher Erfolg

**Situation:** gib +1 / -1 zum Wurf (begünstigt / behindert), anstatt die Schwellen zu ändern.

**Glück in 2k6:** funktioniert identisch, nur „Erhöhung der Würfel“ ersetzt durch **+1 zum Wurf**.

## 11) Gute Spielergewohnheiten

- Sprich: **was du tust + warum**. Das Ziel der Aktionen erleichtert es dem SL, den Einsatz festzulegen. - Wenn die Schwierigkeit hoch ist: nicht den „Wurf erzwingen“ — **ändere die Situation** (Vorbereitung, Werkzeug, Deckung, Hilfe, anderer Weg). - Zusammenarbeit: die Hilfe eines Verbündeten ist eine der **st**ärksten und einfachsten Hebel im System. - Im Kampf gewinnt die Position: Deckung, Distanz und situative Vorteile sind oft wichtiger als die Statistik.