

Sirafans Reiche

Ein freies Rollenspiel



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4	Gruppenwürfe	14
Was ist ein Rollenspiel?	4	Verborgenheit	14
Designhinweis: Es geht um das Erzählen	5	Der Kampf	15
Kampf im Rollenspiel	5	Beginn des Kampfes	15
Besonderheiten von Phase Six	6	Ablauf der Runden	15
Charakterschablonen	6	Akteur und Aktionen	15
Besondere Möglichkeiten im Kampf	6	Reaktionen	16
Epochen und Erweiterungen	7	Aktionen durch Bonuswürfel	16
Die Grundregeln	7	Ablauf eines Angriffs	16
Epochen	7	Der Trefferwurf	16
Erweiterungen	7	Rückstoss	16
Welten	7	Kritische Treffer	17
Tirakans Reiche	7	Megakritische Treffer	17
Die Abenteurer des Abteilung V des NEXUS	7	Zielen	17
Dein Charakter	8	Angriffsmodi	17
Persona	8	Nahkampf	17
Bildung	8	Einzelschuss	18
Logik	8	Burst	18
Gewissenhaftigkeit	8	Trefferwürfe bei falscher Distanz	18
Willenskraft	8	Deckung	18
Auffassungsgabe	8	Schilde	18
Charme	8	Wunden und Durchschlag	18
Physis	8	Schaden an der Rüstung	18
Geschick	9	Wunden	19
Kraft	9	Waffenloser Nahkampf	19
Attraktivität	9	Ausweichen	19
Ausdauer	9	Nahkampfangriffe parieren	19
Resistenz	9	Besondere Angriffe	19
Schnelligkeit	9	Genauer Angriff	19
Der Mindestwurf	9	K.O. Angriff	19
Ausweichen	9	Gewaltiger Angriff	19
Schutz	9	Entwaffnender Angriff	19
Zusatzwürfel	9	Beidhändiges Kämpfen	19
Fertigkeiten	9	Waffe abstützen	20
Wissen	9	Coup de grâce	20
Schatten	9	Werfen von Gegenständen	20
Einen Charakter erstellen	10	Abweichung	20
Abstammung und Werdegangspunkte	10	Ausrüstung	21
Basisspiel	10	Gegenstände	21
Magie Erweiterung	10	Eigenschaften	21
Horror Erweiterung	10	Gegenstandsregeln	21
Die Abstammungsschablone	10	Ladungen	22
Erweiterungen und Epochen	10	Waffen	22
Welten	11	Eigenschaften	22
Schablonen	11	Angriffsmodi	22
Schablonen zusammenstellen	11	Regeln	23
Den Charakter fertigstellen	11	Waffenmodifikationen	23
Würfe und Proben	12	Rüstung	23
Die Anzahl der Würfel	12	Eigenschaften	23
Der Mindestwurf	12	Währung	23
Schwierigkeitsgrade	12	Wunden und Heilung	24
Exploding Dice	13	Wunden und Boosts	24
Kritische Erfolge	13	Boost	24
Bonuswürfel	13	Ohnmacht und Tod	24
Wiederholungswürfe	13	Heilung	24
Schicksalswürfel	13	Die Rast	24

Zustände des Charakters	25	Übernehmen fremder Zauber	29
Sterbend	25	Umlenken von Zaubern	29
Bewusstlos	25	Magie und Rüstungen	30
Geschockt	25	Magische Artefakte	30
Brennend	25	Artefakte erstellen	30
Blutend	25	Artefakte benutzen	30
Vergiftet	25	Das Speichern von Arkana	30
In der Hocke	25	Speicher erstellen	30
Steigern	26	Speicher benutzen	30
Reputation	26	Gefahren der Speicher	31
Reputation erlangen	26	Pantheon	32
Den Charakter weiterentwickeln	26	Glaubensniveau	32
Magie	27	Gunst	32
Magieniveau	27	Reliquien	32
Grundlegende Attribute	27	Die Formen der Anrufung	33
Arkana	27	Stoßgebet	33
Zauberpunkte	27	Segen	33
Fertigkeiten	27	Geringe Bitte	33
Zaubern	28	Anrufung	33
Magiekunde	28	Weihe	33
Zauber erlernen	28	Stille Andacht	33
Zauberwerte	28	Zeremonieller Gottesdienst	33
Schulen	28	Horror	35
Zauberschablonen	28	Stress	35
Zauber vergessen	29	Stress Test	35
Zauber ausführen	29	Stress verringern	35
Nebeneffekte	29	Ticks	35
Magisches Duell	29	Lizenz	36



Einleitung

Willkommen bei *Phase Six*!

Phase Six und *Tirakans Reiche* sind vollständige Rollenspiele. Diese Regeln und alle zugehörigen Materialien reichen aus, um Abenteuer in der Welt Tirakan sowie in vielen weiteren Welten zu spielen. Du kannst diese Regeln frei verwenden, und mit Freunden Abenteuer in einer der *Phase Six* Welten bestreiten. Oder du erschaffst dir eine eigene Welt auf der Basis der in diesem System verfügbaren Epochen.

Der Name *Phase Six* steht für das Regelwerk an sich. Näheres zu verfügbaren Welten und Erweiterungen findest du weiter hinten in diesem Kapitel.

Dieses System ist als PDF verfügbar, und es lässt sich komplett ohne elektronische Hilfsmittel spielen. Der Fokus des Systems liegt allerdings in unseren modernen Zeiten darauf, über eine Internetplattform wie Discord, Teamspeak oder Ähnlichem gespielt zu werden. Die zugehörige Plattform <https://phasesix.org> bietet alle möglichen Werkzeuge zur Verwaltung von Charakteren und Kampagnen. Zudem kann hier gewürfelt werden, Würfelergebnisse können optional an einen Discord Chat weitergegeben werden.

Was ist ein Rollenspiel?

Um genau zu sein, reden wir hier von Pen and Paper Rollenspiel, also keinem Computerspiel. Traditionell spielt man ein Rollenspiel mit 2-4 Spielern und einem Spielleiter am Tisch, wobei gegenüber einem Brettspiel das Spielbrett durch Charakterbögen und Würfel ersetzt werden.

Das Rollenspiel erzählt immer eine Geschichte, die von allen Mitspielern getragen und weitergesponnen wird. Die Spieler erschaffen für eine Rollenspielrunde Charaktere, also fiktive Figuren, welche auf Charakterbögen festgehalten werden. Der Charakterbogen enthält die Beschreibung des Charakters, seine Herkunft, seine Interessen und seine Fähigkeiten. Letzte sind in Zahlenwerten festgehalten, denn das Handeln im Rollenspiel erfordert sogenannte *Proben* oder *Würfe*, welche den Ausgang einer Aktion bestimmen.

Tom hat sich entschlossen, in einer Rollenspielgruppe mit Spielleiterin Julia mitzuspielen. Julia hat für ihre Runde ausgesucht, dass es ein Abenteuer auf der Erde des Jahres 1982 geben wird. Da es eine Geschichte im Stil der Retro-Science Fiction Mystery geben soll, gibt Julia die Epoche "Der kalte Krieg und die 80er" sowie die "Horror Erweiterung" vor.

Tom beschließt also, als Charakter den Journalisten Jamie mit Abitur zu erstellen. Er wählt die Charakterschablonen "Journalist" und "Abitur", und stellt mit diesen seinen Charakter fertig. Auf dem Charakterbogen kann er nun die Eigenschaften seines Charakters sehen.

Durch den gewählten Hintergrund hat Jamie besonders hohe Anfangswerte in Fertigkeiten wie *Untersuchen*, *Kommunikation* und *Politik*. Beim *Schießen* oder der *Akrobatik* ist sein Können jedoch allenfalls rudimentär.

Näheres zu der Erschaffung eines Charakters findest du in den Kapiteln [Einen Charakter erstellen](#) und [Würfe und Proben](#).

Während die Spieler jeweils einen Charakter für das Spiel erstellen, bereitet die Spielleiterin eine Geschichte vor. Diese wird oft auch *Abenteuer* oder *Plot* genannt. Diese Geschichte ist nicht, wie in einem Roman, bis ins Letzte ausformuliert. Stattdessen ist es ein grobes Script, bestehend aus einem möglichen Ablauf, der Beschreibung von Orten, sowie sogenannten Nichtspielercharakteren (auch NSC oder NPC).

Sobald das Spiel beginnt, agieren alle in der Rolle ihrer Charaktere. Die Spielleiterin beschreibt Situationen mit Worten, Karten oder Zeichnungen. Die Spieler sprechen für ihre Charaktere in der ersten Person ("Ich fotografiere das Haus am Waldrand."). Kommt es zu Handlungen der Charaktere mit ungewissem Ausgang, so wird auf Proben zurückgegriffen, und es wird gewürfelt.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, trifft sich die Gruppe um Spielleiterin Julia auf einem Discord Server, um dort Video und Sprache zu übertragen. Sie wählen [Owlbear Role](#) als Plattform für einen virtuellen Spieltisch, um dort ihre Charaktere mit Markern als Figuren darzustellen.

Dann geht es endlich los, und Julia beschreibt die erste Szene.

Julia: "Es ist der 2. Januar 1982. Ihr befindet euch in einem Pub in dem beschaulichen Städtchen Lindfield im Süden Englands. Es ist nun bereits spät am Abend, und vor der Tür hat der leichte Nieselregen dafür gesorgt, dass die Schneedecke der letzten Tage von einer dünnen Eisschicht bedeckt ist. Es wird kalt heute Nacht, und glatt. Der Pub ist gut gefüllt, und ihr hört Tainted Love aus einer Jukebox, während ihr auf ein neues Pint wartet. Mit einem Knarren öffnet sich die Eingangstür, und eine Wolke feinen Regens kommt in den Pub. Direkt gefolgt von einer Gestalt in einer viel zu kleinen, gelben Plastikregenjacke."

Dies ist also der Auftakt, und Tom entschließt sich, dass Jamie einmal einen Blick auf den Neuankömmling werfen möchte. Er sagt die Handlungen für Jamie an:

Tom: "Ich betrachte den Fremden da mal sehr genau, diese schlecht sitzende Jacke ist mir ja schon aufgefallen."

Julia: "Du erkennst, dass unter der Kapuze nasse, schwarze Haare in das Gesicht eines alten Mannes fallen. Wirf doch einmal *Wahrnehmung*, um mehr zu erkennen."

Es geht also um ein kooperatives Weiterentwickeln der Geschichte durch das Handeln der Charaktere. Die

Spielleiterin hat einen Plan, wohin sich die Geschichte entwickeln könnte, welche Personen auftreten können, und was diese eigentlich für eine Motivation haben. Irgendein Geschehen entwickelt sich um die Charaktere der Spieler herum, und sie werden mit in diese Handlung hinein gezogen.

Wohin diese Geschichte führt, ist ungewiss. Es mag sein, dass etwas Schlimmes verhindert wird, oder dass ein Geheimnis aufgedeckt wird. Die Spielleiterin hat einen groben Plan, die Spieler bestimmen jedoch hauptsächlich den Fortgang.

Designhinweis: Es geht um das Erzählen

Denkt man an Computerrollenspiele, so ist die strategische Weiterentwicklung des Charakters der wichtigste Punkt. Er muss zukünftige Kämpfe bestehen können und möglichst optimale Werte für mögliche Herausforderungen haben.

Im Pen and Paper Rollenspiel geht es um den Fortgang der Geschichte, um gemeinsame Erlebnisse und Erinnerungen. Das möglichst optimale Ausrichten auf "starke" Eigenschaften (sogenanntes *Power-Gaming*) sollte hier nicht im Vordergrund stehen. Dadurch, dass die Geschichte immer gemeinsam weitergetragen wird, gibt es für alle Herausforderungen sehr flexible Lösungen.

Ein Wort zum Power-Gaming: Das Regelwerk von Phase Six unterbindet bewusst nicht die Möglichkeit, einen relevanten Wert (z.B. *Schießen*) in astronomische Höhen zu treiben. Es sollte in der Spielgruppe Einigkeit darüber bestehen, welchen Stil man beim Spiel haben möchte. Die Regeln ermöglichen solche Konstruktionen bewusst, um bei der Erschaffung von Charakteren und Abenteuern alle Freiheiten zu lassen.

Ebenso kommt hier die alte Rollenspielregel zum Tragen, dass das Wort der Spielleiterin immer mehr wiegt als die Regeln. Natürlich sollte es der Normalfall sein, dass die Regeln so angewendet werden, wie sie geschrieben sind, denn es geht für die Spieler auch um einen Rahmen, auf den sie sich verlassen können. Kommt es jedoch zu einer unklaren Regelsituation, so entscheidet die Ansage des Spielleiters.

Kampf im Rollenspiel

Auch wenn der Fokus im Pen and Paper Rollenspiel weniger auf der Auseinandersetzung mit Fäusten oder Waffen liegt, spielt der Kampf doch eine wichtige Rolle. Nicht jede Situation lässt sich ohne Waffengewalt lösen. Schnell kommt es zu einer Schlägerei, oder die Charaktere planen, eine Bank zu überfallen.

Kampf im Rollenspiel wird anders behandelt als das freie Spiel. Die Zeit läuft in Runden ab, und man veranschaulicht die Situation auf einer Karte auf dem (eventuell virtuellen) Tisch. Spieler agieren nacheinander,

die Spielleiterin steuert ihre NSC. Wunden zeigen an, wie gut es den Charakteren noch geht. Näheres zum Ablauf des Kampfs findest du in dem Kapitel [Der Kampf](#).

Im Spiel sollte sich beides die Waage halten. Es mag auch Abenteuer geben, die nur aus einem Kampf bestehen, Phase Six ist jedoch keine realistische Kampfsimulation. Hier geht es darum, einen Konflikt möglichst unterhaltsam, cineastisch, und trotzdem spannend auszutragen.

Bei einem Kampf im *Phase Six* System sollten aufgrund der Besonderheiten (Reaktionen, Aktionen stehen etc.) allerdings immer folgende Dinge eingehalten werden:

- Verwendet immer eine Karte. Eine Grundrisskarte der Situation sorgt dafür, dass es keine Missverständnisse bei der Positionierung gibt, egal wie kurz der Kampf ist. Eine Karte kann eine vorgefertigte, aufwändige Karte, aber auch ein schnell gezeichneter Grundriss sein. Beim Spiel über das Internet bieten sich Lösungen wie [Roll20](#), [Owlbear Rodeo](#) oder [FoundryVTT](#) an.
- Verwendet immer einen Massstab. Die Charaktere haben unterschiedliche Bewegungsreichweiten, und bei einigen ist es auch ihre Stärke, dass sie sich besonders weit bewegen können. Diesen Charakteren und Gegnern wird ohne Massstab ihre Stärke genommen.
- Benutzt einen Initiative-Tracker. Initiative bestimmt im Kampf die Reihenfolge der Beteiligten. Initiative-Tracker bedeutet, dass diese Reihenfolge für alle sichtbar aufgeschrieben ist. Es ist bei Phase Six für die Spieler wichtig zu wissen, wann sie selbst wieder an der Reihe ist (denn dann verfallen u.A. aufgehobene eigene Handlungen).

Besonderheiten von Phase Six

Phase Six hat in einigen Bereichen andere Ansätze als andere Rollenspielsysteme. Teilweise wurden diese so gestaltet, um die Flexibilität bei den möglichen Szenarien zu erreichen. Auch legt das System einen großen Fokus darauf, möglichst schnell spielbar zu sein, und z.B. im Kampf heldenhafte Aktionen ausführen zu können.

Für Würfe und Proben werden normale, sechsseitige Würfel verwendet. Es werden Würfel in der Anzahl des jeweiligen Wertes geworfen. Jeder Würfel, der nach dem Wurf eine 5 oder höher zeigt, stellt einen Erfolg dar. In der Regel reicht ein einzelner Erfolg aus, um eine Probe als bestanden gelten zu lassen.

Charakterschablonen

Charaktere werden in Phase Six nicht durch das Verteilen von Punkten auf Fertigkeiten, Attribute oder andere Werte erstellt oder gesteigert. Stattdessen werden *Charakterschablonen* verwendet, die jeweils kleine Stationen in der Vergangenheit des Charakters darstellen.

Charakterschablonen sind unterteilt in *Beruf*, *Bildung*, *Charakter*, *Talent* und *Lebensumstände*. Während die Schablonen in den ersten beiden Kategorien viele Eigenschaften mit sich bringen (Ein Sanitäter bekommt Gewissenhaftigkeit, Erste Hilfe und Medizinkenntnisse), kann eine Schablone aus dem Bereich Talent zum Beispiel "Guter Redner" sein, welche Punkte auf *Kommunikation* bringt.

Charakterschablonen werden für *Reputation* erstanden, dies sind die Erfahrungspunkte, welche die Charaktere für bestandene Abenteuer erhalten.

Besondere Möglichkeiten im Kampf

Der Kampf ist so gehalten, dass das Geschehen möglichst eindrucksvoll ist, die Mechanik aber gut von der Hand geht.

Die in Rollenspielen übliche Reihenfolge der Teilnehmer ist hier auch zu finden, jedoch ist der ganze Ablauf ein wenig dynamischer. *Reaktionen* sind in das Kampfsystem eingebaut, jede Aktion kann bis zum erneuten Beginn der eigenen Kampfrunde aufgespart werden, und als Reaktion verwendet werden.

Zudem ist es möglich, durch das Ausgeben von *Bonuswürfeln*, welche Charaktere durch Schablonen erhalten können, spontan eigene Aktionen im Kampf zu erzeugen oder durch *Schicksalswürfel* sogar Gegnern Aktionen zu stehlen. Obwohl Schicksalswürfel sehr selten sind, kann dem Gegner so eventuell der tödliche Schlag gestohlen und zur eigenen Aktion gemacht werden.

Was eventuell etwas unrealistisch klingt, sorgt so für einen sehr dynamischen Ablauf des Kampfes, es kann oft zu kinoreifen Szenen kommen, die auch der Spielleiter nicht vorhersehen kann.

Waffen sind in Phase Six erweiterbar gestaltet. Es gibt eine Liste von Waffenmodifikationen, welche natürlich in erster Linie bei modernen Waffen Sinn ergeben. Unterschiedliche Munition wird auch als Waffenmodifikation abgebildet. So bringt die Horrorerweiterung zum Beispiel Silbermunition mit, welche gut gegen Werwölfe wirkt. Durch den modularen Aufbau lässt diese sich sowohl im Mittelalter bei Bögen, als auch in der Moderne in einem Sturmgewehr nutzen.

Näheres zu den Kampfregeln und Waffenmodifikationen findest du im Kapitel [Der Kampf](#).

Epochen und Erweiterungen

Phase Six ist als Regelwerk darauf ausgelegt, möglichst flexibel zu sein. Es kann für viele Szenarien verwendet werden, egal ob es sich um Fantasy, Science Fiction, Horror oder Geschichten in der "echten" Welt handelt.

Dabei bietet es einen Grundstock an fertigen Waffen, Charakterschablonen, Gegenständen und Rüstungen, die in irdische Epochen eingeteilt sind. Zudem ist es natürlich möglich, dass eine Spielgruppe eigene Inhalte erschafft und verwendet.

Um zu erreichen, dass jedes Szenario möglich ist, unterscheidet Phase Six drei Arten von Erweiterungen.

Die Grundregeln

Einige Elemente sind immer und überall gültig. Sie gelten unabhängig davon, welche Epoche oder Erweiterung gewählt ist. Viele Charakterschablonen wie "Gewissenhaft", "Waffennarr", "Tratschtante", aber auch Waffen und Gegenstände sind unabhängig von Epoche oder Erweiterung immer verfügbar.

Epochen

Epochen sind irdische Zeiträume, welche die Vorlage für alle Szenarien (auch Fantasy) sind. Sie geben einen technologischen Stand bei Waffen und Gegenständen vor und bestimmen, was für die Spieler verfügbar ist. Die irdische Geschichte ist in 7 Epochen eingeteilt.

- Die klassische Antike - 800 v.Chr-600 n.Chr.
- Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge - 500-1500
- Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen - 1700-1900
- Imperialismus und Weltkriege - 1900-1950
- Der kalte Krieg und die 80er - 1950-1990
- Moderne Zeit - 2000 und danach
- Science Fiction - eine ferne Zukunft

Die Inhalte der Epochen richten sich nach der irdischen Technologie der jeweiligen Zeit. Ein Abenteuer findet immer in einer der Epochen statt.

Zudem sind die Inhalte der Epochen sind möglichst frei von speziell irdischen Elementen gehalten, damit sie auch in einer eigenen Fantasywelt verwendet werden können. Natürlich hat zum Beispiel die Moderne Zeit bekannte moderne Waffen, und der Zweihänder ist auch eine irdische Erfindung. Es ist jedoch möglichst generisch gehalten, sodass es auch in ein Szenario passt, das nicht auf der Erde spielt.

Erweiterungen

Zusätzlich zu den Epochen können bestimmte Erweiterungen gewählt werden, um einem Abenteuer etwa

Magie oder das Wirken von Göttern hinzuzufügen. Diese Erweiterungen können von der Spielleiterin beliebig ausgewählt werden und sind optional.

- Magie - fügt die magische Resource "Arkana" für die Charaktere hinzu und bringt Zauber und Artefakte mit sich.
- Horror - definiert Regeln für den Umgang mit Horrorelementen, Stress und Eigenarten
- Pantheon - bietet Regeln für die Interaktion mit Göttern: Anrufungen, Gebete und Gunst

Welten

Durch die Kombination von Epoche und Erweiterungen kann so also ein beliebiges Szenario geschaffen werden. Eine Cthulhu Geschichte im Wilden Westen ist ebenso möglich wie eine magische Welt in der Moderne. Eine klassische, eigene Fantasywelt könnte sich der Mittelalter-Epoche und der Erweiterung "Magie" bedienen.

Einige bestehende Welten fassen diese Kombination aus Epochen und Erweiterungen zusammen, und bringen zudem noch die Beschreibung einer ganzen Welt mit sich. Sie stehen als ganzes zur Verfügung und sind direkt benutzbar.

Tirakans Reiche

Die Welt Tirakan ist eine komplette Fantasywelt, in der zu einem beliebigen Zeitpunkt in einer 1000-jährigen Geschichte gespielt werden kann. Eine ausgearbeitete Geschichte von Menschen, Elfen, Gnomen und vielen anderen Völkern erzählt den Kampf der Zivilisationen gegen Minotauren, Echsen und eine namenlose Finsternis.

- Epoche: Mittelalter
- Erweiterungen: Magie, Pantheon
- Weltbeschreibung: tirakans-reiche.de

Die Abenteuer der Abteilung V des NEXUS

Die Geschichte der Abteilung V des NEXUS spielt in der Moderne. Es ist eine fiktive Geheimorganisation, die gegründet wurde um die Menschheit vor außerirdischen und paranormalen Gefahren zu schützen. Die Spieler spielen Agenten der Abteilung V des NEXUS, und erleben durch die Fähigkeit des Zeitreisens Abenteuer in allen möglichen Epochen und Welten.

- Epoche: Moderne
- Erweiterungen: Horror
- Weltbeschreibung: phasesix.org



Dein Charakter

Um ein Phase Six Abenteuer zu bestehen, erstellt jeder Spieler einen Charakter, den er in dem Abenteuer spielt. Das Leben des Charakters wird komplett auf seinem Charakterbogen dargestellt, welcher alle relevanten Werte enthält.

Das Kapitel [Einen Charakter erstellen](#) geht genau darauf ein wie ein neuer Charakter erschaffen wird. In diesem Teil soll es um die grundlegenden Eigenschaften gehen, welche einen Charakter in Phase Six ausmachen.

Persona

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die geistigen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Charaktereigenschaft. Personaeigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und stellen zudem die Grundlage für Fertigkeiten dar.

Bildung

Bildung beschreibt das angeeignete Allgemeinwissen des Charakters. Ein Charakter mit hoher Bildung ist gut in allen theoretischen Fertigkeiten wie etwa *Naturkunde* oder *Historie*.

Logik

Im Gegensatz zur Bildung stellt der Wert Logik die Fähigkeit zum *vernünftigen Schlussfolgern* dar. Logik kommt immer dann zum Tragen, wenn es um das Lösen von Problemen durch logisches Nachdenken geht. Zudem ist ein Charakter mit hoher Logik in Fertigkeiten wie *Untersuchen* oder *Mechanik* besser.

Gewissenhaftigkeit

Wie gewissenhaft geht der Charakter an Aufgaben oder Tätigkeiten heran? Schwach ausgeprägte Gewissenhaftigkeit macht den Charakter *nachlässig*, während stark ausgeprägte Gewissenhaftigkeit für eine *organisierte, effektive* Herangehensweise sorgt.

Willenskraft

Willenskraft bezieht sich auf die Fähigkeit des Charakters, seine eigenen Vorstellungen und Prinzipien durchzusetzen. Ein willensstarker Charakter ist unter anderem gut in den Fertigkeiten *Tapferkeit* und *Einschüchtern*.

Auffassungsgabe

Die Auffassungsgabe beschreibt, wie gut der Charakter seine Umgebung wahrnehmen und Informationen aufpassen kann. Ein Charakter mit guter Auffassungsgabe ist gut in den Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Orientierung*.

Charme

Ein Charakter mit hohem Charme versteht es, anderen Menschen gegenüberzutreten und positiv bei ihnen in Erscheinung zu treten. Dieser Wert ist nicht mit der Physis Eigenschaft *Attraktivität* zu verwechseln. Ein charmanter Charakter ist unter anderem gut in *Politik* und *Empathie*.

Physis

Alle Attribute der Physis beschreiben die körperliche Verfassung des Charakters. Physiseseigenschaften haben

jeweils einen Wert, welcher die Anzahl an Würfeln vorgibt, mit denen auf diese Physiseseigenschaft geworfen wird.

Geschick

Dieser Wert beschreibt sowohl das körperliche Geschick des Charakters als auch die Fingerfertigkeit. Ein geschickter Charakter ist unter anderem gut in *Darbietung* und *Heimlichkeit*.

Kraft

Kraft ist die reine Stärke des Charakters und kommt immer dann zur Anwendung, wenn es darum geht mit reiner Muskelkraft etwas zu bewegen. Ein Charakter mit hoher Kraft kann gut *Werfen* und ist gut in *Athletik*.

Attraktivität

Mit der Attraktivität wird dargestellt wie charismatisch der Charakter ist. Dabei muss ein hoher Wert nicht unbedingt für Schönheit stehen, es kann auch ein Charakter mit markantem Aussehen attraktiv sein.

Ausdauer

Ausdauer ist die körperliche Ausdauer des Charakters, also nicht im Sinne von Geduld (dies ist eher *Gewissenhaftigkeit* unter Persona). Dieser Wert kommt also bei einem Dauerlauf oder einer lange dauernden, anstrengenden Tätigkeit zum Tragen.

Resistenz

Sowohl die Fähigkeit Verletzungen oder auch Schmerzen auszuhalten oder abzuwenden, als auch die Resistenz gegen Krankheiten, Gifte oder Umwelteinflüsse wie Hitze oder Kälte fließen in diesem Wert zusammen.

Schnelligkeit

Schnelligkeit ist sowohl die Geschwindigkeit, mit der der Charakter sich bewegen kann, als auch die Fähigkeit schnell auf etwas zu reagieren.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf ist eine zentrale Eigenschaft deines Charakters. Er gibt an welches Ergebnis ein Würfel erreichen muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und ist bei den meisten Charakteren 5+. Er kann nur durch besondere Geschehnisse oder seltene Objekte verändert werden, und dies auch häufig nur kurzzeitig.

Ausweichen

Ausweichen wird im Kampf verwendet. Es erlaubt es, einem Nahkampfangriff auszuweichen. Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Abstammung plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit

(aufgerundet). Die Belastung durch Rüstung und Waffen verringert diesen Wert. Charakterschablonen können ihn ändern.

Schutz

Der *Schutz* vermindert im Kampf hingenommenen Schaden. Dieser Wert wird von der Abstammung übernommen, Rüstung oder Schablonen können diesen Wert verändern.

Zusatzwürfel

Jeder Charakter kann eine Anzahl an *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Verwendungen (s. Würfe und Proben), stellen jedoch immer einen Vorteil für den Charakter dar, welcher während des Spiels eingesetzt werden kann.

Der Charakter kann verbrauchte Würfel während der Rast zurückerhalten (siehe [Wunden und Heilung](#)).

Fertigkeiten

Komplexere Handlungen oder Kenntnisse werden durch *Fertigkeiten* beschrieben. Alle Charaktere haben dieselben Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so kann der Spielleiter sicher sein, dass ein Spieler einen Wurf auf eine Fertigkeit auch sicher machen kann.

Jede Fertigkeit setzt sich aus einem Basiswert und einem eigenen Fertigkeitwert zusammen. Der Basiswert ist der Durchschnittswert aus zwei, jeweils unterschiedlichen, Attributen. So ist die Basis der Fertigkeit *Einschüchtern* z.B. *Auffassungsgabe* und *Gewissenhaftigkeit*.

Auf die Basisfertigkeit werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

Wissen

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, hier ist jedoch die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs unterschiedliche Wissensfertigkeiten haben, welche sie frei anwenden können. Wissen ist jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den geworfen wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitwert zusammen.

Schatten

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* bringt eine eigene Beschreibung oder Regel mit. So kann ein Charakter z. B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Auf Schatten wird nicht geworfen, Schatten haben auch keine Werte, können jedoch eigene Regeln mit sich bringen.



Einen Charakter erstellen

Um einen Charakter zu erstellen, stellst du den Werdegang anhand von *Schablonen* zusammen. Es gibt keine fertigen Charakterklassen oder -profile, statt dessen wird der Charakter frei konstruiert.

Abstammung und Werdegangspunkte

Ein Phase Six Charakter hat immer eine Abstammung. Für alle Menschen (und somit für die meisten Abenteuer) ist dies die Abstammung „Mensch“, es kann aber in anderen Settings auch Elfen, Zwerge, Androiden oder Roboter geben.

Die Abstammung bestimmt die Startwerte folgender Aspekte des Charakters:

Basisspiel

- Werdegangspunkte (20)
- Aktionen (2)
- Persona- und Physiseigenschaften (1)
- Mindestwurf (5+)
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe (0)
- Basisschutz (0)
- Ausweichen (0)
- Maximale Lebenspunkte (6)
- Eine Abstammungsschablone (s. Schablonen)

Magie Erweiterung

- Arkana (0)
- Zauberpunkte (0)

Horror Erweiterung

- Maximaler Stress (8)

Die Werte in Klammern geben die Startwerte eines Menschen an.

Mit den Werdegangspunkten können bei der Charakterschaffung Schablonen zusammengestellt werden, die den Werdegang und somit alle Werte des Charakters ausmachen.

Die Abstammungsschablone

Jeder Abstammung ist eine eigene Charakterschablone zugeordnet, die ohne Punktekosten zum Werdegang des Charakters hinzugefügt werden kann. Die jeweilige Abstammungsschablone kann nur gewählt werden, wenn der Charakter die entsprechende Abstammung hat.

Für den Menschen bringt diese Schablone die folgenden Eigenschaften mit:

- Wiederholungswürfe: 2
- Bonuswürfel: 2

Erweiterungen und Epochen

Zu Beginn einer Phase Six Kampagne oder eines Abenteuers legt der Spielleiter die Epoche fest, in der das Abenteuer spielt. Phase Six hat verschiedene irdische Epochen zur Auswahl:

- Die klassische Antike
- Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge
- Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen
- Imperialismus und Weltkriege
- Der kalte Krieg und die 80er
- Moderne Zeit
- Science Fiction

Die Epochen legen neben den Schablonen auch die Ausrüstung fest, die Charaktere erlangen können. Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge lässt sich so natürlich auch für ein Fantasy Setting verwenden, welches nicht auf der Erde spielt.

Zudem gibt es frei wählbare Erweiterungen, welche für ein Szenario oder ein Abenteuer vom Spielleiter gewählt werden können. Diese fügen dem Spiel spezielle Regeln, Gegenstände und Schablonen hinzu. Die besonderen Erweiterungen sind:

- Magie
- Horror
- Pantheon

Welten

Auf der Basis von Erweiterungen ist es möglich, eine eigene Welt für das Spiel zusammenzustellen. So kann man in einer bestimmten irdischen Epoche spielen und zudem die Mechaniken der Horror Erweiterung wählen.

Zusätzlich zu diesen Möglichkeiten gibt es Welten, die mehrere Erweiterungen zusammenfassen, aber auch selbst eine Erweiterung darstellen. Eine Welt bringt somit auch eigene Gegenstände, Gegner, Zauber u.ä. mit.

Die Welt *Tirakans Reiche* vereint die Erweiterungen "Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge", "Magie" und "Pantheon", und bietet eine eigene Welt mit einer 1000-jährigen Geschichte und einer Vielzahl an Völkern und Geschichten.

In der Welt *NEXUS* übernehmen die Spieler die Rolle von Agenten des NEXUS, einer geheimen Organisation zum Schutz der Menschheit vor außerirdischen und paranormalen Begebenheiten. Die Abenteuer des NEXUS finden in der "Modernen Zeit" statt, die Erweiterung "Horror" ist aktiviert.

Um auf der Erde mit flexiblen Einstellungen zu spielen, kann die Welt *Terra* gewählt werden. Hier sind keine Einstellungen vorgegeben, es kann alles frei gewählt werden.

Schablonen

Eine Schablone ist eine bestimmte Station im Leben des Charakters. Jede Schablone ist einem der Bereiche *Bildung, Beruf, Talent, Interessen, Charakter* oder *Lebensumstände* zugeordnet.

Eine besondere Schablone ist die Abstammungsschablone. Sie wird von der gewählten Abstammung vorgegeben und kostet keine Werdegangspunkte. Ein Mensch erhält so immer die Schablone "Mensch", welche dem Charakter einen Bonuswürfel und einen Wiederholungswurf gibt.

Jede Schablone verändert dabei eine kleine Zahl an Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters zum Positiven oder Negativen, und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Zudem können Schablonen eigene Regeln beinhalten, welche der Charakter dann übernimmt. Die Schablone *Blutmagie* aus der Magie-Erweiterung bringt zum Beispiel die Regel auch Wunden, statt Arkana für das Ausführen von Zaubern zu verwenden.

Eine Schablone kann auch von einer anderen abhängen, so benötigt die Schablone *Militärakademie* zum Beispiel den Beruf *Soldat*.

Jede Schablone ist eine gewisse Zahl an Werdegangspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Punkte die aufgewendet werden müssen, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

Schablonen zusammenstellen

Um einen Charakter zu erschaffen, wählst du so lange Schablonen aus der gewählten Epoche und eventuellen Erweiterungen, bis keine Werdegangspunkte mehr übrig sind, oder du mit dem Charakter zufrieden bist. Diese Schablonen können beliebig aus allen Kategorien zusammengestellt werden. So kann man auch mehrere Berufe wählen, dies sind im Werdegang des Charakters alle Berufe, die er einmal ausgeübt hat, oder sogar noch parallel ausübt.

Die Attribute, Fertigkeiten, Schatten und das Wissen der Schablonen werden zusammengerechnet und auf den Startwert der Abstammung im Charakterbogen addiert. Hierbei können alle Werte auch negativ werden (siehe [Würfe und Proben](#)).

Den Charakter fertigstellen

Bist du mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, so kannst du den Charakter einfach als *fertig* erklären. Sollten noch Werdegangspunkte übrig und nicht ausgegeben sein so werden diese zur *Reputation* des Charakters addiert (siehe [Steigern](#)). Es gehen also keine Punkte verloren.



Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Handlung mit ungewissem Ausgang durchführt wird mit Würfeln auf einen passenden Wert geworfen, welcher in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Der Ausgang des Wurfes zeigt auf ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Für alle Würfe werden sechsseitige Würfel verwendet. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der betreffenden Eigenschaft, dazu kommen eventuell Bonuswürfel oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* Würfeln, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, welcher durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert sein kann. Wir gehen im Folgenden genauer auf die Elemente ein.

Diese Art der Proben werden überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten gesonderte Regeln für das Ermitteln von Treffern und Wunden.

Die Anzahl der Würfel

Die geforderte oder gewünschte Fertigkeit gibt mit ihrem Wert die Anzahl der Würfel direkt vor. Ein Charakter mit einem „Einschüchtern“ Wert von 4 hat auch 4 sechsseitige Würfel für diese Probe zur Verfügung.

Die Wissenseigenschaften haben einen Wert, mit dem sie die Anzahl der Würfel vorgeben. Zudem ist hier aber eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wert des Wissens addiert wird. So hat ein Charakter mit der Fertigkeit „Kommunikation“ 2 und dem Wissen „Etikette (Kommunikation)“ 3 insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Wert 0 oder negativ so ist es dem Charakter nicht möglich diesen Wurf ohne weitere Hilfe zu machen, er ist einfach zu schlecht in der Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, egal wie sehr der Wert im Negativen ist.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf wird direkt vom Charakter vorgegeben. Ein Mensch hat einen Mindestwurf von 5+, dieser kann durch besondere Umstände auch verändert werden.

Hagens Spieler möchte mit roher Gewalt effektiv eine Tür auftreten, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, einen Wurf auf Kraft zu machen.

Hagen hat einen Wert von 4 in Kraft, somit wirft er 4 Würfel. Jeder Würfel der eine 5 oder eine höhere Zahl zeigt ist hierbei ein Erfolg. Ein einzelner Erfolg reicht für das Gelingen aus, jedoch wirft Hagens Spieler 4 Erfolge, und tritt die Tür sogleich dem ersten Dieb ins Gesicht.

Der Mindestwurf wird in der Form „X+“ angegeben, um anzudeuten, dass dies das Würfelergebnis ist, was mindestens erreicht werden muss.

Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter kann den Mindestwurf bei besonders leichten oder schweren Proben modifizieren. Bei schweren Proben kann ein Modifikator als Wurf+ angesagt werden, bei leichten Proben ein Wurf-.

Eine +3 Probe bedeutet in diesem Fall, dass der Mindestwurf um 3 angehoben wird, bei einem Menschen also 8+ beträgt. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe außerhalb des Kampfes *weiter geworfen* werden, also sogenannte *Exploding Dice* sind.

Exploding Dice

Es ist bei Phase Six möglich, dass Mindestwürfe über die 6+ hinaus gehen, teilweise sogar weit höher sind. Hier gilt außerhalb des Kampfes bei jedem Wurf die Regel der „Exploding Dice“.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 zeigen dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann jeweils zusammengezählt. So kann auf einem einzelnen Würfel ein Mindestwurf von 9+ erreicht werden, indem zuerst eine 6, und dann mindestens eine 3 geworfen wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zunächst eine 6, dann noch eine 6 und dann mindestens eine 2 geworfen wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln zwischen den einzelnen Würfeln kein Unterschied gemacht wird, können alle Sechsen gleichzeitig erneut geworfen werden, wenn dies notwendig ist um einen hohen Mindestwurf zu erreichen.

Hagens Spielleiter verlangt von ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein der Diebesbande gegenüber steht. So muss er auf mindestens einem Würfel seines Tapferkeitswertes eine 14 erreichen. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, also immerhin 5 Würfel zur Verfügung.

Im ersten Wurf wirft er 4,2,6,6,1. Somit hat er zwei Sechsen zur Verfügung die er weiter werfen kann, um die 14 evtl. noch zu erreichen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Nun darf er nur noch den verbleibenden Würfel der eine 6 gezeigt hat erneut werfen. Da dieser danach eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen hat nur eine 13 erreicht.

Kritische Erfolge

Ähnlich wie bei kritischen Treffern im Kampf kann es auch bei anderen Würfeln zu kritischen Erfolgen kommen. Erreicht ein Würfel beim Weiterwürfeln mindestens eine 11, so handelt es sich um einen kritischen Erfolg. Das entspricht einem "weiter geworfenen" *Exploding Die*, der danach erneut ein Resultat von 5+ zeigt. Veränderungen des *Mindestwurfs* des Charakters werden hier nicht angewandt.

Kritische Erfolge bei Würfeln ergeben für jedes Mal, wonach einem Weiterwürfeln eine 5+ erreicht wurde, einen zusätzlichen Erfolg. Hieraus ergeben sich folgende Grenzen für zusätzliche Erfolge.

- Wurf 5+: normaler Erfolg
- Wurf 11+: kritischer Erfolg - ergibt einen zusätzlichen Erfolg
- Wurf 17+: megakritischer Erfolg - ergibt zwei zusätzliche Erfolge
- Wurf 23+: megakritischer Erfolg - ergibt drei zusätzliche Erfolge
- Wurf 29+: megakritischer Erfolg - ergibt vier zusätzliche Erfolge
- usw.

Bonuswürfel

Ein Charakter kann eine Anzahl an Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen (siehe [Einen Charakter erstellen](#)) festgelegt. Von den Bonuswürfeln kann eine beliebige Anzahl zu den zu werfenden Würfeln hinzugenommen werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf schon fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert werden um eventuell doch noch zu einem Erfolg zu führen.

Auf diese Weise ist es auch möglich einen Wurf zu machen, wenn die Zahl der Würfel eigentlich 0 oder weniger ergibt.

Die Bonuswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Wiederholungswürfe

Für je einen Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. So ist es also nicht möglich einen Wurf auf 0 oder weniger erfolgreich zu bestehen.

Wiederholungswürfe frischen sich auch bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Schicksalswürfel

In der Regel bekommt der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, allerdings kann der Spielleiter auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder bei besonderen Gelegenheiten vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonus- als auch als Wiederholungswürfe eingesetzt werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von 4 immer ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe.

Schicksalswürfel müssen immer getrennt von allen normalen Würfeln geworfen werden, um auszumachen, ob genau sie die 4+ erreicht haben.

Wenn wir uns das vorherige Beispiel mit Hagens Wurf auf seine Tapferkeit ansehen (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswürfel sehr helfen, denn dieser müsste tatsächlich nur eine 4+ erreichen.

Schicksalswürfel frisken sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Gruppenwürfe

Immer, wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe besteht werden Gruppenwürfe verwendet. Statt z. B. eine Achtsamkeitsprobe von jedem Spieler zu verlangen kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe der ganzen Gruppe verlangen. Ist diese Probe gelungen, gilt der Effekt für alle Charaktere in der Gruppe.

Ein gelungener Gruppenwurf erfordert immer eine Anzahl von Erfolgen, die erreicht werden müssen. Der Spielleiter sagt an wie viele Erfolge für eine Gruppenprobe erreicht werden müssen, damit diese erfolgreich ist. Danach wirft jeder Spieler auf das verlangte Attribut oder die verlangte Fertigkeit.

Alle Erfolge jedes Charakters werden zusammengezählt. Ist die geforderte Anzahl an Erfolgen erreicht, so ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Beteiligte wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Auch die Modifikation des Mindestwurfs aufgrund der Schwere der Probe ist möglich.

Verborgtheit

Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verborgtheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine Person einen Charakter beobachtet und bestimmte auffällige Ausrüstung sucht.

Jedes Ausrüstungsstück hat einen Verborgtheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto offensichtlicher ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

Beobachtet nun eine Person einen Charakter oder die ganze Gruppe, so gilt für den Verborgtheitswurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verborgtheitswert.

Die beobachtende Person wirft nun eine Anzahl von Würfeln entsprechend ihres Wahrnehmungswertes *plus* dem ermittelten Verborgtheitswert. Bei einem Erfolg kann der Beobachter einen auffälligen Gegenstand ausmachen.



Der Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, verläuft das Spiel in Runden.

Beginn des Kampfes

Sobald sich ein Konflikt ergibt, wird die Zeit eingefroren, und die Gruppe bestimmt die Reihenfolge in der die Teilnehmer des Kampfes agieren.

Hierzu wirft jeder Teilnehmer auf einen W6, und addiert den *Schnelligkeitswert* hinzu. Hierbei gilt auch die Regel der *Exploding Dice*. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle Weiteren folgen in der Reihenfolge ihrer Ergebnisse.

Haben zwei Teilnehmer dasselbe Ergebnis, so entscheidet zunächst der Wert *Schnelligkeit*, und falls dieser auch identisch ist der *Geschickwert*.

Alle Teilnehmer des Kampfes haben zu Beginn des Kampfes keine Aktionen verfügbar. Erst, wenn sie das erste Mal die *Priorität* erhalten frischen sich ihre Aktionen auf.

Ablauf der Runden

Der Kampf ist in *Kampfrunden* aufgeteilt. In jeder Kampfrunde bekommt jeder Teilnehmer einmal die *Priorität*, d. h. er ist am Zug und kann bestimmen welche *Aktionen* er ausführt.

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*), oder die Aktion aufsparen, um in der Gegnerrunde zu reagieren (s. *Reaktionen*).

Hat der letzte Teilnehmer agiert, beginnt die nächste *Kampfrunde* mit dem ersten Teilnehmer.

Akteur und Aktionen

Ist ein Teilnehmer am Zug so hat er die *Priorität*, er ist in diesem Moment der *Akteur*.

Zu Beginn des Zuges frischen sich die *Aktionen* des Teilnehmers auf. Die Anzahl der Aktionen des Spielers wird von der Abstammung des Spielers genommen. Ein Mensch hat also 2 Aktionen im Kampf zur Verfügung. Die Aktionen pro Runde können durch Schablonen erweitert werden.

„Auffrischen“ bedeutet also, dass alle Aktionen wieder verfügbar sind. Wenn der Teilnehmer zuvor Aktionen verbraucht hat, etwa durch Handlungen in der vorherigen Kampfrunde, setzt er seine verfügbaren Handlungen wieder auf das Maximum.

Sind die Aktionen aufgefrischt, kann der Teilnehmer im Kampf handeln. Dazu führt er nacheinander Handlungen aus, wobei jede Handlung eine gewisse Zahl an *Aktionen* in Anspruch nimmt. Handlungen können u. A. folgende sein:

- Mit einer Waffe angreifen
- Mit einer Waffe oder einem Gegenstand parieren
- Eine Waffe nachladen
- Einen Gegenstand benutzen
- Einem Nahkampfangriff ausweichen
- Mit einer Nahkampfwaffe oder beim Einzelschuss zielen

- Hinhocken oder auf den Boden legen (Der "In der Hocke" Status Effekt ist aktiv, siehe [Wunden und Heilung](#))
- Aufstehen
- *Schnelligkeit* + 1 Meter gehen (und dabei eine weitere Handlung ausführen, ohne dass sie eine Aktion verbraucht, jedoch ist der Mindestwurf um 1 erhöht)
- *Schnelligkeit* + 5 Meter rennen
- *Schnelligkeit* / 2 + 1 Meter robben (aufgerundet), der Charakter muss *In der Hocke* sein. (siehe [Wunden und Heilung](#): Zustände des Charakters)

Aktionen sollten nicht zusammen, sondern immer nacheinander ausgeführt werden, da es mögliche Reaktionen gibt.

Reaktionen

Agiert ein *Akteur* im Kampf, so können alle Teilnehmer, die den *Akteur* direkt wahrnehmen, auf diese Aktion reagieren.

Um auf eine Aktion reagieren zu können müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der reagierende Teilnehmer muss den *Akteur* direkt wahrnehmen, also hören, sehen oder auf andere Art von seiner Aktion Kenntnis erlangen.
- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*

Die Reaktion wird direkt nach der Aktion des *Akteurs* ausgeführt, findet aber praktisch gleichzeitig statt. Es kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers auf eine *Aktion* folgen. Es können jedoch beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie dessen *Aktion* wahrnehmen.

Jede *Reaktion* verringert die verfügbaren *Aktionen* des reagierenden Teilnehmers um eins.

Aktionen durch Bonuswürfel

Bonus- und Schicksalswürfel können im Kampf verwendet werden, um Aktionen zu erlangen oder zu stellen.

Um eine zusätzliche Aktion zu erlangen, kann ein *Bonuswürfel* abgezogen werden. Die zusätzliche Aktion steht sofort zur Verfügung, auch für eine Reaktion.

Wird ein *Schicksalswürfel* ausgegeben, kann eine Aktion von einem Gegner gestohlen werden. Diese steht dem Gegner in seiner aktuellen (oder nächsten, falls er nicht an der Reihe ist) Runde nicht mehr zur Verfügung. Der Teilnehmer, welcher den Schicksalswürfel ausgegeben hat, hat die Aktion sofort zur Verfügung, auch als Reaktion.

Das Ausgeben von Würfeln für Aktionen nimmt selbst keine Aktion in Anspruch.

Ablauf eines Angriffs

Angriffe mit Waffen werden im Nahkampf und im Fernkampf genau gleich gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen auf die Fertigkeit *Nahkampf* geworfen werden, Angriffe mit Schusswaffen auf die Fertigkeit *Schießen* und Angriffe mit Wurfaffen auf die Fertigkeit *Werfen*.

Ein Angriff hat folgende Phasen:

- Der Trefferwurf ermittelt, wie viele Treffer ein Charakter im Angriff mit einer Waffe erreicht. Hier wird auf die jeweilige Waffenfertigkeit gewürfelt, und zwischen *Kritischen Treffern* und *Treffern* unterschieden.
- Der Deckungswurf steht dem Angegriffenen zur Verfügung, wenn er Deckung hat. Hier ist es bereits vor dem Einschlag der Treffer in die Rüstung möglich, Schaden abzuwenden. Schilde können Deckung geben.
- Das Umwandeln von *Treffern* in *Wunden* unter der Berücksichtigung von *Schutz*, *Durchschlag* und *kritischen Treffern*.

Der Trefferwurf

Um einen Angriff durchzuführen wird ein Wurf mit einer bestimmten Anzahl Würfeln geworfen. Der *Mindestwurf* dieses Wurfs entspricht dem *Mindestwurf* des Charakters. Hierbei ist ein möglicher *Rückstossmalus* zu berücksichtigen, wenn der Charakter bereits in derselben Kampfrunde geschossen hat.

Die Anzahl der Würfel entspricht zunächst dem jeweiligen Fertigkeitswert des Charakters (Schießen, Nahkampf, Werfen) zuzüglich des *Schadenspotentials* der Waffe.

Der Trefferwurf kann auch durch weitere Umstände verändert werden. Unterschiedliche Feuermodi und Schüsse bei falscher Distanz sorgen u.U. für eine Änderung der verfügbaren Würfel.

Jeder Erfolg verursacht einen *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Wie das Ziel Schaden verhindern kann, ist unter *Wunden und Durchschlag* und *Deckung* beschrieben.

Rückstoss

Moderne Waffen verursachen beim Angriff in der Regel einen *Rückstoss*, welcher das erneute Anvisieren eines Ziels bei einem direkt folgenden Angriff erschweren.

Folgt *innerhalb einer Kampfrunde* auf einen Angriff mit einer Schusswaffe *direkt* ein weiterer Angriff vom selben Charakter, so sind der Mindestwurf und die

Schwelle für kritische Treffer um 2 erhöht. Dieser Malus erhöht sich für jeden darauffolgenden Angriff in derselben Kampfrunde. Ein dritter Angriff hat also einen Malus von +4 auf den Mindestwurf und die Schwelle für kritische Treffer.

Der Rückstoss kann verhindert werden, wenn in einer Kampfrunde z.B. eine andere Aktion zwischen zwei Angriffen eingefügt wird. So kommt der Rückstoss zum Beispiel mit Bögen nicht zum Tragen, da zwischen den Angriffen ein neuer Pfeil auf die Sehne gelegt werden muss.

Waffen können eine Rückstosskompensation haben. Dieser Wert senkt den Malus pro Angriff. So wird der Mindestwurf bei einem folgenden Angriff mit einer Waffe mit Rückstosskompensation 1 nur um 1 angehoben. Eine Rückstosskompensation von 2 sorgt dafür, dass Rückstoss für die Waffe nicht mehr relevant ist.

Rückstoss wird nicht über Kampfrunden hinweg berücksichtigt, nur innerhalb einer Kampfrunde.

Kritische Treffer

Beim Trefferwurf verursachte *Treffer* werden zu *kritischen Treffern*, wenn sie beim Wurf den Wert 11 erreichen. Das entspricht einem "weiter geworfenen" *Exploding Die*, der danach erneut ein Resultat von 5+ zeigt. Veränderungen des *Mindestwurfs* des Charakters werden hier nicht angewandt.

Kritische Treffer können nur von Nahkampf- und Einzelschussangriffen sowie Wurfaffen verursacht werden, niemals durch Burst Angriffe.

Werden beim Angriff kritische Treffer erreicht, so werden diese getrennt von den normalen Treffern angesagt. Ein Einzelschuss eines Bogens könnte so zu dem Ergebnis "2 Crits, 3 normale Treffer" führen.

Kritische Treffer werden wie normale Treffer behandelt, durchdringen jedoch immer jegliche Rüstung. Der *Schutz* des Angegriffenen und der *Durchschlag* der Waffe werden wie üblich nur auf die normalen Treffer verrechnet.

Kommt es zu einem *Deckungswurf*, so müssen kritische Treffer von normalen Treffern getrennt behandelt werden. Der Angegriffene wirft also zweimal auf seine Deckung, einmal für die Anzahl der kritischen Treffer, und einmal für die Anzahl der normalen Treffer.

Megakritische Treffer

Kommt es zu *kritischen Treffern*, so kann bei den *exploding dice* weiter als 11 geworfen werden. Es wird so lange weiter geworfen, bis keine 6 auf dem jeweiligen Würfel mehr erreicht wird.

Erreicht ein Würfel nach dem zweiten Wurf erneut eine 5, so handelt es sich um einen *Megakritischen Treffer*. Diese Treffer werden wie kritische Treffer behandelt, verursachen jedoch eine zusätzliche Wunde, wenn sie nicht verhindert werden.

Für jedes Weiterwürfeln mit einer 5+ wird hierbei die Zahl der Wunden erhöht. Ein megakritischer Treffer kann also sehr viele Wunden verursachen. Aus der Regel der 5+ ergeben sich folgende Grenzen für Wunden:

- Wurf 5+: normaler Treffer
- Wurf 11+: kritischer Treffer - ignoriert Rüstung
- Wurf 17+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +1 Wunde
- Wurf 23+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +2 Wunden
- Wurf 29+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +3 Wunden

Und so weiter.

Zielen

Bei Nahkampfwaffen und beim Einzelschuss ist es möglich mit der Waffe zu zielen. Im Burst Modus ist dies nicht möglich.

Der Charakter kann Aktionen investieren, um sein Ziel genauer anzuvisieren. Für jeweils 1 Aktion wird hierbei für den nächsten Angriff die Grenze für kritische Treffer um 1 verringert. Dieser Bonus auf kritische Treffer darf den Wahrnehmungswert des Charakters nicht überschreiten.

Wird der Zielende während des Zielens getroffen, so wird der angesammelte Zielen-Bonus entfernt.

Angriffsmodi

Bei der jeweiligen Waffe ist angegeben, mit welchen *Angriffsmodi* der Träger der Waffe sie verwenden kann. Der Spieler wählt für jeden Angriff beliebig aus den verfügbaren Modi. Das Umschalten des Feuermodus bei modernen Waffen erfordert keine Aktion.

Nahkampf

Alle Nahkampfwaffen haben ausschließlich diesen Angriffsmodus. Der Charakter schlägt mit der Waffe im Nahkampf zu.

- Der Angriff kann *pariert* werden.
- Dem Angriff kann *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Einzelgeschoss

Es wird ein Schuss pro Aktion abgegeben. Dies trifft auf viele moderne Waffen, aber auch auf Bögen, Schleudern und Armbrüste zu.

- Der Angriff verbraucht 1 Munition.
- Der Angriff kann nicht *pariert* werden.
- Dem Angriff kann nicht *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Burst

Die Waffe wird im Burst Modus verwendet, es wird ein kurzer Feuerstoß abgegeben, welcher etwas ungenauer als ein Einzelgeschoss ist.

- Dem Angriffswurf werden 2 Würfel hinzugefügt.
- Der Angriff verbraucht 3 Munition.
- Der Angriff kann nicht *pariert* werden.
- Dem Angriff kann nicht *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann keine *kritischen Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter nicht *zielen*.

Trefferwürfe bei falscher Distanz

Optionale Regel

Jede Waffe hat eine angegebene Distanz, auf der sie effektiv ist. Weicht die Distanz des Ziels von der bei der Waffe angegebenen ab, ergibt sich ein Malus auf die Trefferwürfel.

Wenn die wirkliche Schussdistanz geringer ist als die angegebene Distanz der Waffe, wird der Angriff normal durchgeführt. Ist die Distanz bis zum Doppelten der Waffe erhöht, ist der Mindestwurf des Angriffs um 2 erhöht.

Wenn die Entfernung des Ziels mehr als das Doppelte der Waffenreichweite entfernt ist, ist es nicht möglich auf das Ziel zu schießen oder anzugreifen.

Deckung

Sind Teile des Angegriffenen aus der Sicht des Angreifers verborgen, so gilt die Regel der Deckung. Hierbei kommt es darauf an, wie sehr der Angegriffene verborgen ist. Die Deckung ist hierbei in 3 Stufen eingeteilt:

- 4+ Deckung: Das Meiste des Angegriffenen ist verborgen
- 5+ Deckung: Der Angegriffene ist halb verborgen
- 6+ Deckung: Es ist etwas schwerer den Angegriffenen hinter leichter Deckung zu treffen. Dieser Effekt wird u.A. durch den "In der Hocke" Zustand erreicht.

Hat der Angegriffene mindestens eine 6+ Deckung, so steht ihm nach dem *Trefferwurf* ein Deckungswurf zu. Hierfür wirft er so viele Würfel, wie der Angreifer *Treffer* hatte. Für jeden Erfolg (auf dem Mindestwurf gemäß der Deckung) wird ein Treffer entfernt.

Hat der Angreifer *kritische Treffer* erzielt, so muss der Deckungswurf getrennt für kritischen Treffer und normale Treffer geworfen werden, um zu ermitteln, welche Treffer verhindert wurden.

Schilde

Schilde können verwendet werden, wenn der Charakter eine Einhandwaffe führt.

Schilde können auf zwei unterschiedliche Arten verwendet werden.

- Für den Schildblock wird das Schild in der eigenen Runde mit zwei Aktionen bereit gemacht. In den folgenden Kampfunden bietet das Schild die unten genannte Deckung für alle Angriffe gegen den Charakter. Während der Schildblock aktiv ist, ist die Bewegungsreichweite des Charakters halbiert. Der Schildblock ist so lange aktiv, bis der Charakter ihn aufhebt, also das Schild senkt.
- Die Schildparade kann spontan als *Reaktion* verwendet werden. Sie bietet den u.g. Deckungswurf für einen einzelnen Angriff und kostet eine Aktion.

Schilde geben *Deckung* gemäß ihres Schutzwertes, wenn die *Schildparade* oder der *Schildblock* angewendet werden. Um den Deckungswurf zu ermittelt wird der *Schutz* des Schildes von 7 abgezogen. Ein Rundschild mit Schutz 2 bietet also einen 5+ *Deckungswurf*.

Wunden und Durchschlag

Jeder Erfolg des *Trefferwurfs*, welcher nicht durch *Deckung* verhindert wurde, ist ein *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Auch andere Umstände können *Treffer* verursachen, so kann eine Granate z. B. "3 Treffer mit je 2 Wunden" verursachen. Hier können Treffer durch *Deckung* verhindert werden.

Nimmt ein Charakter *Treffer* hin, werden diese um den *Schutzwert* des Ziels verringert. Der *Schutzwert* ist dabei verringert um den *Durchschlag* der Waffe des Angreifers.

Jeder nicht durch den *Schutzwert* verhinderte Treffer wird zu so vielen Wunden, wie es bei der Waffe oder dem Effekt angegeben ist. Ist nichts angegeben, so verursacht ein Treffer eine Wunde.

Schaden an der Rüstung

Optionale Regel

Für je zwei durch den *Schutz* verhinderte Treffer nimmt die getragene Rüstung 10 % Schaden. Bei einer ungeraden Anzahl an Treffern wird hierbei abgerundet. Ein Angriff mit 5 Treffern, wovon 4 durch eine Kevlar Weste verhindert werden verringert also den Zustand der Weste um 20 %.

Wunden

Eine *Wunde* wird direkt zu den vom Charakter hingenommenen Wunden hinzugefügt. Sie kann nur verhindert werden, wenn eine *Schablone*, Ausrüstung oder anderes explizit eine Regel enthält, welche Wunden verändert.

Waffenloser Nahkampf

Greift der Charakter ohne Waffe an, so wirft der Spieler Trefferwürfel entsprechend seinem Wert *Nahkampf*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, also in der Regel 5+.

Ist der Wert *Kraft* des Charakters höher als 2, so hat der Nahkampfangriff *Durchschlag* 1.

Ist der Wert *Schnelligkeit* des Charakters höher als 2, so fügt der Charakter dem Wurf einen Würfel hinzu.

Die Reichweite eines waffenlosen Nahkampfangriffs beträgt 1 Meter.

Ausweichen

Der Angegriffene kann einem Nahkampfangriff als Reaktion ausweichen. Voraussetzung hierfür ist, dass der angegriffene Charakter eine Aktion verfügbar hat und den Angreifer wahrnehmen kann. Einem Angriff von hinten kann also nicht ausgewichen werden.

Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Abstimmung plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit (aufgerundet). Die Belastung durch Rüstung und Waffen verringert diesen Wert. Charakterschablonen können ihn ändern.

Um einem Angriff auszuweichen, wirft der Charakter einen Wurf auf seinen Wert in *Ausweichen*. Der Mindestwurf hierfür ist um die Anzahl an Treffern des Gegners erhöht. Erzielt der Angegriffene mindestens einen Erfolg, so ist er dem Angriff komplett ausgewichen.

Nahkampfangriffe parieren

Nahkampfangriffe können pariert werden, wenn der Angegriffene eine passende Nahkampfwaffe bereithält und eine Aktion übrig hat.

Hierzu wird als *Reaktion* wie auf einen Angriff mit der Waffe geworfen. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird ein normaler Treffer des Angreifers entfernt. *Kritische*

Treffer werden von der Parade nicht verhindert und kommen immer durch.

Besondere Angriffe

Es gibt eine Reihe besonderer Angriffe, mit denen ein Charakter seinen Angriff verfeinern oder verändern kann.

Genauer Angriff

Beim genauen Angriff zielt der Charakter länger, um einen besseren Treffer zu landen. Das Tauschverhältnis ist dabei 1 Aktion für die Reduktion des Mindestwurfes um 1. Das Tauschen kann auch über Runden hinweg gehen. Der Mindestwurf kann maximal um den Wahrnehmungswert des Charakters verringert werden, kann aber 2 nicht unterschreiten. In der Zeit kann keine andere Aktion gemacht werden. Danach wird mit den veränderten Werten ein normaler Angriff gemacht.

K.O. Angriff

Der K.O. Angriff hat nur die Absicht, einen Gegner K.O. zu schlagen, ohne ihm jedoch Schaden zuzufügen. Dabei muss der Angreifer eine stumpfe Waffe führen, oder zumindest mit einem stumpfen Gegenstand zuschlagen. Ist der Angriff erfolgreich, so würfelt der Gegner auf seine Resistenz. Erreicht er dabei nicht genauso viele Erfolge wie es Treffer gibt, geht er K.O.

Der Angriff macht keine Wunden. Deckung und Rüstung werden wie gewohnt berücksichtigt.

Gewaltiger Angriff

Bei einem gewaltigen Angriff nimmt der Charakter alle seine Kraft zusammen, um einen gewaltigen Schlag zu wirken. Pro zusätzlicher Aktion, die der Charakter in diesen Angriff investiert, erhöht sich die Anzahl der Würfel für diesen Angriff um 3, bis maximal zum Kraftwert des Charakters.

Entwaffnender Angriff

Mit einem entwaffnenden Angriff versucht der Angreifer, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu muss ihm ein Angriff auf den Waffenarm gelingen, dessen Mindestwurf um 3 angehoben ist. Der Angegriffene muss nach dem Angriff auf seine Kraft oder sein Geschick werfen, und mindestens so viele Erfolge erreichen wie der Angreifer Treffer hatte.

Gelingt dem Angegriffenen dies nicht, so wurde er entwaffnet.

Der entwaffnende Angriff verursacht keinen Schaden.

Beidhändiges Rämpfen

Ist der Charakter besonders geschickt im Umgang mit einer Waffe, so kann er zwei Waffen der gleichen Art

gleichzeitig, also beidhändig führen. Das beidhändige Kämpfen ist nur mit Einhandwaffen möglich. Waffen, die sowieso mit beiden Händen geführt werden (Schwere Äxte, Stangenwaffen etc.) können nicht im beidhändigen Kampf geführt werden.

Führt ein Charakter zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, erhält der Charakter eine Aktion mehr pro Kampfrunde. Die Waffe, die er mit der Sekundärhand führt, greift mit einem um 1 erhöhten Mindestwurf an.

Waffe abstützen

Wenn dies mit der verwendeten Waffe möglich ist (in der Regel Schusswaffen ausser Bögen) kann der Charakter die Waffe vor der Benutzung an einer geeigneten Stelle auflegen. Das Abstützen dauert eine Aktion. Wird mit einer abgestützten Waffe geschossen, so ist der Mindestwurf um 1 verringert. Es kostet keine Aktion eine abgestützte Waffe wieder aufzunehmen.

Coup de grâce

Ein Charakter kann einen Gegner direkt töten, wenn dieser *bewusstlos*, *schlafend* oder *sterbend* ist. Hierzu wirft der Spieler einen normalen Angriffswurf. Ist dieser Wurf mit mindestens einem Erfolg gelungen, so erhält der Gegner den Status *sterbend* mit der Stufe entsprechend den Erfolgen des Angriffs. Ist der Gegner bereits *sterbend*, so wird die Stufe des Zustands um die Anzahl der Erfolge des Angriffs erhöht.

Misslingt der Angriff, so wird ein schlafendes Opfer vermutlich erwachen.

Werfen von Gegenständen

Wird ein Gegenstand, etwa eine Granate, auf ein Ziel geworfen, so wirft der Charakter auf seinen Wert *Werfen*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, in der Regel also 5+.

Ergibt der Wurf mindestens einen Erfolg, so hat der Charakter sein Ziel getroffen.

Abweichung

Zeigt der Wurf auf *Werfen* keinen Erfolg, so ist der Wurf fehlgeschlagen. In diesem Fall wird auf die Abweichung geworfen.

Zunächst wird ein W₁₂ geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W₆ geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.



Ausrüstung

Einen wesentlichen Teil des Abenteuerlebens macht die Ausrüstung aus. Bei einem neuen Charakter kann das Startkapital dafür verwendet werden, Ausrüstung zu kaufen. Dieser Teil beschreibt die verschiedenen Ausrüstungsarten, ihre Eigenschaften und ihre Werte.

Gegenstände

Die einfachste Form der Ausrüstung sind Gegenstände. Hierbei kann es sich um alles handeln, was der Charakter in seinem Leben ansammelt. Zelte, Fackeln und Bandagen sind Ausrüstungsgegenstände. Auch Tiere und Fuhrwerke fallen unter die Ausrüstung. Erwirbt oder erlangt der Charakter einen Gegenstand, so wird dieser einfach auf dem Charakterbogen vermerkt.

Gegenstände werden in die folgenden Kategorien einsortiert:

- Erste Hilfe
- Fahrzeuge
- Gefäße
- Kuriositäten
- Lichter
- Musikinstrumente
- Tierbedarf
- Trekking Ausrüstung
- Tränke
- Werfbares
- Werkzeuge
- Zutaten
- Überwachung

Eigenschaften

Gegenstände können verschiedene spielrelevante Eigenschaften haben. Alle Gegenstände haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis:** dies ist der durchschnittliche Kaufpreis des Gegenstands, wenn er erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Gewicht:** das Gewicht des Gegenstands. Dies dient zur Beurteilung der Traglast des Charakters, auch wenn es hier keine Regel für Überlastung gibt.
- **Verborgtheit:** die Verborgtheit gibt an, wie einfach ein Gegenstand zu finden ist, falls ein Beobachter gezielt danach sucht. Ein höherer Wert steht hier für einen einfacher zu findenden Gegenstand.

Ein Gegenstand ist immer einer oder mehreren Erweiterungen zugeordnet. So gibt es zum Beispiel Gegenstände, die nur verfügbar sind, wenn die Magieerweiterung für das Spiel gewählt wurde.

Gegenstandsregeln

Einige Gegenstände haben besondere Regeln, die auch einen Wurf auf eine Fertigkeit oder ein Attribut erfordern können. Diese Regeln ist dann bei dem Gegenstand beschrieben. Eine Bandage kann zum Beispiel, wenn sie erfolgreich mit Erster Hilfe angewendet wird, ein W₃ Boost für einen Charakter bereitstellen, falls dieser noch keinen Boost hat.

Ladungen

Gegenstände können Ladungen enthalten. Ist dies der Fall, so wird bei einer erfolgreichen Verwendung eine Ladung abgestrichen. Ein professioneller Notfallkoffer hat zum Beispiel 5 Ladungen. Sind alle Ladungen verbraucht, so kann der Gegenstand nicht mehr gemäß seiner Bestimmung benutzt werden, bis er evtl. aufgefüllt wird.

Waffen

Waffen werden von Alltagsgegenständen unterschieden, sie haben andere Spielwerte und andere Mechaniken. Wie Gegenstände werden Waffen auf dem Charakterbogen vermerkt, wenn sie erstanden oder auf anderem Wege erlangt werden.

Waffen sind unterschiedlichen Waffengattungen zugeordnet. Im Spiel ist hierbei nur der Unterschied zwischen Nahkampf-, Fernkampf- und Wurfwaffe wichtig, da auf den jeweiligen Wert (Schießen, Nahkampf, Werfen) gewürfelt wird. Es gibt folgende Waffengattungen:

- Äxte
- Bögen
- Gewehre
- Hieb Waffen
- Klingenwaffen
- Maschinengewehre
- Maschinenpistolen
- Pistolen
- Schleudern
- Schrotflinten
- Schwere Waffen
- Stangenwaffen
- Sturmgewehre
- Wurfwaffen

In unterschiedlichen Epochen können unterschiedliche Waffengattungen verfügbar sein. Granaten zählen zu Gegenständen, und nicht zu den Waffen.

Eigenschaften

Waffen haben die folgenden Eigenschaften:

- Preis: wie bei Gegenständen ist dies der Preis, für den die Waffe im Durchschnitt erstanden werden kann
- Gewicht: das Gewicht der Waffe dient wie bei den Gegenständen dazu, einen groben Überblick über die Traglast des Charakters zu erhalten
- Verborgenheit: die Verborgenheit der Waffe gibt an, wie leicht sie zu erkennen ist, wenn nach ihr gesucht wird. Ein höherer Wert bedeutet ein leichteres Erkennen der Waffe
- Typ: der Typ der Waffe gibt an, zu welcher Waffengattung die Waffe gehört.

- Schadenspotential: dieser Wert ist mit einer Anzahl an Würfeln angegeben. Die Würfel stellen das Potenzial der Waffe dar, mehr Schaden zu verursachen, und werden bei Angriffswürfen zum Fertigkeitswert hinzugenommen.
- Durchschlag: der Durchschlag verringert den Schutz des Getroffenen um den angegebenen Wert.
- Aktionen zum Bereitmachen: Waffen können eine unterschiedlich lange Zeit benötigen, um sie bereitzumachen. In der Regel dauert es eine Aktion, eine Waffe zu wechseln oder zur Hand zu nehmen. Es gibt jedoch auch sehr schnelle Waffen, auf die ohne Verzögerung gewechselt werden kann, und auch sehr aufwändige Waffen.
- Belastung: Schwere Waffen können den Charakter behindern, dieser Wert wird von der Ausweichten Fähigkeit des Charakters abgezogen.
- Reichweite (Meter): die Reichweite ist bei allen Waffengattungen angegeben. Bei Fernkampf- und Wurfwaffen gibt sie die maximale Reichweite an, auf der ein Ziel sinnvoll getroffen werden kann. Nahkampfwaffen mit einer Reichweite über einem Meter können auf die angegebene Reichweite benutzt werden, wie etwa Stangenwaffen.

Fernkampfwaffen haben zusätzlich folgende Eigenschaften:

- Kapazität beschreibt, wie viel Munition die Waffe gleichzeitig halten kann, also z.B. die Magazingröße bei modernen Waffen.
- Rückstosskompensation: bei einem direkt auf einen Schuss folgenden weiteren Schuss in *derselben* Kampfrunde kommt ein Rückstossmalus zum Tragen. Die Rückstosskompensation wird von diesem Malus abgezogen, eine Waffe mit hoher Rückstosskompensation macht direkt aufeinander folgende Schüsse also einfacher.
- Nachladeaktionen gibt an, wie viele Kampfaktionen der Charakter investieren muss, um die Waffe vollständig neu zu laden.

Angriffsmodi

Waffen haben immer mindestens einen Angriffsmodus. Diese sind in der Waffentabelle bei den Waffen angegeben. Gibt es mehr als einen Angriffsmodus, so kann der Charakter diesen bei jeder Verwendung der Waffe wählen, ohne eine Aktion für das Umschalten zu verwenden. Die Angriffsmodi sind (siehe [Der Kampf](#)):

- Einzelschuss: kann kritische Treffer verursachen.
- Feuerstoß: gibt zwei Würfel zusätzlich zum Trefferwurf, kann keine kritischen Treffer verursachen.
- Nahkampf: die Waffe wird im Nahkampf verwendet, kann kritische Treffer verursachen.

In zusätzlichen Erweiterungen oder Welten kann es auch weitere Angriffsmodi mit besonderen Regeln geben.

Regeln

Waffen können, ähnlich wie Gegenstände, besondere Regeln haben. Diese beschreiben im Detail, was bei der Benutzung der Waffe zu beachten ist.

Zusätzlich zu ausformulierten Regeln gibt es auch die Angabe besonderer verursachter Zustände (siehe [Wunden und Heilung](#)). In der Regel werden diese mit einem Wert angegeben. Dies ist der Wert, den der getroffene auf den entsprechenden Zustand addiert, wenn die Waffe Wunden verursacht. Mögliche Zustände sind:

- Blutend X
- Vergiftet X
- Geschockt X
- Brennend X

Waffenmodifikationen

Zusätzlich zu den Waffen gibt es eine Liste an Waffenmodifikationen. Durch diese lassen sich Waffen modifizieren. So ist es in der Moderne möglich, ein Visier an einer Waffe anzubringen. Aber auch besondere Munition wird als Waffenmodifikation dargestellt, so bringt die *Horror-Erweiterung* zum Beispiel Silbermunition mit. Waffenmodifikationen sind in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- Klinge: etwa eine gehärtete Klinge oder eine besondere Gravur
- Munition: besondere Munitionstypen, aber auch erweiterte Magazine und Köcher
- Griffe: Lederumwickelte Griffe für Schwerter und ähnliches
- Sondervorrichtung: Lichter, Dreibeine und ähnliches
- Visiere: Visiere für moderne Waffen
- Lauf: Schalldämpfer für moderne Waffen

In der Regel verändert diese Waffenmodifikationen einen oder mehrere Werte der Waffe. Sie können jedoch auch eigene Regeln mitbringen.

Charaktere können im Spiel bereits modifizierte Waffen finden oder erwerben, aber natürlich auch eine Modifikation in Auftrag geben.

Rüstung

Rüstungsgegenstände werden wie auch Waffen von den normalen Gegenständen getrennt auf dem Charakterbogen vermerkt. Rüstung bietet *Schutz*, welcher im Kampf Wunden verhindern kann. Zusätzlich zu tragbarer Rüstung werden in dieser Liste auch Schilde aufgeführt, die dem Charakter Deckung bieten können.

Rüstungen werden in Kategorien eingeteilt:

- Kleidung
- Leichte Rüstung
- Mittlere Rüstung
- Schwere Rüstung
- Schild

Eigenschaften

Rüstungsgegenstände haben die folgende spielrelevanten Werte:

- Typ: die Rüstungsart, also z.B. "Leichte Rüstung"
- Preis: der durchschnittliche Kaufpreis der Rüstung
- Gewicht: das Gewicht der Rüstung
- Ballistischer Schutz: der Schutz der Rüstung. Eine Rüstung mit Schutz 2 kann 2 Treffer pro Angriff verhindern.
- Verborgeneheit: wie schwer ist die Rüstung auszumachen, wenn ein Beobachter gezielt danach sucht?
- Belastung: Schwere Rüstung behindert den Charakter bei körperlichen Handlungen. Die Belastung wird vom Ausweichen-Wert des Charakters abgezogen.

Währung

In unterschiedlichen Szenarien und Welten kann es unterschiedliche Währungen geben. Jedem Charakter und jeder Kampagne wird eine Währungstabelle zugeordnet, die die verschiedenen Einheiten der Währung vorgibt. Charaktere können ihr Vermögen auf dem Charakterbogen notieren. Währungstabellen sind z.B.

- Euro
- Dollar
- Taler
- Gulden (Tirakans Reiche)
- Yuan

Ob im Spiel Währung eine Rolle spielt, liegt allein in der Hand der Gruppe und des Spielleiters, sie ist optional.



Wunden und Heilung

Die körperliche Unversehrtheit des Charakters wird in Form von Wunden dargestellt. Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Wunden aushalten, ohne ohnmächtig zu werden.

Wunden und Boosts

Betrachtet man den Charakterbogen eines unversehrten Charakters, so sieht man eine Leiste von gefüllten Herzen:



Diese Herzen stellen die Wunden dar, die ein Charakter hinnehmen kann, ohne ohnmächtig zu werden. Jede Schadensquelle verursacht eine bestimmte Zahl von Wunden. Dies kann eine feste Zahl an Wunden sein, wie bei den meisten Waffen. Es kann jedoch auch eine Würfelformel verwendet werden.

Die Herzen werden abgestrichen oder geleert, sobald der Charakter Wunden hinnimmt. So kann sich die Lebensanzeige nach einem Treffer einer Waffe folgendermaßen entwickeln:



Diese leeren Herzen können durch Heilung wieder gefüllt werden.

Boost

Anders verhält es sich mit Boost. Einige Gegenstände verleihen bei Anwendung Boosts. Boosts werden als andersfarbige Herzen dargestellt und können ebenso Wunden absorbieren, wenn sie abgestrichen werden.

Bei Boosts werden diese Herzen jedoch komplett wieder entfernt und können nicht durch Heilung wieder hergestellt werden. Ein Boost ist also eine zeitweise Verbesserung des Zustands.

Nimmt der Charakter Schaden, wird immer von rechts abgestrichen. Zunächst werden die Boosts verbraucht, danach die noch vollständigen Herzen. Bei folgender Anzeige ist der Boost also *nach* der Verwundung (die leeren Herzen) eingetreten.



Ohnmacht und Tod

Ein Charakter der weder volle Herzen noch Boosts hat, wird ohnmächtig und gilt als *sterbend*. Bei dem Zustand weiter unten wird beschrieben wie hier genau zu verfahren ist.

Heilung

Es gibt unterschiedliche Arten der Heilung. Charaktere können durch Anwendung von *Erster Hilfe*, durch einen Zauber oder durch besondere Gegenstände mögliche Wunden zurückerhalten. *Erste Hilfe* heilt, wenn es mit passenden Utensilien wie Bandagen ausgeführt wird, die Hälfte der Erfolge des Wurfes (aufgerundet).

Die Rast

Kommen die Charaktere zu einer Ruhepause von mindestens 6 Stunden, so gilt dies als *Rast*.

Bei einer Rast hat der Charakter die Möglichkeit Wunden zu heilen. Hierzu werden die Werte *Resistenz*, *Ausdauer* und *Willenskraft* addiert. Es werden Würfel ent-

sprechend der Summe geworfen, für jeden Erfolg heilt der Charakter eine Wunde.

Alle *Bonuswürfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischn auf, werden also auf das Maximum des Charakters gesetzt.

Boost verfällt bei der Rast, alle vorhandenen Boosts werden bei der Rast entfernt.

Wird die Magie Erweiterung verwendet, wirft der Charakter auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

Bei aktiver Horroerweiterung wirft der Charakter einen *Stress Test*. Ist der Wurf gelungen, so kann der Stress um Eins reduziert werden.

Zustände des Charakters

Ein Charakter kann verschiedene Zustände haben. Diese haben verschiedene Auswirkungen auf das Handeln des Charakters, aber auch Effekte über Zeit. Die Zustände werden auf dem Charakterbogen mit einem Zähler vermerkt.

Sterbend

Dieser Zustand wird verursacht, wenn die Wunden des Charakters die maximalen Wunden übersteigen, die Herzen also auf 0 sinken. In diesem Moment wird der Wert dieses Zustands auf 1 gesetzt.

Ist der Wert des Zustands eins oder höher, so würfelt der Charakter zu Beginn jeder Runde auf seine *Resistenz*. Gelingt dieser Wurf, so passiert nichts. Misslingt dieser Wurf, so wird der Wert des Zustands um eins angehoben.

Erreicht der Wert des Zustands 6, so stirbt der Charakter.

Für das Stabilisieren sind Erfolge entsprechend dem "Sterbend" Wert des Charakters erforderlich. Hierbei kann es sich um einen Wurf auf Erste Hilfe, Medizin oder etwas ähnlich hilfreichen handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Bewusstlos

Der Character ist zu keiner Handlung fähig (seine *Aktionen* pro Runde sind null). Der Wert dieses Zustands zeigt die Tiefe der Bewusstlosigkeit an.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Willenskraft* werfen. Zeigt der Wurf Erfolge entsprechend dem Wert dieses Zustands, so wird der Wert auf 0 gesetzt und der Charakter erwacht.

Geschockt

Der Charakter hat für jeden Wurf so viele Würfel weniger als der Wert dieses Zustands ist.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Ausdauer* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

Brennend

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe auf *Wahrnehmung* und für alle Angriffe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter gelöscht wurde.

Blutend

Zu Beginn jeder Runde wirft der Charakter auf seine *Ausdauer*. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter je eine Wunde für jede Stufe dieses Zustands hin.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter verbunden wurde (z.B. durch *Erste Hilfe*)

Bergiftet

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Resistenz* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

In der Hocke

Der Charakter hat 6+ Deckung (siehe [Der Kampf](#)).

Alle Aktionen, welche körperliches Handeln erfordern (Physis Attribute, Angriffe und Fähigkeiten) haben einen um +1 erhöhten Mindestwurf.

Es kostet eine Aktion, sich hinzulegen oder aufzustehen.



Steigern

Im Laufe der Zeit kann der Charakter Erfahrung sammeln und sich weiterentwickeln. Dies geschieht auch auf der Basis von Schablonen.

Reputation

Reputation stellt den Bekanntheitsgrad des Charakters dar. Es ist eine Angabe wie wahrscheinlich es ist, dass der Charakter den Personen, denen er begegnet bekannt ist, als auch ein Wert der besagt wieviel der Charakter in seinem Leben schon erlebt hat.

Reputation wird in der Form *verbraucht/gesammelt* festgehalten. Alle jemals bekommenene Reputation steht hinter dem Schrägstrich, alle Reputation, die man für das Steigern verwendet hat, davor. Solange die verbrauchte Reputation geringer ist als die gesammelte können für die Differenz Schablonen erworben werden.

Reputation erlangen

Für erfolgreiche Abenteuer erhält der Charakter Reputation. Diese wird vom Spielleiter vergeben und sollte sich für ein Abenteuer im Bereich von 5-10 bewegen.

Es kann auch für einzelne Aktionen direkt Reputation geben. So kann eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel dazu führen, dass der Spielleiter direkt eine gewisse Anzahl an Reputation vergibt.

Den Charakter weiterentwickeln

Für die erlangte Reputation kann der Spieler nach jeder Spielsitzung Schablonen aus den Bereichen *Charakter*, *Interessen*, *Lebensumstände* und *Talent* kaufen. Es ist nicht möglich neue Schablonen aus den Bereichen *Beruf* und *Bildung* hinzuzufügen.

Dieses Weiterentwickeln findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so kann auch innerhalb eines Abenteuers der Charakter um weitere Schablonen erweitert werden.

Diese Schablonen werden genau wie bei der Charaktererschaffung festgehalten und die Veränderungen der Werte direkt auf dem Charakterbogen verrechnet.



Magie

Die Magie Tirakans ist in unterschiedlicher Weise besonders. Auf der Welt herrscht ein Magieniveau, welches die Stärke von Zaubern beeinflusst. Zudem ist die Magie immer von einem Ursprung, und Zauber können Nebeneffekte verursachen.

Magieniveau

Die Welt von Tirakan hat ein Magieniveau, welches sich über die Jahrhunderte entwickelt. Es gibt auch besondere Orte, an denen das Magieniveau von dem sonst üblichen abweicht.

- 1. Jahrhundert: Magieniveau 1
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 2
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 3
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 4
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 5
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 4
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 3
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 2
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 1
- 1. Jahrhundert: Magieniveau 0

In Höhe des vorherrschenden Magieniveaus werden zusätzliche Würfel beim Zauberwurf verwendet.

Liegt das Magieniveau über 5, so äußert sich die gewirkte Magie vollkommen chaotisch und unzuverlässig. Der Spielleiter entscheidet hierbei, wie ein Zauber genau ausgeführt wird. Zudem verursacht jeder bei einem Magieniveau von 6 oder höher gewirkte Zauber auf jeden Fall Nebeneffekte.

Grundlegende Attribute

Die Magie basiert auf zwei grundlegenden Attributen, welche Charaktere haben und welche durch Schablonen erlangt werden können.

Arkana

Arkana spiegelt die Menge an Magie wider, die der Charakter in sich vereinen und speichern kann. Mit *Arkana* wirkt der Charakter Zauber und führt Rituale aus. Schablonen, wie z.B. "Arkaner Lehrmeister" steigern das maximal mögliche *Arkana*, welches ein Charakter haben kann.

Arkana regeneriert sich durch eine Rast.

Zauberpunkte

Zauberpunkte werden verwendet, um Zauber zu erschaffen. *Zauberpunkte* kann der Charakter auch durch Schablonen erlangen. So gibt die Schablone "Arkane Schule" zum Beispiel 10 *Zauberpunkte*.

Sind *Zauberpunkte* einmal für einen Zauber ausgegeben, so sind sie verbraucht und können nicht erneut verwendet werden. Im Gegensatz zu *Arkana* ist dies kein Wert, der sich durch Rast auffrischt.

Fertigkeiten

Mit der Magie Erweiterung erhält jeder Charakter zwei neue Fertigkeiten, welche er für das Handeln in der magischen Welt verwenden kann.

Zaubern

Die Fertigkeit *Zaubern* wird zum Ausführen von Zaubern und Ritualen verwendet. Sie setzt sich aus den Attributen *Willenskraft* und *Charme* zusammen und kann durch Schablonen gesteigert werden.

Magiefunde

Magiekunde wird immer dann verwendet, wenn es um das Wissen um magische Begebenheiten oder Artefakte geht. Jeder Charakter hat diese Fertigkeit, welche sich aus *Bildung* und *Gewissenhaftigkeit* zusammensetzt.

Zauber erlernen

Um einen Zauber zu erlernen, benötigt ein Charakter drei Dinge: Ruhe (es kann nur zwischen den Spielsitzungen ein Zauber erlernt werden) und verfügbare Zauberpunkte. Zudem benötigt er eine Thesis, eine Möglichkeit auch an das Wissen über diesen Zauber zu gelangen. Letzteres ist Sache der Kampagne, oder des Spielleiters.

Zauberpunkte sind dann verfügbar, wenn die Zahl der ausgegebenen *Zauberpunkte* kleiner ist als die durch Schablonen erhaltenen *Zauberpunkte*. Jeder Zauber hat bestimmte Punktekosten. Um ihn zu erlernen wird der Zauber auf dem Charakterbogen als gelernt vermerkt.

Ein Zauber kann mehrfach gelernt werden. Dies ist möglich, da man Zauber durch Zauberschablonen verändern kann. So kann man zum Beispiel einen Energieblitz einmal als Energiezauber und einmal als Lichtzauber gestalten.

Zauberwerte

Ein Zauber hat verschiedene Werte, welche im Spiel berücksichtigt werden.

Das *Zauberattribut* gibt vor, auf welches Attribut (zusammen mit dem Wert *Zaubern*) zum Ausführen des Zaubers geworfen wird. Es wird von der Schule der Magie vorgegeben (s.U.).

Der Wert unter *Arkana* beschreibt die Kosten des Zaubers beim Ausführen. Um einen Zauber mit einem *Arkana*wert von 2 auszuführen, muss der Spieler auch zwei Arkana verfügbar haben und beim Ausführen abstreichen.

Die *Stärke* des Zaubers beschreibt, wie effektiv der Zauber wirkt. Bei neu erlernten Zaubern ist die Stärke in der Regel 1, kann aber durch Zauberschablonen gesteigert werden. Zudem wird die Stärke beim Ausführen durch die Erfolge des Zauberwurfs gesteigert (s. [Zauber ausführen](#)).

Jeder Zauber hat eine bestimmte *Reichweite*. Hierbei handelt es sich um die maximale Entfernung vom Zau-

bernden, in der ein Zauber wirken kann. Dies ist nicht zu verwechseln mit einer möglichen Fläche, auf der der Zauber wirkt. Diese ist dann in der Zauberbeschreibung erwähnt. Ist die *Reichweite* eines Zaubers 0, so wirkt der Zauber nur bei/an dem Zaubernenden selbst.

Die *Form* des Zaubers bestimmt den Wirkungsbereich. Es kann eine geometrische Form, etwa eine Linie oder eine Sphäre sein, oder auch keine bestimmte Form. Letzteres ist der Fall, wenn der Zauber Berührung erfordert oder direkt beim Zaubernenden wirkt.

Die *Aktionen* eines Zaubers geben an, wie viele Aktionen das Ausführen des Zaubers benötigt.

Schulen

Zauber in Phase Six sind Schulen zugeordnet, welche Zauber in grobe Kategorien einordnen. Jeder Charakter kann aus beliebigen Schulen Zauber wählen, der Schule ist jedoch jeweils ein unterstützendes Attribut zugeordnet.

- Schaden (*Kraft*)
- Kontrolle (*Willenskraft*)
- Transmutation (*Geschick*)
- Heilung (*Gewissenhaftigkeit*)
- Illusion (*Schnelligkeit*)
- Weissagung (*Auffassungsgabe*)
- Widerrufung (*Logik*)
- Beschwörung (*Charme*)
- Verzauberung (*Attraktivität*)

Zauberschablonen

Zauberschablonen verändern die Werte eines Zaubers, können zudem Effekte hinzufügen oder das Verhalten des Zaubers komplett ändern. Zauberschablonen sind in vier Kategorien eingeteilt:

- Grundlegend: Grundlegende Anpassungen von Zaubern
- Kraftvoller Zauber (1 Zauberpunkt): Die Stärke des Zaubers wird um eins erhöht.
- Einfach auszuführen (5 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, jedoch mindestens 1 Arkana.
- Zwillingenzauber (5 Zauberpunkte): Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.
- Große Reichweite (2 Zauberpunkte): Die Reichweite des Zaubers ist um 20 Meter erhöht.
- Schnelle Ausführung (3 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt eine Aktion weniger, jedoch mindestens 1 Aktion.
- Affinität (1 Zauberpunkt): Das Element des Zaubers wird geändert. Dies hat zunächst keine Auswirkung in der Spielmechanik, jedoch kann so z.B. ein Säurezauber zu einem Feuerzauber werden.

- Form (3 Zauberpunkte): ändert die Form des Zaubers, zum Beispiel von einem Punkt auf eine Sphäre mit gewissem Durchmesser.
- Schule (7 Zauberpunkte): ändert die Schule des Zaubers, z.B. von Beschwörung auf Schaden. Damit wird auch das Attribut geändert, auf das was geworfen wird.

Zauberschablonen können zu jedem gelernten Zauber hinzugefügt werden. Hierzu wird auf dem Charakterbogen beim Zauber vermerkt, dass er die spezielle Schablone enthält, z.B. "Einfache Heilung (Kraftvoller Zauber)"

Jede Zauberschablone kann auch öfter als ein mal zu einem Zauber hinzugefügt werden.

Zauber vergessen

Ebenso wie das Lernen von Zaubern ist es mit der notwendigen Ruhe möglich, Zauber zu vergessen. Hierzu wird der Zauber vom Charakterbogen entfernt, und dem Charakter können die verwendeten Zauberpunkte wieder gut geschrieben werden.

Zauber ausführen

Ein Zauber kann ausgeführt werden, wenn der Charakter noch mindestens die beim Zauber angegebenen Arkana verfügbar hat.

Um einen Zauber zu wirken, wirft der Spieler auf den *Zaubern* Wert, welcher beim Zauber angegeben ist. Dieser Wert setzt sich aus der *Zaubern-Fertigkeit* des Charakters und dem Attribut der Zauberschule zusammen.

Erreicht der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Zauber gelungen. Für jeden erzielten Erfolg wird nun die *Stärke des Zaubers* um eins erhöht.

Der Effekt des Zaubers tritt, wie in der Beschreibung angegeben, ein. Die angegebenen Arkana-Kosten werden beim Charakter abgestrichen, auch wenn der Zauber misslungen ist.

Luta möchte eine einfache Heilung wirken. Ihr *Zaubern* Wert ist 1, in dem Attribut *Gewissenhaftigkeit* (Welches das Attribut der Heilungsschule ist) hat sie 5. Sie hat somit für das Ausführen des Zaubers 6 Würfel zur Verfügung.

Sie wirft ein Ergebnis von 3,4,5,5,3,1. Somit hat sie 2 Erfolge erreicht, welche zur *Stärke* des Zaubers addiert werden. Sie heilt somit 3 Wunden.

Nebeneffekte

Die Magie ist instabil, es können Nebeneffekte auftreten. Immer dann, wenn ein Zauberwurf genau zwei

Einsen zeigt treten Nebeneffekte auf, egal ob der Zauber gelungen ist, oder nicht.

- Die genauen Auswirkungen auf den Zauber liegen in der Hand des Spielers. Es kann kleine Abweichungen der Beschreibung geben, aber auch eine komplette Umkehr.
- Nebeneffekte wirken auf Magiespeicher. Diese haben eine Chance zu explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu Nebeneffekten kommt. Wenn in direkter Nähe eines Magiespeichers Nebeneffekte auftreten, wird für jedes im Magiespeicher gespeicherte Arkana ein W6 geworfen. Der Magiespeicher verliert für jede 1, welche geworfen wird, ein Arkana. Die Explosion verursacht an allen Charakteren im Umkreis von 3 Schritt für jedes Arkana 3 Treffer mit je 2 Wunden und Durchschlag 1. Deckung und Rüstung gelten wie gewohnt.

Magisches Duell

In einigen der folgenden Regeln ist das Magische Duell eine verwendete Regel. Magier können sich auf ein magisches Duell einlassen.

Wenn das Duell von einem Magier initiiert wird, muss der aufgeforderte Magier dem Duell zustimmen, sonst kommt es nicht dazu. Es hat keine Auswirkungen, wenn ein Duell abgelehnt wird. Das Duell findet ausschließlich im Geist statt, es sind keinerlei körperlichen Handlungen erforderlich.

Um Zauber zu übernehmen, bedarf es keiner Zustimmung zu einem magischen Duell, es wird einfach die Probe geworfen.

Um ein magisches Duell auszutragen, werfen beide Kontrahenten auf ihre *Zaubern-Fähigkeit*. Der Teilnehmer mit den meisten Erfolgen gewinnt das Duell. Der Unterlegene nimmt die Differenz der Erfolge direkte Wunden hin. Schutz und Deckung verhindert hierbei keine Wunden.

Übernehmen fremder Zauber

Ist ein Zauber aktiv, so kann er von einem Magier übernommen werden. Hierzu wird ein Magisches Duell durchgeführt, wobei der Magier gegen den *Zaubern*-Wert des Magiers wirft, der den Zauber ausgeführt hat. Ist das Duell gelungen, so ist der Zauber nun unter Kontrolle des Übernehmenden, und kann z.B. fallengelassen werden.

Umlenken von Zaubern

Eigene Zauber können umgelenkt werden, solange sie aktiv sind. Das Umlenken eines Zaubers benötigt eine Aktion, und einen Wurf auf die *Zaubern-Fähigkeit*. Es kostet 1 Arkana, einen Zauber auf ein anderes Ziel umzulenken. Das Ziel muss hierbei ein gültiges Ziel für

den Zauber sein. So kann ein Zauber mit einer Reichweite von 0 (Berührung) nicht auf ein entferntes Ziel umgelenkt werden.

Magie und Rüstungen

Das Tragen von Rüstungen behindert die Ausübung von Magie nicht direkt. Weder das Material der Rüstung, noch die Ausgestaltung der Rüstungsform haben einen Einfluss auf das Wirken von Zaubern. Bei Rüstungen, die die Bewegungsfreiheit sehr einschränken, kann es jedoch zu Schwierigkeiten bei notwendigen Gesten der Ausführung kommen.

Rüstungen vom Typ Schwere Rüstung erhöhen den Mindestwurf beim Zaubern um ihre Belastung.

Magische Artefakte

Die Magieerweiterung bringt neben Zaubern auch die Möglichkeit von magischen Gegenständen, Waffen, Rüstungen oder Waffenmodifikationen mit sich. Zudem können Artefakte vom Spieler erstellt werden.

Ein *Einfacher Heiltrank* stellt etwa bei Benutzung 1W₃ Wunden wieder her.

Artefakte erstellen

Der Charakter, der ein Artefakt erstellen will, benötigt nur den Gegenstand, in den der Zauber hineinfließen soll. Um ein Artefakt zu erstellen, führt er den Zauber normal aus und bindet ihn in dem Gegenstand. Dabei legt er auch die Handlung fest, mit der der Zauber in dem Artefakt ausgelöst werden soll. Das kann eine komplexe Handlung oder auch nur ein gesprochenes Wort sein.

Nach normaler Ausführung des Zaubers bestimmt die Anzahl der Erfolge, wie stark ein Artefakt ist. Ist der Wurf misslungen, so ist auch die Erschaffung des Artefakts misslungen. Gelingt der Wurf, so ist das Artefakt so oft zu benutzen, wie der Wurf Erfolge zeigt. Die Kosten für die Erschaffung eines Artefaktes ergeben sich aus den Arkanakosten für den Zauber multipliziert mit den Anwendungen des Artefaktes. Übersteigen diese die maximalen Arkanapunkte des Charakters, so werden so viele Anwendungen im Artefakt gebunden, wie der Charakter mit seinem Arkana bezahlen kann.

Ganz selten kann es passieren, dass ein Artefakt unbegrenzt aktiv ist. Welche Qualität ein Artefakt hat, bestimmt nicht der Charakter, der das Artefakt erstellt, sondern nur das Schicksal selbst. Kein Magier kann vorhersehen, wie stark ein Artefakt wird, das er erstellt.

Zeigt ein Erfolg des Wurfes mindestens einen Wert von 30, so hat er ein unendliches Artefakt geschaffen.

Bei einem unendlichen Artefakt wird die Zahl der Erfolge für die Ermittlung der Kosten verdoppelt. Über-

schreiten diese das verfügbare Arkana des Charakters, so werden überschüssige Kosten durch Wunden abgedeckt.

Bei der Erschaffung des Artefaktes wird die Magiekunde des Charakters, der das Artefakt erstellt, in einem Wert festgehalten, der Artefaktstufe genannt wird. Diese Artefaktstufe gibt an, wie mächtig der Ersteller zu dem Zeitpunkt war, als er das Artefakt geschaffen hat.

Artefakte benutzen

Um ein Artefakt zu benutzen, genügt es, die beschriebene Handlung auszuführen. Ist ein Zauber in dem Gegenstand gesichert, dann wird er so ausgeführt, den Ausführenden kostet das kein Arkana. Die Wirkung des Zaubers tritt so in Erscheinung, als wäre er direkt von einem Magier ausgesprochen worden.

Um ein Artefakt benutzen zu können, muss die Magiekunde der Person, die das Artefakt benutzen will, gleiche oder höher der Artefaktstufe des Artefakts sein. Ist die Magiekunde des Anwenders niedriger, so muss er bei einem *Zaubern-Wurf* bestehen, dessen Erfolge mindestens der Differenz zwischen seiner Magiekunde und der Artefaktstufe entsprechen.

Das Speichern von Arkana

Die Magie ist ein nicht einfach fassbares Element. Doch wenn es einem Wesen gegönnt ist, mit ihr umzugehen (ein Charakter also *Arkana* besitzt), so kann der Charakter sie problemlos in allen nichtmagischen Materialien speichern, um später wieder auf sie zurückzugreifen. Doch dieses Speichern ist nicht ganz gefahrlos.

Speicher erstellen

Um einen magischen Speicher zu erstellen, genügt es, den Gegenstand, in dem *Arkana* gespeichert werden soll, zu berühren und die Kraft einfach in den Gegenstand hineinfließen zu lassen. Die Prozedur dauert so viele Stunden, wie der Charakter an *Arkana* in den Speicher fließen lassen will und ist völlig ungefährlich. Das *Arkana* des Charakters wird anschliessend vom *Arkana* des Charakters abgezogen und bei dem Speicher notiert.

Magische Speicher erhalten, wie Artefakte eine Artefaktstufe, welche der *Magiekunde* des Erstellers entspricht.

Speicher benutzen

Ein Charakter entlädt einen Speicher, indem er ihn berührt und die gespeicherte Kraft in sich aufnimmt. Dabei darf er nicht über seine maximale *Arkana* kommen. Er muss nicht das ganze gespeicherte *Arkana* auf einem Mal entnehmen, die Kraft kann auch dosiert werden.

Ein Fremder kann den magischen Speicher nur nutzen, wenn seine *Magiekunde* gleich oder höher ist als die Artefaktstufe des Speichers.

Gefahren der Speicher

Magische Speicher sind instabil, sie explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu magischen Instabilitäten kommt. Mislingt in der Nähe eines Speichers ein Zauber, so

wirft der Träger des Speichers auf seine *Magiekunde*. Erreicht er hierbei mindestens so viele Erfolge wie der Speicher *Arkana* hat, so ist eine Explosion verhindert. Andernfalls explodiert der Speicher.

Wenn ein Speicher explodiert, verursacht er im Umkreis von 2W6 Metern doppelt so viele Treffer, wie *Arkana* im Speicher gespeichert ist. Die Explosion verursacht eine Bonuswunde und sowohl *Brennend 1* als auch *Geschockt 1*.



Pantheon

Die Götterwelt Tirakans ist vielfältig und für Laien schwer zu überschauen. Alle Kulturen der Welt haben eigene Gottheiten, die mehr oder weniger präsent sind. Im Allgemeinen sind Götter auf Tirakan sehr nahbar, viele sind direkt anrufbar. Die Völker Tirakans beten für bestimmtes Wetter, für persönliches Glück, für Erfolg in der Schlacht oder für Mitmenschen.

Diese Regeln spiegeln die Nähe der Völker zur Welt der Götter wider.

Glaubensniveau

Ähnlich wie die Magie entwickelt sich der Glaube Tirakans über die Jahrhunderte. Während die Kirchen lange Zeit in stillem Abwarten für die Rückkehr des Götterwirkens beten, entwickelt sich der Einfluss der Götter zum Ende des Zeitalters zu einem sehr starken, direkten Einfluss. Dies wird durch das Glaubensniveau dargestellt, welches sich ähnlich wie das Magieniveau verhält und über die Jahrhunderte ändert.

- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 2
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 3
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 4
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 5
- 1. Jahrhundert: Glaubensniveau 6

Gunst

Die Gunst stellt als Wert das Verhältnis zwischen Diensten des Priesters und Gefälligkeiten des Gottes dar. Der Wert ist zu Beginn 0 und kann sowohl negativ als auch positiv werden.

Die Kosten der Gefälligkeiten werden von der Gunst abgezogen. Gunstpunkte kann der Priester durch gottgläubiges Handeln im Spiel erreichen. Dabei hängt es sehr von der Art der Gottheit ab, womit der Priester in der Gunst der Gottheit steigen kann.

Reliquien

Reliquien haben in den Kirchen Tirakans eine besondere Rolle inne. Sie stärken die Bindung zum Gott und helfen dem Gläubigen dabei seinen Weg weiterzugehen.

Übliche Reliquien sind Gegenstände aus dem Besitz von Heiligen, aber auch Gebeine dieser. Aber auch ein einfaches Objekt mit Bezug zur Gottheit kann eine Reliquie geringer Stufe sein, wie etwa ein besonderer Stein für Tador. Der Charakter kann auf unterschiedlichsten Wegen zu einer Reliquie gelangen, es bedarf allerdings immer einer Weihe.

Reliquien haben immer eine Stufe, die von 1 bis 6 reichen kann. Eine Reliquie der Stufe 1 kann ein Objekt sein, welches ein Heiliger z.B. einst berührt hat. Bei einer Reliquie der Stufe 6 kann es sich um eine heilige Waffe oder die Gebeine eines Heiligen handeln.

Die Formen der Anrufung

Es gibt vier Formen der Anrufung eines Gottes. Jede von ihnen wird anders durchgeführt. Jede hat einen anderen Aufwand und erbittet eine andere Gefälligkeit der Gottheit.

Allen Formen der Anrufung gemein ist der Einfluss der Umgebung, der Verfassung des Priesters sowie Glaubensniveau der Welt. So werden auf den Mindestwurf jedes Wurfs bei einer Anrufung (es gibt Anrufungen die mehrere Würfe erfordern) die folgenden Modifikationen aufgeschlagen.

- Gunst des Priesters: -(Gunst/2)
- Die Intention des Charakters entspricht nicht den Tugenden der Gottheit: +10
- Zeremonielle Gestaltung (Kerzen, saubere Tücher etc.) nicht vorhanden: +5
- Die Gesinnung des Priesters ist gegensätzlich zur Gottheit: +15
- Die Bitte ist nicht die erste Bitte des Tages: +2
- Es wird ein Opfer dargebracht: -3
- Der Priester verwendet Weihrauch: -2
- Die Anrufung geschieht auf Doldag: -2
- Die Anrufung wird gesungen (zusätzliche Singen Probe): -5
- Das vorherrschende Glaubensniveau: -Glaubensniveau
- Zusätzliche Priester bei der Anrufung: -Anzahl
- Reliquie vorhanden: -Stufe

Stoßgebet

Die geringste Form der Bitte ist das Stoßgebet. In einer kurzen, flehenden Anrufung von 3 Sekunden kann der Priester einen Bonus auf eines seiner Attribute oder Fertigkeiten erlangen. Der Bonus entspricht Glaubensniveau Punkten und hält für Glaubensniveau Minuten an.

Ein Stoßgebet erfordert eine einzelne Charme-Probe.

Das Stoßgebet kostet den Priester 2 Gunstpunkte.

Segen

Ein Segen vermag einen göttlichen Fluch (das Wirken eines dunklen Gottes, wie jeweils bei dem Wirken angezeigt) zu brechen, kann aber auch auf einen Gegenstand übertragen werden, um so eine gesegnete Waffe, Weihwasser oder ähnliches zu schaffen. Den Segen zu sprechen dauert 5 Minuten, und es hält unbegrenzt an.

Für einen Segen ist eine Willenskraft- und eine Charmprobe erforderlich.

Der Segen kostet den Priester 5 Gunstpunkte.

Geringe Bitte

Die geringe Bitte erlebt direktes göttliches Wirken. Dabei können die als "nieder" eingestuften Fähigkeiten der Gottheit des Charakters und all ihrer Diener erbeten werden. Das Gebet zur geringen Bitte dauert etwa 15 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die geringe Bitte ist ein Charme-Wurf erforderlich.

Anrufung

Die Anrufung erbittet einen als "höher" eingestuftes Wirken einer Gottheit. Auch hierbei können sowohl die Gottheit des Charakters als auch dessen Diener angerufen werden. Die Anrufung erfordert eine größere Zeremonie und dauert mindestens 30 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die Anrufung sind 2 Charme Würfe und ein Willenskraftwurf erforderlich.

Weihe

Mit der Weihe wird ein Gegenstand wie z.B. eine Waffe einem Gott übergeben. Die göttliche Macht sorgt dafür, dass der Gegenstand verbessert (Werte plus etwa 30-50%) wird, allerdings gibt es auch eine Wahrscheinlichkeit, dass der Gegenstand nach der Weihe beseelt ist und ein gewisses Eigenleben führt.

Eine Weihe ist eine zweistündige Zeremonie, während der dreimal die Gottheit mittels eines Charme-Wurfes angerufen wird. Zudem ist eine Kraftprobe erforderlich, da der Gegenstand über den ganzen Zeitraum gehalten wird. Zum Abschluss wird auf eine 50% Chance der Beseelung geworfen.

Die Weihe kostet den Priester 7 Gunstpunkte.

Stille Andacht

Einmal pro Tag kann der Priester eine Stunde in stiller Andacht an seine Gottheit verbringen. Hierfür wirft er einen Charme Wurf und fügt für jeden Erfolg einen Gunstpunkt hinzu.

Zeremonieller Gottesdienst

Der zeremonielle Gottesdienst ist ein Dienst an der Gottheit, um ihr Wirken zu stärken und ihr Wort zu verbreiten. Der Gottesdienst kann sowohl eine klassische Zeremonie zum Andenken der Gottheit als auch so etwas wie eine rituelle Beerdigung oder ein Exorzismus sein. Im Rahmen des zeremoniellen Gottesdienstes können geringe Bitten oder Anrufungen erfolgen, das müssen sie jedoch nicht.

Ein zeremonieller Gottesdienst bringt dem Priester für jeden Teilnehmer einen Gunst-Punkt ein, bis zum dop-

pelten Glaubensniveau pro Gottesdienst. Wird dabei eine Bitte oder Anrufung ausgeführt werden diese Kosten wieder abgezogen.



Horror

Die Horror-Erweiterung von Phase Six fügt die klassischen Horrorelemente zum Spiel hinzu. Nicht nur können Charaktere Silbermunition in ihre Waffen laden, es gibt auch Wesen aus der dunkelsten Fantasie und obskure Gegenstände.

Zudem hat ein Charakter nun einen möglichen Stresslevel. Wenn die nicht weltlichen Begegnungen zu viel sind, besteht die Gefahr, dass der Charakter die Kontrolle verliert, oder gar eine permanente Geistesstörung erlangt.

Stress

Ist die Horror-Erweiterung aktiviert, so hat der Charakter einen Wert für Stress, welcher bei 0 beginnt. Zudem hat der Charakter einen Wert für den maximalen Stress, den er verkraften kann. Dieser Wert ist von Anfang an 6, kann aber durch Schablonen oder Anderes verändert werden.

Der Charakter kann Stress erlangen, indem er auf ausserweltliche Wesenheiten trifft oder andere Begegnungen hat, welche so abnormal sind, dass sie ihn beeinflussen.

Erreicht der Charakter durch eine Aktion sein maximales Stresslevel, so bekommt er einen *Tick*, und der Stress wird auf 0 gesetzt.

Stress Test

Immer wenn es darauf ankommt zu beurteilen, ob der Charakter einer stressigen Situation widerstehen kann, wird ein *Stress Test* geworfen. Hierzu werden die Werte *Logik* und *Willenskraft* des Charakters addiert, und so viele Würfel geworfen. Zeigt der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Stress Test gelungen.

Stress verringern

Um den Stress zu verringern, muss der Charakter zur Ruhe kommen, und keine Begegnungen mit außergewöhnlichen Wesen haben. Bei einer *Rast* (siehe [Wunden und Heilung](#)) wirft der Spieler einen *Stress Test*. Gelingt dieser Wurf, so kann der Stress des Charakters um eins verringert werden.

Eine Therapie vermag mehr Stress zu lindern, dies liegt in der Hand des Spielleiters und hängt sehr von der gespielten Epoche ab.

Ticks

Erreicht der Charakter den maximalen Stresslevel, so bekommt er einen *Tick*, und der Stresslevel wird wieder auf 0 gesetzt.

Ticks sind psychologische Krankheiten, welche auch einen Einfluss auf die Charakterwerte des Charakters haben. Während der Charakter Stress wieder durch eine Rast oder ähnliches abbauen können ist es, ohne Therapie nicht möglich Ticks wieder zu entfernen.



Lizenz

Das Phase Six Regelbuch und der Spielinhalt sind unter der [Creative Commons BY-NC-SA 4.0](#) Lizenz lizenziert.

Daher dürfen Sie:

- Teilen – das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten – das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

- Namensnennung – Sie müssen [angemessene Urheber- und Rechteangaben machen](#), einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob [Änderungen vorgenommen](#) wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Nicht kommerziell – Sie dürfen das Material nicht für [kommerzielle Zwecke](#) nutzen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen – Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter [derselben Lizenz](#) wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen – Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder [technische Verfahren](#) einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch [Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts](#) gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.