

ZUSAMMENFASSUNG: DIE GRUNDLAGEN

AUFGABEN & TESTS

- **Aufgabe:** Jede Aktion, deren Ausgang offen ist und einen Test erfordert.
- **Test:** Ein Würfelwurf, der den Ausgang einer Aufgabe bestimmt.

TESTARTEN

- **Einfacher Test:** Das Testergebnis wird mit dem Mindestwurf verglichen.
- **Vergleichender Test:** Der Vergleich von zwei Testergebnissen.
- **Konfrontation:** Eine Abfolge von Tests, die in einem einzigen Test konzentriert wird; für einfache Duelle aller Art.

Aufgabenschwierigkeit	Würfelpool	Mindestwurf
Sehr Leicht	2	7
Leicht	3	11
Einfach	4	14
Durchschnittlich	5	18
Herausfordernd	6	21
Schwer	7	25
Sehr Schwer	8	28
Unmöglich	9+	32+

PASCHE UND PATZER

Pasche und Patzer kommen unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg des Tests selbst zum Tragen und beeinflussen den Ausgang positiv oder negativ (S.31). Durch sie entstehen Nebenwirkungen (siehe unten).

- **Pasche:** Drei oder mehr Würfel mit der gleichen Zahl. Zahl=Wert, Größe=Anzahl der Würfel (Fertigkeitsboosts erhöhen die Größe).
- **Patzer:** Drei oder mehr Würfel, die eine 1 zeigen. Größe=Anzahl der Würfel.
- Mögliche Nebenwirkungen (Beispiele auf S. 32):
 - ✘ Eine passende erzählerische Wirkung.
 - ✘ Du erhältst oder regenerierst einen Anstrengungsschaden.
 - ✘ Dein Angriff verursacht eine zusätzliche Wunde oder einen zusätzlichen Tag.
 - ✘ Deine Aufgabe braucht 10 % weniger oder mehr Zeit.
 - ✘ Du verbrauchst 10 % weniger oder mehr Material.
 - ✘ Du erhältst oder verlierst 1 Aktionspunkt.
 - ✘ Du erhältst einen Vor- oder Nachteil (siehe S. 30) für eine entsprechende Aufgabe.
 - ✘ Modifiziere bis zu deinem nächsten Zug ein Merkmal um ± 1 .

ERNEUTE VERSUCHE

Benutze Karma, um einen Würfelwurf zu wiederholen.

UNTERSTÜTZUNG

Unterstützende Charaktere können dir einen Vorteil auf deinen Test verschaffen.

MODIFIKATOREN

Ein Modifikator ist entweder ein Bonus oder ein Malus: ein Vorteil oder ein Nachteil, der sich auf eine Eigenschaft, einen Würfelpool oder ein Testergebnis auswirkt.

- **Wertemodifikator (z.B. +2 oder -3):** Wirkt sich auf ein Merkmal oder ein Testergebnis aus.
- **Würfelpoolmodifikator (z.B. +2W oder -1W):** Wirkt sich auf die Anzahl von Würfeln aus, die du bei einem Test wirfst.
- **Paschmodifikator (z.B. +1P oder -2P):** Wirkt sich auf die Paschgröße eines Tests aus. Achtung vor Patzern!

VOR- UND NACHTEILE

Vor- und Nachteile sind in Kategorien unterteilt, um dir zu helfen, Modifikatoren auf Merkmale, Würfelpools und Testergebnisse auf einen bestimmten Wertebereich einzugrenzen. Kategorien sind Klein, Mittel und Groß und lassen sich kombinieren, sodass am Ende immer nur ein Vor- oder Nachteil übrig bleibt.

Typ	Werte	Würfelpool
Klein	± 1 bis ± 4	$\pm 1W$
Mittel	± 5 bis ± 8	$\pm 2W$
Groß	± 9 bis ± 12	$\pm 3W$

FERTIGKEITSBOOSTS

Paschmodifikatoren (siehe S.28), durch die Charaktere bei ihren Tests besser abschneiden. Sie erhöhen nicht die Erfolgchance, sondern nur die Qualität des abgelegten Tests. Patzer werden nicht erhöht.

Körperlich	Geistig	Sozial
Athletik	Bedienen	Beeinflussen
Geschick	Durchhalten	Etikette
Kämpfen	Erinnern	Führen
Schiessen	Heilen	Menschenkenntnis
Schleichen	Konstruieren	Netzwerken
Steuern	Wahrnehmen	Täuschen

RISIKO UND VORSICHT

- **Ein Risiko eingehen:** Erhöht die Größe aller Pasche und Patzer eines Tests um 1.
- **Vorsicht walten lassen:** Senkt die Größe aller Pasche und Patzer eines Tests um 1.

KONFRONTATIONEN

Konfrontationen bieten die Möglichkeit, eine Abfolge von Tests in einen einzigen Test zu packen. Um diesen Test herum findet eine pokerähnliche Bietprozedur statt (Erste Bietrunde, Würfel werfen, Attributswürfel zeigen,

Gürtelwürfel werfen, Zweite Bietrunde, Fertigkeitswürfel zeigen, Letzte Bietrunde, Übrige Würfel zeigen, Ausgang bestimmen, Wirkungen anwenden).

- **Erste Bietrunde:** Der Charakter, der die Konfrontation begonnen hat, platziert seinen Einsatz. Alle anderen Teilnehmer müssen entweder passen (aufgeben) oder mitgehen (denselben Einsatz platzieren).
- **Würfel werfen:** Wenn noch mehr als ein Teilnehmer übrig ist, wirft jeder ganz normal die Würfel, hält sie aber vor den Gegnern verborgen. Wenn es zu diesem Zeitpunkt nur noch einen Teilnehmer gibt, gewinnt er, weil alle anderen vor der Konfrontation zurückgeschreckt sind.
- **Attributswürfel zeigen:** Jeder Teilnehmer zeigt so viele Würfel, wie sein Attributswert beträgt.
- **Gürtelwürfel werfen:** Der Spielleiter oder ein anderer nicht an der Konfrontation beteiligter Spieler wirft einen Würfel, den alle sehen können – den „Gürtelwürfel“. Der Gürtelwürfel ist ein Gemeinschaftswürfel, der von allen Teilnehmern verwendet werden kann, um Pasche oder Patzer in ihrem Würfelwurf zu erzeugen oder zu verbessern. Das verschafft dem ganzen Ablauf etwas Unsicherheit.
- **Zweite Bietrunde:** Beginnend mit demselben Spieler können alle Teilnehmer entweder schieben (den Einsatz nicht erhöhen; nur möglich, wenn vorher niemand erhöht hat), erhöhen oder passen. Wenn ein Einsatz erhöht wurde, müssen alle anderen Teilnehmer entweder mitgehen oder passen. Teilnehmer, die zu diesem Zeitpunkt passen, verlieren ihre Einsätze – erleiden also eine gewisse Menge Schaden, verlieren das, was sie eingesetzt haben, oder müssen die Versprechen halten, die sie bis jetzt gemacht haben.
- **Fertigkeitswürfel zeigen:** Wenn noch mehr als ein

Teilnehmer übrig ist, zeigt jeder Teilnehmer so viele Würfel, wie sein Fertigungsgrad beträgt.

- **Letzte Bietrunde:** Wie bei der zweiten Bietrunde, siehe oben. Dieser (und der nächste) Schritt wird ausgelassen, wenn niemand mehr Würfel übrig hat.
- **Übrige Würfel zeigen:** Wenn noch mehr als ein Teilnehmer übrig ist, zeigt jeder Teilnehmer seine übrigen Würfel (wenn er noch welche hat).
- **Ausgang bestimmen, Wirkungen anwenden:** Der Würfelwurf mit der höchsten Anzahl an Paschen gewinnt – ja, Plural. Bei einer Konfrontation zählen alle Pasche (auch die mit Größe 2), und die Gesamtanzahl an Paschen bestimmt, wer gewinnt. Paschgrößen und dann -werte werden verglichen, um Gleichstände aufzulösen (siehe S.32). Das Testergebnis wird nur als letzte Möglichkeit verwendet, um einen Gleichstand aufzulösen.

Paschanzahl	Name
1	Crewman's Hand
2	Glückliches Paar
3	Mannschaftskonvent
4+	Volle Station

ZUSAMMENFASSUNG: KONFLIKTE

INITIATIVEREIHENFOLGE

Wird am Anfang des Kampfes festgelegt, in absteigender Reihenfolge der Initiativewerte der Kämpfer. Wenn ein Charakter den Kampf auslöst, beginnt er ganz oben in der Initiativereihenfolge.

ZÜGE

Alle Kämpfenden führen ihre Züge nacheinander in abnehmender Initiativereihenfolge durch. Wenn ein Charakter am Zug ist, erneuern sich seine Aktionspunkte auf das für ihn (je nach seinem Gesundheitsstatus) verfügbare Maximum.

HALTUNG

Wie der Charakter einen Kampf angeht. Die Haltung kann (nur!) am Beginn des Zugs eines Charakters geändert werden (1 AP).

Haltung	Angriffstest-Modifikator	Verteidigungs-Modifikator
Waghalsig	+1P	-2
Neutral	-	-
Defensiv	-1P	+2

AKTIONEN

Du kannst so viele verschiedene Aktionen durchführen, wie du in AP bezahlen kannst.

- Wenn deine Aktion einen Test erfordert, kostet sie 2 AP.
- Wenn du eine Reaktion durchführst oder deine Aktion keinen Test erfordert, kostet das 1 AP.
- Andauernde Aktionen können über mehrere Runden durchgeführt werden. Du musst mindestens 1 AP ausgeben, um diese am Laufen zu halten.

REAKTIONEN

- Reaktionen sind alle Aktionen, die ein Charakter durchführt, wenn er nicht am Zug ist.
- Außerhalb seines Zugs kann dein Charakter nur agieren, wenn du einen Auslöser definierst (1 AP für den Auslöser, 1 AP für die Reaktion).

ENTFERNUNG

Es gibt verschiedene Entfernungen, die mit Spielsteinen dargestellt werden. Um eine Entfernung um einen Grad zu verändern, muss der Charakter eine Anzahl von AP in Höhe der Gesamtzahl der zwischen ihm und dem Ziel gezeigten Spielsteine ausgeben.

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN

Fernkampfaffen sind am genauesten auf die jeweils angegebene Entfernung. Wenn man sie auf eine andere Entfernung verwendet, gilt ein Malus von -1W pro Differenz.

Entfernung	Spielsteine	Bedeutung
Nächste Nähe	0	Mit Dingen in nächster Nähe kann direkt interagiert werden (zum Beispiel im Nahkampf).
Kurz	1	Ein paar Meter entfernt.
Mittel	2	Ungefähr ein Dutzend Meter entfernt.
Weit	3	Mehrere Dutzend Meter entfernt.
Extrem	4+	Dinge in Extremer Entfernung sind immer noch zu sehen, aber gewöhnlich nicht mehr in Hörreichweite.

ANGRIFF

Mache einen Angriffstest (gewöhnlich Agilität + Schießen oder Agilität + Kämpfen) gegen die Verteidigung des Ziels (Agilität + Athletik oder Agilität + Kämpfen oder Agilität \times 3). Geistige und mystische Angriffe verwenden andere Kombinationen (siehe S. 185).

ANGRIFFSOPTIONEN

- ✘ **Angesagtes Ziel:** erschwert durch einen Nachteil versuchen einen bestimmten Teil des Ziels zu treffen (S. 185). Die Größe des Ziels bestimmt die Größe des Nachteils.

Ziel	Nachteil
Brust	Klein
Arme, Beine	Mittel
Kopf, Hand, Fuß, Waffe	Groß

- ✘ **Betäuben:** Dem Ziel das Tag *Betäubt* statt eine Wunde verpassen (S. 186). Bei einem Pasch erleidet der Gegner zusätzliche Erschöpfung (siehe S. 186).
- ✘ **Festhalten:** Dem Ziel das Tag *Festgehalten* statt eine Wunde verpassen (S. 186).
- ✘ **Niederschlag:** Dem Ziel das Tag *Am Boden* statt eine Wunde verpassen (S. 186).

- **Deckung** bringt dem Ziel einen Vorteil auf seine Verteidigung (Dürftig: Klein, Gut: Mittel, Vollständig: Groß, S. 187).

VERTEIDIGUNG

Das Ziel des Angriffs kann dem Angriff ausweichen, wenn es ihn kommen sieht (aktive Verteidigung). Eine passive Verteidigung erfolgt, wenn der Charakter nicht ausweichen kann oder will.

- **Aktive Verteidigung:** Physisch (Agilität + Athletik), Sozial (Präsenz + Menschenkenntnis), Mystisch (Hartnäckigkeit + Wahrnehmen)
- **Passive Verteidigung:** Physisch (Agilität \times 3), Sozial (Präsenz \times 3), Mystisch (Hartnäckigkeit \times 3)
- **Kollateralschaden:** Die Verteidigung eines Ziels

(S.187) erhöht sich um die Anzahl der Gegner, die sich in dessen nächster Nähe befinden. Wenn das Testergebnis des Angreifers gleich oder höher der ursprünglichen Verteidigung des Ziels, aber kleiner als seine modifizierte Verteidigung ist, hat der Angreifer jemand anderen getroffen.

WAFFENPATZER

Patzer bei einem Angriffstest:

Größe	Auswirkung des Patzers
3	Ärgerlich: Die Waffe hat Ladehemmung, verhakt sich oder hat keine Munition mehr. Sie kann erst wieder verwendet werden, wenn 1 Aktionspunkt ausgegeben wurde, um sie wieder bereitzumachen oder nachzuladen.
4	Schädlich: Die Waffe zerbricht oder ist praktisch nutzlos, bis sie repariert worden ist.
5	Gefährlich: Die Waffe zerbricht oder geht kaputt und ist nicht mehr zu reparieren.
6+	Fatal: Die Waffe geht nicht nur kaputt und ist nicht mehr zu reparieren, sondern verletzt auch den Charakter.

HEILUNG & ERHOLUNG

Gesundheitsstatus regeneriert schnell, Wunden benötigen medizinische Behandlung, bei Tags kommt es darauf an (siehe S. 189).

UMGEBUNGEN

Umgebungen setzen allen Charakteren in einem bestimmten Bereich Spezialregeln aus, zusätzlich zu Tags (siehe S. 190).

Wert	Formel
Schadenswert	Bedrohungsgrad* + Angriffsfertigkeitsgrad
Panzerungswert	Schutzgrad* + Widerstandswert
Verursachter Schaden	Schadenswert + Paschgröße bei Angriffsprobe + Modifikatoren (falls vorhanden)
Erlittener Schaden	Verursachter Schaden – Panzerungswert – Modifikatoren (falls vorhanden)

SCHADEN

Der Panzerungswert wird vom Schadenswert subtrahiert. Die Differenz bestimmt das Ergebnis:

- **0 oder weniger:** Das Ziel erleidet keine Wunden, nur 1 Punkt Erschöpfung.
- **1 oder mehr:** Das Ziel erleidet eine Wunde (und 1 Punkt Erschöpfung)! Die Differenz ist die Schwere der Wunde, die im Wundenzähler eingetragen wird (mindestens 1). Notiere außerdem ein passendes Tag, das den verursachten Schaden repräsentiert.

Schwere der

Wunde	Tag-Beispiele
1	<i>Blutender Schnitt; Magenkrämpfe; Alle hier wissen, dass ich ein Idiot bin; Intensive Schmerzen</i>
2-3	<i>Gebrochener Arm; Gelähmte Gliedmaße; Schlechter Ruf</i>
4-5	<i>Schwere Hirnerschütterung; Quälende Schmerzen; Brennendes Verlangen nach Rache</i>
6+	<i>Das kann ich nicht überlebt haben!</i>

ZUSAMMENFASSUNG: KRÄFTE & ZAUBER

MYSTISCHE FELDSTÄRKE UND KORRUPTIONSGRAD

Mystische Feldstärken sind auf S. 78 im **Equinox Setting-Handbuch** beschrieben, der **Korruptionsgrad** auf S.52.

◻◻◻◻◻◻) Leere	◻◻◻◻◻◻) Sauber
◼◻◻◻◻◻) Niedrig	◼◻◻◻◻◻) Verschmutzt
◼◼◻◻◻◻) Standard	◼◼◻◻◻◻) Vergiftet
◼◼◼◻◻◻) Mittel	◼◼◼◻◻◻) Verdorben
◼◼◼◼◻◻) Hoch	◼◼◼◼◻◻) Verpestet
◼◼◼◼◼◻) Extrem	◼◼◼◼◼◻) Verzerrt

KRÄFTE

- **Energie festlegen:** Lege fest, mit welcher Energie (E) die Kraft eingesetzt werden soll (standardmäßig gleich der Abschirmung, sofern die Mystische Feldstärke nicht niedriger ist).
- **Aktivierungstest durchführen:** Verwende ein passendes Paar aus Attribut + Fertigkeit für die Aktivierung. Wenn die Kraft verstärkend wirkt (also einen Test betrifft, den du sowieso durchführen würdest), kostet die Kraft keine AP. Wenn die Kraft eine separate Wirkung hat (also der Test nur für die Aktivierung erforderlich ist), kostet sie 2 AP. Die Standard-Aufgabenschwierigkeit ist Durchschnittlich.
- **Kräfte Stapeln:** +1 AP/Kraft, +1 Befleckung/Kraft, verwende den höchsten Energiegrad und die niedrigste Abschirmung.
- **Mehrere Ziele:** Vergleiche das Ergebnis gegen die Verteidigung aller Ziele. Nur die, deren Verteidigung geschlagen wird, sind betroffen.
- **Befleckung anwenden:** Nur wenn die Aktivierung erfolgreich war. SW = Energie + Korruptionsgrad, erhöht durch Patzer beim Aktivierungstest (siehe unten). Panzerung = Abschirmung + Geist, Differenz entspricht dem Schaden. Patzer bei der Aktivierung erzeugen Narben (siehe S.54).
- **Wirkung bestimmen:** Die Wirkung der Kraft wird wie in ihrer Beschreibung angegeben abgewickelt, Pasche erzeugen positive Nebeneffekte wie üblich. Die Dauer einer Kraft kann nach Belieben verkürzt werden.

ZAUBER

- **Energie festlegen:** Lege fest, mit welcher Energie (E) der Zauber gewirkt werden soll (standardmäßig gleich der Abschirmung, sofern die Mystische Feldstärke nicht niedriger ist).
- **Parameter festlegen:** Das Formen der Grundstruktur kostet immer 1 AP. Die aufgeführten Parameter werden standardmäßig und ohne zusätzliche Kosten auf die Energie des Zaubers gesetzt, alle anderen auf 1. Jede Parametererhöhung kostet 1 zusätzlichen Aktionspunkt und erlaubt die Erhöhung eines Parameters bis zur Energie des Zaubers. Das Formen des Zaubers ist eine Andauernde Aktion, die nicht unterbrochen werden darf (S. 182).

Energie (E)	Entf.	Dauer	EB (Ausw. Ziele)
◼◻◻◻◻◻)	NN	Sofort	Nächste Nähe (1)
◼◼◻◻◻◻)	K	E Runden	Nächste Nähe (2-4)
◼◼◼◻◻◻)	M	E Minuten	Kurz (5-10)
◼◼◼◼◻◻)	W	E Stunden	Kurz (11-20)
◼◼◼◼◼◻)	E	E Tage	Mittel (21+)

- **Spezialfälle:** Entfernung (+2 AP, wenn Ziel nicht im Blickfeld), Dauer (+3 AP, wenn von „Sofort“ auf „Energie Runden“ erhöht wird), und Wirkungsbereich (das Verwenden auswählbarer Ziele kostet +1 AP).
- **Zaubertest durchführen:** Verwende ein passendes Paar aus Attribut + Fertigkeit für das Wirken des Zaubers, die Kosten dafür sind 1 AP. Wenn keine Gesten vollführt oder Zauberformeln gesprochen werden können, erhält der Hexer einen Nachteil (Klein/Mittel). Der Zaubertest wird gegen die Verteidigung des Ziels (siehe S. 187) oder gegen eine Aufgabenschwierigkeit durchgeführt. Die Standard-Aufgabenschwierigkeit ist *Durchschnittlich*.
- **Mehrere Ziele:** Vergleiche das Ergebnis gegen die Verteidigung aller Ziele, nur die, deren Verteidigung geschlagen wird, sind betroffen.
- **Befleckung anwenden:** Nur wenn das Wirken des Zaubers erfolgreich war. SW = Energie + Korruptionsgrad, erhöht durch Patzer beim Aktivierungstest (siehe unten). Panzerung = Abschirmung + Geist, Differenz entspricht dem Schaden. Patzer bei der Aktivierung erzeugen Narben (siehe S. 54).
- **Wirkung bestimmen:** Die Wirkung des Zaubers wird wie in seiner Beschreibung angegeben abgewickelt, Pasche erzeugen positive Nebeneffekte wie üblich. Die Dauer eines Zaubers kann *nicht* nach Belieben verkürzt werden; sobald sie entfesselt wurden, sind Zauberstrukturen unabhängig.

ZUSAMMENFASSUNG: AUSRÜSTUNG

BESITZGRAD

Der Besitzgrad eines Charakters wird auf S.55 des Kapitels **Eigenschaften** erläutert.

- ◻◻◻◻◻ Pleite
- ◼◻◻◻◻ Arm
- ◼◼◻◻◻ Durchschnitt
- ◼◼◼◻◻ Wohlhabend
- ◼◼◼◼◻ Reich
- ◼◼◼◼◼ Stinkreich

KOSTEN

Die Kosten sind ein Maßstab dafür, wie wertvoll der Gegenstand bzw. die Ware ist. Die Preisstufen auf S.131 im **Equinox Setting-Handbuch** sind direkt an diese Kostengrade geknüpft:

- ◻◻◻◻◻ Billig
- ◼◻◻◻◻ Preiswert
- ◼◼◻◻◻ Kostspielig
- ◼◼◼◻◻ Teuer
- ◼◼◼◼◻ Sehr Teuer
- ◼◼◼◼◼ Kostbar

NEUE GEGENSTÄNDE EINFÜHREN

- Der Spielleiter kann neue Gegenstände jederzeit einführen, während Spieler pro Sitzung maximal eine Anzahl von Gegenständen gleich ihrem Besitzgrad einführen können. Der Spielleiter muss mit einem neuen Gegenstand einverstanden und er muss innerhalb der Geschichte plausibel sein.
- Spielercharaktere können keine Gegenstände einführen, deren Kostengrad höher als ihr Besitzgrad ist!
- Eingeführte Gegenstände sind rein deskriptiv, solange sie nicht greifbar gemacht wurden (siehe unten).

NEUE GEGENSTÄNDE GREIFBAR MACHEN

- Greifbare Gegenstände haben Spielwerte und können ganz normal verwendet werden.
- Der Spielleiter kann beliebig viele Gegenstände greifbar machen, Spieler können nur bereits eingeführte Gegenstände greifbar machen (siehe oben).
- Einen Gegenstand permanent greifbar machen kostet CP in Höhe seiner Kosten, danach wird dieser auch auf dem Charakterblatt eingetragen.
- Ein Gegenstand kann mit einem Karmapunkt bis zum nächsten Szenenwechsel temporär greifbar gemacht werden.
- Wenn ein greifbar gemachter Gegenstand verloren geht, kann unter Umständen der Besitzgrad neu angepasst werden.
- Wenn ein greifbar gemachter Gegenstand verkauft wird, kann dies den Besitzgrad zeitweise um +1 anheben (üblicherweise bis zum Ende der Spielsitzung).
- Ein greifbar gemachter Gegenstand kann bei Spielleitercharakteren jederzeit gegen einen Gegenstand mit einem niedrigeren Kostengrad eingetauscht werden. Bei gleichen Kosten ist ein Vergleichender Feilschen-Test (S.159) notwendig.
- Beim Tausch zwischen Spielercharakteren werden die CP-Kosten verglichen: Der Charakter, der den Gegenstand mit den höheren Kosten bekommt, muss die Differenz in CP bezahlen. Der Charakter, der den Gegenstand mit den höheren Kosten abgibt, erhält die CP-Differenz in Karmapunkten.