



# D6 Pool

## Ein Rollenspielregelwerk

Diese Regeln sind eine Übersetzung und Adaption der englischen D6 Pool Regeln von **Russell Brown** (<http://www.d6pool.com/>).  
Hinzugefügte Regeln werden in farbigen Kästen wie diesem hier dargestellt. Geänderte Regeln werden mit **blauem Text** markiert.

## Kapitel 1 – Einführung ins Rollenspiel

D6 Pool ist ein relativ einfaches Rollenspiel-System, das nur sechsseitige Würfel verwendet (wenn auch manchmal eine ganze Menge davon).

In einem Rollenspiel übernehmen die Spieler die Rolle eines Charakters (fiktive Person), während ein Spieler als Spielleiter agiert und alle Rollen von Personen übernimmt, denen die Charaktere im Spiel begegnen. Der Spielleiter erzählt die gesamte Geschichte, während Du als Spieler entscheidest, wie Dein Charakter mit anderen Charakteren und der Welt um ihn oder sie herum interagiert.

Spielsysteme wie D6 Pool helfen dabei Deinen Charakter zu definieren und festzustellen, welche Auswirkungen seine Handlungen haben. Die Spielregeln geben der gemeinsam erlebten und erzählten Geschichte eine Struktur.

### Spielleiter

Jede Rollenspielsitzung oder -runde erfordert einen Spielleiter. Der Spielleiter kontrolliert die Welt und setzt die grundlegende Handlung jedes Abenteuers fest. Jede Rollenspielsitzung ist wie eine Episode einer Fernsehserie, der Spielleiter ist der Drehbuchautor. Allerdings schreibt der Spielleiter hierbei nicht die Handlung der Hauptfiguren bzw. Charaktere vor, es ist die Aufgabe der Spieler, diese im Verlauf des Spiels zu erfinden und zu spielen.

Wenn Du Dich dafür entscheidest, der Spielleiter zu sein, musst Du nicht die gesamte Spielwelt und alle möglichen Handlungen darin alleine erfinden. Es gibt viele Ideen für interessante Geschichten in Romanen, Filmen und Fernsehen. Auch für andere Rollenspielsysteme wurden bereits viele solche Kampagnen und Abenteuer geschrieben, die sich leicht mit diesen Regeln spielen lassen.

### Spielercharaktere

(kurz: Charaktere) Jeder Spieler erstellt sich vor Spielbeginn einen Charakter, der über eine ganze Reihe von Fertigkeiten und Eigenschaften näher beschrieben und charakterisiert wird. Der Spielleiter kann hier Einschränkungen aufstellen, welche Charaktere erstellt werden dürfen, aber grundsätzlich sind Spieler frei in ihrer Wahl, solange der Charakter in die Welt des geplanten Abenteuers passt.

Wenn Du ein grundsätzliches Konzept für Deinen Charakter hast, kannst Du ihn nach den Regeln in **Kapitel 4** erstellen.

### Nichtspielercharaktere (NSCs)

Die Welt ist voller Charaktere und Kreaturen, die mit Deinem Charakter interagieren werden. Diese funktionieren nach den gleichen Regeln wie Dein Spielercharakter, werden ihre Handlungen aber gibt der Spielleiter vor. Sie werden oft als NSC abgekürzt.

### Hintergründe

Rollenspielabenteuer finden, wie Filme oder Bücher, vor einem bestimmten Hintergrund (Setting) statt. Der Hintergrund entspricht einer Ära oder Epoche (Mittelalter, Renaissance), kann aber auch völlig fantastisch sein (alternative Horrorwelten, ferne Zukunft) – er definiert sich nicht zuletzt über die den Spielern zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Die zur Verfügung stehenden Fähigkeiten in einer fernen Zukunft können sehr verschieden sein von denen in einem mittelalterlichen Fantasy-Hintergrund. Diese Basisregeln gehen von einem modernen (zeitgenössischen) Hintergrund aus. Sie lassen sich jedoch einfach auf beliebige andere Hintergründe übertragen. Möglicherweise müssen dabei einige Fertigkeiten neu definiert, entfernt oder hinzugefügt werden.

### Abenteuer

Die Charaktere der Spieler erleben eine Geschichte, in der sie aktive Rollen übernehmen. Das Abenteuer ist zu Anfang nur dem Spielleiter bekannt, dieser erläutert die jeweiligen Umstände und übernimmt die Personen und Monster, denen die Charaktere begegnen. Die Spieler gestalten das Abenteuer aktiv mit, in dem sie bestimmen, welche Handlungen ihre Charaktere darin ausführen.

### Szenen

Ein Abenteuer besteht, ähnlich einem Theaterstück, aus einigen Szenen. Das können Kampfsituationen sein, Autoverfolgungsjagden, Konversationen mit wichtigen Nichtspielercharakteren, verdeckte Operationen usw. Für den Spielleiter ist es oft wichtig zu wissen, wann eine Szene beginnt und endet, welche Effekte und Fertigkeiten häufig für die Dauer einer Szene gelten oder nur einmal oder x-mal pro Szene

eingesetzt werden dürfen.

### Zusammenfassung

**Spielleiter** = Leitet Abenteuer, achtet auf die Einhaltung der Spielregeln, spielt NSCs und Kreaturen

**Charaktere** – Spielfiguren der Spieler im Abenteuer

**NSCs** = Nichtspielercharaktere, alle Personen oder Kreaturen, die nicht von Spielern gespielt werden

**Monster, Kreaturen** = Tiere und fantastische Wesen, die üblicherweise nicht zur NSC Bevölkerung einer Spielwelt zählen

**Hintergrund** – Die Spielwelt, in der die Abenteuer stattfinden

**Abenteuer** – die Geschichte, in der die Charaktere vorkommen und die von Spielern und Spielleiter aktiv erzählt und gestaltet wird

**Szene** – ein Abschnitt in einem Abenteuer, üblicherweise mit einem inhaltlichem Schwerpunkt

Umgebung durchzuhalten und physischen Bedrohungen wie Krankheiten, Giften und Verletzungen zu widerstehen.

**Intelligenz:** Dieses Attribut stellt das allgemeine Wissen über die Welt Deines Charakters dar. Es zeigt an, ob er/sie über ein bestimmtes Wissen verfügt, neue Informationen erschließen und daraus Schlüsse ziehen kann.

**Charisma:** Dieses Attribut ist eine Kombination aus Attraktivität, Selbstbewusstsein und der Fähigkeit andere Menschen zu verstehen und zu beeinflussen. Es wird zum Beispiel in Herausforderungen verwendet, bei denen jemand zu etwas überredet werden soll oder man eine öffentliche Aufführung darbieten möchte.

**Wahrnehmung:** Dieses Attribut stellt die Wahrnehmung und die Aufmerksamkeit des Charakters dar. Man verwendet es meist um festzustellen, ob Dein Charakter ein Ereignis in seiner Umgebung bemerkt hat, das nicht offensichtlich ist.

## Kapitel 2 – Grundlagen

### Attribute

Dein Charakter wird in D6Pool grundsätzlich über sechs Attribute definiert: **Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Charisma** und **Wahrnehmung**. Der Wert dieser Attribute wird in einer Anzahl sechseitiger Würfel (W6 genannt) gemessen (mindestens 1 und meist nicht mehr als 3 oder 4). Der Attributswert gibt also an, wie viele Würfel Du würfeln kannst, wenn das Attribut von einer Herausforderung betroffen ist.

**Stärke:** Du setzt dieses Attribut für Herausforderungen ein, die rohe Kraft erfordern, wie etwas das Heben schwerer Gegenstände oder das Losreißen von Fesseln. Du setzt es auch ein um festzustellen, welchen Schaden Dein Charakter bei einem Nahkampfangriff verursacht hat.

**Geschicklichkeit:** Du verwendest dieses Attribut bei Herausforderungen, die Geschwindigkeit erfordern, besondere Beweglichkeit, Fingerfertigkeit oder Präzision, wie zum Beispiel beim Angriff mit einer Waffe, bei der Reparatur filigraner Gegenstände oder Anwendung von Erster Hilfe.

**Ausdauer:** Dieses Attribut stellt die Fähigkeit Deines Charakters dar in lebensfeindlicher

### Fertigkeiten

Fertigkeiten sind bestimmte Kategorien von Wissen oder Können. Wie Deine Attribute sind auch Deine Fertigkeiten durch eine Anzahl von Würfeln definiert und bestimmen so, wie gut Du in dem jeweiligen Bereich bist. Typische Fertigkeiten in einem modernen Hintergrund sind zum Beispiel Fahren, Chirurgie oder Finanzen. Die verfügbaren Fertigkeiten sollten nahezu alle denkbaren Herausforderungen abdecken, denen Du dich stellen musst. Dein Charakter wird jedoch zumindest zu Spielbeginn in den meisten dieser Fertigkeiten keine Würfel haben und nur einige wenige beherrschen. Dies wird sich im Spielverlauf ändern. Fertigkeiten, in denen ein Charakter keine Würfel besitzt, muss man nicht extra vermerken.

### Fähigkeiten

Wenn Dein Charakter in einer Fertigkeit über Würfel verfügt, besitzt er möglicherweise spezielle Fähigkeiten, die mit dieser Fertigkeit verbunden sind. Fähigkeiten erlauben es Dir, die Spielregeln in einem gewissen Rahmen zu "dehnen". Einige Fähigkeiten erlauben es einem Charakter Zusatzaktionen vor anderen Charakteren auszuführen, verleihen ihm vorübergehende Vorteile oder erlauben es ihm andere Charaktere bei ihren Herausforderungen in besonderer Weise zu unterstützen.

## Vorteile und Nachteile

Dein Charakter kann über eine Reihe von Eigenarten verfügen, die ihm Vor- und Nachteile einbringen. Einige Beispiele für Vorteile wären Attraktiv, Glückspilz, Schutzpatron oder Reichtum. Vorteile können nur gewählt werden, wenn gleichwertige Nachteile ausgewählt werden. Einige Beispiele für Nachteile wären Schlechte Augen, Feinde, Analphabetentum oder Armut. Der Effekt oder Wirkungsgrad eines Vor-/Nachteils wird in Würfeln angegeben (also z.B. 1W Armut, 2W Attraktiv, usw.).

## Herausforderungen

Als **Herausforderungen** oder auch Konflikte werden Situationen bezeichnet, bei denen ein oder mehrere Charaktere ein entscheidendes Problem lösen oder Hindernis beseitigen müssen, um im Abenteuer weiter zu kommen. Solche Herausforderungen werden nicht durch die Erzählung und Entscheidungen der Spieler oder des Spielleiters aufgelöst, sondern durch Würfelproben. Ansonsten würden einfach zu häufig einfache und parteiische Lösungen gewählt werden und keinerlei Spannung aufkommen – die Würfelproben stellen den Einfluss des Schicksals, oder einfach der Umstände, dar.

Um eine Würfelprobe zu bestehen, legt der Spieler mit der Zustimmung des Spielleiters ein Attribut und eine Fertigkeit seines Charakters fest, die am besten geeignet scheinen, die Herausforderung zu meistern. Die Summe der Werte von Attribut und Fertigkeit stellt die Anzahl Würfel dar, die der Spieler würfeln darf. Verfügt der Charakter noch über besondere Vorteile, die ihm weitere Würfel gewähren, darf er diese ebenfalls benutzen. Diese Würfel werden als **Erfolgswürfel** bezeichnet.

Jede gewürfelte 5 und 6 stellt einen Erfolg dar, alle anderen Ergebnisse können ignoriert werden. Um eine einfache Herausforderung zu meistern, ist in der Regel 1 Erfolg (also wenigstens eine 5 oder 6) notwendig, für schwerere Aufgaben müssen 2, 3 oder mehr Erfolge gewürfelt werden. Die Schwierigkeit der Herausforderung legt der Spielleiter fest, oft allerdings im Geheimen. Die Anzahl der geforderten Erfolge ist die Schwierigkeit der Herausforderung.

Die Schwierigkeit einer Probe wird im weiteren Text entweder ausgeschrieben (Schwierigkeit 2) oder verkürzt dargestellt (S2).

Erhält der Charakter durch äußere Umstände Vorteile, die es ihm leichter machen könnten, die Würfelprobe zu bestehen, so legt der Spielleiter fest, wie viele **Bonuswürfel** der Spieler bei der Probe zusätzlich verwenden darf. Bonuswürfel werden wie Erfolgswürfel verwendet und behandelt.

Hat der Charakter Nachteile, die diese Würfelprobe beeinflussen könnten, so würfelt er zusätzlich zu den genannten Würfeln, so genannte **Strafwürfel**. Diese sollten eine andere Farbe haben als die restlichen Würfel. Jede 5 oder 6, die mit Strafwürfeln gewürfelt wird, zählt als Misserfolge, und hebt einen Erfolg auf.

## Zusammenfassung

**Attribute** – Angeborene Grundwerte die Charaktere, NSCs und Monster beschreiben

**Fertigkeiten** – Erlerntes Wissen oder Können von Charakteren, NSCs, manchmal auch Monstern

**Fähigkeiten** – Besondere Talente oder Eigenschaften von Charakteren, NSCs oder Monstern

**Vorteile und Nachteile** – Zusätzliche Eigenschaften oder Voraussetzungen von Charakteren, NSCs oder Monstern

**Herausforderung** – eine Schwierigkeit im Spielverlauf, deren Bewältigung mit einer Erfolgsprobe gelöst wird

**Erfolgsprobe** – Attribut x Fertigkeit in W6 gegen eine Schwierigkeit

**Erfolg** – ein Erfolgswürfel, der eine 5 oder 6 zeigt

**Schwierigkeit** – die Anzahl an erforderlichen Erfolgen für das Gelingen einer Erfolgsprobe

**Erfolgswürfel** – Würfel, die eine Erfolgsprobe positiv beeinflussen

**Strafwürfel** – Würfel, die eine Erfolgsprobe negativ beeinflussen

Attribut + Fertigkeit = Anzahl Erfolgswürfel

**Erfolgswürfel**

  = Erfolg

**Strafwürfel**

  = Misserfolg

## Verlängerte Herausforderungen

Normalerweise gelten Herausforderungen mit einer Würfelprobe als bestanden oder fehlgeschlagen. Komplexe oder langwierige Aufgaben jedoch erfordern mehrere Würfelproben nacheinander (oft mit einiger Zeit, die zwischen den einzelnen Proben vergeht). Mislingt auch nur eine dieser Proben, so ist die gesamte Herausforderung gescheitert oder in ihrem Gesamterfolg reduziert.

## Gegensätzliche Herausforderungen

Wenn zwei Charaktere (oder ein Charakter und ein Nichtspielercharakter bzw. eine Kreatur mit Attributen) in einen Konflikt geraten, müssen der Spieler und der Mitspieler (oder Spielleiter) Würfelproben ablegen, die gegeneinander verrechnet werden um Erfolg oder Misserfolg festzustellen.

Zuerst wird festgestellt, wer von beiden der Angreifer ist und wer der Verteidiger. Dies gilt auch für Konflikte, die nichts mit einem physischen Angriff zu tun haben, der Versuch jemanden zu belügen wird hier ebenfalls als "sozialer/emotionaler Angriff" betrachtet. Der Angreifer ist immer derjenige, der versucht eine bestimmte Situation zu ändern, während der Verteidiger versucht dies zu verhindern (bewusst oder unbewusst).

Der Verteidiger erhält immer einen automatischen Erfolg für seine Würfelprobe. Der Verteidiger würfelt seine Probe zuerst und legt damit die Anzahl an Erfolgen fest, die der Angreifer mindestens würfeln muss, um erfolgreich zu sein. Erreicht oder übertrifft der Angreifer die Erfolgszahl des Verteidigers, ist die Herausforderung für ihn bestanden. Ansonsten "gewinnt" der Verteidiger diese Herausforderung.

In Herausforderungen, in denen es keinen eindeutigen Angreifer/Verteidiger gibt (z.B. ein Wettrennen), kann ein Gleichstand der Erfolge als Unentschieden, bzw. Doppelsieg gewertet werden.

## Modifikatoren für Herausforderungen

Es gibt zwei Wege für den Spielleiter die Schwierigkeit einer Herausforderung zu beeinflussen. Der erste ist es, die Schwierigkeit einer Herausforderung zu erhöhen oder zu reduzieren (also die Anzahl der erforderlichen Erfolge). Dies stellt eine Änderung in der

gegebenen Schwierigkeit einer Aufgabe dar, unabhängig von der Person, die versucht diese zu lösen.

Der zweite Weg für den Spielleiter besteht darin, dem Spieler zusätzliche Strafwürfel aufzuerlegen, die er benutzen muss. Dies stellt eine erhöhte Schwierigkeit dar, die mit dem Charakter zu tun hat, z.B. wenn dieser verletzt oder überrascht ist.

Ebenso kann der Spielleiter in besonderen Situationen auch Bonuswürfel gewähren, die der Spieler zusätzlich würfeln darf.

## Unterstützen

Charaktere können sich gegenseitig bei Würfelproben unterstützen. Ein unterstützender Charakter muss dabei nicht zwingend die gleichen Eigenschaften und Fähigkeiten einsetzen, wie der Charakter, der die Herausforderung meistern möchte. Allerdings müssen die beim Unterstützen eingesetzte Eigenschaft und Fähigkeit der unterstützenden Tätigkeit gerecht werden, also dafür geeignet sein. Ein Charakter kann z.B. einen Arzt dabei unterstützen eine Operation durchzuführen, obwohl er nicht über Medizin verfügt – er kann dennoch Werkzeuge und Medikamente anreichen und dies z. B. mit Vernunft und Allgemeinwissen als Probe machen. Erzielt der unterstützende Charakter einen oder mehrere Erfolge, so gewährt dies dem Charakter, den er unterstützt, einen automatischen zusätzlichen Erfolg (nie mehr). Der Spielleiter kann festlegen, dass eine misslungene unterstützende Probe auch negative Auswirkungen für die Probe des Charakters hat, der unterstützt wird.

Diese Form der Unterstützung ist nur einmal bzw. durch einen unterstützenden Charakter je Würfelprobe möglich. Möchte danach ein weiterer Charakter unterstützen, so muss auch der unterstützte Charakter seine Würfelprobe wiederholen (nächster Versuch). Es kann also nicht solange probiert werden eine Würfelprobe durch mehrfache Unterstützung noch schnell zu verbessern. Jede Würfelprobe kann nur einmal unterstützt werden.

## Situationsabhängige Herausforderungen

Der Spielleiter kann Deine Charaktereigenschaften verwenden um zu bestimmen, ob im Spielverlauf ein bestimmtes Ereignis eintritt. Zum Beispiel würfelt der Spielleiter vielleicht [Intelligenz + Pathologie], um festzustellen, ob Du jemals ein Papier in einer

medizinischen Fachzeitschrift veröffentlicht hast oder würfelt eine Probe auf Deinen Nachteil Feinde um zu sehen, ob nicht gerade jetzt einer Deiner Feinde auftaucht.

### Kritische Erfolge

Alle Erfolge, die über das erforderliche Maß (Schwierigkeit) hinaus gewürfelt werden, werden als Kritische Erfolge betrachtet. Die Effekte kritischer Erfolge variieren und werden meist vom Spielleiter beschrieben.

Herausforderung	Kritische Erfolge bedeuten
Bewegung	Zusätzliche Reichweite
Angriff	Zusätzliche Schadenswürfel oder Effekte
Schaden	Verletzungen
Andauernde Herausforderung	Mehr Erfolge
Unterstützung	Möglicherweise weitere Erfolge für unterstützte Herausforderung
Fertigkeitsprobe	Außergewöhnliche Ergebnisse

### Patzer

Wenn Du bei einer Würfelprobe mehr Misserfolge als Erfolge hast, hast Du einen Patzer (dies ist nur bei Würfelproben möglich, die Strafwürfel beinhalten). Ein Patzer bedeutet, dass die Herausforderung nicht gemeistert wurde und dass der beteiligte Charakter einen gravierenden Nachteil dabei erleidet. Bei einem so misslungenen Angriff, könnte er z. B. seine Waffe verloren haben oder versehentlich einen befreundeten Charakter getroffen haben. Ein bislang neutraler Charakter könnte auf diese Weise plötzlich eine feindselige Einstellung entwickeln.

Ein Patzer bei einer unterstützten Würfelprobe bedeutet, dass alle Strafwürfel, die den Patzer verursacht haben (Strafwürfel, die eine 5 oder 6 zeigen) zu der unterstützten Würfelprobe als Strafwürfel addiert werden müssen. Der

unterstützte Spieler muss diese also bei seiner Würfelprobe mitwürfeln.

Herausforderung	Patzer Ergebnis bedeutet
Bewegung	Du fällst hin oder kannst Dich nicht bewegen
Angriff	Du lässt Deine Waffe fallen oder triffst einen Verbründeten
Fertigkeitsproben und Andauernde Herausforderungen	Das kostet Dich was!
Unterstützung	Zählt als Misserfolg für die unterstützte Herausforderung

### Schicksalswürfel

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Schicksalswürfeln. Diese müssen eine andere Farbe haben als normale Würfel oder Strafwürfel. Ein Spieler kann alle oder nur einen Teil seiner Schicksalswürfel bei jeder Würfelprobe einsetzen, allerdings sind die Schicksalswürfel danach verbraucht und müssen dem Spielleiter gegeben werden. Wenn ein Spieler aus Sicht des Spielleiters besonders stark die Rolle seines Charakters ausspielt oder verkörpert, kann der Spielleiter dies mit einem oder mehreren Schicksalswürfeln belohnen. Spielt der Spieler seinen Charakter jedoch so, dass dies ohne plausiblen Grund in krassem Widerspruch zu dessen Persönlichkeit steht, kann der Spielleiter dem Spieler einen oder mehrere Schicksalswürfel wegnehmen (sofern dieser noch welche hat).

### Einfache Herausforderungen

Herausforderungen, die sehr einfach sind, können vom Spielleiter die Schwierigkeit 50 (Null) erhalten, und scheitern nur, wenn bei der Erfolgsprobe Strafwürfel verwendet werden müssen und diese wenigstens eine 5 oder 6 zeigen. In der Regel werden solche Herausforderungen jedoch als automatisch erfolgreich betrachtet.

## Wahrnehmungs-Herausforderungen

Solche Herausforderungen werden ausgewürfelt, wenn festgestellt werden soll, ob der Charakter etwas Ungewöhnliches bemerkt, ein Geräusch oder einen Geruch wahrnimmt, ein verborgenes Objekt oder eine versteckte Person entdeckt oder in einem Gespräch nonverbale Hinweise bemerkt. Dies ist eigentlich immer nur dann nötig, wenn dies für den weiteren Verlauf des Abenteuers entscheidend ist, alles andere beschreibt der Spielleiter ohnehin, wenn er den Spielern die Situation schildert. Normalerweise wird dabei die Eigenschaft Wahrnehmung benutzt in Kombination mit einer zur Situation passenden Fähigkeit. Vorteile und Nachteile können die Würfelprobe beeinflussen, ebenso verwendete Hilfsmittel (Fernglas, Taschenlampe, Radar usw.).

*Beispiel: Ein Charakter bewegt sich durch den Dschungel und der Spielleiter weiß, dass ein Puma sich durchs Unterholz an ihn heranschleicht. Bevor er dies nun dem Spieler erzählt, fordert er ihn dazu auf eine Wahrnehmungsprobe abzulegen. Da der Puma Attribute hat, wird eine entgegengesetzte Würfelprobe durchgeführt. Der Spieler setzt Wahrnehmung + Zoologie gegen [Geschicklichkeit + Schleichen] des Pumas ein. Ginge es aber in einem anderen Beispiel darum herauszufinden, ob eine Computerdatei manipuliert wurde, würde z.B eine normale Würfelprobe mit [Wahrnehmung + Computer] gegen eine vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit durchgeführt.*

## Behinderungen

Bestimmte Aufgaben erfordern Konzentration und Ruhe. Der Spielleiter kann Strafwürfel anordnen, wenn Einflüsse von außen dies stören könnten.

Ablenkung	Nachteile
Laute Geräusche, Streitgespräch, Schwindel, Krankheit	1 Strafwürfel
In der Nähe wird gekämpft, andere gefährliche Situation	2 Strafwürfel
Du wirst angegriffen, Du bist ernsthaft verletzt	3 Strafwürfel

## Kräfte

Manche Hintergründe beinhalten spezielle Kräfte, über die nur ein kleiner Teil der Bevölkerung verfügt. Das können Zaubersprüche in einem Fantasy Hintergrund sein, aber auch Superkräfte in einer Welt mit Superhelden. Jede Kraft wird wie eine Fertigkeit behandelt und hat ihre eigenen Fähigkeiten.

*Beispiel: Hellsehen könnte eine magische Kraft sein, die Fähigkeiten wie Hellsichtigkeit, Weissagen oder Rutengehen ermöglicht. Eine Superkraft wie Erhöhte Stärke könnte Fähigkeiten wie Superwurf, Supersprung oder Zähigkeit verleihen.*

## Strafwürfel

Du solltest Dir überlegen, verschiedenfarbige Würfel für Erfolgswürfel, Bonuswürfel, Strafwürfel, Schicksalswürfel usw. zu verwenden. Eventuell ist es sogar noch interessanter für unterschiedliche Strafwürfel andere Farben zu verwenden.

Rote Würfel eignen sich sehr gut um Strafwürfel z.B. durch Verwendung darzustellen. Wenn Du den Nachteil *Schlechte Augen* hast, könntest Du einen Würfel benutzen, der zwei Augensymbole aufgedruckt hat (statt 5 und 6). Dies hilft dem Spielleiter dabei den Effekt eines Patzers oder einer misslungenen Probe besser zu beschreiben.

*Beispiel: Misslingt Dein Angriff mit dem Bogen, kann ein Strafwürfel, der durch Schlechte Augen ins Spiel kam bedeuten, dass Du statt des Ziels jemand anderen getroffen hast, während ein Strafwürfel, der durch deine blutende Wunde am Arm verursacht wurde bedeuten kann, dass Du die Sehne zu früh losgelassen hast oder gar den Bogen hast fallen lassen.*

*Wenn Du bei einer Unterstützung erfolgreich bist, könntest Du dem unterstützten Charakter Deinen Bonuswürfel geben. Gelingt diesem die Probe daraufhin nur aufgrund Deines Bonuswürfels, hast Du das Vorrecht, dich mit diesem Erfolg zu brüsten.*

## Regeln vereinfachen

Die Grundregeln von D6 Pool sind relativ einfach und schnell zu lernen. Dennoch kommen gerade in Kampfsituationen manchmal eine ganze Reihe Regeln zum Einsatz. Um das Spiel gerade am Anfang zu beschleunigen und zu vereinfachen,

kannst Du auf Regeln wie **Behinderungen** oder **Gelegenheitsangriffe** verzichten. Erkläre dies aber vor dem Spiel allen Spielern, damit sie nicht Fertigkeitenpunkte auf Fähigkeiten ausgeben, die gar keinen Effekt mehr haben.

### Kapitel 3 – Cinematic Action

Szenen wie ein Kampf oder eine Autoverfolgungsjagd sind hektisch und die Reihenfolge der einzelnen Ereignisse sind entscheidend. In solchen Szenen führen Du und alle anderen Charaktere ihre jeweilige Aktion nacheinander aus. Wenn alle Charaktere eine Aktion durchgeführt haben, ist eine **Runde** vorbei und der Durchlauf beginnt von vorne, solange bis die Szene beendet ist.

#### Initiative

Manche Charaktere oder Nichtspielercharaktere sind einfach schneller als andere, bzw. haben eine bessere Reaktion oder schätzen die Situation schneller ein. Entweder legt der Spielleiter fest, wer vor wem handelt oder es wird eine **Initiativeprobe** durchgeführt. Dabei würfeln alle Spieler, und der Spielleiter für alle Nichtspielercharaktere, mit einer passenden Kombination aus Attribut und Fertigkeit.

In einer Szene, in der ein Nichtspielercharakter unvermittelt seine Waffe zieht, könnte der Spielleiter verlangen, dass alle Spieler eine **Wahrnehmungs-Herausforderung** meistern. Die Spieler mit den meisten Erfolgen dürfen zuerst handeln. Wenn die Charaktere in eine Löwengrube fallen, könnte die Probe mit [Geschicklichkeit + Akrobatik] ausgeführt werden, um herauszufinden, wer sich zuerst aufrappelt. Wird ein Charakter im Schlaf angegriffen, könnte eine Probe mit [Ausdauer + Selbstbeherrschung] ermitteln, wer am schnellsten aufwacht und fähig ist zu reagieren.

Soll es schnell gehen oder Unsicherheit bestehen, welche Kombination geeignet ist, verwende einfach eine **Wahrnehmungs-Herausforderung**.

Wenn zwei Charaktere die gleiche Anzahl Erfolge würfeln, so ist immer der Angreifer schneller als der Verteidiger.

Diese **Initiative-Probe** wird einmal zu Beginn einer Szene durchgeführt, die damit ermittelte Reihenfolge bleibt für die Szene bestehen, außer Charaktere verfügen über besondere

Fertigkeiten, die das im Verlauf der Szene noch ändern können.

#### Besondere Aktionen

##### Mehrere Aktionen

Normalerweise kann jeder Spieler eine Aktion mit seinem Charakter pro Runde durchführen. Dazu gehört jede Aktion, die in wenigen Sekunden (etwa 3s) durchgeführt werden kann. Zum Beispiel Bewegen, Kämpfen, Sprechen usw.

Um mehrere Aktionen zeitgleich oder kurz hintereinander in einer Runde durchzuführen, muss der Spieler auf ALLE Proben dieser Runde so viele Strafwürfel hinnehmen, wie er insgesamt Aktionen ausführen möchte.

##### Aktionen verzögern

Jeder Spieler kann sich dazu entscheiden, seine Aktion auf später in derselben Runde zu verschieben, wenn er an der Reihe ist. Er kann dies tun, um sich z.B. von einem langsameren Charakter unterstützen lassen zu können oder um abzuwarten, was andere Charakter oder NSCs unternehmen.

Ein Spieler kann seine Aktionen mehrmals innerhalb einer Runde verzögern (aber niemals umgekehrt wieder auf den ursprünglichen Zeitpunkt "vorziehen", auch nicht wenn die Verzögerung ein Versehen war). Spätestens am Ende der Runde muss er handeln oder er passt automatisch, führt also gar keine Aktion durch.

##### Freie Aktionen

Sehr einfache Aktionen, die einen Charakter nicht ablenken oder Aufwand/Konzentration erfordern, können einfach so ausgeführt werden, ohne dass er Strafwürfel in Kauf nehmen muss, wenn er noch etwas anderes machen möchte. Dazu gehört z.B. einen Gegenstand aus der Hand fallen zu lassen oder ein oder zwei Worte wie "Achtung rechts!" zu rufen. Jeder Charakter darf eine Freie Aktion je Runde durchführen, jede weitere Aktion dieser Art gilt dann als Mehrfachaktion und erzeugt Strafwürfel.



## Bewegung

Die meisten Bewegungsaktionen sind **Schwierigkeit 0** Aktionen, das bedeutet, dass sie nur scheitern, wenn Du einen Patzer würfelst. In der Regel lässt der Spielleiter solche Aktionen nur würfeln, wenn etwas auf dem Spiel steht, ein Charakter, der einen Spaziergang im Park macht, wird in der Regel keine Probe alle 25m ablegen müssen, um zu sehen ob er vielleicht stolpert – außer der Spielleiter weiß mehr als der Charakter und wartet eben genau auf so einen Patzer.

Verschiedene Rassen oder Kreaturen haben unterschiedliche Bewegungsraten. Die hier aufgeführten Werte gelten für Menschen und für eine Belastung durch Waffen, Rüstung, Ausrüstung. Andere Rassen können andere Grundbewegungsraten haben, Technologien oder Magie kann die Bewegungsrate beeinflussen! Ebenso Geländebeschaffenheit, Wetter, Gesundheitszustand usw.

**Gehen** (Aktion): Du kannst Dich mit einer normalen Gehen Aktion bis zu 7.5m weit bewegen + 1.5m je gewürfeltem kritischem Erfolg auf Deine Probe [Geschicklichkeit]. Eine Probe mit 1 Patzer und 3 Erfolgen würde z.B. bedeuten, dass Dein Charakter in dieser Runde bis zu 10.5m weit gehen kann.

**Rennen** (Aktion): Du kannst Dich mit doppelter Geschwindigkeit wie beim Gehen bewegen, also 15m + 1.5m je kritischem Erfolg auf Deine Probe [Geschicklichkeit + Rennen].

**Kriechen** (Aktion): Während Du auf dem Boden liegst, kannst Du Dich mit 3m + 1.5m je kritischem Erfolg bewegen. Die Probe wird mit [Geschicklichkeit + Akrobatik] durchgeführt. Kriechen reduziert die Schwierigkeit durch unwegsames Gelände um 1.

**Schwimmen** (Aktion): Du kannst bis zu 3m je Runde schwimmen + 1.5m für jeden kritischen Erfolg bei der Probe [Geschicklichkeit + Schwimmen]. Ein Patzer bei dieser Probe bedeutet, dass Du nicht vorwärtskommst, sondern für eine Runde untergehst und evtl. Erstickungsschaden nimmst (s. Kapitel **Umgebung**).

**Klettern** (Aktion): Du kannst mit einer Bewegungsrate von 1.5m pro Runde klettern + 1.5m für jeden kritischen Erfolg bei der Probe [Geschicklichkeit + Klettern]. Die Schwierigkeit

der Probe wird vom Spielleiter anhand des zu erkletternden Objekts angepasst (s. Tabelle unten). Versagst Du bei der Klettern-Probe, fällt Dein Charakter herunter.

### Schwierigkeit

Neigung/Terrain	
Leiter, steil mit Haltegriffen	0
Senkrecht mit Haltegriffen	1
Fast senkrecht, überhängend mit Haltegriffen	2
Senkrecht	3

### Vorsichtig bewegen

Du kannst Deine Bewegungsrate auf die Hälfte oder weniger reduzieren, um die Schwierigkeit um 1 zu senken. Das ist hilfreich, wenn Du verwundet bist oder Dich durch schwieriges Gelände bewegst. Du erhältst dabei aber leider auch keine Zusatzbewegung durch kritische Erfolge.

### Springen

Du kannst über ein Objekt hinweg oder auf eines hinauf/hinab springen, wenn Du eine [Geschicklichkeit + Akrobatik] Probe ablegst. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 1 je 1.5m Distanz die überwunden werden muss. Jeder Sprung ist Bestandteil Deiner normalen Bewegung, die gesprungene Distanz wird also nicht auf Deine vorherige oder folgende Bewegung addiert.

### Bewegung nahe Gegner

Du musst Deine Bewegung beenden, wenn Du in die Nahkampfdistanz eines Gegners gerätst (je nach Waffe), außer dieser Gegner ist bereits selbst in Reichweite eines Deiner Verbündeten. Wenn Du Deine Bewegung in der Reichweite eines Gegners beginnst, darfst Du Dich frei bewegen, bis Du in die Reichweite eines neuen Gegners gerätst, der noch nicht in einen Kampf verwickelt ist.

## Schwieriges Gelände

Felsiges, loses oder rutschiges Gelände erhöht die Schwierigkeit um 1. Sehr schwieriges Gelände erhöht sie um 2.

## Belastung

Wenn Du schwere Kleidung, Rüstung und Ausrüstung bei Dir trägst (egal ob angezogen oder in einem Behälter) erhältst Du Strafwürfel auf Deine Würfelproben. Diese gelten auch für andere Proben als Bewegung, z.B. Kampf – alle Proben, die physische Fertigkeiten erfordern sind betroffen. Um festzustellen wie viel **Tragkraft (TK)** ein Charakter hat, addiere [Stärke + Ausdauer]. Zähle das Gewicht aller Gegenstände inkl. Kleidung/Rüstung zusammen, die Dein Charakter trägt und vergleiche anhand der Tabelle, wieviele Strafwürfel er auf alle körperlichen Aktionen (auch Kampfaktionen!) erhält (alle Angaben in kg).

TK	0W	1W	2W	3W	4W	5W
1	2.5 kg	5 kg	10 kg	15 kg	20 kg	25 kg
2	5 kg	10 kg	20 kg	30 kg	40 kg	50 kg
3	7.5 kg	15 kg	30 kg	45 kg	60 kg	75 kg
4	10 kg	20 kg	40 kg	60 kg	80 kg	100 kg
5	12.5 kg	25 kg	50 kg	75 kg	100 kg	115 kg
6	15 kg	30 kg	60 kg	90 kg	120 kg	150 kg
7	17.5 kg	35 kg	70 kg	105 kg	140 kg	175 kg
8	20 kg	40 kg	80 kg	120 kg	160 kg	200 kg
9	22.5 kg	45 kg	90 kg	135 kg	180 kg	225 kg
10	50 kg	100 kg	150 kg	200 kg	250 kg	300 kg

*Beispiel: Dein Charakter hat ST 2W und AU 3W (= TK 5) und trägt insgesamt 29kg mit sich herum (Turmschild mit Tragegurt, Kettenpanzer, Helm, Beinschienen, Schwert mit Gürtel, Dolch, Speer). Du schaust in der Tabelle erst in der Spalte TK*

*nach und gehst dann in der Reihe 5 soweit nach rechts, bis die angegebenen kg größer sind, als das, was Dein Charakter bei sich trägt. Damit findest Du die für Dich gültige Spalte über der die Anzahl der Strafwürfel steht, die angewendet werden müssen. In diesem Fall wäre das die 3. Spalte und Dein Charakter erhält auf alle körperlichen Proben 2 Strafwürfel.*

## Bewegungseinschränkung

Belastung reduziert auch Deine Bewegungsreichweite. Für jeden Strafwürfel, den Du aufgrund von Belastung erhältst, halbiert sich Deine Bewegung (alle Arten, also auch Kriechen, Rennen usw.). Strafwürfel durch Einschränkung der Bewegungsfreiheit bei Rüstungen zählen hierbei nicht.

## Position ändern

Du kannst Dich mit einer Freien Aktion in knieende oder liegende Position begeben, oder aus einer knieenden Position aufstehen. Von liegender Position in knieende oder stehende Position zu kommen ist eine Bewegungsaktion (Gehen). Auch das Auf- und Absitzen von einem Reittier oder Betreten/Verlassen eines Fahrzeuges ist eine volle Bewegungsaktion.

## Reisegeschwindigkeiten

Hier ist aufgeführt, wie weit sich ein Reisender in etwa in einer bestimmten Zeit bewegen kann. Dabei hängt die endgültige Geschwindigkeit aber von vielen Einflüssen ab, so z.B. Kondition und Gesundheitszustand des Reisenden, Wetter und Temperatur, Geländebeschaffenheit, Gepäck und Belastung, usw.

### Fußgänger, Packtiere, Fuhrwerke

3-5 km/h – Eine *Tagesreise* von 10 *Wegstunden* erlaubt bis zu 40 km Reisedistanz in der Ebene. Beim militärischen *Tagesmarsch* können in dieser Zeit bis zu 25 km zurückgelegt werden, bei einem angeordneten *Gewaltmarsch* bis zu 50km.

### Reitpferd

6-10 km/h – Ein *Tagesmarsch* von Kavallerie kann bis zu 80 km lang sein. Stehen frische Reittiere an Wegposten bereit, kann Kavallerie im Notfall Entfernungen von 200 km und mehr zurücklegen.

### Fahrrad (20. Jahrhundert)

15-30 km/h

**Mofa**

25 km/h

**Kutsche**

Kutschen können nur auf geeigneten Straßen eingesetzt werden und auch nur dort die hier angegebenen Geschwindigkeiten erreichen. Zusätzlich kommt es auf ihre Konstruktionsart und ihre Gewicht an, was je nach Ära unterschiedlich ist.

Postkutsche um 1700 – 2 km/h, Tagesleistung 20-30 km

Postkutsche um 1800 – 3 km/h

Postkutsche um 1815 – 4 km/h

Postkutsche um 1830 – 6 km/h

Postkutsche um 1850 – 10 km/h, Tagesleistung 100-120 km

**Eisenbahn**

Pferdebahn 1840 – 12-15 km/h, Tagesleistung knapp 130 km

Dampfeisenbahn 1850 – 35 km/h

Eisenbahn 1870 – 50 km/h

Eisenbahn 1910 – 90 km/h

Eisenbahn 1930 – 120 km/h

Eisenbahn (Diesel/Elektrisch) 1980 – 125 km/h

Eisenbahn 2010 – 190km/h, Tagesleistung 1500 km

Eisenbahn Hochgeschwindigkeitszug – 300-320 km/h (im Planbetrieb)

**U-Bahn**

um 1950 – 20-30 km/h

**Automobil/Motorrad**

1905 – 15 km/h

1940 – 50 km/h

21. Jahrhundert – 50-120 km/h

(Spitzengeschwindigkeiten bis 250km/h)

**Schiffe**

Segelschiff 18 km/h

Dampfschiff 1840 – 16 km/h

Dampfschiff 1950 – 64 km/h

Motorschiff (21. Jhd.) – 45 km/h

**Luftschiffe**

1852 (Dampfantrieb) – 9 km/h

1872 (Gasmotor) – 18 km/h

1884 (Elektromotor) – 22 km/h

1936 – 100 km/h, Reichweite 12000 km

1997 – 125 km/h, Reichweite 900 km

**Flugzeuge**

um 1930 – 150-450 km/h, Reichweite bis 1500

km

Propellerflugzeug, Einsitzer 1965 – 220 km/h, 870 km

Propellerflugzeug, Mehrsitzer 1980 – 295-340 km/h, Reichweite bis 1800 km

Passagierflugzeug (21. Jhd.) – 850-1000 km/h, Reichweite 3500-15000 km

**Nahkampf**

Wenn zwei Charaktere oder Nichtspielercharaktere in Reichweite ihrer Waffen sind, können sie gegeneinander kämpfen. Der Angreifer würfelt dabei in der Regel [Geschicklichkeit + Waffenfertigkeit] und muss dabei mehr Erfolge erzielen, als der Verteidiger, der selbst eine Würfelprobe zur Abwehr ausführt. Ein Gleichstand bei den Erfolgen bedeutet, dass der Angriff nicht erfolgreich war!

Das beruht auf der Tatsache, dass jeder Verteidiger, der nicht kampfunfähig oder überrascht ist, immer gegen jeden Angriff einen Abwehrwurf mit [Geschicklichkeit] durchführen darf, egal wie viele Angriffe in einer Runde auf ihn durchgeführt werden. Für jede Abwehrprobe nach der ersten in einer Runde, erhält er dabei jedoch einen zusätzliche Strafwürfel.

Ist der Angreifer erfolgreich, so führt er einen Schadenswurf durch.

**Reichweite**

Alle Waffen haben eine Reichweite. Diese stellt die maximale Distanz zwischen dem Angreifer und dem Verteidiger dar, bei der diese Waffe noch für einen Angriff oder eine Abwehr eingesetzt werden kann.

Nahkampfwaffen haben einen Wert bei Reichweite, Fernkampfwaffen haben die vier Abstufungen **Nah, Mittel, Weit, Extrem**.

**Parieren**

Jeder Charakter oder Nichtspielercharakter darf jeden Angriff gegen sich mit einer [Geschicklichkeit]-Probe abwehren. Einmal pro Runde jedoch darf sich ein Verteidiger auch aktiv mit einer Waffenfertigkeit verteidigen, wenn er die dafür erforderliche Waffe oder einen Schild einsetzen kann. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen welche Möglichkeit er jeweils wählt, der Verteidiger kann z.B. mit [Geschicklichkeit +

Schwert] parieren, aber auch mit [Geschicklichkeit + Schild].

Ein Verteidiger darf auch unbewaffnet parieren, erhält dann jedoch 2 Strafwürfel auf seine Probe und der Spielleiter kann bei einem Treffer Bonuswürfel auf die Schadensprobe gewähren, da mit bloßen Händen oder Armen versucht wurde eine scharfe oder schwere Waffe zu parieren.

### Wehrlose Verteidiger

Verteidiger, die aus irgendeinem Grund keine Fertigkeit zu ihrer Verteidigungsprobe verwenden können, gelten als **wehrlos**. Auch Verteidiger, die bereits einmal pariert haben gelten ab diesem Moment als wehrlos, bis sie das nächste Mal an die Reihe kommen.

Auch andere Umstände können einen Charakter wehrlos machen, z.B. wenn er auf dem Boden liegt, festgehalten wird oder den Angreifer nicht kommen sieht. Charaktere die in der ersten Runde eines Kampfes noch nicht an der Reihe waren, gelten ebenfalls als wehrlos, bis sie selbst handeln dürfen.

Weiterhin ist Dein Charakter wehrlos, bis er wieder an die Reihe kommt, nachdem er sich aktiv verteidigt hat (= pariert), einen Fernkampfangriff durchgeführt oder eine nicht kampforientierte Aktion im Kampf ausgeführt hat, zum Beispiel versucht ein Schloss zu knacken oder einen Computer zu hacken. Verteidiger die auf einem Reittier sitzen, die rennen, kriechen, klettern oder schwimmen, knien oder am Boden liegen, sind ebenfalls wehrlos.

Aktionen und Bedingungen, die Dich bis zur nächsten Runde wehrlos machen

Aktive Verteidigung  
Sturmangriff  
Fernkampfangriff  
Wird festgehalten/gefesselt  
Rennt  
Klettert  
Schwimmt  
Kriecht  
Zu Pferd  
Führt eine Nichtkampf Aktion aus  
Beginn einer Szene  
Am Boden liegend oder kniend

### Mehrere Angreifer

Ein Verteidiger darf sich nur gegen einen einzigen Angriff pro Runde aktiv verteidigen (außer er verfügt über bestimmte Vorteile oder Hilfsmittel, die ihm weitere aktive Verteidigungen ermöglichen), aber gegen alle anderen Angriffe immer mit [Geschicklichkeit]. Allerdings erhält er auf jeden Verteidigungswurf nach dem ersten in einer Runde jeweils einen weiteren Strafwürfel (auch auf eine aktive Verteidigung, sollten bereits normale Verteidigungswürfe vorangegangen sein). Dabei ist es unerheblich ob diese Angriffe von einem oder von mehreren Angreifern kommen.

### Fernkampf

Bei Fernkampfangriffen wirft der Angreifer ein Objekt oder feuert eine Schusswaffe ab. Für Fernkampfangriffe wird eine normale Würfelprobe mit [Geschicklichkeit + Waffenfertigkeit] gegen eine Schwierigkeit ausgeführt, die auf der Größe des Ziels und einigen anderen Einflüssen beruht.

Um ein Menschengroßes Ziel (etwa bis 2m) zu treffen wird 1 Erfolg benötigt. Für ein Ziel von der halben Größe werden 2 Erfolge benötigt, für ein Ziel von einem Viertel dieser Größe 3 Erfolge. Liegt das Ziel am Boden (oder ist extrem schmal) oder bewegt es sich schnell und schwer verfolgbar (z.B. rennen) erhöht sich die Schwierigkeit um 1.

Größere Ziele zu treffen hat eine Schwierigkeit von 0, es scheitert nur bei einem Patzer.

### Deckung

Die oben genannten Schwierigkeiten werden auch auf Deckung angewendet. Befindet sich ein Menschengroßes Ziel (Schwierigkeit 1) zu 3/4 in Deckung, so ist die Schwierigkeit es zu treffen 53.

Der Angreifer kann sich aber auch dazu entscheiden durch die Deckung hindurch anzugreifen, in der Hoffnung, dass seine Waffe in der Lage ist die Deckung zu durchschlagen und das dahinter vermutete Ziel zu treffen. Der Angreifer muss dies vor seinem Angriff dem Spielleiter ankündigen. Er muss für den Angriff eine Aktion Zielen aufwenden, erhält aber

gleichzeitig Strafwürfel auf den Angriffswurf, und zwar 1 Strafwürfel wenn das Ziel zu 1/4 in Deckung ist, 2 Strafwürfel, wenn das Ziel zur Hälfte in Deckung ist und 3 Strafwürfel, wenn es zu 3/4 oder mehr (auch zu 100%) in Deckung ist. Die Deckung selbst wird dann wie Rüstung behandelt.

### Entfernung

Alle Fernkampfwaffen haben mehrere Entfernungen aufgeführt: Nah, Mittel, Weit, Extrem. Die oben genannten Schwierigkeiten bei Angriffen gelten für die Entfernung Nah. Jede weitere Entfernungsklasse erhöht die Schwierigkeit um 1. Eine Waffe kann nicht weiter als auf die Entfernung Extrem eingesetzt werden.

### Spezialangriffe

#### Greifen/Halten

Dein Charakter kann versuchen ein Ziel in 1.5m Reichweite zu greifen und festzuhalten. Das ist eine Widerstandsprobe [Geschicklichkeit + Waffenloser Kampf]. Bei Erfolg bekommt er seinen Gegner zu fassen und hindert diesen an Bewegung. Außerdem bekommt ein so ergriffener Gegner sofort den Zustand "verletzbar". Der Angreifer allerdings gilt ebenfalls als verletzbar und zwar solange, wie er seinen Gegner festhält. Ein solcher Angriff kann im Nahkampf als Gelegenheitsangriff durchgeführt werden. Ein erfasster Gegner kann versuchen zu entkommen.

#### Ansturm

Ein Angreifer kann einmal pro Runde eine normale Bewegung durchführen oder rennen, und direkt danach einen Nahkampfangriff ausführen. Bewegung und Angriff erhalten dabei 2 Strafwürfel (dafür, dass mehrere Aktionen auf einmal ausgeführt werden) und einen Bonuswürfel für den Schadenswurf, sofern dieser durchgeführt wird. Ein Charakter der anstürmt ist ab diesem Moment verletzbar bis er wieder an der Reihe ist.

#### Abwehrhaltung

Ein Charakter kann sich dazu entscheiden in seiner Runde nichts anderes zu tun, als sich zu

verteidigen. Er darf sich dann gegen eine weitere Attacke verteidigen (parieren) und erhält für die volle Runde 1 Bonuswürfel auf alle Verteidigungswürfe – selbst wenn er verletzbar ist.

### Entwaffnen

Bei diesem Angriff versucht der Angreifer den Verteidiger zu entwaffnen. Der Angriff wird ganz normal ausgeführt aber mit einer um 2 erhöhten Schwierigkeit. Bei Erfolg wurde die Waffe dem Verteidiger entrissen oder gar beschädigt (kritische Erfolge).

### Entkommen

Ein Charakter, der von jemandem festgehalten wird, kann versuchen sich aus dieser Umklammerung zu befreien. Angreifer und Verteidiger würfeln hierfür eine Widerstandsprobe [Stärke + Waffenloser Kampf]. Der Charakter, der entkommen möchte, gilt für diesen Versuch als Angreifer.

### Automatisches Feuer

Moderne Schusswaffen können zum Teil viele Projektile in kurzer Zeit abfeuern. Waffen mit dieser Eigenschaft haben bei der Angabe Feuerrate Werte für Einzelfeuer und Salvenfeuer stehen. Feuert ein Angreifer eine Salve ab, so erhält er einen Bonuswürfel auf Angriff, wenn er auf Kurze Entfernung angreift. Greift er auf Mittlere Entfernung oder weiter mit einer Salve an, so verdoppelt sich die Anzahl der jeweils zugewiesenen Strafwürfel.

Ist der Angriffswurf erfolgreich, gilt jeder gewürfelte Erfolg als ein separater Treffer, der jeweils den vollen Schadenswurf der Waffe erhält.

Ein Patzer beim Salvenfeuer bedeutet immer, dass die Waffe eine Ladehemmung oder Fehlfunktion hat.

### Zusammenfassung

**Nahkampf:** [Geschicklichkeit + Waffenfertigkeit] des Angreifers muss höher als [Geschicklichkeit] des Verteidigers sein

**Fernkampf:** [Geschicklichkeit + Waffenfertigkeit] muss gleich/höher sein als Schwierigkeit nach Zielgröße (+ Modifikatoren für Distanz, Bewegung usw.)

**Größe:** Ziel ist Menschengroß mind. 1 Erfolg, halbe Größe mind. 2 Erfolge, 1/4 Größe mind. 3 Erfolge, größer als Mensch □ Erfolge (aber Patzer = Misserfolg)

**Pariieren** (1x/Runde): [Geschicklichkeit + Waffenfertigkeit] statt nur [Geschicklichkeit]

**Verletzbar:** am Boden, kniet, hat pariert, nach Fernkampf, wird festgehalten, während anderer Aktion, reitet, rennt, klettert, kriecht, schwimmt, überrascht, sieht Angriff nicht kommen

## Schaden

Nach einem erfolgreichen Angriff würfelst Du den verursachten Schaden aus. Bei den Waffenbeschreibungen findest Du die Anzahl Würfel, die für diese Reguläre Probe gewürfelt werden dürfen. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 1, da sich das Ziel ja verteidigt bzw. wehrt. Erzielst Du einen Erfolg, verursacht Du einen Punkt Schaden. Für jeden kritischen Erfolg wird ein weiterer Punkt Schaden verursacht.

## Rüstungen

Trägt der Verteidiger Rüstung oder schwere Kleidung, erhöht sich die Schwierigkeit beim Schadenswurf. Schau in der Waffenbeschreibung nach, was für eine Art Schaden die Waffe verursacht (scharf oder stumpf) und vergleiche dies mit dem Rüstungsbonus für diese Art von Schaden. Der passende Rüstungsbonus wird zur Schwierigkeit des Schadenswurfes hinzu addiert.

*Beispiel: Dein Charakter wird von einer Gewehrkuugel getroffen, was 6W6 Schaden vom Typ "scharf" verursacht. Dein Charakter trägt eine schwere Lederjacke, die gegen scharfe Waffen 1 Punkt Rüstungsbonus gewährt. Die Schwierigkeit für den Schadenswurf steigt damit auf 2. Der Angreifer würfelt nun 3 Erfolge, Dein Charakter erleidet also 2 Verletzungen (1 weil die Würfelprobe erfolgreich war und 1 für den kritischen Erfolg).*

## Betäuben

Manche Waffen verursachen Betäubungsschaden statt scharfen oder stumpfen Schaden. Betäubungsschaden funktioniert weitgehend wie anderer Schaden, heilt aber schneller und zählt nicht mit, wenn geprüft werden muss, ob ein Charakter an seinen Verletzungen stirbt. Verwende den begriff *Wunde*, wenn eine Verletzung gemeint ist und *Betäubung*, wenn nur Betäubungsschaden gemeint ist. Auch Spieler sollten die beiden Schadenstypen immer getrennt notieren, da sie sich unterschiedlich auf bestimmte Würfelproben auswirken.

## Wunden

Im Prinzip sind Wunden Nachteile, die mit der Zeit verschwinden (heilen). Für jede Wunde, die ein Charakter erleidet oder hat, erhält er auf ALLE Würfelproben einen Strafwürfel. Das gilt auch für Betäubungsschaden.

## Tod

Wenn die Anzahl der Wunden eines Charakters, ausgenommen Betäubungswunden, sein Ausdauer-Attribut übersteigen, wird er bewusstlos. Wenn die Anzahl der Wunden, ohne Betäubungswunden, seine Ausdauer + Stärke übersteigt, stirbt er.

## Widerstandsprobe

Ein verwundeter Charakter kann eine volle Runde lang versuchen seine Kräfte zu sammeln und dadurch die durch die Verwundung verursachten Nachteile (Strafwürfel) bis zum Ende der Szene zu ignorieren. Er darf während dieses Versuchs keinerlei andere Aktionen unternehmen. Er würfelt hierfür [Ausdauer + Selbstbeherrschung]. Die Schwierigkeit dieser Probe ist die Anzahl seiner Wunden, inklusive Betäubungswunden. Erreicht der Spieler die nötige Anzahl Erfolge nicht, erleidet der Charakter weiter die vollen Auswirkungen seiner Verwundung. Die Vorzüge einer erfolgreichen Widerstands-Herausforderung gehen mit der nächsten erhaltenen Wunde sofort wieder verloren.

Die erhaltenen Strafwürfel für eine Verwundung werden bei der Widerstands-Herausforderung selbst nicht mitgewürfelt. Eine Widerstands-Herausforderung kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter bewusstlos ist.

## Wunden heilen

Ein verwundeter Charakter kann einmal pro Woche eine Heilungs-Herausforderung ablegen [Ausdauer + Selbstbeherrschung]. Die Schwierigkeit ist die Anzahl der Wunden ohne Betäubungswunden. Bei Erfolg gilt eine Wunde als geheilt. Kritische Erfolge heilen keine zusätzlichen Wunden. Andere Charaktere mit medizinischen Fertigkeiten können dabei helfen. Bei der Heilungs-Herausforderung zählen Strafwürfel, die durch die Wunden, Betäubung oder andere Ablenkungen verursacht werden, nicht. Vermeidet der Charakter während der gesamten Woche Belastungen, hat Zugang zu sauberem Wasser und ausreichend Nahrung und hat eine Unterkunft, erhält er für die Heilungs-Herausforderung vom Spielleiter 1-2 Bonuswürfel.

## Betäubung heilen

Dies funktioniert genauso wie Wunden heilen, der Charakter kann die Heilungs-Herausforderung aber alle 10 Minuten durchführen. Strafwürfel, die durch Wunden verursacht wurden, zählen bei dieser Heilungs-Herausforderung ebenfalls nicht mit.

Bezeichnungen, Eigenschaften, Zusammenstellungen und abweichende Werte verwenden.

Manche Entfernungen bei den Fernkampfaffen sind sehr niedrig angegeben. Das liegt daran, dass hier Distanzen angegeben sind, die unter Kampfbedingungen zu erreichen sind und nicht was technisch unter optimalen Bedingungen (z.B. Schießstand) möglich ist.

### Zusammenfassung

**Schadenswurf:** Waffenschaden (ggf. + Stärke) vs. [S1] (+ Rüstung)

**Je erlittene Wunde** = 1 Strafwürfel auf ALLE Herausforderungen außer Zähigkeit und Heilung

**Wunden (ohne Betäubung)** > Ausdauer = bewusstlos

**Wunden (ohne Betäubung)** > Ausdauer + Stärke = tot

**Zähigkeits-Herausforderung:**

Ausdauer+Selbstbeherrschung > Anzahl Wunden = Strafwürfel 1 Runde lang ignorieren

**Heilungs-Herausforderung** [Ausdauer + Selbstbeherrschung] > Anzahl Wunden = 1 Wunde geheilt

## Waffen & Rüstungen

Dies ist eine allgemeingültige Übersicht über typische Waffen, die in verschiedenen Spielwelten vorgefunden werden können. Verschiedene Hintergründe können andere

## Nahkampf

Waffe	Schaden	Angriffstypen	Reichweite	Fertigkeit
Axt	3W6+	Schnitt	1.5m	Klingenwaffen
Beil	2W6+	Schnitt	1.0m	Klingenwaffen
Breitschwert	3W6+	Schnitt, Stich	1.5m	Klingenwaffen
Garotte	-	-	0.5m	Waffenloser Kampf
Hellebarde	3W6+	Schnitt, Stich	2.5m	Klingenwaffen
Kampftab	1W6+	Schlag	2.5m	Schlagwaffen
Knüttel	1W6+	Schlag	1.5m	Schlagwaffen
Kriegshammer	3W6+	Schlag	1.5m	Schlagwaffen
Kurzschwert	2W6+	Stich, Schnitt	1.0m	Klingenwaffen
Messer	2W6+	Stich, Schnitt	0.5m	Klingenwaffen
Pefferspray	1W6	-	2m	Waffenloser Kampf
Peitsche	2W6	-	3m	Schlagwaffen
Rapier	2W6+	Stich, Scharf	1.5m	Klingenwaffen
Speer	2W6+	Stich, Scharf	2.0m	Klingenwaffen
Streitkolben	2W6+	Schlag	1.0m	Schlagwaffen
Unbewaffnet	0W6+	Schlag	0.5m	Waffenloser Kampf
Zweihänder	3W6+	Schnitt, Stich	2.0m	Klingenwaffen

*Ein + beim Schaden zeigt an, dass Du die Stärke-Würfel Deines Charakters beim Schadenswurf mitwürfeln darfst.*

## Fernkampf

Alle Fernkampfangriffe durch Speere, Pfeile usw. sind vom Angriffstyp "Stich".

Waffe	Schaden	S/R	Reichweite	Fertigkeit
Armbrust (leicht)	4W6	0.5	10/20/40/80	Gewehre
Armbrust (schwer)	5W6	0.25	15/30/60/120	Gewehre
Blasrohr	1W6	1	5/10/20/40	Blasrohre
Gewehr	6W6	3	50/100/200/400	Gewehre
Kompositbogen	3W6+	1	10/20/40/80	Bögen
Langbogen	4W6+	1	25/50/100/200	Bögen
Maschinengewehr	6W6	3	75/150/300/600	Schwere
Maschinenpistole	5W6	3	10/20/40/80	Pistolen
Pistole (leicht)	4W6	3	15/30/60/120	Pistolen
Pistole (schwer)	5W6	3	15/30/60/120	Pistolen
Raketenwerfer	5W6	1	250*/500/1000/2000	Schwere
Schrotflinte	7W6	3	12/24/48	Gewehre
Stein	1W6+	1	10/20/40/-	Wurfaffen
Sturm-gewehr	6W6	3	50/100/200/400	Gewehre
Scharfschützengewehr	6W6	3	100/200/400/800	Gewehre
Wurfmesser	1W6+	1	3/6/12/-	Wurfaffen
Wurfspeer (leicht)	3W6+	1	16/32/64/-	Wurfaffen



Wurfspeer (schwer)	4W6+	1	5/10/20/-	Wurfwaffen
--------------------	------	---	-----------	------------

*S/R – Schuss pro Runde (maximale Feuerrate der Waffe)*

*\*Mindestdistanz 10m – bedeutet, dass unter dieser Distanz kein Angriff durchgeführt werden kann.*

### Explosivstoffe

Explosivstoff	Schaden	Typ	Radius	Reichweite
Dynamit	12W6	Stumpf	5m	-
Granate	6W6	Stich	10m	10/20/40/-
Rohrbombe	8W6	Stich	5m	-
Semtex	16W6	Stumpf	5m	-
HE Rakete	12v	Stumpf	5m	75/150/300/600
Hohlladungsgeschoss	12W6	Stich	5m	75/150/300/600

### Rüstungen

Wenn Du angegriffen wirst, wird der **Rüstungswert** [RW] Deiner Rüstung zu der Schwierigkeit des Schadenswurfs des Angreifers gezählt. Dabei ist ausschlaggebend, was für eine Waffe der Angreifer verwendet, Rüstungen schützen gegen unterschiedliche Angriffstypen nicht immer gleich gut.

### Vollrüstung

Die Regeln gehen immer davon aus, dass ein Charakter oder Nichtspielercharakter eine vollständige Rüstung trägt, also nicht einen Stahlharnisch über Brust und Rücken, aber nackten Armen und Beinen. Er trägt alle Teile, die für eine solche Rüstung zu bekommen sind und die für eine solche Kombination gemacht sind. Mindestens aber muss er Torso, Arme und Kopf einheitlich gerüstet haben um den vollen RW zu erhalten. Ist dies nicht erfüllt, so erhält der Angreifer einen oder mehrere Bonuswürfel auf seine Schadenswürfel, weil er seine Angriffe gegen schwächer gepanzerte Körperteile richten kann.

**RW Scharf, Stich, Schlag** – der Rüstungswert beim jeweiligen Angriffstyp.

**Widerstand** – Anzahl der Wunden, die die Rüstung aushält, bevor sie selbst so beschädigt ist, dass sie keinen Schutz mehr gewährt.

**Gewicht** – das Gewicht einer Vollrüstung in kg.

**Malus** – Anzahl Strafwürfel, die, zusätzlich zum Gewicht, auf alle körperlichen Herausforderungen angewendet werden, da die Rüstung durch ihr Material und ihre Konstruktion die Bewegungsfreiheit einschränkt.

### Rüstungen

Rüstung	RW Schlag	RW Schnitt	RW Stich	Wunden	Gewicht	Malus
Schwere Kleidung	+1	+1	-	2	3kg	-
Lederrüstung	+1	+1	-	5	5kg	-
Beschlagene Leder-	+1	+1	-	8	7.5kg	-

rüstung						
Lamellenpanzer	+2	+1	+1	8	8kg	1W6
Schuppenpanzer	+2	+2	+2	10	15kg	2W6
Kettenpanzer	+2	+2	+1	12	20kg	1W6
Platten-4panzer	+3	+3	+2	20	25kg	2W6
Körperpanzer	+2	+2	+2	20	12kg	1W6
Energiepanzer	+3	+3	+3	30	150kg	1W6

**Schwere Kleidung** – auch Textilrüstung genannt. Hierzu zählen alle Rüstungen oder Unterrüstungen die aus normalen Stoffen hergestellt wurden. Ein wattierter Waffenrock z.B. zählt als Schwere Kleidung, ein besonders dicker Morgenmantel evtl. auch (Entscheidung des Spielleiters).

**Lederrüstung** – jede Rüstung, die aus gehärtetem Leder hergestellt ist (weiches Leder gilt als Schwere Rüstung). Manche Lederrüstungen sind mit Nieten oder Metallringen bedeckt. Solange diese alleine für sich keine eigenständige Rüstung darstellen, zählt die Rüstung als Lederrüstung.

**Lamellenpanzer** – eine besondere Form der Lederrüstung, manchmal sind die Lamellen auch aus Holz gefertigt. Die Rüstung ist aus Hunderten überlappenden Lamellen zusammengesetzt und erlaubt etwas mehr Bewegungsfreiheit als andere Rüstungen, bietet aber auch geringeren Schutz.

**Schuppenpanzer** – Eine Textilrüstung oder weiche Lederrüstung, die mit tausenden Metallschuppen bedeckt ist. Diese Rüstung ist schwer und schränkt die Bewegung des Trägers ein.

**Gliederpanzer** – auch Schienen- oder Spangenpanzer. Er besteht in der Regel aus über 20 Eisenschienen (Spangen), die um den Rumpf gebogen sind und durch auf Lederriemen genietete Scharniere und Schnallen und an der Vorderseite durch Schnürhaken zusammengehalten wurden.

**Kettenpanzer** – Eine Rüstung, die aus zahlreichen ineinander verflochtenen und vernieteten kleinen Metallringen besteht. Die vielen kleinen Bestandteile der Kettenrüstung absorbieren die meisten Schläge und Stöße durch Waffen wie beispielsweise das Schwert.

**Plattenpanzer** – Eine Rüstung aus Körpergerecht geformten Metallplatten, die an den Gelenken mit Scharnieren verbunden sind. Nahezu alle Körperteile sind vollständig mit Rüstung bedeckt.

**Körperpanzer** – eine moderne Form der Rüstung, die häufig beim Militär oder Polizeidiensten verwendet wird. Sie kombiniert verschiedene Materialien wie Kunststoffe, Legierungen und Keramik.

**Energiepanzer** – eine hochmoderne schwere Körperrüstung, die über eine eigene Energieversorgung und ein Exoskelett verfügt.

**Energieschild** – ein projizierter Schild aus Energie, der in der Lage ist Projektile oder Energiestöße abzuwehren oder zu verlangsamen. In der höchsten Entwicklungsstufe macht er das Tragen von herkömmlichen Rüstungen überflüssig.

## Kapitel 4 – Charaktererschaffung

Neue Charaktere werden erstellt, in dem man eine Anzahl Würfel auf ihre Attribute und Fertigkeiten verteilt.

Verteile **12 Würfel auf alle 6 Attribute**. Jedes Attribut muss mindestens 1 Würfel erhalten, aber höchstens 4 Würfel.

Verteile **12 Würfel auf Fertigkeiten**. Wähle dazu einfach die gewünschten Fertigkeiten, notiere sie auf dem Charakterbogen und schreibe die zugewiesene Anzahl Würfel dahinter. Eine Fertigkeit kann nicht mehr als 3 Würfel erhalten und nicht weniger als 1 Würfel.

Du kannst Fertigkeitwürfel auch dazu verwenden, statt einer Fertigkeit eine Fähigkeit in einer Fertigkeit zu erhalten. Du darfst maximal so viele Fähigkeiten zu einer Fertigkeiten haben, wie Du Würfel in der Fertigkeit besitzt.

Wähle **1 Vorteil** und **1 Nachteil** mit jeweils 1 Würfel für Deinen Charakter.

Wähle **3 Persona-Muster** für Deinen Charakter. Das können persönliche Ziele, Lebensphilosophien, wertvolle Hintergrundinformationen aber auch Abhängigkeiten oder Phobien sein – alles was Deinen Charakter motiviert.

**Lebensstil & Reichtum** – wähle einen Beruf oder eine Funktion für Deinen Charakter, mit dem er seinen täglichen Lebensunterhalt verdient – dazu legst Du zusammen mit dem Spielleiter ein Attribut und eine Fertigkeit fest, die Du in Deiner Erwerbstätigkeit regelmäßig einsetzt und benötigst. Dein Lebensstil beträgt zu Spielbeginn [Einkommenswurf/3] in Würfeln (abgerundet). Setzt Dein Charakter, ein Reporter, z.B. [Wahrnehmung + Schreiben] als Einkommenswurf ein und hat Aufmerksamkeit 2W6 sowie Schreiben 3W6, so hat er zu Spielbeginn einen Lebensstil von 1. Der Lebensstil kann auch 0 oder weniger betragen! Danach machst Du sofort Deinen ersten Einkommenswurf.

Ein Beispiel Spielercharakter:

Peg Thannis, DEA Special Agent (1)	
<b>Attribute</b>	
Stärke 2W6	Intelligenz 2W6
Ausdauer 2W6	Charisma 1W6
Geschicklichkeit 2W6	Wahrnehmung* 3W6
<b>Fertigkeiten</b>	
Kampreflexe 2W6 (Kontrollzone)	
Konzentration* 2W6 (Fokus)	
Forensik 1W6	
Pistolen 1W6	
Sprinten 1W6	
Waffenloser Kampf 2W6 (Mehrfachangriff)	
<b>Vorteile/Nachteile</b>	
Feinde 1W6	
Strafverfolgungsbehörden 1W6	
<b>Persona</b>	
Übellaunig	
Neugierig	
Sucht die vermisste Schwester Janet	
<b>Lebensstil 5</b>	

## Persona-Muster

Diese helfen dabei einen interessanten und lebendigen Charakter zu entwerfen. Wenn Du Dich im Spiel gemäß dieser Muster verhältst, kann Dir der Spielleiter einen Würfel für Deinen Persona-Pool gewähren. Verhält sich Dein Charakter sehr entgegen seiner Persona-Muster, kann Dir der Spielleiter einen Persona-Würfel wegnehmen.

### Beispiele für Persona-Muster

Alkoholabhängig  
 Apathisch  
 Neugierig  
 Nimmt keine Hilfe an  
 Hält Freundschaft für eine Last  
 Genügsam  
 Großzügig  
 Gesellig  
 Leichtgläubig  
 Wissen ist Macht!  
 Liebt angeln und jagen  
 Perfektionist  
 Ungewaschen  
 Romantisch  
 Sadistisch  
 Lehrerhaft  
 Unterrichtet heimlich unterprivilegierte Kinder  
 Empfindsam  
 Aufbrausend  
 Schüchtern  
 Hat einen schrecklichen Humor  
 Meine Stadt ist der beste Ort auf der Welt  
 Dickhäutig  
 Wäre gern Schriftsteller  
 Würde gern professioneller Fußballer  
 Verschwenderisch  
 Siegen ist alles!

### Erfahrung und Fortschritt

Dein Charakter beginnt das Spiel auf Stufe 1. Im Spielverlauf wird er an Erfahrung dazu gewinnen und weitere Stufen aufsteigen. Erfahrung sammelst Du im Spiel bei gelungenen Herausforderungen und für das Abschließen von Abenteuern.

Tabelle 4.1 Benötigte Erfahrungspunkte für Stufenaufstieg

Stufe	Benötigte Erfahrungspunkte
2	12

3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18

### Erfahrung durch Herausforderungen

Immer wenn Du eine Herausforderung erfolgreich absolvierst (oder durch Unterstützung dazu beiträgst), und dabei wenigstens die Hälfte Deiner Würfel (inklusive Strafwürfeln) 5 oder 6 zeigen, darfst Du einen Erfahrungspunkt zu einer Deiner Eigenschaften (Fertigkeiten, Vorteile, Nachteile, usw.) addieren, die an dieser Herausforderung beteiligt war. Attribute sind davon ausgenommen!

Du kannst maximal so viele Erfahrungspunkte je Eigenschaft sammeln, wie Du Würfel darin besitzt. Hast Du zum Beispiel die Fertigkeit Taschendiebstahl auf 3W6, so kannst Du maximal 3 Erfahrungspunkte dieser Fertigkeit zuordnen. Fähigkeiten erhöhen diese Begrenzung nicht.

Du kannst maximal 1 Erfahrungspunkt durch Herausforderungen je Szene erhalten und musst diesen auch sofort nach der Herausforderung zuordnen, ansonsten verfällt er. Du kannst Dich auch dazu entscheiden diesen Erfahrungspunkt nicht zu nehmen, zum Beispiel, wenn Du darauf setzt, in dieser Szene einen Erfahrungspunkt durch eine andere Eigenschaft zu gewinnen.

### Erfahrung durch Abenteuer

Am Ende eines Abenteuers oder wichtigen Abschnitts erhältst Du möglicherweise vom Spielleiter Erfahrungspunkte für gutes Rollenspiel und das Bestehen des Abenteuers – in der Regel sind das 1 oder 2 Erfahrungspunkte.

Diese funktionieren wie Erfahrungspunkte durch Herausforderungen, Du kannst sie aber frei Eigenschaften zu teilen. Auch hier gilt das Limit durch die Anzahl Würfel in der jeweiligen Eigenschaft.

Folgende Tabelle zeigt an, über wieviele Würfel und welche Höchstwerte ein Charakter oder Nichtspielercharakter einer bestimmten Stufe verfügt.

**Tabelle 4.2 Maximalwerte nach Stufe**

Stufe	Würfel Attribute (Summe)	Höchstwert Attribute	Würfel Fertigkeiten (Summe)	Höchstwert Fertigkeiten	Anzahl Spezialisierungen je Fertigkeit
1	12	4	12	3	1
2	13	4	14	3	1
3	14	4	16	4	2
4	15	5	18	4	2
5	16	5	20	5	3
6	17	5	22	5	3
7	18	6	24	6	4
8	19	6	26	6	4

### Aufstieg

Am Ende einer Szene besteht die Möglichkeit eine Stufe aufzusteigen. Dazu muss die Gesamtzahl der gesammelten Erfahrungspunkte die nötige Zahl in Tabelle 4.1 erreichen. Steigst Du eine Stufe auf, sind alle gesammelten Erfahrungspunkte verloren. Dafür darfst Du nun einen Würfel zu einem Attribut Deiner Wahl hinzufügen und 2 Würfel zu Fertigkeiten oder Fähigkeiten Deiner Wahl (entweder je 1 Würfel auf zwei, oder beide Würfel auf eine Fertigkeit/Fähigkeit).

Kein Attribut darf jemals höher sein als ein Drittel der Gesamtanzahl Deiner Attributswürfel; keine Fertigkeit darf jemals höher sein als ein Viertel der Gesamtanzahl Deiner Fertigkeitwürfel.

Du darfst keine Vorteile oder Nachteile entfernen durch den Stufenaufstieg. Dies ist nur in Absprache mit dem Spielleiter im regulären Spielverlauf möglich.

## NSCs erschaffen

Nichtspielercharaktere, die etwas genauer ausgearbeitet sein müssen, werden grundsätzlich nach den gleichen Regeln erstellt, wie Spielercharaktere. Möchte der Spielleiter zum Beispiel als Hauptgegner einen fähigen Spezialagenten erstellen, so nutzt er das hier beschriebene Punktesystem um zum Beispiel einen Stufe 6 Agenten zu erschaffen. Dieser verfügt nach Tabelle 4.2 über 17 Attributswürfel, 22 Fertigkeitswürfel und möglicherweise einige interessante Vor- und Nachteile.

Unwichtigere Nichtspielercharaktere, zum Beispiel Wachposten, Empfangsdamen, Taxifahrer oder austauschbare Schläger sind in der Regel Stufe 0 Nichtspielercharakter. Diese verfügen, wenn nicht anders festgelegt, über 1 Würfel in jedem Attribut und Fertigkeit und beherrschen nicht mehr als 6-8 Fertigkeiten.

Ein typischer Taxifahrer könnte also so aussehen:

<b>Barry Bigelow, Taxifahrer (0)</b>	
<b>Stärke</b> 2W6	<b>Geschicklichkeit</b> 2W6
<b>Kunst</b> 1W6	<b>Fahren</b> (Auto) 3W6
<b>Sprache</b> (Englisch) 2W6	<b>Sprache</b> (Italienisch) 4W6
<b>Armut</b> 1W6	<b>Adlerblick</b> 1W6

Es ist nicht nötig, immer alle Attribute anzugeben, es sollten mindestens die Stärken bzw. markanten Eigenschaften eines Nichtspielercharakters vorhanden sein.

## Kapitel 5 – Umwelteinflüsse

Die Welt ist ein gefährlicher Ort. Dieses Kapitel gibt dem Spielleiter die wichtigsten Regeln an die Hand um mit Bedrohungen durch die Umwelt der Spielercharaktere umgehen zu können.

### Angst

Manche Kreaturen oder Situationen verursachen Angst bei Spielercharakteren. Der Spielleiter bestimmt, wann SCs eine Angstprobe ablegen müssen. Kreaturen, die Angst verursachen, würfeln dazu die Anzahl ihrer regulären Angriffswürfel (so als würden sie tatsächlich

angreifen). Betroffene SCs legen eine Probe auf [Charisma + Selbstbeherrschung] ab. SCs, deren Angstprobe scheitert, dürfen sich nur noch bewegen und verteidigen. Sie müssen versuchen umgehend so weit wie möglich von der Kreatur oder dem Ort weg zu kommen, der ihre Angst auslöst. In der Regel hält diese Bedingung für eine ganze Szene an. Erleidet ein SC bei einer Angstprobe Patzer, so kann der Spielleiter permanente geistige Störungen vergeben.

### Drogen

Geringe Mengen Alkohol oder ähnlicher Drogen haben keinen negativen Effekt auf Spielercharaktere. Der Spielleiter kann erlauben, dass sie auch einen geringen positiven Effekt bei sozialen Interaktionen haben können (wenn der Gebrauch in der jeweiligen Situation von allen Nichtspielercharakteren als angemessen betrachtet wird). Manche Drogen erlauben es Schmerz zu ignorieren oder sie gewähren dem Spielercharakter vorübergehend Bonuswürfel. Der exzessive Gebrauch von Drogen macht jedoch eine Schadensprobe gegen [Ausdauer] erforderlich. Verursachte Wunden werden als Betäubung gewertet. Der Spielleiter legt fest, wann die Schadensprobe gegen welche Schwierigkeit abgelegt werden muss.

### Ertrinken/Ersticken

Wenn ein Spielercharakter nicht in der Lage ist zu atmen, ist jede Runde eine Probe mit [Ausdauer + Selbstbeherrschung] gegen Schwierigkeit 1 abzulegen. Scheitert die Probe, erleidet der Spielercharakter Betäubungsschaden 1. Alle 10 Runden erhöht sich die Schwierigkeit um 1. Kann der Spielercharakter für eine Runde atmen, ist aller durch Ersticken angesammelter Betäubungsschaden wieder geheilt.

### Feuer

Ist ein Charakter Feuer oder sehr großer Hitze ausgesetzt, bestimmt die Intensität des Feuers, wie viele Schadenswürfel jede Runde gewürfelt werden. Kontakt mit einer brennenden Fackel z.B. entspricht 3 Würfeln, ein Charakter, der mitten in einem brennenden Gebäude steht, würde 6 oder mehr Würfel Schaden erleiden. Rüstung schützt bei der Schadensprobe ganz normal gegen Feuer, bis der Charakter durch das Feuer verwundet wird. Danach schützt die Rüstung nicht mehr und erleidet stattdessen

selbst Schaden durch das Feuer (s. Gegenstände zerstören).

### Freunde/Feinde

NPCs, die Dein Charakter trifft, haben unterschiedliche Einstellungen. Einige Beziehungen zu NPCs sind komplizierter, aber die meisten fallen in eine der fünf Kategorien: Verbündet, Freundlich, Neutral, Ablehnend, Feindlich.

**Verbündete** NPCs riskieren ihre eigene Sicherheit, um Deinem Charakter zu helfen.

**Freundliche** NPCs werden Deinen Charakter unterstützen oder ihm Informationen geben, wenn sie das nicht allzu viel kostet.

Neutrale NPCs werden Deinem Charakter helfen, wenn Sie selbst einen Vorteil davon haben.

**Ablehnende** NPCs werden vermeiden Deinen Charakter zu unterstützen und versuchen ihm zu schaden oder ihn zu behindern, wenn dies kein größeres Risiko für sie bedeutet.

**Feindliche** NPCs werden ihre eigene Sicherheit gefährden um Deinem Charakter zu schaden.

### Gegenstände zerstören

Wenn ein Charakter ein unbelebtes Objekt, also einen Gegenstand, angreift, legt der Spielleiter die Schwierigkeit anhand der Objektgröße, Bewegung und anderen Einflüssen fest. Ein Gegenstand erhält keine Verteidigungswürfel gegen den Angriffswurf, aber den normalen automatischen Verteidigungserfolg von 1 als Verteidiger.

Wenn der Angriff des Spielercharakters gelingt, wird ganz normal der Schaden ausgewürfelt. Der Spielleiter legt fest, welchen Rüstungswert das Objekt eventuell hat und wie viele Wunden es hinnehmen kann, bevor es als zerstört gilt. Kritische Erfolge beim Schadenswurf können besondere Effekte haben, z.B. dass das Objekt zerspringt oder explodiert.

Gegenstände, die in Herausforderungen und Würfelproben benutzt werden, erhalten so viele Strafwürfel, wie sie Wunden erhalten haben.

### Gifte

Mit Giften kann ein Charakter auf verschiedene Weisen in Kontakt kommen, Aufnahme über die Haut, Mund, Nase, Augen, Injektion, offene Wunde, Lunge usw. Mit diesen Giften sind alle Gifte gemeint, die nicht unter Drogen oder ähnlichem erläutert sind, also Substanzen, die in

der Regel ausschließlich dazu verwendet werden, jemanden durch Vergiftung zu Schaden.

Jedes Gift hat eine Stärke in Würfeln für den Angriff, ein Vergifteter verteidigt sich mit seinem Ausdauer Attribut. Der Ersteffekt eines Giftes tritt in der Regel nach einer gewissen Zeit ein. Nach einem erfolgten Ersteffekt (Schaden wurde verursacht) und einiger Zeit verursachen viele Gifte Folgeschäden, wenn sie nicht aus dem Körper entfernt oder neutralisiert werden. Verursachen zwei nachfolgende Vergiftungs-Herausforderungen keinen Schaden, hat das Gift seine Wirksamkeit verloren bzw. wurde vom Organismus neutralisiert. Gifte können statt zusätzlichem Schaden auch spezielle kritische Effekte erzeugen. Eine Erste-Hilfe-Herausforderung kann verwendet werden, um ein Vergiftungsopfer bei seiner nächsten Vergiftungs-Herausforderung zu unterstützen.

Die Angaben in der Tabelle entsprechen den üblichen Dosen, die nicht oder kaum nachweisbar sind. Größere Dosen erhöhen den Schaden und reduzieren die Zeiten bis zum Ersteffekt und Folgeeffekten, sind dann aber auch relativ leicht zu entdecken (Geschmack usw.) bzw. später nachzuweisen.

Gift	Angriff	Schaden	Erster Effekt	Folgeeffekte
Arsen <sup>1</sup>	6	2	3 Tage	1 Tag
Belladonna <sup>1</sup>	7	4	12 Stunden	12 Stunden
Zyanid <sup>1</sup>	8	6	sofort	2 Stunden
Thallium <sup>1</sup>	7	4	3 Tage	3 Tage
Schlangengift <sup>2</sup>	6	4	2 Minuten	10 Minuten

<sup>1</sup> eingenommen

<sup>2</sup> injiziert

### Kälte

In sehr kalter Umgebung und ohne ausreichenden Schutz (Feuer, Decken) muss Dein Charakter regelmäßige [Ausdauer + Überleben] Herausforderungen bestehen. Wenn diese fehlschlagen, musst Du dich gegen eine Schadens-Herausforderung verteidigen.

Bei Temperaturen um den Gefrierpunkt (0°C) wird diese Herausforderung alle 5 Stunden fällig und verursacht bei Fehlschlag 5W6 Schaden.

Unter arktischen Bedingungen (unter Null bis -70°C) muss diese Herausforderung alle 10 Minuten bestanden werden, ansonsten drohen 7W6 Schaden. Kälteschaden wird als Betäubungsschaden betrachtet, heilt aber nicht bis der Charakter sich in wärmere Umgebung begibt. Wird der Charakter bewusstlos, wird weiterer Kälteschaden zu realem Schaden.

Warme Kleidung wirkt als 1W6 Rüstung gegen Kälteschaden. Spezielle Kaltwetterkleidung bietet 2W6 Schutz gegen Kälteschaden.

### Krankheiten

Krankheiten übertragen sich durch Kontakt zwischen Personen (Luft, Berührung, Speichel, usw.), über offene Wunden, aber auch über verdorbene Nahrung oder Tierhaare und -exkrememente.

Jede Krankheit verfügt über eine Anzahl Angriffswürfel. Der Verteidiger wehrt sich mit seinem Ausdauer-Attribut. Die erste Angriffs-Herausforderung findet nach der Inkubationszeit statt. In der Folgezeit kann die Krankheit weitere Angriffs-Herausforderungen verursachen. Verursachen zwei aufeinanderfolgende Herausforderungen keinen Schaden, gilt die Krankheit als geheilt, bzw. der Erreger als eingedämmt.

Einige Krankheiten hinterlassen dauerhafte Veränderungen in Form von Nachteilen. In Absprache mit dem Spielleiter kann eine Krankheit eine verursachte Wunde in einen Nachteil mit 1W6 umwandeln, der zu den bekannten Folgewirkungen der Krankheit passt.

Krankheit	Angriff	Schaden	Inkubation	Wiederkehr
<b>Pocken</b> Ursache: Ansteckung Nachteile: Erblindung, Hirnschäden	8	5	12 Tage	7 Tage
<b>Malaria</b> Ursache: Moskitostich Nachteile: keine	6	3	7 Tage	2 Tage
<b>Wundbrand</b> Ursache: Wundinfektion Nachteile: Lahm, Fehlende Hand	4	4	7 Tage	7 Tage

<b>Aussatz (Lepra)</b> Ursache: Tröpfcheninfektion Nachteile: Deformationen	4	0 <sup>1</sup>	2-5 Jahre	6 Monate
---	---	----------------	--------------	-------------

<sup>1</sup> Verursacht selbst keinen Schaden, außer dass der Betroffene Schmerz, Wärme und Kälte kaum noch wahrnehmen kann. Bei Wiederkehr und erneutem Angriffserfolg, findet eine Sekundärinfektion z.B. durch Wundbrand statt.

### Säuren

Du kannst mit Säuren auf verschiedene Arten in Kontakt kommen, als Fernkampfangriff, einnehmen, bei einem Unfalls, usw. Die Angriffswürfel der Säure richten sich nach ihrer Stärke und der Menge, der Dein Charakter ausgesetzt ist. Trägst Du Rüstung, darfst Du mit dem Rüstungstyp Stumpf verteidigen.

Säure verursacht auch in Folgerunden weiteren Schaden. Die Angriffsstärke in einer Folgerunde entspricht der Anzahl Schadenswürfel, die in der vorherigen Runde verursacht wurden. Gegen diesen Schaden schützt keine Rüstung mehr.

*Hinweis: Der Spielleiter kann festlegen (insbesondere bei kritischen Treffern), dass Ausrüstungsgegenstände durch die Säure beschädigt oder zerstört wurden.*

### Sprachen

Wenn eine Herausforderung eine Fertigkeit erfordert die sich auf eine Sprache bezieht, die Dein Charakter nicht fließend beherrscht, muss zuerst eine Fertigungsprobe (Intelligenz + Sprachfertigkeit, Schwierigkeit 1) in dieser Sprache abgelegt werden., Schätzt die Probe fehl, werden 4 Strafwürfel zur eigentlichen Erfolgsprobe danach addiert. Charakter sprechen ihre Muttersprache fließend. Der Spielleiter kann festlegen, in welchen Fällen diese Strafwürfel verhängt werden und wann nicht.

### Sprengstoffe

Explosivstoffe wirken als spezieller Angriff, der automatisch alle Ziele im Explosionsradius trifft. Explosivstoffe haben eine Stärke, die im Explosionsradius gilt. Für jeden Explosionsradius (Distanz), den ein Ziel von diesem innersten

Explosionsradius entfernt steht, reduziert sich der Schaden um 1W6.

*Beispiel: Eine Dynamitstange verursacht 12W6 Schaden im Explosionsradius von 1,50m. Ein Ziel, dass sich 6m entfernt von der Explosion befindet, muss sich gegen 8W6 Explosionsschaden verteidigen (6m = 4facher Explosionsradius, also 12W6 -4W6). Eine Handgranate verursacht 6W6 Schaden mit einem Explosionsradius von 3m, ein Ziel in etwa 10m Entfernung muss sich damit gegen 3W6 Schaden verteidigen.*

Explosionen gelten als **Stumpfer Schaden**.

### **Stürze**

Ein Spielercharakter, der tiefer fällt, als ein paar Zentimeter, erleidet eventuell Schaden. Für je 2m Sturzhöhe würfelt der Spielleiter 1 Schadenswürfel. Rüstung schützt gegen Sturzschaden nicht, aber die Schwierigkeit der Schadensprobe beträgt 1 (nicht 0), wenn der Spielercharakter eine Rüstung trägt. Fällt ein Spielercharakter auf sehr weichen Untergrund, kann der Spielleiter den Schaden reduzieren. Wasser z.B. reduziert die Anzahl der Schadenswürfel um 2.