Regelzusammenfassung

Grundlagen

- **Stelle viele Fragen.** Mache Notizen. Zeichne Karten.
- **Arbeitet zusammen.** Schmiedet Pläne. Findet Verbündete.
- **Würfel sind gefährlich.** Schlaue Ideen müssen nicht ausgewürfelt werden.
- **Spiele auf Sieg.** Habe Spaß an der Niederlage.
- **Kämpfe verbissen.** Fliehe. Sterbe. Würfle dir eine neue Maus aus.

Kampf

In deinem Zug kannst du eine Bewegung und eine Aktion durchführen.

Überraschung: Wenn du ahnungslose Gegner:innen angreifst, agierst du zuerst. Ohne Überraschung legst du eine GES-Probe ab, um zuerst zu agieren.

Angriffe: Würfle den Würfel deiner Waffe und füge entsprechend viel Schaden (abzüglich der Rüstung) zu.
Wenn ein Angriff **beeinträchtigt** ist, würfle W4 zur Bestimmung des Schadens. Wenn ein Angriff **verstärkt** ist, würfle W12 zur Bestimmung des Schadens.

Schaden: Wird zuerst von den TP abgezogen.

Sobald die TP aufgebraucht sind, wird der Schaden von STÄ abgezogen. Wenn du STÄ-Schaden erleidest, lege eine STÄ-Probe ab. Bei Misslingen erhältst du den Zustand Verletzt und bist kampfunfähig.

Tod: Wenn deine STÄ auf Null sinkt oder du für 6 Züge kampfunfähig bist, stirbst du.

Anwendungen: Nach dem Kampf würfelst du W6 für jede verwendete Waffe, Munition oder Rüstung. Bei einer 4-6 markierst du eine Anwendung.

Rast

Kurz: Dauert einen Zug. Heilt W6+1 TP.

Lang: Dauert eine Wache. Heilt alle TP. Sind die TP voll, heile W6 Punkte eines Attributes.

Komplett: Dauert eine Woche. Heilt alle TP und Attributswerte und entfernt langanhaltende Zustände.

Proben

Würfle mit W20 kleiner oder gleich eines Attributes:

- **STÄ:** Prüfungen der körperlichen Kraft und Zähigkeit.
- **GES:** Prüfungen der Schnelligkeit und Beweglichkeit.
- **WIL:** Prüfungen der Geisteskraft und des Charismas.

Vergleichende Proben: Beide würfeln, der niedrigste erfolgreiche Wurf gewinnt.

Vorteil: Wenn du die Probe aus einer Position der Stärke heraus ablegst, würfle 2W20 und verwende das niedrigere Ergebnis.

Nachteil: Wenn du die Probe aus einer geschwächten Position heraus ablegst, würfle 2W20 und verwende das höhere Ergebnis.

Attributsschaden: Wenn ein Attribut durch Schaden verringert wurde, würfle mit W20 kleiner oder gleich dem reduzierten Wert.

Magie

Investiere **1–3 Macht** (max. entsprechend der freien Anwendungen).
Würfle W6 für jeden investierten Punkt **Macht**.

Markiere eine Anwendung für jeden Würfel, der 4-6 zeigt.

Verwende **[SUMME]** und **[WÜRFEL]**, um den Effekt des Zauber zu bestimmen.

Zauberpatzer: Jede gewürfelte 6 fügt dir W6 Punkte WIL-Schaden zu. Lege eine WIL-Probe ab. Bei Misslingen erhältst du den Zustand Entkräftet.