

# Schnellübersicht: Grundregeln

## HELDEN



Stufe

Die **Stufe** beschreibt die allgemeine Erfahrung und Befähigung Deines Helden.  
Sie wird durch einen weißen Würfel dargestellt.  
Helden beginnen normalerweise auf Stufe W2 .

## Attribute s.23-24



Körper (KÖ)

**Körper** steht für Kraft, Beweglichkeit, Ausdauer und körperliche Kontrolle eines Helden.  
Körper wird durch einen roten Würfel dargestellt.



Geist (GE)

**Geist** steht für Verstand, Intuition, Urteilsvermögen und mentale Klarheit eines Helden.  
Geist wird durch einen blauen Würfel dargestellt.



Seele (SE)

**Seele** steht für innere Stärke, Ausstrahlung, Zuversicht und Überzeugungskraft eines Helden.  
Seele wird durch einen orangen Würfel dargestellt.

## Kompetenzen & Fertigkeiten s.26+



Kompetenz

**10 Kompetenzen** beschreiben erlernte Kenntnisse und Fähigkeiten in umfassenden Themenbereichen wie Bildung, Diplomatie, Kampf oder Wahrnehmung.  
Ränge in Kompetenzen gewähren weiße Wiederholungen , Vorteile oder Sterne .



Fertigkeit

**Fertigkeiten** entstehen aus der Kombination einer Kompetenz mit einem Attribut:

- ▶ Diplomatie (KÖ): Einschüchtern / Beeindrucken
- ▶ Diplomatie (GE): Verhandeln / Argumentieren
- ▶ Diplomatie (SE): Überreden / Überzeugen

Ränge in Fertigkeiten gewähren farbige Wiederholungen , Vorteile oder Sterne .

## Besondere Würfelsätze s.24+



Abwehr

Die **Abwehr** (AbW) umfasst die defensiven Aspekte eines Helden und wird zur Verteidigung bei offensiven Würfelproben eingesetzt.

Die Abwehr kann viele verschiedene Würfelfarben aufnehmen, darf jedoch nur jene Farben einsetzen, die der Angreifer in einer Probe vorgibt.

Der **AbW** stehen zumindest folgende Würfel zur Verfügung: Stufe + Körper + Geist + Seele   
Weitere Würfel kommen durch Rüstung und besondere Fähigkeiten hinzu.



Gewandtheit

**Gewandtheit** (GeW) steht für Reaktion und Reflexe. Sie wird eingesetzt, um **Aktionspunkte** zu ermitteln.

Standardmäßig besteht die **GeW** aus: Stufe + Körper + Geist



Zähigkeit

**Zähigkeit** (ZäH) steht für die Widerstandskraft. Sie wird eingesetzt, um **Moralpunkte** zu ermitteln.

Standardmäßig besteht die **ZäH** aus: Stufe + Körper + Seele



Zuversicht

**Zuversicht** (ZuV) steht für eine positive Haltung. Sie wird eingesetzt, um **Zustände** zu überkommen.

Standardmäßig besteht die **ZuV** aus: Stufe + Geist + Seele

## Moral s.25

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

## Wunden s.25

**Wunden** entstehen, wenn die MP nicht mehr ausreichen, um Schaden zu kompensieren. Wunden benötigen länger zum Heilen und können in großer Zahl zum Tod führen.

## WÜRFEL WERFEN

### Würfelsätze s.12

**Würfelsätze** werden gebildet, um Proben im *Zeitalter der Helden* abzulegen. Dabei sind folgende einfachen Regeln zu beachten:

- ▶ Keine Würfelfarbe mehr als 1x
- ▶ Nicht mehr als 3 Würfel insgesamt



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

Im oben gezeigten Beispiel beträgt die Erfolgszahl demnach 6.

### Modifikatoren s.15-16

Modifikatoren haben ebenfalls eine Farbe und beeinflussen die Würfel gleicher Farbe im Würfelsatz.

#### Vorteile

Erhöht den Würfelwert um 1

#### Nachteile

Senkt den Würfelwert um 1

#### Wiederholungen

Erlaubt es eine gewürfelte neu zu würfeln

#### Sterne

Erlaubt das Neuwürfeln eines beliebigen Würfels

#### Pflicht

Ein Würfel bestimmter Farbe muss in den Würfelsatz aufgenommen werden

#### Verbot

Kein Würfel der jeweiligen Farbe darf in den Würfelsatz aufgenommen werden

#### Schwere Probe

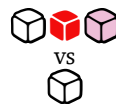
Statt des höchsten Würfelwerts gilt der zweithöchste als Erfolgszahl (EZ)

### Probenarten s.13-14

#### Einfache Probe:

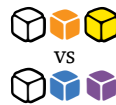


Du würfelst und ermittelst den höchsten Wert Deines Wurfes. Das ist Deine Erfolgszahl, die bestimmt, wie gut die Handlung erfolgt.



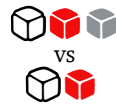
#### Probe gegen Schwierigkeit:

Du würfelst und der Spielmeister hält mit einem Würfelsatz, genannt *Schwierigkeit*, dagegen. Die Erfolgszahl der Schwierigkeit reduziert Deine Erfolgszahl. Bei EZ 0 scheitert die Probe.



#### Konkurrierende Probe:

Du trittst gegen einen oder mehrere Teilnehmer in einem Wettstreit an. Die höchste Erfolgszahl unter allen Teilnehmern gewinnt.



#### Offensive Probe:

Du würfelst gegen die Abwehr des Ziels. Die Erfolgszahl der AbW reduziert Deine Erfolgszahl. Beträgt Deine EZ mindestens 1, gelingt Dir die Probe. Die Farben Deines Würfelsatzes bestimmen, welche Farben die Abwehr nutzen darf.



#### Patzer:

Sind alle Würfel Deines Würfelsatzes , tritt ein Patzer ein.

### farbige s.17

Ein Würfel ist eine farbige , wenn er eine 1 zeigt oder sein Wert durch Nachteile auf 1 oder weniger sinkt.

### farbige Siege s.18

Treten Würfelsätze gegeneinander an, erhält der Teilnehmer mit dem eindeutig höchsten Würfelwert einer Farbe den farbigen Sieg dieser Farbe.

Farbige und Siege können besondere Effekte auslösen.