

Die Leiter

+8	Legendär
+7	Episch
+6	Fantastisch
+5	Superb
+4	Großartig
+3	Gut
+2	Ok
+1	Durchschnittlich
0	Unterdurchschnittlich
-1	Armselig
-2	Grauenhaft

Fertigkeitsbeherrschung

Unterdurchschnittlich (+0) zeigt das Fehlen von Talent oder Training.
Durchschnittlich (+1) ist ein Trainingsanfänger oder hoch talentierter Untrainierter.
Ok (+2) und **Gut (+3)** zeigen Gesellen oder ‚professionelle‘ Kenntnisse oder aber ein fast unmenschliches Maß an Talent.
Großartig (+4) und **Superb (+5)** bedeuten entweder einen Veteranen oder Meister des Fachs oder die Kombination von extremen Talent und gutem Training.
Fantastisch (+6) und höher verlassen die Grenzen natürlicher menschlicher Fähigkeiten.

Würfeln

Leistung = Fertigkeit + Wurf.

Effekt = Leistung – Schwierigkeit, gemessen in Erfolgsstufen

Schwierigkeitseinstufungen

Ein Spieler wird fast immer erfolgreich sein, wenn die Schwierigkeit zwei Stufen unter der Fertigkeit seines Charakters liegt, selbst wenn er keine Aspekte aktiviert.
 Ein Spieler wird überlicherweise erfolgreich sein, wenn die Schwierigkeit eine Stufe unter der Fertigkeit seines Charakters liegt, er muss aber möglicherweise einen Aspekte aktiviert.
 Ein Spieler hat relativ ausgeglichene Chancen erfolgreich sein oder einen Aspekt aktivieren zu müssen, wenn die Schwierigkeit der Fertigkeit seines Charakters entspricht.
 Ein Spieler muss üblicherweise einen Aspekt aktivieren, wenn die Schwierigkeit eine Stufe über der Fertigkeit seines Charakters liegt, aber er hat eine Chance den Wurf auch so zu schaffen.
 Ein Spieler muss fast immer einen Aspekt aktivieren, wenn die Schwierigkeit zwei Stufen über der Fertigkeit seines Charakters liegt.

Erfogsgrade

0 Erfolgsstufen = Minimaler Erfolg:
 Der Charakter hat es gerade so geschafft. Es ist weder schön noch elegant, aber funktioniert.
1 Erfolgsstufe = Merklicher Erfolg:
 Das ist ein klarer Erfolg. Das Ergebnis des Charakters ist stabil und verlässlich; wenn es auch nicht unbedingt sehr inspiriert ist, ist es doch handwerklich solide.
3 Erfolgsstufen = Bedeutender Erfolg:
 Der Erfolg ist bemerkenswert gut gemacht und von sehr guter Qualität, sehr verlässlich und so weiter. Wenn die optionalen Schwungregeln (Seite 214) verwendet werden, kann bei dieser oder höherer Erfolgsstufe bei einem Verteidigungswurf der Schwung genutzt werden.
5+ Erfolgsstufen = Mächtiger Erfolg:
 Nicht allein die Qualität des Erfolgs ist bemerkenswert, er kann auch noch einige unerwartete positive Nebeneffekte haben, wie zum Beispiel eine tiefere Einsicht in ein vorliegendes Problem.

Fertigkeiten & Ausprägungen

Ausdauer: lange andauernde Aktionen, physische Stärke
Einbrechen: Sicherheitssysteme einschätzen, Eindringen, Schlösser knacken
Einschüchtern: Abblitzen lassen, Befragen, Provozieren, Sozialer Angriff, Bedrohen
Empathie: Gefühle anderer erkennen, Eine Schulter zum Ausweinen, soziale Abwehr, soziale Initiative
Fahren: Verfolgungsfahrt, nur eine Hand am Steuer, andere Fahrzeuge, Straßenkenntnis und Navigation
Fäuste / Nahkampf: Raufen, Verteidigung im Nahkampf
Geheimes Wissen: Nachforschung über geheime Künste, allgemeine Rituale, außersinnliche Wahrnehmung
Geistige Wachheit: Überraschungen vermeiden, Initiative im Kampf, passive Aufmerksamkeit
Handwerk: etwas zerstören, etwas bauen, etwas reparieren
Heimlichkeit: Hinterhalt, Verstecken, Beschatten, Unauffällig bewegen
Kontakte: Informationen sammeln, Hinweise erhalten, Leute kennen, Gerüchte
Körperkraft: Dinge zerbrechen, Kraft ausüben, Hoch heben, Ringen
Kunst: Künstlerisches würdigen, Kunst schaffen, kreative Kommunikation, vor Publikum aufführen
Mentale Disziplin: Konzentration, Emotionale Kontrolle, Geistige Abwehr
Nachforschung: Belauschen, Untersuchen, Beobachten
Präsenz: Charisma, Anführen, Reputation, soziale Stärke
Schusswaffen: Zielen, Schusswaffenwissen, Schießen, andere Projektilwaffen
Soziale Verhältnisse: Plaudern, Gedanken verschließen, Erster Eindruck, Gedanken zeigen, Soziale Verteidigung
Sport: Klettern, Ausweichen, Fallen, Springen, Rennen, andere körperliche Aktionen
Täuschen: Katz’&Maus spielen, Verkleiden, Ablenken und Irreführen, Verstellen, Täuschen
Überleben: mit Tieren umgehen, Tarnen, Reiten, Nützliches finden, Spuren lesen
Überzeugung: Glauben, geistige Stärke
Vermögen: Einkaufen, Ausrüstung, Lebensweise, Geld macht’s möglich, Arbeitsplatz
Waffen: Taktik (offensiv), Taktik (defensiv), Fernwaffen, allgemeines Waffenwissen
Wissenschaft: wissenschaftliche Fragen beantworten, Computernutzung, Details festlegen, Informationen verteilen, Sprachen, Medizinische Hilfe, Forschung und Laborarbeit

Zeitstufen

Augenblicklich
Wenige Momente
Halbe Minute
Eine Minute
Wenige Minuten
Viertel Stunde
Halbe Stunde
Eine Stunde
Wenige Stunden
Einen Nachmittag
Einen Tag
Einige Tage
Eine Woche
Einige Wochen
Einen Monat
Einige Monate
Eine Jahreszeit
Ein Halbjahr
Ein Jahr
Einige Jahre
Ein Jahrzehnt
Eine Generation
Ein Menschenleben
Mehrere Menschenleben
und so weiter

Konflikte abhandeln (Seite 197)

Wenn ein Konflikt beginnt, folge dem folgenden Ablauf:

1. Definiere die Szene.
2. Lege die Gruppen im Konflikt fest.
3. Lege die Initiative fest.
4. Beginne den Austausch
 - (a) Lege die Aktionen fest.
 - (b) Werte die Aktionen aus.
 - (c) Wiederhole Schritt 4, beginne einen neuen Austausch.

Aspekte nutzen (Seite 98)

Aktivierung: 1 Schicksalspunkt um ein +2 oder eine Wurfwiederholung zu bekommen.

Erzwingen: Der Spielleiter zahlt einen Schicksalspunkt, um die Handlungen einzuschränken oder zu erschweren, oder der Spieler zahlt einen Schicksalspunkt, um das abzulehnen.

Ausnutzen: Eine freie Aktivierung für den Charakter, der einen Aspekt er- oder gefunden hat.

Zauber (Seite 249)

1. Bestimme den Effekt, den Du erreichen willst, beschreibe das Element, das Du nutzen willst.
2. Beschreibe den Effekt als eine der grundlegenden Konfliktaktionen: **Angriff**, **Block**, **Manöver** und **Gegenzauber**.
3. Entscheide wieviele Machtstufen Du in den Spruch legen willst. Erleide einen Punkt mentalen Stress, plus 1 für jeden Punkt Macht über Deiner Überzeugung gegebenenfalls modifiziert durch Fokus-Gegenstände.
4. Würfle auf geistige Disziplin um den Spruch zu wirken, addiere den Kontrollbonus eines Fokus-Gegenstands. Die Schwierigkeit entspricht der Macht des Spruchs. Dieser Wurf gilt auch für das Zielen, wenn Du ein bestimmtes Ziel treffen willst. Wenn Du die Schwierigkeit nicht erreichst oder übertriffst, werden die fehlenden Stufen in Rückschlag (Schlechtes stößt Dir zu) oder Niederschlag (Schlechtes stößt allen zu).

Ritualmagie (Thaumaturgie / Seite 261)

1. Bestimme den gewünschten **Sprucheffekt**, der die **Komplexität** des Spruches festlegt.
2. Wenn die Komplexität größer als Dein geheimes Wissen ist, ist Vorbereitung notwendig: Gleiche den Unterschied aus, indem Du Aspekte aktivierst, Deklarationen machst, Konsequenzen verursachst oder hinnimmst oder Szenen auslässt.
3. Nach der Vorbereitung fahre fort, wie bei den Schritten 3 und 4 eines Zaubers. Wiederhole dies in jedem Austausch, bis die gesamte Macht der Komplexität entspricht.

Konfliktaktionen

Angriff: Würfle gegen den Gegner um Stress oder Konsequenzen bei ihm hervorzurufen (Seite 200).

Manöver: Würfle gegen den Gegner oder eine feste Schwierigkeit um einen Aspekt auf den Gegner oder die Szene zu legen (Seite 207).

Block: Würfle um eine Verteidigung gegen eine bestimmte zukünftige Aktion vorzubereiten; jeder der die entsprechende Aktion durchführen will, muss gegen den Block würfeln um erfolgreich zu sein (Seite 210)

Sprinten: Würfle um die Zone zu wechseln, wobei ein höherer Wurf mehr Bewegung bedeutet (Seite 212)

Jeder Charakter hat eine grundlegende Aktion pro Runde, aber unter bestimmten Umständen kann Dein Charakter eine Unterstützende Aktion oder eine Freie Aktion zusätzlich zur Hauptaktion (siehe Seite 213 für mehr Details).

Volle Verteidigung: Du kannst immer wählen in einem Austausch nichts zu tun; Dein Charakter konzentriert sich dann völlig auf Verteidigung. Daher haben alle Verteidigungswürfe um Angriffe oder Manöver zu vermeiden +2.

Stress und Konsequenzen (Seite 201)

Stress = Erfolgsstufen + Waffenstärke
– **Rüstungsstärke**

Leichte Konsequenzen löschen 2 Stresstufen. Sie halten für eine Szene nachdem die Erholung beginnt. (Beispiele: Angeschrammte Hand, blaues Auge, außer Atem, nervös, abgelenkt).

Mittlere Konsequenzen löschen 4 Stresstufen. Sie dauern bis zum Ende der nächsten Sitzung nachdem die Erholung beginnt. Das sind Sachen, die übel genug sind, dass Du sagst: „Mann, Du solltest das wirklich behandeln lassen / etwas ausruhen.“ (Beispiel: Bauchwunde, Böse Verbrennungen ersten Grades, Umgeknickter Fuß, erschöpft, Betrunken)

Schwere Konsequenzen löschen 6 Stresstufen. Sie halten für das nächste Szenario (oder zwei oder drei Sitzungen, was immer länger ist) nachdem die Erholung beginnt. Das sind Sachen, von denen man sagt: „Du solltest sofort ins Krankenhaus / brauchst ernsthafte Hilfe.“ (Beispiele: Gebrochenes Bein, Schwere Verbrennungen 2. Grades, Vernichtende Schande, Traumabedingte Phobie.)

Extreme Konsequenzen löschen 8 Stresstufen. Sie sind permanent und ändern einen vorhandenen Aspekt des Charakters.

Richtlinien zur Einschätzung von Waffen (Seite 202)

Kleine Taschenwaffen, Messer, Totschläger und „Bauchpistolen“	Waffe-1
Schwerter, Baseballschläger, Polizeistöcke, meiste Pistolen	Waffe-2
Zweihändige Waffen, große Pistolen (Desert Eagle und ähnliche), Gewehre und Flinten, die meisten vollautomatischen Waffen	Waffe-3
Schlachtfeldwaffen, Sprengstoff	Waffe-4+