

HELDEN UND HALUNKEN

REGELZUSAMMENFASSUNG

Diese Fassung ist als Spickzettel am Tisch gedacht. Details, Sonderfälle und Beispiele sind bewusst gestrichen. Für Details schaut bitte ins **Grundregelwerk**.

PROBEN

Proben: Würfle 2W10. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Probenwert, gelingt die Probe. Der Probenwert ist Fertigkeit plus Modifikator. Modifikatoren verändern den Probenwert, nie den Würfelwurf.

Modifikatoren: sehr einfach +6; einfach +4; wenig fordernd +2; fordernd +0 (Standard); sehr fordernd -2; schwierig -4; sehr schwierig -6

Automatischer Fehlschlag: Ein Wurf von 19 oder 20 ist immer ein Fehlschlag.

Qualitätsstufe: eine Qualitätsstufe pro angefangene 5 auf dem Wurf. 1–5 = 1 QS, 6–10 = 2 QS etc.

Volltreffer: Pasch + Erfolg → immer Erfolg mit dem höchsten erreichbaren QS

Patzer: Pasch + Misserfolg → Komplikation nach Spielleitung oder Tabelle

Vergleichende Probe: Höherer Wurf gewinnt. QS = Differenz zwischen den Würfeln.

Helfen: QS der Probe als Bonus auf die Probe des Ziels

KAMPF

Handlungen: Ein Kämpfer handelt bei Initiative, Initiative -4, Initiative -8 usw. Bei 0 oder weniger endet seine Handlung in dieser Runde.

Bewegung: Bei jeder Handlung ist zusätzlich eine kurze Bewegung erlaubt: halbe Bewegungsweite, mindestens 2 Schritt.

Reaktionen: Sie stehen zu Beginn der Runde bereit, sofern die Figur nicht überrascht ist.

Angriffe: Angreifer würfelt 2W10 gegen Angriffswert.

Verteidigung: Ziel kann mit einer Reaktion verteidigen, Probe auf passende Fertigkeit, meist Kampfkunst gegen Waffen, Magiekunde gegen Zauber, Unbeugsamkeit gegen Flächeneffekte.

Volltreffer / Patzer: Wurf auf die entsprechende Tabelle.

Tabelle: Volltreffer beim Angriff

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	+2 Schadenswürfel und direkten Schaden
1–2	Verheerender Treffer	+2 Schadenswürfel
3–4	Tiefe Wunde	+1 Schadenswürfel und Zustand «blutend»
5–6	Kopftreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt»
7–9	Beintreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt»
10–14	Gefährlicher Treffer	+1 Schadenswürfel
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

Tabelle: Patzer beim Angriff

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Muskelriss	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden und Zustand «verwundet».
1–2	Überdehnt	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden.
3–4	Offene Deckung	Der Angreifer ist «verwirrt».
5–6	Fehltritt	Der Angreifer rutscht 2 Schritt am Gegner vorbei (kann Blockadeangriff auslösen) und erleidet «verlangsamt».
7–9	Waffe blockiert	Die Waffe verkeilt sich. Der Angreifer benötigt eine Aktion und eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit (Nahkampf) oder Handwerk (Fernkampf), um sie zu befreien.
10–14	Demoralisiert	Der Angreifer erleidet «demoralisiert».
15+	Unsauberer Angriff	Der Angriff verpufft wirkungslos.

Tabelle: Volltreffer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Tödliche Konteröffnung	Sofortiger Gegenangriff mit +2 Angriffsbonus. Zählt nicht als Reaktion.
1–2	Brutale Riposte	Sofortiger Gegenangriff. Zählt nicht als Reaktion.
3–4	Demoralisiert	Der Angreifer erhält «demoralisiert».
5–6	Gleichgewicht gebrochen	Der Angreifer ist «verwirrt».
7–9	Raum gewonnen	Der Verteidiger darf sich sofort (Bewegungsweite ÷ 4) Schritt frei bewegen, ohne Blockadeangriffe zu provozieren.
10–14	Saubere Abwehr	Der Angriff wird vollständig negiert. Zusätzlich +2 Verteidigung gegen diesen Gegner bis zum Beginn der nächsten Runde.
15+	Routiniertes Parieren	Kein zusätzlicher Effekt.

Tabelle: Patzer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Angreifers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	+2 Schadenswürfel und direkter Schaden
1–2	Verheerender Treffer	+2 Schadenswürfel
3–4	Tiefe Wunde	+1 Schadenswürfel und Zustand «blutend»
5–6	Kopftreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt»
7–9	Beintreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt»
10–14	Gefährlicher Treffer	+1 Schadenswürfel
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

VERLETZUNGEN

Schaden: Gewinnt der Angreifer, QS = Differenz der Würfe. Pro QS einmal der Schadenswürfel inkl. Schadensbonus. Rüstungsschutz reduziert jeden Schadenswurf separat.

Schadensart: Brechend – halber RS. Direkt – keine RS. Elementarschaden ist immer brechend, ausser Ziel ist resistent oder immun.

Verwundet: Bei halben LP oder weniger: –2 auf alle Proben.

Sterbend: Bei 0 LP beginnt das Sterben. Am Ende jeder Runde Unbeugsamkeit. Misserfolg 1W10 direkter Schaden. Patzer sofortiger Tod. Tod bei Unbeugsamkeit im Negativ.

Eine Sterbenden stabilisieren: Heilkunde-Probe

Kurze Rast: ca. 30 Minuten; max. 2 pro Tag; frühestens 2 Stunden nach letzter Rast/Lager; kostet 1 Nahrung pro Kamerad. Unbeugsamkeit: bei Erfolg 1W10 WP und erschöpft/manaverbrannt entfernen. Heiler: 1 Essenz für Heilkunde, heilt QS LP.

Lange Rast: 8 Stunden; max. 1 pro Tag; geeigneter Lagerplatz nötig; kostet 3 Nahrung pro Kamerad und 1 Holz für Lagermeister. Regeneration: Unbeugsamkeit; bei Erfolg QS W10 WP, QS W10 LP, +1 GP, erschöpft/manaverbrannt entfernen. Heiler: 3 Essenzen, heilt QS W10 LP.

ZUSTÄNDE

Am Boden: Erhalte –2 auf Verteidigung. Verbrauche deine Bewegung, um diesen Zustand zu beenden.

Betäubt: Du kannst nicht handeln. Am Ende der Runde: Unbeugsamkeit, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Blutend: Erleide 1W10 Schaden am Anfang deiner Runde. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Brennend: Erleide 1W10 brechenden Feuerschaden am Anfang deiner Runde. Aktion + Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Demoralisiert: Erhalte –2 auf alle offensiven Handlungen. Am Ende der Runde: Moralprobe, um zu beenden.

Erschöpft: Erhalte –2 auf alle Proben. Verschnaufe 30 Min., um zu beenden.

Erschüttert: Keine offensiven Handlungen. Nutze mindestens 1 Aktion pro Runde, um dich vom Gegner zu entfernen. Wenn unmöglich: zusätzlich gelähmt. Am Ende der Runde: Moralprobe, um auf demoralisiert zu reduzieren.

Gebundet: Erhalte –4 auf alle sichtbasierten Proben. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Gelähmt: Du kannst dich nicht bewegen. Am Ende der Runde: Unbeugsamkeit, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Hungrig: Verminderte Leistungsfähigkeit, wenn du an einem Tag weniger als 3 Lira Nahrung zu dir genommen hast. Verschnaufe 30 Min. + iss 3 Lira Nahrung, um zu beenden.

Manaverbrannt: Du kannst keine Magie einsetzen. Verschnaufe 30 Min., um zu beenden.

Panisch: Nutze alle Aktionen, um dich vom Gegner zu entfernen. Wenn unmöglich: zusätzlich betäubt. Am Ende der Runde: Moralprobe, um auf erschüttert zu reduzieren.

Sterbend: Lege jede Runde eine Stabilisierungsprobe ab, um nicht zu sterben. Jemand anderes kann Aktion + Heilkunde einsetzen, um zu beenden.

Überrascht: Du kannst nicht handeln. Endet automatisch nach 1 Kampfunde.

Ungarnt: Der Verursacher kann dich leichter beeinflussen. Am Ende der Runde: Willenskraft, um zu beenden.

Verätzt: Erleide 1W10 brechenden Schaden am Ende deiner Runde. Aktion + Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Vergiftet: Erleide 1W10 direkten Giftschaten am Ende deiner Runde. Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verlangsamt: Halbiere deine Bewegungsweite. Am Ende der Runde: Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verwirrt: Erhalte –2 auf Angriffe und Verteidigung. Am Ende der Runde: Spürsinn, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verwundet: Erhalte –2 auf alle Proben. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden.

ZAUBEREI

Zauber: Muss erlernt sein oder in einem ausgerüsteten Zauberbuch stehen. Er kann auf beherrschter Güteklasse oder niedriger gewirkt werden.

Fokus: Hat der Zauber Fokus, muss dieser zuerst gesammelt werden. Fokussieren kostet eine Handlung und sammelt 1 Fokus für genau diesen Zauber. Fokus bleibt bestehen, bis der Zauber gewirkt wird, der Magier unterbrochen oder handlungsunfähig wird.

Unterbrechung: Wenn der Zauberer am Fokussieren ist und unterbrochen wird (Schaden oder Zustand erleidet), muss er eine Kontrollprobe mit Willenskraft machen. Misslingt die Kontrollprobe, schlägt der Zauber fehl und es kommt zu Kontrollverlust → Wurf auf Tabelle.

Wirkprobe: Magiekunde evtl. gegen Verteidigung des Ziels. QS bestimmt Wirkung. Freie Hand oder Zauberfokus nötig. Schwächere Güteklasse wirken ist erlaubt.

Tabelle: Kontrollverlust

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Arkane Implosion	Der Zauberer erleidet Fokus+1 × 1W10 brechenden Schaden.
1–2	Arkane Explosion	Alle Ziele im Umkreis von Fokus+1 × 5 Schritt (inklusive dem Zauberer) erleiden 1W10 brechenden Schaden.
3–4	Manabrand	Der Zauberer ist «manaverbrannt»
5–6	Fehlzauber	Der Zauber entlädt sich ungeplant; SL bestimmt wie
7–9	Rückkopplung	Der Zauberer verliert 1W10 WP und ist «erschöpft».
10–14	Innere Verwerfung	Der Zauberer ist «verwirrt».
15+	Harmlos verpufft	Die Magie zerfällt folgenlos.