

AKTIONSWURF

1d20 + Attributwürfel
alle Würfel explodieren

Vorteil / Nachteil X

- X mehr Attributwürfel
- niedrigste X (V) oder höchste X (N) ignorieren

AKTIONSPORTEN

Große Aktion

- Angriff mit Schaden
- Harmangriff / Wohl wirken
- Verbündetem helfen
- extra Bewegungsaktion

Bewegungsaktion

- Geschwindigkeit bewegen
- Weit- oder Hochsprung
- Klettern / Schwimmen
- *allen Harmen widerstehen*
 - d20 vs. 10 pro Harm

Kleine Aktion

- Waffe / Objekt ziehen
- Wahrnehmungswurf (Umsehen)
- Lernenwurf (Erinnern)
- Tür, Truhe, usw. öffnen
- *Wohl aufrechterhalten*
- *Gelegenheitsattacke*

REGELÜBERSICHT

Unterbrechungsaktion

(nutzt nächste große Aktion)

- Verbündeten verteidigen
- Improvisieren

Fokusaktion

(verbraucht alle Aktionen)

- Aktionswurf mit Vorteil 1
- 2× Geschw. bewegen + Nahkampfangriff mit N1

Bestrittene Aktion

- ≥ 2 Charaktere machen untersch. Aktionswurf
- höchster Wurf gewinnt

Gruppenaktionen

- alle eigene Aktionswürfe
- Hälfte oder mehr Erfolg → Gruppe hat Erfolg

WOHLKRAFTLEVEL

- max. KL = (Wurf - 10) ÷ 2
- höchstens Attributwert

LEGENDENPUNKTE

- max. Level + 1 LP pro Aktionswurf einsetzbar
- Vorteil 1 pro LP auf Wurf, Ergebnis + 1 pro LP

KAMPF

- Aktionen pro Runde:
 - 1 große & 1 Bewegung & viele kleine Aktionen
 - ODER 1 Fokusaktion
- Initiative = Gesch.-Wurf (*schnell/langsam* = V2/N2)
- Warten / Reaktion möglich

Angriff

1. Attribut vs. Verteidigung
2. Ziel(e) wählen (Reichw.)
3. Angriffswurf werfen

Reichweite

- Nahkampf: 5' oder Waffe
- Fernkampf: Waffe
 - 25', 50', 75', 125', 300'
- Nachteil bei <2×: 1 <3×: 2
- Außergewöhnlich je Wert:
 - 1-3: 25', 4-6: 50', 7-9: 75'

Multi-Zielen Nachteil

- Nahkampf: Anzahl Ziele
- Fernkampf: Anzahl Ziele *max. 5 in 25' Rechteck*
- Würfel: 1 pro 5' (0 bei 5')
- Linie: 1 pro Teil (5'×10'×10')
- Kegel: 1 pro 5' Länge/Breite

Angriffswurf

- Aktionswurf vs. Vert. als HW

Schaden

- *Attacke: Wurferg. - Vert.*, (min. 3, 10+ → Harm wirken oder Konzentration brechen)
- 0 TP → Bewusstlos
 - alle Angriffe Gnadenstöße
- Töd. Schaden senkt max. TP
- Gnadenstoß:
 - Verteidigung ohne Attr.
 - Konstitutionswurf vs 10 + Schaden (sonst Tod)

HEILUNG NACH KAMPF

- Bei Bewusstsein: nach 10min. Ruhe auf max. TP
- Bewusstlos: nach 2d4 Stunden mit max. TP wach
- Konstitution/Tag tödlicher Schaden geheilt (min. 1)
 - mit Arzt: Konst./Tag + Schöpfung/Präsenz/ Lernen (max. 1 Arzt)

EP & LEVEL UP

- 3 EP für ein Level Up,
- pro EP: 3 Attributpunkte und 1 Fertigkeitenpunkt
- max. Attr.-Wert = 5 oder Lvl

AKTIONSWURF

1d20 + Attributwürfel
alle Würfel explodieren

Vorteil / Nachteil X

- X mehr Attributwürfel
- niedrigste X (V) oder höchste X (N) ignorieren

AKTIONSPORTEN

Große Aktion

- Angriff mit Schaden
- Harmangriff / Wohl wirken
- Verbündetem helfen
- extra Bewegungsaktion

Bewegungsaktion

- Geschwindigkeit bewegen
- Weit- oder Hochsprung
- Klettern / Schwimmen
- *allen Harmen widerstehen*
 - d20 vs. 10 pro Harm

Kleine Aktion

- Waffe / Objekt ziehen
- Wahrnehmungswurf (Umsehen)
- Lernenwurf (Erinnern)
- Tür, Truhe, usw. öffnen
- *Wohl aufrechterhalten*
- *Gelegenheitsattacke*

REGELÜBERSICHT

Unterbrechungsaktion

(nutzt nächste große Aktion)

- Verbündeten verteidigen
- Improvisieren

Fokusaktion

(verbraucht alle Aktionen)

- Aktionswurf mit Vorteil 1
- 2× Geschw. bewegen + Nahkampfangriff mit N1

Bestrittene Aktion

- ≥ 2 Charaktere machen untersch. Aktionswurf
- höchster Wurf gewinnt

Gruppenaktionen

- alle eigene Aktionswürfe
- Hälfte oder mehr Erfolg → Gruppe hat Erfolg

WOHLKRAFTLEVEL

- max. KL = (Wurf - 10) ÷ 2
- höchstens Attributwert

LEGENDENPUNKTE

- max. Level + 1 LP pro Aktionswurf einsetzbar
- Vorteil 1 pro LP auf Wurf, Ergebnis + 1 pro LP

KAMPF

- Aktionen pro Runde:
 - 1 große & 1 Bewegung & viele kleine Aktionen
 - ODER 1 Fokusaktion
- Initiative = Gesch.-Wurf (*schnell/langsam* = V2/N2)
- Warten / Reaktion möglich

Angriff

1. Attribut vs. Verteidigung
2. Ziel(e) wählen (Reichw.)
3. Angriffswurf werfen

Reichweite

- Nahkampf: 5' oder Waffe
- Fernkampf: Waffe
 - 25', 50', 75', 125', 300'
- Nachteil bei <2×: 1 <3×: 2
- Außergewöhnlich je Wert:
 - 1-3: 25', 4-6: 50', 7-9: 75'

Multi-Zielen Nachteil

- Nahkampf: Anzahl Ziele
- Fernkampf: Anzahl Ziele *max. 5 in 25' Rechteck*
- Würfel: 1 pro 5' (0 bei 5')
- Linie: 1 pro Teil (5'×10'×10')
- Kegel: 1 pro 5' Länge/Breite

Angriffswurf

- Aktionswurf vs. Vert. als HW

Schaden

- *Attacke: Wurferg. - Vert.*, (min. 3, 10+ → Harm wirken oder Konzentration brechen)
- 0 TP → Bewusstlos
 - alle Angriffe Gnadenstöße
- Töd. Schaden senkt max. TP
- Gnadenstoß:
 - Verteidigung ohne Attr.
 - Konstitutionswurf vs 10 + Schaden (sonst Tod)

HEILUNG NACH KAMPF

- Bei Bewusstsein: nach 10min. Ruhe auf max. TP
- Bewusstlos: nach 2d4 Stunden mit max. TP wach
- Konstitution/Tag tödlicher Schaden geheilt (min. 1)
 - mit Arzt: Konst./Tag + Schöpfung/Präsenz/ Lernen (max. 1 Arzt)

EP & LEVEL UP

- 3 EP für ein Level Up,
- pro EP: 3 Attributpunkte und 1 Fertigkeitenpunkt
- max. Attr.-Wert = 5 oder Lvl

KÖRPERLICH

Geschicklichkeit

Angriffen ausweichen, sich heimlich bewegen, Akrobatik vorführen, einen Bogen schießen, Taschendiebstahl durchführen

Konstitution

Gift widerstehen, Schmerzen abschütteln, in der Wüste überleben, schwere Rüstung tragen

Kraft

Einen Kriegshammer schwingen, über einen Abgrund springen, eine Tür aufbrechen, einen Feind zu Boden ringen

GEISTIG

Lernen

Sich an Geschichtsfakten erinnern, arkane Magie, die Welt der Natur, jede Information, die du aus externen Quellen erfahren hast

ATTRIBUTÜBERSICHT

Logik

Eine neue Handwerksart erdenken, einen Code entschlüsseln, ein Werkzeug zusammenbasteln, Fetzen einer dir nicht bekannten Sprache zusammensetzen

Wahrnehmung

Hintergedanken spüren, jemandes Spur folgen, ein Bauchgefühl haben, einen versteckten Feind entdecken, eine geheime Tür finden

Willenskraft

Die eigene Entschlossenheit wahren, Folter widerstehen, bis in die Nacht lernen, auf der Wachschicht wach bleiben, Wahnsinn abwenden

SOZIAL

Täuschung

Lügen, beim Kartenspiel bluffen, sich verkleiden, Gerüchte verbreiten, jemand über den Tisch ziehen

Überzeugung

Einen Deal verhandeln, jemanden überzeugen, einen Preis runterhandeln, jemand Informationen abringen

Präsenz

Eine Rede geben, ein Lied singen, eine Armee inspirieren, die Macht der eigenen Persönlichkeit ausdrücken, Glück haben

AUßERGEWÖHNLICH

Wandlung

Gestalt wandeln, molekulare Strukturen verändern, ein Material in ein anderes transmutieren

Schöpfung

Höhere Kräfte leiten, Etwas aus nichts manifestieren, Regeneration, durch heilige Kraft stärken

Energie

Die Elemente erschaffen und kontrollieren: Feuer, Kälte, Elektrizität

Vergehen

Materie disintegrieren, mit einem Wort töten, Untote erschaffen, andere erkranken lassen

Einfluss

Den Geist anderer kontrollieren, telepathisch sprechen, Furcht einflößen, illusorische Gebilde erzeugen, in Unsichtbarkeit schleiern

Bewegung

Teleportieren, fliegen, jemand beschleunigen, telekinetisch schieben

Vorwissen

Die Zukunft sehen, Gedanken oder Auras lesen, Fernsehen, Magie oder das Böse aufdecken, mit extradimensionalen Wesen kommunizieren

Schutz

Vor Schaden schützen, mentalen Einfluss durchbrechen, Magie auflösen, Dämonen binden

KÖRPERLICH

Geschicklichkeit

Angriffen ausweichen, sich heimlich bewegen, Akrobatik vorführen, einen Bogen schießen, Taschendiebstahl durchführen

Konstitution

Gift widerstehen, Schmerzen abschütteln, in der Wüste überleben, schwere Rüstung tragen

Kraft

Einen Kriegshammer schwingen, über einen Abgrund springen, eine Tür aufbrechen, einen Feind zu Boden ringen

GEISTIG

Lernen

Sich an Geschichtsfakten erinnern, arkane Magie, die Welt der Natur, jede Information, die du aus externen Quellen erfahren hast

ATTRIBUTÜBERSICHT

Logik

Eine neue Handwerksart erdenken, einen Code entschlüsseln, ein Werkzeug zusammenbasteln, Fetzen einer dir nicht bekannten Sprache zusammensetzen

Wahrnehmung

Hintergedanken spüren, jemandes Spur folgen, ein Bauchgefühl haben, einen versteckten Feind entdecken, eine geheime Tür finden

Willenskraft

Die eigene Entschlossenheit wahren, Folter widerstehen, bis in die Nacht lernen, auf der Wachschicht wach bleiben, Wahnsinn abwenden

SOZIAL

Täuschung

Lügen, beim Kartenspiel bluffen, sich verkleiden, Gerüchte verbreiten, jemand über den Tisch ziehen

Überzeugung

Einen Deal verhandeln, jemanden überzeugen, einen Preis runterhandeln, jemand Informationen abringen

Präsenz

Eine Rede geben, ein Lied singen, eine Armee inspirieren, die Macht der eigenen Persönlichkeit ausdrücken, Glück haben

AUßERGEWÖHNLICH

Wandlung

Gestalt wandeln, molekulare Strukturen verändern, ein Material in ein anderes transmutieren

Schöpfung

Höhere Kräfte leiten, Etwas aus nichts manifestieren, Regeneration, durch heilige Kraft stärken

Energie

Die Elemente erschaffen und kontrollieren: Feuer, Kälte, Elektrizität

Vergehen

Materie disintegrieren, mit einem Wort töten, Untote erschaffen, andere erkranken lassen

Einfluss

Den Geist anderer kontrollieren, telepathisch sprechen, Furcht einflößen, illusorische Gebilde erzeugen, in Unsichtbarkeit schleiern

Bewegung

Teleportieren, fliegen, jemand beschleunigen, telekinetisch schieben

Vorwissen

Die Zukunft sehen, Gedanken oder Auras lesen, Fernsehen, Magie oder das Böse aufdecken, mit extradimensionalen Wesen kommunizieren

Schutz

Vor Schaden schützen, mentalen Einfluss durchbrechen, Magie auflösen, Dämonen binden