

## Die Leiter

- +8: Legendar
- +7: Episch
- +6: Fantastisch
- +5: Super
- +4: Großartig
- +3: Gut
- +2: Ansehnlich
- +1: Durchschnittlich
- +0: Mittelmäßig
- 1: Armselig
- 2: Schrecklich
- 3: Grottenschlecht

**Würfel:** Würfel mit 2-sechseitigen Würfel. Ziehe das Ergebnis des einen Würfels von dem anderen Würfel ab und erhalte ein Ergebnis von -5 über 0 bis +5.

**Fertigkeiten** sind gewichtet, wie es auf der **Leiter** zu sehen ist.

**Die Spanne des Erfolgs und des Misserfolgs:** Der Fertigkeitwert addiert zum Würfelergebnis wird **Einsatz** genannt. Der Einsatz wird mit der Schwierigkeit oder dem Einsatz des Gegners verglichen. Ist der Einsatz höher, wird die Differenz **Verschiebung** genannt, diese kann dazu benutzt werden um **Stress** zu verursachen oder das Ergebnis zu verbessern.

Für 3 Verschiebungen (mindestens 3 Punkte) bei einem Verteidigungswurf gibt es einen **Dreh** der Situation. Der nächste Würfelwurf erhält +1 für jeden Dreh.

## Effekt-Beschreibung

0 Verschiebungen: **Minimaler Erfolg:** Der Charakter hat es geschafft. Es nicht schön, aber es funktioniert – bis jetzt.

1 Verschiebung: **Deutlicher Erfolg:** Ein klarer Erfolg, verlässlich und wenn auch nicht inspirierend, so doch professionell.

3 Verschiebungen: **Bemerkenswerter Erfolg:** Gut gemacht, hohe Qualität, sehr verlässlich. Erzeugt einen **Dreh**.

5 Verschiebungen: **Starker Erfolg:** sehr hohe Qualität mit unerwarteten positiven Nebeneffekten

**Schicksalspunkte** können ausgegeben werden für:

- +1 auf irgendeinen Würfelwurf
- Ein Aspekt zu erwecken
- Ein wenig die Geschichte beeinflussen: Einen passenden Gegenstand finden, Jemanden an einen bestimmten Ort kennen, zu rechten Zeit an einem bestimmten ankommen.

**Aspekte:** Wenn ein Aspekt passend zur Situation ist, kann dieser nach dem Würfelwurf **erweckt** oder **erzwungen** werden, um den Wurf zu verbessern oder verschlimmern. Das kostet einen **Schicksalspunkt**. Aspekte des Schauplatzes können von den Charakteren **markiert** werden.

- *Erwecken:* +2 auf den bestimmten Würfelwurf oder den Würfelwurf wiederholen.
- *Erzwingen:* Einen Schicksalspunkt bekommen (Dem kann widerstanden werden, aber dann müssen alle angebotenen Schicksalspunkte gezahlt werden)

Mit **Kunststücken** kann etwas Besonderes in bestimmten Umständen getan werden. Immer wenn der Charakter sich in diesen Umständen befindet, kann er sein Kunststück einsetzen oder den Bonus benutzen.

**Stress** kann abgebaut werden in dem man **Konsequenzen** annimmt. Konsequenzen bauen unterschiedliche Mengen von Stress ab: Kleiner (-2), Größer (-4), Schwer (-6), Extrem (-8). Es können bis zu **drei** verschiedene Konsequenzen benutzt werden. Wenn keine Stresspunkte mehr verbraucht werden können, dann wird der Charakter **herausgenommen**.

**Waffen, Rüstung** und **Schilde** addieren oder subtrahieren Stress bei einem Angriff.

**Konflikte** werden wie folgt ausgespielt:

- Die **Rahmenbedingungen** der Szene setzen (Einmalig) – Was für Aspekte und Zonen sind vorhanden?
- Jeder Schlagabtausch:
  - **Initiative** – Wer macht wann was, einschließlich der Feinde
  - Eine **Aktion ausführen** – Wenn du an der Reihe bist eine Aktion ausführen

**Aktionen** schließen folgendes ein:

- **Angriff** – Würfel Angriff gegen Verteidigung um Stress zu verursachen. Siehe auch Tabelle.
- **Manöver** – Würfel Fertigkeit gegen Verteidigung oder Schwierigkeit um einen temporären Aspekt zu setzen oder einen anderen Trick auszuführen.
- **Ausschließliche Verteidigung** – +2 auf die Verteidigungswürfe bis zum nächsten Schlagabtausch.
- **Beschützen** – Person die beschützt wird nimmt den besseren Verteidigungswurf, entweder deinen oder seinen eigenen.
- **Abwarten** – Die Aktionen eines Anderen abwarten, bis dieser etwas tut.
- **Ergänzende Aktion** – Nimm -1 auf den Fertigkeitwurf um eine kleinere ergänzende Aktion durchzuführen.
- **Bewegung** – bewege dich eine Zone als ergänzende Aktion oder sprinte indem du Athletik gegen Mittelmäßig würfelst. Die Anzahl der Verschiebungen gibt an wie weit du dich bewegen kannst. Grenzwerte erschweren den Wurf.

## Zeitabschnitte

- Sofort
- Einen Moment
- Halbe Minute
- Eine Minute
- Ein paar Minuten
- 15 Minuten
- Halbe Stunde
- Eine Stunde
- Ein paar Stunden
- Ein Nachmittag
- Ein Tag
- Ein paar Tage
- Eine Woche
- Ein paar Wochen
- Ein Monat
- Zwei Monate
- Eine Jahreszeit
- Halbes Jahr
- Ein Jahr
- Ein paar Jahre
- Eine Dekade
- Eine Lebenszeit

Ziel	Fertigkeit	Verteidigung
Verwunden oder Töten	Fäuste, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen	Fäuste, Nahkampfwaffen, Athletik
Betrügen	Betrügen	Entschlossenheit, Empathie
Bange machen	Einschüchtern	Entschlossenheit
Verführen	Rapport	Entschlossenheit, Betrügen
Wegzerren	Kraft	Kraft
Zauber wirken	Entsprechende Macht Fertigkeit	Entschlossenheit, Athletik, Ausdauer, Macht