



Zeichne deinen Charakter!

Charaktername:

Spieler:

Angriff



Reichweite:
 Feld(er)

Angriff



Reichweite:
 Feld(er)

Angriff



Reichweite:
 Feld(er)

Verteidigung



Leben



Mentale Resistenz



Bewegung



Regeln

Runde: Eine Runde besteht aus den Zügen der Spieler und des Spielleiters. Die Reihenfolge der Spieler bestimmt der Spielleiter.

Zug: Ein Zug besteht aus einer Bewegung und einer Aktion. Du darfst selbst festlegen ob du zuerst mit der Aktion oder der Bewegung startest. Aber du musst das Eine erst abschließen bevor du mit dem Anderen starten darfst.

Bewegung: Die Anzahl der Felder, die du dich mit einer Bewegung fortbewegen kannst, steht auf deinem Charakterbogen neben Bewegung. Du kannst dich auch diagonal bewegen.

Aktionen: Eine Aktion kann ein Angriff, eine Spezialfähigkeit oder auch das Einsetzen eines Gegenstands sein. Auch andere Handlungen können Aktionen sein. Ihr Ablauf wird individuell vom Spielleiter geregelt. Du kannst auch deine Aktion in eine zweite Bewegung in deiner Runde umwandeln.

Erfolge: Für fast jede Aktion benötigst du Erfolge, die du mit Würfeln erzielen kannst. Wie viele Würfel dir für eine Aktion zur Verfügung stehen und wie viele Erfolge du benötigst, hängt von der Aktion ab. Einen Erfolg auf einem Würfel erzielst du, wenn du eine Vier oder Fünf würfelst, eine Sechs zählt sogar als zwei Erfolge. Eine Eins, Zwei oder Drei ist kein Erfolg.

Attribute: Als Attribute werden die Begriffe auf dem Charakterbogen bezeichnet in die ihr Punkte legen könnt. Dazu gehören Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz, Bewegung und Spezialfähigkeiten.

Angriff: Eine Aktion um physischen Schaden zu verursachen. Dein Ziel muss auf einem Feld neben dir (auch diagonal), oder auf einem Feld innerhalb der angegebenen Reichweite deines Angriffs stehen. Die Anzahl der Würfel, die dir für den Angriff zur Verfügung stehen und die Reichweite des Angriffs findest du auf deinem Charakterbogen neben dem entsprechenden Angriff. Die Anzahl der gewürfelten Erfolge wird gegen die Verteidigung des Gegners gerechnet und die verbleibende Differenz von seinen Lebenspunkten abgezogen.

Verteidigung: Bist du das Ziel eines Angriffs, der physischen Schaden verursacht, kannst du den Schaden des Angriffs um die Anzahl der Punkte in Verteidigung reduzieren.

Leben: Erleidest du Schaden, musst du diesen von deinen Lebenspunkten abziehen. Werden deine Lebenspunkte auf 0 reduziert, kannst du in deinem Zug nur noch eine Aktion ODER eine Bewegung ausführen und du verlierst Punkte in einem Attribut. In welchem Attribut du die Punkte verlierst, wird zufällig mit einem Würfelwurf vom Spielleiter bestimmt: 1 = Bewegung, 2 = eine Angriffsart, 3 = Verteidigung, 4 = Leben, 5 = Mentale Resistenz, oder 6 = ein Spezialangriff. Wie viele Punkte (1-6) du verlierst, wird zufällig mit einem zweiten Würfelwurf vom Spielleiter bestimmt. Deine Lebenspunkte können niemals unter 0 fallen. Solltest du wieder über 0 geheilt werden kannst du wieder eine Bewegung UND eine Aktion ausführen, aber deine verlorenen Punkte in dem Attribut bleiben bis zum Ende des Abenteuers erhalten. Solltest du bereits auf 0 sein und erleidest nochmal Schaden, die auf deine Lebenspunkte gehen würden, verlierst du weitere Punkte in einem zufälligen Attribut.

Mentale Resistenz: Mentale Resistenz ist deine Verteidigung gegen mentale Angriffe. Mentale Angriffe versuchen deinen Geist zu beeinflussen, dich gegen deinen Willen zu steuern, oder dir stattdessen Schaden zuzufügen. Bist du das Ziel eines mentalen Angriffes der keinen physischen Schaden verursacht, darfst du so viele Würfel würfeln, wie auf deinem Charakterbogen neben Mentale Resistenz steht. Würfelst du gleich viele oder mehr Erfolge als der Angreifer, wehrst du einen mentalen Angriff, der keinen direkten Schaden verursacht, vollständig ab.

Fügt ein mentaler Angriff stattdessen direkten Schaden zu, kannst du den Schaden für jeden Punkt in Mentaler Resistenz um 1 reduzieren, wie bei Verteidigung.

Spezialfähigkeit: Dein Charakter kann über verschiedenste Spezialfähigkeiten verfügen, die ihn einzigartig machen. Beispiele dazu findest du am Ende der Erstellung eines Charakters. Du kannst dir auch eigene Fähigkeiten ausdenken solange sie mit unserem Team abgesprochen sind!

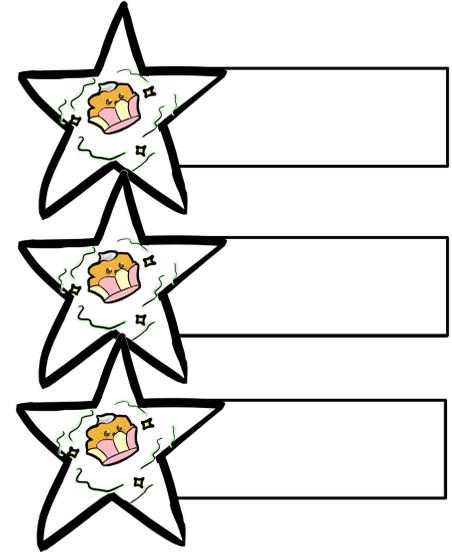
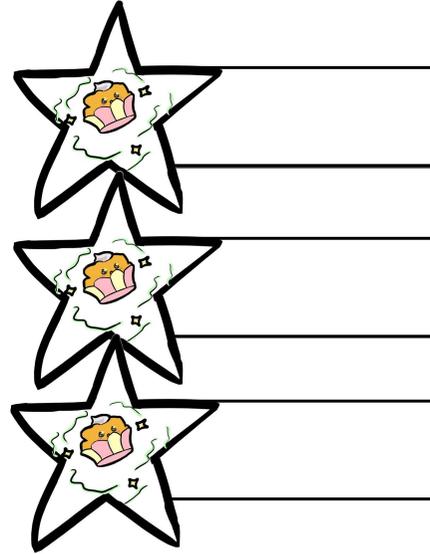
Mentaler Angriff: Spezialfähigkeiten, die versuchen den Geist des Gegners zu beeinflussen, ihn gegen seinen Willen zu steuern, oder ihm stattdessen mentalen Schaden zuzufügen, sind mentale Angriffe. Dein Ziel muss auf einem Feld neben dir (auch diagonal), oder innerhalb der Reichweite deines Angriffs stehen. Die Anzahl der Würfel, die dir für den Angriff zur Verfügung stehen und die Reichweite des Angriffs findest du auf deinem Charakterbogen neben der entsprechenden Spezialfähigkeit. Die Anzahl deiner gewürfelten Erfolge wird gegen die Anzahl der Erfolge des Gegners verrechnet. Ein Mentaler Angriff, ohne Schaden, ist erfolgreich, wenn der Angreifer mehr Erfolge gewürfelt hat als der Verteidiger. Verursacht dein Angriff Schaden, werden deine Erfolge gegen die allgemeine mentale Resistenz des Gegners gerechnet und die Differenz als Schaden abgezogen.

Gegenstände: Im Laufe des Abenteuers hast du die Möglichkeit Gegenstände zu erhalten, die du als Aktion einsetzen kannst. Ihr Effekt ist auf der entsprechenden Gegenstandskarte beschrieben.

Spielleiter: Der Spielleiter beschreibt die Welt und die Ereignisse um die Charaktere der Spieler. Er entscheidet bei Regelfragen, Meinungsverschiedenheiten und anderen Problemen.



Spezialfähigkeiten



Beschreibung deiner Spezialfähigkeiten