

# Grundregelwerk

---

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.1 Wann würfeln?

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.2 Wie man würfelt

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.3 Schwierigkeitsskala ( )

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.4 Ergebnisse

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.5 Schwierigkeit anpassen

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 3.6 Hilfe von Verbündeten

[DE] Platzhalter für Inhalt...

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 4.1 Felder

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 4.2 Bewegung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 4.3 Sichtlinie und Deckung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## Wyniki Testu

**Schwierigkeitsgrad (TN):** 4 (Einfach), 6 (Normal), 8 (Schwierig).

**Wurf Ergebnis:**

- 1: Niederlage + Komplikation.
- < TN: Niederlage.
- ≥ TN: Erfolg.
- Max (10/20): Erfolg + Vorteil.

## 3.4 Testergebnisse

- Ergebnis ≥ TN → **Erfolg**. Die Figur erzielt den gewünschten Effekt.
- Ergebnis < TN → **Misserfolg**. Der Effekt tritt nicht ein.
- 1 geworfen → **Misserfolg + Komplikation**. (Selbst wenn TN niedrig ist.)
- **Maximaler Würfelwurf → Außergewöhnlicher Erfolg**.
  - Neben dem Erfolg erhältst du **einen zusätzlichen Vorteil**.
  - Der zusätzliche Vorteil sollte aus der Situation resultieren (mehr Effekt, weniger Risiko, schneller, leiser, usw.).

## 3.5 Modifizieren der Schwierigkeit „ohne Zählen“

Anstatt +1/-1 zu Würfeln hinzuzufügen, ändern wir den SW um **eine Stufe**.

- **Schlechtere Bedingungen** → SW +1 Stufe (z. B. 6 → 8):
  - Zielschutz, Dunkelheit, Glätte, Zeitdruck, Lärm, Ablenkung.
- **Bessere Bedingungen** → SW -1 Stufe (z. B. 8 → 6):
  - Vorbereitung, gute Werkzeuge, Positionsvorteil, Überraschung, volle Konzentration.

Wenn etwas „extrem“ schwierig/einfach ist, kann der SL um **2 Stufen** anpassen.

**Grenzen:**

- Wenn der SW nach Senkungen unter 4 fällt, betrachte es als „fast sicher“ (normalerweise ohne Wurf).
- Wenn der SW nach Erhöhungen über 12 hinausgeht, betrachte es als „fast unmöglich“ (normalerweise erfordert es einen Plan oder einen anderen Ansatz).

## 3.6 Hilfe eines Verbündeten

Ein Verbündeter kann in seinem Zug (oder in einer Szene außerhalb des Kampfes) eine Aktion opfern, um zu helfen.

**Effekt der Hilfe (Kern):** Für diesen einen Test erhöhe den Würfel um 1 Größe:

- d6 → d8 → d10 → d12 → d20

Regeln zur Reihenfolge:

- Normalerweise kann **eine Person** einem Test Hilfe leisten (um keine „Hilfe-Türme“ zu bilden).
- Die Hilfe muss sinnvoll beschrieben werden: Deckung geben, Werkzeuge reichen, Ablenkung schaffen, Stabilisierung, Hinweise geben.

## 3.7 Wiederholung von Tests

Wenn ein Test fehlschlägt, wiederhole ihn nicht „endlos“, ohne die Situation zu ändern.

- Entweder machst du etwas anders (eine andere Eigenschaft / andere Werkzeuge / einen anderen Weg),
- oder du akzeptierst die Komplikation (z.B. Zeitaufwand, Alarm),

- oder du ziehst dich zurück.

### 3.8 Beispiele für Tests (außer Kampf)

#### Beispiel A — leises Überqueren:

- Spieler: „Ich möchte unbemerkt durch den offenen Raum gehen.“
- SL: Geschicklichkeit (G). Es ist Dämmerung und es gibt Hindernisse → SW 6 (Normal).
- Wurf **d10** = 5 → Misserfolg. SL: „Du wirst nicht sofort bemerkt, aber jemand hört ein Geräusch und beginnt, das Gelände zu überprüfen (Komplikation: Zeitdruck).“

#### Beispiel B — Arbeiten mit Werkzeugen:

- Spieler: „Ich möchte den Mechanismus schnell aktivieren.“
- SL: Stärke, wenn es rein physisch ist, oder Magie, wenn es sich um einen speziellen Effekt handelt; hier: Stärke (S). SW 6.
- Ein Verbündeter hilft (erhöht den Würfel). Wurf **d12** = 12 → außergewöhnlicher Erfolg: es funktioniert sofort und macht zusätzlich keinen Lärm.

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 5.1 Kampfbeginn

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 5.2 Zugreihenfolge

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 5.3 Aktionen im Zug

[DE] Platzhalter für Inhalt...

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 6.1 Mana

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 6.2 Abwicklung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 6.3 Effektstufen

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## Atak

1. Wybierz cel (im Reichweite und in Sichtlinie).
  2. Wybierz broń/czar.
  3. Sprawdź, jakie Cechy używa (z.B. Körperkraft, Geschicklichkeit auf Distanz, Magie für den Zauber).
  4. **Würfle**. Vergleiche mit **TN** des Gegners.
-

## 6.4 Kritische Magie

[DE] Platzhalter für Inhalt...

### Trafienie

- **Pacholek:** Stirbt (oder scheidet aus dem Kampf aus).
- **Elita/Boss:** Verliert **1 Herz**.
- **Spieler:** Verliert **1 Herz** (es sei denn, er hat Rüstung — dann absorbiert die Rüstung den Treffer, wird aber verbraucht).

## 6.5 Magiebeispiele

[DE] Platzhalter für Inhalt...

### Pudło i Odwet


Walka ma ryzyko. Jeśli **nie trafisz** (wynik < ) lub wyrzucisz **1:**

- Przeciwnik kontratakuje: tracisz **1 Serce**.
- Albo dzieje się inna logiczna komplikacja (np. tracisz broń, zostajesz przewrócony).

To nie jest tura przeciwnika — to efekt Twojego nieudanego ataku.

## 5.6 Pudło und „Rache”

Der Kampf birgt Risiken. Wenn du angreifst und verfehlst, antwortet der Gegner oft.

**Rache-Regel (Kern):** Wenn das Ergebnis des Angriffs <  und der Gegner dich realistisch erreichen konnte, verlierst du **1 Herz**.

Wie versteht man „konnte erreichen” (ohne Komplikationen):

- Wenn du im Nahkampf angreifst (neben dir stehst) — fast immer ja,
- Wenn du aus der Distanz angreifst, und du dich im offenen Raum befindest und der Gegner die Möglichkeit hat, einen Gegenangriff zu starten — normalerweise ja,
- Wenn du vollen Schutz hast oder außerhalb der realen Reichweite der Bedrohung bist — normalerweise nein.

**Eine 1 im Kampf geworfen:** Niederlage + Komplikation. Das bedeutet meistens: Du verlierst 1 Herz und zusätzlich verschlechtert sich etwas (z. B. fällst du, verlierst deine Waffe, wirst aus dem Schutz gedrängt).

## 5.7 Reichweite der Angriffe (Standard)

Um die Zahlen nicht zu vervielfachen, benutze einfache Regeln:

- Nah: Ziel auf dem benachbarten Feld.
- Distanz: Ziel in „Sichtweite” auf dem Spielfeld.
  - Wenn der Spielleiter Einschränkungen möchte: akzeptiere **bis zu 10 Felder** ohne Strafe; über 10 Felder  +1 Grad.

## 5.8 Mehrere Gegner gleichzeitig

Wenn mehrere Gegner „im Nahkampf” mit einer Figur sind, kann der Spielleiter:

- den Schwierigkeitsgrad um 1 erhöhen (Druck), oder
- die Niederlage als zusätzliche Komplikation werten (z.B. du verlierst deine Position).

Die Regel soll schnell sein: **eine Entscheidung** → **ein Effekt**.

## 5.9 Beispiele für Kämpfe (Schritt für Schritt)

### Beispiel A — einfacher Nahkampf-Austausch:

- Der Krieger (S **d10**) steht neben dem Pylon (**TN** 6).
- Wurf **d10** = 4 → Fehlschlag. Da es sich um einen Nahkampf handelt, greift der Rückschlag an → Der Krieger verliert 1 Herz.

### Beispiel B — Boss und außergewöhnlicher Erfolg:

- Der Schurke (Z **d10**) schießt auf den Boss (**TN** 12). Der Spielleiter sagt: „Ohne Vorbereitung ist das schwierig“.
- Ein Verbündeter hilft (Wurf **d12**) und der Schurke hat eine gute Position (**TN** 12 → 8).
- Wurf **d12** = 12 → außergewöhnlicher Erfolg: Der Boss erhält 2 Wunden.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 6.1 Mana

- Zu Beginn hast du **3 Mana**.
- Mana wird ausgegeben, wenn du versuchst, einen Effekt „über die normalen Möglichkeiten hinaus“ zu erzielen.

## 6.2 Wie Magie funktioniert

1. Beschreibe den Effekt, den du erzielen möchtest.
2. Der Spielleiter legt die Schwierigkeit (**TN**) und die Kosten an Mana fest.
3. Setze Mana ein.
4. Würfle mit dem Magiewurf (M) und vergleiche das Ergebnis mit der **TN**.

**Misserfolg:** Der Effekt tritt nicht ein; Mana geht verloren; es gibt eine kleine Konsequenz.

## 6.3 Effektstufen (**TN** und Kosten)

- **Trick:** **TN** 4, Kosten 0–1
  - kleiner Effekt: Licht, Geräusch, Rauchvorhang, kurzfristige Ablenkung.
- **Standard:** **TN** 6, Kosten 1
  - Geschoss, Barriere, Sprung von 5 Feldern, kurze Verstärkung.
- **Stark:** **TN** 8, Kosten 2
  - Bereich, Kontrolle, Heilung +2 Herzen, Lähmung.
- **Große Macht:** **TN** 12, Kosten 3
  - großer, spektakulärer Effekt, der die Situation verändert.

## 6.4 Außergewöhnlicher Erfolg in der Magie

Wenn du maximal würfelst bei den Magiewürfeln:

- erhöhe die Effektgröße (z. B. größere Fläche / länger / stärker), oder
- senke die Kosten (der SL kann 1 Mana zurückgeben), oder
- füge einen zusätzlichen Vorteil hinzu (z. B. der Effekt ist leise, präzise, sicher für Verbündete).

## 6.5 Beispiele der Magie

### Beispiel A — Verteidigung:

- Spieler: „Ich möchte einen kurzen Schutzzauber wirken, um sicher 5 Felder zu überqueren.“

- SL: Standard **TN** 6, Kosten 1.
- Wurf M **d10** =9 → Erfolg: Du überquerst, die Situation ist sicherer.

#### Beispiel B — Misserfolg und Konsequenz:

- Spieler: „Ich möchte die Elite bewegungsunfähig machen“ (**TN** 8, Kosten 2).
- Wurf=3 → Misserfolg: Der Effekt funktioniert nicht, du verlierst 2 Mana und es tritt eine Komplikation auf (z.B. du machst dich angreifbar).

## 7.1 Herzen (Leben)

- Standardmäßig hast du **5 Herzen**.
- Der Verlust eines Herzens bedeutet echten Schaden oder Erschöpfung — je nach Welt.

### 0 Serc

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

- Du bist **Niedergelegt**.
- Du kannst keine Aktionen ausführen (nur kriechen und mit den letzten Kräften sprechen).
- Ein Verbündeter kann dich „aufrichten“ (Aktion Hilfe), wodurch 1 Herz wiederhergestellt wird.
- Wenn du Schaden erleidest, während du Niedergelegt bist — **stirbst du**.

## 7.2 0 Herzen

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

- bist du **umgekippt** und führst keine Aktionen aus,
- kann ein Verbündeter eine Aktion opfern, um dich mit **1 Herzen** wieder auf die Beine zu bringen.

## 7.3 Ruhe

Nach einer Kampfszene oder einem Konflikt, wenn ihr einen Moment sicheren Ruhe (und grundlegende Bedingungen) habt, kehrt ihr zu voller Stärke zurück:

- Herzen,
- Mana.

Dies hält das System schnell und erfordert keine langen Heilungszeiten.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 9.1 Statt der Würfelgrößen — Schwellenwerte

Jede Eigenschaft hat einen Erfolgsschwellenwert auf **d6**:

- **Meister:** Erfolg bei 3+
- **Ausgebildet:** Erfolg bei 4+
- **Neuling:** Erfolg bei 5+
- **Ohne Fertigkeit:** Erfolg nur bei 6

## 9.2 Trudności und Situation

Verwende anstelle von **TN** 4/6/8/12 „Schwierigkeitsgrade“ durch Anpassung des Schwellenwerts:

- Normalerweise würfelst du gegen deinen Schwellenwert,
- Schwieriger um 1 Grad → Schwellenwert +1,
- Einfacher um 1 Grad → Schwellenwert -1,
- (mindestens 2+, maximal 6).

## 9.3 Hilfe

### 9.4 Kampf in nur- **d6**

Du kannst die gleichen Kategorien von Gegnern beibehalten, aber anstelle von **TN** verwende „Grad“:

- Handlanger: „Normal“ (ohne Änderung der Schwelle),
- Elite: „Schwierig“ (+1 zur Schwelle),
- Boss: „Heldentat“ (+2 zur Schwelle) sowie 3 Wunden.

## 9.5 Entwicklung

Entwicklung in nur- **d6**:

- erhöhe das Niveau einer Eigenschaft (z.B. Novize → Geschult),
- oder +1 Herz/Mana.

---

[DE] Platzhalter für Inhalt...

---

## 1. Einleitung

7.2 Diese Ergänzungen sind nicht erforderlich, können aber manchmal die Durchführung erleichtern.

### 11.1 Schutz (Rüstung) als einfacher Ressourcen

Wenn du möchtest, dass „Schutz“ eine mechanische Bedeutung hat:

- Eine Figur mit Schutz hat 1 Token **Rüstung** pro Szene.
- Wenn sie 1 Herz (Vergeltung/Schlag) verlieren würde, kann sie stattdessen die Rüstung verwenden.

### 11.2 Zeitdruck als Timer

Wenn die Szene ein Zeitlimit hat, legt der Spielleiter einen „Zähler“ fest (z. B. 3 Schritte). Jeder Misserfolg verschiebt den Zähler um 1. Wenn das Ende erreicht ist, tritt eine Konsequenz ein (Alarm, Flucht des Ziels, Zusammenbruch des Durchgangs).

---

Ende des Buches der grundlegenden Regeln.