Attribute & Herausforderungswert

Wert	Kosten	Würfel	Durch. HW
1	1	1d4	12
2	3	1d6	14
3	6	1d8	16
4	10	1d10	18
5	15	2d6	20
6	21	2d8	22
7	28	2d10	24
8	36	3d8	26
9	45	3d10	28
10	-*	4d8	30

** Wert 10 kann nicht gekauft werden.*

Verteidigungen & EP

Deckung	10 + Geschicklichkeit + Kraft + Rüstungsbonus + Fertigkeiten
Zähigkeit	10 + Konstitution + Willenskraft + Fertigkeiten
Entschlossenheit	10 + Präsenz + Willenskraft + Fertigkeiten
Trefferpunkte	10 + 2 x (Konstitution + Präsenz + Willenskraft) + Fertigkeiten
1 EP	3 AP und 1 FP
3 EP	1 Level

Charaktere jenseits Level 1

LVL	EP	AP	max. Wert	FP	typischer WW
1	0	40	5	6	2
2	3	49	5	9	2
3	6	58	6	12	3
4	9	67	6	15	4
5	12	76	7	18	4
6	15	85	7	21	5
7	18	94	8	24	6
8	21	103	8	27	6
9	24	112	9	30	7
10	27	121	9	33	8

Vorteil & Nachteil: Beispiele

Vorteil	Nachteil
Einen überraschten Feind angreifen	Angreifen, während man auf einem Balken balanciert
Aus einer starken Position heraus verhandeln	Aus einer schwachen Position heraus verhandeln
Einen arkanen Fokus beim Zaubern nutzen	Einen Zauber inmitten eines Sturms wirken
In einer großen Bibliothek forschen	Forschen, während man krank ist
Gruppen verfolgen	Kleine Kreaturen verfolgen

Kernmechanik: jeder Wurf zählt

Der Aktionswurf

Wirf 1d20 + Attributwürfel (alle Würfel explodieren)

Falls der Wurf…	dann ist das Ergebnis…
gleich oder größer dem HW ist	der Charakter hat Erfolg.
kleiner als der HW ist	Erfolg mit einem Haken ***ODER*** Fehlschlag, aber die Handlung schreitet voran.

Optionale Kernmechanik im Kampf

Falls das Wurfergebnis kleiner als der HW ist, wählen GM und Spieler*in beide eins für die involvierten Charaktere und führen es direkt aus:

- dem anderen Charakter **3 Schaden** zufügen
- dem anderen Charakter einen **Harm mit KL ⩽ 3** zufügen
- den eigenen Charakter **10′ ohne Gelegenheitsattacken** bewegen

Ergebnisse interpretieren

Erfolg mit einem Haken:
Der Spieler setzt seinen Willen durch, wird aber durch eine unvorhergesehene Konsequenz behindert. Beispiele:

- Versetze einen Charakter in Gefahr. • Verschwende eine Ressource.
- Gewinne einen Feind oder verliere einen Freund.
- Übersehe ein wichtiges Detail • Verschwende Zeit. • Zieh' Aufmerksamkeit auf dich.
- Finde etwas, womit du nicht gerechnet hast.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran:
Der Spieler hat keinen Erfolg, aber trotzdem entwickelt sich die Handlung weiter. Beispiele dafür:

- Der Spieler findet eine Chance auf Erfolg. • Die Gefahr eskaliert.
- Die Informationen waren falsch.

AP = Attributpunkte EP = Erfahrungspunkte FP = Fertigkeitenpunkte HW = Herausforderungswert KL = Kraftlevel LVL = Level WW = Wohlstandswert

HW nach Schwierigkeitsgrad

Schwierigkeit	HW	Beispielaktionen
Alltäglich	10	über eine 5′-Lücke springen, eine Wand mit einfachem Halt erklimmen, eine normale Haustür aufbrechen, einen simplen Händler herunterhandeln
Herausfordernd	15	eine grobe Wand erklimmen, eine Idee der Bedeutung eines Texts in unbekannter Sprache haben, eine starke Holztür aufbrechen
Heldenhaft	20	eine glatte Oberfläche erklimmen, über eine 15′-Lücke springen, einen Text in unbekannter Sprache übersetzen, eine neutrale Partei überzeugen ein Risiko für dich einzugehen
Episch	25	einen Text in einer Sprache aus einer völlig anderen Welt übersetzen, eine Eisentür aufbrechen
Legendär	30	über einen 25′-Spalt springen, eine makellose Oberfläche erklimmen, sich mit einem Feind mit einer Vendetta gegen dich anfreunden

Kampf

Aktionen pro Zug

- 1 große Aktion • 1 Bewegungsaktion
- versch. kleine Aktionen • kostenlose Aktionen

-ODER-

- 1 Fokusaktion
- kostenlose Aktionen

Initiative

Geschicklichkeitswurf = Initiative (*Schnell/Langsam* bedenken) absteigend

- Optional NPCs in Gruppen • Überraschte Charaktere absteigend nach allen anderen

Große Aktionen

- Angriff mit Schaden • Harmangriff ausführen • Wohl wirken
- Verbündetem helfen • extra Bewegungsaktion

Bewegungsaktionen

- Bis zu eigener Geschwindigkeit bewegen • Harm widerstehen (Widerstandswurf)
  - Klettern / Schwimmen mit halber Geschwindigkeit
  - Weitsprung: Kraftwurfergebnis in Fuß ▸ Hochsprung: Kraftwurfergebnis ÷ 2 in Fuß

Kleine Aktionen

- Waffe oder Gegenstand ziehen oder wegstecken • Wohl aufrechterhalten
- Wahrnehmungswurf (Umgebung beobachten) • Tür / Truhe / Schrank usw. öffnen
- Lernenwurf (nützliche Information erinnern)
- Gelegenheitsattacke mit Nahkampfwaffe ausführen
- Andere kleine Aktionen nach Entscheidung des GM

Fokusaktionen

- **Überragende Aktion:** beliebiger Aktionswurf mit Vorteil 1
- **Stürmen:** bis 2 × Geschwindigkeit bewegen + Nahkampfangriff mit Nachteil 1

Unterbrechungsaktionen

Ausführender Charakter verliert nächste Runde große Aktion

- **Verteidigen:** Falls passender Attributwurf (z.B. Schutz, Geschicklichkeit, Kraft) > bisherige Verteidigung, wird diese ersetzt. Beide Charaktere können sich bis Geschwindigkeit ÷ 2 weit ohne Gelegenheitsattacken bewegen.
- **Improvisieren:** Generell für nicht-offensive Handlungen.

Angriff mit Schaden & Harmangriff

Schritt 1 - Attribut vs. Verteidigung feststellen

- **Körperliche Angriffe**: Geschicklichkeit oder Kraft (*Präzise* oder *Kraftvoll* beachten)
  - so gut wie immer gegen Deckung
- **Nicht-körperliche Angriffe**: verschiedene Attribute
  - gegen Deckung: Ausweichen oder Ableiten ▸ gegen Zähigkeit: Körperliche Resilienz
  - gegen Entschlossenheit: Psyche oder Willenskraft
- **Passende Attribute für nicht-körperliche Angriffe:**
  - *Immer:* Kraft, Geschicklichkeit, Energie, Vergehen
  - *Manchmal:* Logik, Schutz, Wandlung, Einfluss, Bewegung
  - *Andere Attribute fast nie.*
- **Harme:** Attribut zum Angriff & Verteidigung zur Abwehr nach Beschreibung.

Schritt 2 - Wähle dein Ziel (Reichweiten)

Nahkampf

- 5′ (oder nach Waffe)

Harme

- Bei Kraft / Geschicklichkeit Reichweite der Waffe
- Sonst wie Außergewöhnliches Attribut

Fernkampf

- Waffenreichweiten
  - Kurz: 25′ ▸ Klein: 50′
  - Mittel: 75′ • Groß: 125′
  - Extrem: 300′
- bis doppelt: Nachteil 1
- bis dreifach: Nachteil 2

Außergewöhnlich

- Anhand Attributwert:
  - 1 - 3: 25′
  - 4 - 6: 50′
  - 7 - 9: 75′
- Keine Angriffe darüber

Schritt 3 - Wirf deinen Angriffswurf

- Attributwurf (Verteidigung ist HW) • Schaden = Wurfergebnis − HW (mindestens 3)

Herausragender Erfolg bei Ergebnis 10+ über HW:

- autom. Harm mit KL ⩽ Attributwert wirken, Wurf muss auch gegen Harm-HW reichen
- **ODER** Konzentration brechen (Harm des Ziels auflösen)

Herausragenden Erfolg unabhängig für alle getroffenen Ziele nach Verteidigung feststellen

Fernkampfattacken im Nahkampf

- Nachteil 1 falls Gegner im Nahkampf ist
- Flächenangriffe zählen als Fernkampf, falls der Angriff nicht mindestens ein Feld anliegend am Angreifer hat

Multi-Zielen

Nahkampf
- Nachteil = # Ziele

Fernkampf
- Nachteil = # Ziele

Fläche
- max. 5 in 25′ Rechteck
- Würfel: Nachteil 1 pro 5′ (ohne Nachteil bei nur 5′)
- Linie: Nachteil 1 pro Segment (aneinanderliegend)
  - 5′ × 10′ × 10′ (Breite × Höhe × Länge)
- Kegel: Nachteil 1 pro 5′ Länge (Breite = Länge)

Harme: Kein Schaden, kein herausragender Erfolg.
Ergebnis ⩾ Verteidigung → Harm zugefügt

Ein Wohl wirken

1. Ziel wählen (identisch wie bei Angriffen)
2. Aktionswurf mit Attribut nach Wohlbeschreibung
3. KL nach Wurf: 10 + KL × 2 (max. Attributwert)

Nach einem Kampf heilen

- bei Bewusstsein: 10min. Ruhe → auf TP-Max. geheilt
- ohnmächtig: 2d4 Stunden → TP-Max. & Aufwachen

Tödlicher Schaden reduziert TP-Maximum hierfür.

Reittiere / Fahrzeuge

Reittiere bekommen von Charakteren Aktionen abgegeben (Bewegungsaktionen, große Aktionen).

Schadensgrenze: TP = 0 → TP auffüllen, +1 Wunde
- überbleibender Schaden nach Wunde wird zugefügt
- Nachteil 1 / Wunde auf Aktionswürfe durch Reittier
- # Wunden = Schadensgrenze → Reittier ohnmächtig
- 1 Wunde / WW Tagen reparieren (ohne Hilfsmittel)

Legendenpunkte (LP)

Belohnen
- Charakterschwäche
- Starkes Rollenspiel

Ausgeben
- pro LP: Vorteil 1, +1
- max. LVL + 1 LP / Wurf

Kein Charakter > 10 Legendenpunkte auf einmal.

Wohlstandsüberblick

Lifestyle nach WW: • **0:** Bettler • **1:** Tagelöhner
- **2:** LVL 1, Handwerker, Stadtwache
- **3:** Meisterhandwerker, Dorfbürgermeister
- **4:** LVL 4, Aristokrat, Stadtbürgermeister
- **5:** Fürst, Mafiaboss in einer großen Stadt
- **6:** LVL 7, Kanzler • **7:** König, Präsident
- **8:** LVL 10, Intergalaktischer Herrscher • **9:** Imperator

Kampfszenarien planen

Schwierigkeit	NPC-Gesamtlevel
Einfach	Gesamtlevel der Gruppe × 0,5
Moderat	Gesamtlevel der Gruppe × 1
Schwierig	Gesamtlevel der Gruppe × 2

Merke: Level von Bossen × 4 zählen.

NPCs: Einfacher Aufbau

LVL = Level, TP = Trefferpunkte, VT = Verteidigungen, PA = Primärattribut(e), SA = Sekundärattribute, BTP/BVT/BPA/BSA = Bosseigenschaften, BE = Boss-Edge

LVL	TP	VT	PA	SA	BTP	BVT	BPA	BSA	BE
1	10-22	10-16	4	3	40	12-17	6	4	1
2	12-24	11-17	5	3	50	13-18	6	4	1
3	14-26	12-18	5	4	60	14-19	7	5	2
4	16-28	13-19	6	4	70	15-20	7	5	2
5	18-30	14-20	6	5	75	16-21	8	6	2
6	20-32	15-21	7	5	80	17-22	8	6	3
7	22-34	16-22	7	6	85	18-23	9	7	3
8	24-36	17-23	8	6	90	19-24	9	7	3
9	26-38	18-24	8	7	95	20-25	10	8	4
10	28-40	19-25	9	7	100	21-26	10	8	4
11	30-42	19-25	9	8	100	21-26	10	9	4
12	32-44	20-26	10	8	105	22-27	10	9	5
13	34-46	20-26	10	9	105	22-27	10	9	5
14	36-48	21-27	10	9	110	23-28	10	9	5
15	38-50	21-27	10	9	110	23-28	10	9	6
16	40-52	22-28	10	9	115	24-29	10	9	6
17	42-54	22-28	10	9	115	24-29	10	9	6
18	44-56	23-29	10	9	120	25-30	10	9	7
19	46-58	23-29	10	9	120	25-30	10	9	7
20	48-60	24-30	10	9	125	26-31	10	9	7

Schergen: 3 Schergen / 1 NPC (NPC-TP ÷ 4, sonst gleich)

Exklusive NPC-Fertigkeiten

Überragender Harmfokus: Wähle einen Harm, den du wirken kannst. Wann immer ein Angriff mit Schaden irgendwelchen Schaden zufügt, kannst du automatisch den Harm wirken. Wenn du den Harm mit einer normalen Harmattacke wirkst, hast du Vorteil 3 auf den Wurf.

Harmresistenz (Rang 1-2, deine Wahl): Wähle einen Harm und erhalte die folgenden Effekte:
- **Rang 1:** +5 auf Verteidigung gegen den Harm.
- **Rang 2:** Du hast Immunität gegen den Harm.

Schadensresistenz (Rang 1-4, deine Wahl): Wähle aus *Kraftvoll* und *Präzise* eines aus. Wenn du mit dieser Art von Waffe angegriffen wirst, erhälst du Resistenz anhand des Ranges dieser Fertigkeit:
- **Rang 1:** Verteidigung + 3 • **Rang 2:** Verteidigung + 6
- **Rang 3:** Deine Verteidigungswerte sind um 9 erhöht.
- **Rang 4:** Immun gegen Schaden und schadhafte Effekte.

Schaden auf die Schnelle

- Leicht (Schweregrad 1 - 4)
- Moderater Schaden (Schweregrad 4 - 7)
- Schwerer Schaden (Schweregrad 8 - 10)

Grad	Schaden	Beispiele
1	1d4	10′ fallen, in ein kleines Feuer fallen
2	1d6	20′ fallen, 24 Stunden unter extremen Temperaturen
3	1d8	30′ fallen, Fallgrube mit Speeren
4	1d10	40′ fallen, Feuer fangen
5	2d6	50′ fallen, kleiner Tunnel- oder Höhleneinsturz
6	2d8	60′ fallen, Autounfall
7	2d10	70′ fallen, in Säure fallen
8	3d8	80′ fallen, Flugzeugabsturz
9	3d10	90′ fallen, in Lava stürzen
10	4d8	100′+ fallen, zwischen zwei harten Oberflächen zerquetscht werden

GM kann Schaden auf die Schnelle auch zu tödlichem Schaden machen (meistens außerhalb des Kampfes).

AP = Attributpunkte *EP = Erfahrungspunkte* *FP = Fertigkeitenpunkte* *HW = Herausforderungswert* *KL = Kraftlevel* *LVL = Level* *WW = Wohlstandswert*