



Name

Spieler

Geschlecht

Grösse

Alter

Gewicht

Rasse

## Aussehen

## Persönlichkeit

Bargeld

## Sozialer Stand

## Mitspieler

|               | Mental                                   |  | Emotional   |  | Physisch                               |  |
|---------------|--|--|---|--|--|--|
| Agilität      | Kreativität<br>Wahrnehmung<br>Initiative |  | Reaktion<br>Empathie<br>Intuition                   |  | Fingerfertigkeit<br>Körperbeherrschung |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
| Belastbarkeit | Konzentration<br>Erinnerung<br>Lernen    |  | Durchhaltewille<br>Selbstvertrauen<br>Willensstärke |  | Zähigkeit<br>Kondition<br>Ausdauer     |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
| Stärke        | Intelligenz<br>Logik<br>Deduktion        |  | Durchsetzungsvermögen<br>Charme<br>Ausstrahlung     |  | Körperkraft<br>Geschwindigkeit         |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |
|               |  |  |   |  |  |  |

## Fertigkeiten

Rang

## Notizen, Kontakte, Orte etc.

## Inventar

## Waffen

## Schaden

# Regeln

# Version 0.8

## Die Attribute

Es gibt 3x3 Attribute und alle Würfe laufen über diese. Je nach Situation können Bonuswürfel von Fertigkeiten oder situationsbedingt durch den Spielleiter dazugegeben werden.

Der normalwert eines Attributs liegt bei 3, der Höchstwert beträgt 6. Die gleiche Situation wird nicht immer auf das gleiche Attribut gewürfelt. Es kommt nicht so sehr darauf an was man tut, sondern vielmehr wie man es tut.

## Die Fertigkeiten

Fertigkeiten sind Spezialisierungen welche angelernt werden. Sie können frei gewählt werden, dürfen jedoch nicht zu weit gefasst sein (Faustkampf ist ok, Nahkampf jedoch zu allgemein).

Bedeutung der Ränge:

1. Anfänger
2. Vertraut damit
3. Berufsniveau (Lehrabschluss)
4. Meisterniveau (Hochschulabschl.)
5. Regionale Spitze (Dokortitel)
6. Weltklasse (z.B. WM-Sportler)

## Das Würfeln

Gewürfelt wird immer mit W6. 4er bis 6er sind ein Erfolg, wobei jede 6 mit der Chance auf einen weiteren Erfolg nochmals gewürfelt werden darf.

Wenn mehr als die Hälfte der Würfel 1er sind, ist dies ein Patzer. Wenn dazu noch kein Erfolg kommt ist dies ein kritischer Patzer (Folgen entscheid Spielleiter).

## Punkte für die Charaktergenerierung

Im Attributesquare können 27 Punkte nach den Erschaffungsrestriktionen frei verteilt werden.

Bei den Fertigkeiten können 9 Punkte verteilt werden und es können zu beginn maximal 5 Fertigkeiten mit einem Höchstwert von 3 erlernt werden.

Diese Werte können ja nach Abenteuer vom Spielleiter nach oben oder unten angepasst werden.

## Das Attributesquare (Erschaffungsrestriktionen)

Bei der Charaktererschaffung ist zu beachten, dass im Attributesquare in jeder horizontalen und in jeder vertikalen Linie ein Wert höher ist als beide anderen. Diagonal muss dies nicht beachtet werden. Ausserdem können gesamthaft zwei Werte auf 5 sein oder einer auf 6. Die restlichen Werte sind auf 4 oder tiefer.

## Schaden

Aller Schaden schlägt sich auf die Attribute nieder. Markiert wird Schaden mit den kleinen Kästchen rechts vom Attributskasten.

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, muss er mindestens 1 Punkt auf das betroffene Attribut legen, der restliche Schaden kann in der horizontalen und vertikalen Flucht frei verteilt werden.

Es gibt 2 Arten von Schaden, Trauma und Erschöpfung. Trauma ist z.B. ein gebrochenes Bein oder eine andere langsam heilende Verletzung und wird mit einem Kreuz markiert (Heilung 1 Kästchen pro Tag). Erschöpfung ist ein leichter Schnitt o.ä. und kann durch einfaches ausruhen geheilt werden (1 Kästchen pro Stunde) und wird mit einem Schrägstrich markiert. Wenn der Charakter heilt, fokussiert er sich auf die Genesung und tut nichts anderes produktives.

## Wurf wiederholen

Ein Spieler kann seinen Wurf beliebig wiederholen, erhält dabei jedoch einen Erschöpfungsschaden auf das entsprechende Attribut. Ist auch der zweite Wurf unbefriedigend kann der Spieler den Wurf solange wiederholen wie er noch Punkte auf dem Attribut hat. Dabei wird immer mit dem Attributswert vom ersten Wurf wiederholt. Erst wenn der Spieler den Wurf akzeptiert, tritt der Erschöpfungsschaden in Kraft.

## Werte steigern

Attribute können gesteigert werden in dem man Erfahrungspunkte ausgibt in Höhe des neuen Attributwertes (4 auf 5 = 5 Punkte nötig). Jeder Rang muss erworben werden, bevor auf den nächst Höheren gesteigert werden kann. Fertigkeiten können von Rang 1 bis 3 für 1 Erfahrungspunkt pro Stufe gesteigert werden, Rang 4 und 5 benötigen je 2 Punkte und Rang 6 benötigt 3 Punkte und ist das Maximum. Auch hier muss jeder Rang erworben werden, bevor auf den nächst Höheren gesteigert werden kann. Mit einem Erfahrungspunkt kann auch ein Trauma geheilt werden.