Grundregeln
- Übersichtsbogen -

HELDEN

Die **Stufe** beschreibt die allgemeine Erfahrung und Befähigung Deines Helden. Sie wird durch einen weißen Würfel dargestellt.

Helden beginnen normalerweise auf Stufe W2

Attribute

Körper (KÖ) steht für Kraft, Beweglichkeit, Ausdauer und körperliche Kontrolle.

KÖ wird durch einen roten Würfel dargestellt

Geist (GE) steht für Verstand, Intuition, Urteilsvermögen und mentale Klarheit.

GE wird durch einen blauen Würfel dargestellt

Seele (SE) steht für innere Stärke, Ausstrahlung, Zuversicht und Überzeugungskraft.

SE wird durch einen orangen Würfel dargestellt

Kompetenzen & Fertigkeiten

Kompetenzen beschreiben erlernte Kenntnisse und Fähigkeiten in umfassenden Themenbereichen wie Bildung, Diplomatie oder Kampf.

Ränge in Kompetenzen gewähren weiße Wiederholungen, Vorteile und Sterne.

Fertigkeiten entstehen aus der Kombination einer Kompetenz mit einem Attribut.

Beispiel:
- *Diplomatie(KÖ) Einschüchtern*
- *Diplomatie(GE) Verhandeln*
- *Diplomatie(SE) Überzeugen*

Ränge in Fertigkeiten gewähren farbige Wiederholungen, Vorteile und Sterne.

Besondere Würfelsätze

Abwehr (AbW)
Dient zur Verteidigung gegen offensive Proben.
Der Abwehr stehen folgende Würfel zur Verfügung:
Stufe + Körper + Geist + Seele

Weitere Würfel können durch Ausrüstung und Fähigkeiten hinzukommen. Die Regel der Farbbindung beschränkt die verwendbaren Farben.

Gewandtheit (GeW)
Dient zur Ermittlung der Aktionspunkte (AP)
Stufe + Körper + Geist

Zähigkeit (ZäH)
Dient zur Ermittlung der Moralpunkte (MP)
Stufe + Körper + Seele

Zuversicht (ZuV)
Dient zur Überwindung von Zuständen
Stufe + Geist + Seele

Moral

Moralpunkte (MP) bilden die erste Verteidigung eines Helden. Sie können Schaden abfangen und werden durch Erholung während einer Rast erneuert.

Wunden

Wunden entstehen, wenn die MP nicht ausreichen, um erlittenen Schaden auszugleichen. Sie benötigen länger zum Heilen und können in großer Zahl zum Tod führen.

WÜRFEL WERFEN

Für eine Probe wird ein Würfelsatz gebildet. Dabei gelten folgende Regeln:
- **Eifersüchtige Farben:**
  Höchstens ein Würfel derselben Farbe.
- **Regel der Drei:**
  Höchstens drei Würfel insgesamt.
- **Würfelwahl:**
  Alle verfügbaren Würfel müssen verwendet werden, sofern keine andere Regel dies verhindert.



Der höchste gewürfelte Wert gilt als Erfolgszahl (EZ) und bestimmt den Ausgang der Probe.

Im oben gezeigten Beispiel beträgt die Erfolgszahl also 6.

Modifikatoren

Modifikatoren wirken auf Würfel der entsprechenden Farbe.

Vorteil
Erhöht den Wert eines Würfels um 1. Auf geworfene Einsen werden keine Vorteile angewandt.

Nachteil
Senkt den Würfelwert um 1, jedoch niemals unter 1.

Wiederholung
Erlaubt es, einen Würfel mit einer farbigen Eins erneut zu werfen.

Stern
Erlaubt es, einen Würfel unabhängig von seinem Ergebnis erneut zu werfen.

Pflicht
Ein Würfel der angegebenen Farbe muss im Würfelsatz enthalten sein. Andernfalls scheitert die Probe automatisch.

Verbot
Kein Würfel der angegebenen Farbe darf im Würfelsatz enthalten sein.

Proben

Einfache Probe
Die Erfolgszahl bestimmt, wie gut eine Handlung gelingt.

Probe gegen Schwierigkeit
Die EZ der Schwierigkeit reduziert Deine Erfolgszahl.
Bei EZ 0 scheitert die Probe.

Konkurrierende Probe
Mehrere Teilnehmer treten gegeneinander an. Die höchste Erfolgszahl gewinnt. Gleichstände sind möglich.

Offensive Probe
Du würfelst gegen die Abwehr Deines Ziels. Die EZ der Abwehr reduziert Deine Erfolgszahl. Bei EZ 1 oder höher gelingt die Probe.
Farbbindung: *Die Abwehr darf nur Würfelfarben verwenden, die im offensiven Würfelsatz enthalten sind.*

Gruppenprobe
Jeder Teilnehmer steuert Würfel samt Modifikatoren oder einen weißen Vorteil bei. Aus allen Beiträgen wird ein gemeinsamer Würfelsatz gebildet und einmal geworfen.

Farbige Einsen

Ein Würfel gilt als farbige Eins, wenn er eine 1 zeigt oder sein Wert durch Nachteile auf 1 sinkt.

Farbige Siege

Den farbigen Sieg erhält der Teilnehmer mit dem eindeutig höchsten Würfelwert einer Farbe im Vergleich mehrerer Würfelsätze.

© 2026 Heldenverlag. Diese Seite darf für den privaten Gebrauch fotokopiert werden.