

Kapitel 5

Kurz und Knapp: Cheat Sheet

Kosten und Werte

	+	++	+++	++++	+++++
Beruf	9	12	15	18	21
Fertigkeit [†]	12	15	18	21	24
Spezialisierung [†]	+4	+7	+10	+13	+16
Stärken	15	18	21	24	27
Kosten [‡]	1	3	6	10	15

[‡]: Minusse geben diese Anzahl Punkte zurück.

[†]: Plus 1 pro + in bis zu zwei gewählten Stärken.

^{*}: Plus 3 pro +.¹

^o: Plus 1 pro +.

Steigern

- 3 Striche sind ein Punkt

Arten von Werten.

NAME	□□ Wunden
+ Stärke (15 / 5)	1 Wunden
- Schwäche „Beschreibung des Triggers“ ^a	
Beruf + (Wert)	
→ Spezialisierung + (W. / E.)	
— Fertigkeit + (Wert / Eff.)	
* Vorteil (Kosten)	
! Nachteil (Kosten)	
Ausrüstung, Vermögen, Sonstiges	! Erfahrung

Machtstufen.

- Spiel ganz unten: 2 Punkte
- Normale Leute: 4 Punkte
- Angehende Helden: 7 Punkte.
- Klassische Einstiegsgruppe.
- Erfahrene: 16 Punkte
- Mächtige: 24 Punkte
- Halbgöttliche: 40 Punkte

- Um 1 zu steigern kostet 1 Strich je + der nächsten Stufe
- Jeden Spielabend erhält jede Figur einen Strich zum Steigern und je 2 Stunden Spielzeit zusätzlich einen Strich zum Verschieben.²
- Sucht für den Strich zum Steigern für jede Figur eine tolle Szene.

Würfeln (±W6)

- Wähle einen passenden Wert, dann wirf einen Würfel (W6).
- Ist die Augenzahl gerade, addiere sie zu dem Wert. Ist sie ungerade, zieh sie ab.
- Hast du keinen passenden Wert, dann nimm 3, +1 pro Plus in einer passenden Stärke.

Über Schwächen stolpern

- Jede Schwäche hat einen Trigger. Ist er aktiv, stolperst du bei bestimmten gewürfelten Augenzahlen:
 - Stufe 1: -5 ist -20
 - Stufe 2: -5 und -3 sind -20 (1 × Stufe 2 oder 2 × Stufe 1)
 - Stufe 3: -5, -3 und -1 sind -20
- Bei mehreren getriggerten Schwächen, addiere ihre Stufen. Stufen über 3 fangen wieder bei -5 an, geben aber -30.

Mindestwürfe

Routine	6
Einfach	9
Fordernd	12
Schwer	15
Heikel	18

Probe

- Effektivwert ± W6 + 1 / Plus aus Unterstützung = Ergebnis
- Ergebnis ≥ MW ⇒ Erfolg
- Ergebnis - MW = Diff
- Gegen Person:
 - Diff ≥ Schwelle einer Stärke ⇒ Forderung annehmen oder Wunde auf diese Stärke
 - Diff ≥ Wert der Stärke ⇒ Forderung annehmen oder kritische Wunde

Wettstreit

- Beide Seiten würfeln, höheres Ergebnis gewinnt.
- An die Substanz: Beide 3 Wunden oder Forderungen. Je 3 Punkte Diff, eine Wunde *verschieben*.
- Gerichtet: Diff ≥ Schwelle ⇒ Forderung oder Wunde.

Wunden

- Unbehandelte erhöhen das Risiko:
 - 1 Wunde: gewürfelte 2 ist -10
 - 2 Wunden: gewürfelte 2 und 4 sind -10
 - für jede Weitere: -3 auf alle Würfe
- Behandeln:
 - In Stress Probe auf Erste Hilfe o.ä., gegen 6 + 3 pro Wunde.
 - Automatisch nach ein paar Stunden Pause.
 - Höchstens eine behandelte Wunde pro + in Stärken. Überzählige bleiben unbehandelt.
- Behandelte Wunden:
 - Schwäche, die getriggert ist, wenn Du eine Problem mit der verletzten Stärke unterstützt ⇒ gewürfelte -5 ist -20.
- Wunde triggern:
 - Abzug von 3 bei Wettstreit, dafür stolpert ein verwundetes Gegenüber bei jeder ungeraden Augenzahl ⇒ gewürfelte -5, -3 und -1 sind -20.
- Heilen:
 - 1x pro Woche Probe auf verwundete Stärke gegen 9 + 3 pro Wunde *in anderen Stärken*. Erfolg: Älteste behandelte Wunde heilt. Misserfolg: Älteste Wunde gilt wieder als unbehandelt.

Überzahl

Abzug von 3 pro Person Überzahl. Gruppen bilden mit auf einer Seite nur einer Person. Gruppe wechseln, wenn du dran bist.

Überraschung

- **Erste Runde:** Alle Würfeln auf passenden Wert. Handeln in Reihenfolge der Ergebnisse.
- **Hinterhalt:** Bonus von 3 (aus Versteck springen) bis 9 (im Schlaf überraschen) für Überraschende.
- **Überrascht:** Differenz des Ergebnisses $\geq$ Wundschwelle. Alle verursachten Wunden sind kritisch.

Kampf im Ein Wurf System

Wettstreit an die Substanz

Fern- gegen Nahkampfangriff

Entfernung	Figur im Nahkampf
< 3m	+3 Bonus auf Wurf
> 10m	1 Forderung für Distanz aufgeben
> 30m	2 Forderungen für Distanz
> 100m	3 Forderungen für Distanz

Taktik

Vorsichtig Abzug von 3, Keine Startforderungen gegen dich

Ohne Rücksicht auf Verluste Bonus von 3, 6 Startforderungen gegen dich

Stärkere Bewaffnung Bonus von 3 (Waffe oder Rüstung) bis 6 (Waffe und Rüstung).

Kampf im Fokus

Gerichtete Wettstreite Wer gewinnt trifft

Treffer Differenz - Schild > 0. Ohne Schild: Bei 0 trifft wer angegriffen hat.

Schaden Differenz + Waffe - Schutz (kein Schild!)

Schaden > Schwelle Wunde oder innehalten + fordern

Schaden > Wert Kritische Wunde oder innehalten + fordern

Kritische Wunde mit und ohne Bewaffnung direkt bezwungen

Zielen +3 und keine Abzüge durch Unterzahl, dafür stationäres Ziel: Andere greifen mit Probe gegen 12 an statt mit Wettstreit.

Gezielte Angriffe Schaden + 3 $\times$ Erschwernis, oder³

- Arm oder Bein: -3, entwaffnet bei einer Wunde oder verhindert Rennen,
- Hand oder Fuß: -6, entwaffnet bei jeglichem Schaden oder verhindert die Flucht,
- Kopf: -6, eine Wunde beendet den Kampf, und

³
Optional: Trefferzonen.
Aus letzter Augenzahl
- 5: Kopf (nur nach 6)
- 3: Beine
- 1: Torso
- 2: Arme
- 4: Schultern
- 6: Rücken (nur nach -5)

- Auge: -9, beendet bei jeglichem Schaden den Kampf, solange das Gegenüber nicht gerade unter schweren Kampfdrogen steht..

Entwaffnen -3

Innehalten Forderung statt Wunde — bei Ablehnung Wunde.

In anderen Kampf eingreifen -3, gibt nächste Handlung auf, gegen ursprüngliches Ergebnis des Gegenüber würfeln

1w6 EIN-WÜRFEL-SYSTEM

*konkret und direkt
einfach saubere Regeln*



Arne Babenhauserheide
und VHR
2021-08-24
Terminal
VIIIID

Logo:
Trudy Wenzel

Erschaffung
und Regeln

