

# Sirafans Reiche

Ein freies Rollenspiel



# Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4	Werfen	11
Was ist ein Rollenspiel?	4	Zaubern	11
Designhinweis: Es geht um das Erzählen	5	Wissen	11
Kampf im Rollenspiel	5	Schatten	11
Besonderheiten von Phase Six	6	Einen Charakter erstellen	12
Charakterschablonen	6	Abstammung und Werdegangspunkte	12
Besondere Möglichkeiten im Kampf	6	Basisspiel	12
Epochen und Erweiterungen	7	Magie Erweiterung	12
Die Grundregeln	7	Horror Erweiterung	12
Epochen	7	Die Abstammungsschablone	12
Erweiterungen	7	Erweiterungen und Epochen	12
Welten	7	Welten	13
Tirakans Reiche	7	Schablonen	13
Die Abenteurer des Abteilung V des NEXUS	7	Schablonen zusammenstellen	13
Dein Charakter	8	Den Charakter fertigstellen	13
Persona	8	Ausrüstung und Vermögen	13
Bildung	8	Magie-Erweiterung: Zauber	14
Logik	8	Würfe und Proben	15
Gewissenhaftigkeit	8	Die Anzahl der Würfel	15
Willenskraft	8	Der Mindestwurf	15
Auffassungsgabe	8	Schwierigkeitsgrade	15
Charme	8	Explodierende Würfel	16
Physis	8	Kritische Erfolge	16
Geschick	9	Bonuswürfel	16
Kraft	9	Wiederholungswürfel	16
Attraktivität	9	Schicksalswürfel	17
Ausdauer	9	Gruppenwürfel	17
Resistenz	9	Verborgtheit	17
Schnelligkeit	9	Der Kampf	18
Der Mindestwurf	9	Beginn des Kampfes	18
Ausweichen	9	Ablauf der Runden	18
Schutz	9	Akteur und Aktionen	18
Zusatzwürfel	9	Beliebige Aktionen	19
Fertigkeiten	9	Reaktionen	19
Einschüchtern	9	Aktionen durch Bonuswürfel	19
Empathie	9	Ablauf eines Angriffs	20
Heimlichkeit	9	Der Trefferwurf	20
Magiekunde	10	Rückstoss	20
Orientierung	10	Kritische Treffer	20
Politik	10	Megakritische Treffer	21
Religion	10	Zielen	21
Tapferkeit	10	Angriffsmodi	21
Täuschen und Betrügen	10	Nahkampf	21
Überzeugen	10	Einzelschuss	21
Untersuchen	10	Feuerstoß	21
Wahrnehmung	10	Trefferwürfe bei falscher Distanz	21
Akrobatik	10	Deckung	21
Darbietung	10	Schilde	22
Erste Hilfe	10	Der Schutzpool	22
Fahren	10	Wunden und Durchschlag	22
Historie	11	Wunden	22
Kommunikation	11	Waffenloser Nahkampf	22
Mechanik	11	Ausweichen	23
Nahkampf	11	Nahkampfangriffe parieren	23
Naturkunde	11	Besondere Angriffe	23
Schießen	11	Genauer Angriff	23

K.O. Angriff	23	Grundlegende Attribute	32
Gewaltiger Angriff	23	Arkana	32
Entwaffnender Angriff	23	Zauberpunkte	32
Beidhändiges Kämpfen	23	Fertigkeiten	32
Waffe abstützen	23	Zaubern	33
Coup de grâce	23	Magiekunde	33
Werfen von Gegenständen	24	Zauber erlernen	33
Abweichung	24	Zauberwerte	33
Ausrüstung	25	Schulen	33
Gegenstände	25	Zauberschablonen	33
Eigenschaften	25	Zauber vergessen	34
Gegenstandsregeln	25	Zauber ausführen	34
Ladungen	26	Nebeneffekte	34
Waffen	26	Magisches Duell	34
Eigenschaften	26	Übernehmen fremder Zauber	34
Angriffsmodi	26	Umlenken von Zaubern	35
Regeln	27	Magie und Rüstungen	35
Waffenmodifikationen	27	Magische Artefakte	35
Rüstung	27	Artefakte erstellen	35
Eigenschaften	27	Artefakte benutzen	35
Schutz	27	Das Speichern von Arkana	35
Währung	28	Speicher erstellen	35
Wunden und Heilung	29	Speicher benutzen	36
Wunden und Boosts	29	Gefahren der Speicher	36
Boost	29	Pantheon	37
Ohnmacht und Tod	29	Glaubensniveau	37
Heilung	29	Gunst	37
Die Rast	29	Reliquien	37
Zustände des Charakters	30	Die Formen der Anrufung	38
Sterbend	30	Stoßgebet	38
Bewusstlos	30	Segen	38
Geschockt	30	Geringe Bitte	38
Brennend	30	Anrufung	38
Blutend	30	Weihe	38
Vergiftet	30	Stille Andacht	38
In der Hocke	30	Zeremonieller Gottesdienst	39
Steigern	31	Horror	40
Reputation	31	Stress	40
Reputation erlangen	31	Stress Test	40
Den Charakter weiterentwickeln	31	Stress verringern	40
Magie	32	Ticks	40
Magieniveau	32	Lizenz	41





## 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](http://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](http://phasesix.org)



## Dein Charakter

Jeder Spieler erstellt einen Charakter, um ein Phase-Six-Abenteuer zu spielen. Der Charakter wird mit allen relevanten Werten auf dem Charakterbogen festgehalten.

Im Kapitel [Einen Charakter erstellen](#) wird genau beschrieben, wie ein neuer Charakter erstellt wird. In diesem Teil werden die grundlegenden Eigenschaften beschrieben, die einen Charakter in Phase Six ausmachen.

### Persona

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die mentalen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Persönlichkeitseigenschaft. Die Persona-Eigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und bilden auch die Grundlage für die Fertigkeiten.

### 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* bezieht sich der Wert Logik auf die Fähigkeit, vernünftige Schlussfolgerungen zu ziehen. Logik ist besonders wichtig, wenn es darum geht, Probleme durch logisches Denken zu lösen. Ein Charakter mit hoher Logik ist besser in Fertigkeiten wie *Untersuchung* oder *Mechanik*.

### Gewissenhaftigkeit

Wie gewissenhaft geht der Charakter an Aufgaben oder Tätigkeiten heran? Eine geringe Gewissenhaftigkeit führt zu Nachlässigkeit, während eine hohe Gewissenhaftigkeit ein organisiertes und effektives Vorgehen sicherstellt.

### 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 die Fähigkeit des Charakters, seine Umgebung wahrzunehmen und Informationen aufzunehmen. Ein Charakter mit guter Auffassungsgabe ist gut in den Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Orientierung*.

### Charme

Eine Person mit hohem Charme versteht es, auf andere Menschen zuzugehen und eine positive Wirkung auf sie auszuüben. Dieser Wert ist nicht zu verwechseln mit der körperlichen Eigenschaft *Attraktivität*. Ein charmanter Charakter ist unter anderem gut in *Politik* und *Empathie*.

### Physis

Alle Physis-Attribute beschreiben die körperlichen Fähigkeiten des Charakters. Jedes Attribut hat einen



Wert, der die Anzahl der Würfel angibt, die für dieses Attribut geworfen werden.

### **Geschick**

Dieser Wert beschreibt sowohl die körperliche Geschicklichkeit als auch die Fingerfertigkeit des Charakters. Ein geschickter Charakter ist u.a. gut in *Darbietung* und *Heimlichkeit*.

### **Kraft**

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

### **Attraktivität**

Attraktivität beschreibt die Ausstrahlung des Charakters. Dabei muss ein hoher Wert nicht unbedingt Schönheit bedeuten, auch ein markanter Charakter kann attraktiv sein.

### **Ausdauer**

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

### **Resistenz**

Dieser Wert umfasst sowohl die Fähigkeit, Verletzungen oder Schmerzen zu ertragen oder zu vermeiden, als auch die Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten, Gifte oder Umwelteinflüsse wie Hitze oder Kälte.

### **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 ein zentrales Merkmal des Charakters. Er gibt an, welches Ergebnis ein Würfel haben muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und liegt bei den meisten Charakteren bei 5+. Die Schablone "Meisterliche Präsenz" senkt den Mindestwurf um 1, ansonsten kann er nur durch besondere Ereignisse oder seltene Gegenstände und oft nur für kurze Zeit verändert werden.

### **Ausweichen**

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

(aufgerundet). Rüstung und Waffen reduzieren diesen Wert. Charakterschablonen können diesen Wert verändern.

### **Schutz**

Hat ein Charakter aufgrund seiner Abstammung Schutz, so gilt dieser als "angeborener Schutz". Diese Schutzeinheiten können benutzt werden, ohne dass sie sich erschöpfen, sie stehen bei jedem Angriff zur Verfügung.

### **Zusatzwürfel**

Jeder Charakter kann eine Anzahl von *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Anwendungen (siehe Würfe und Proben), stellen aber immer einen Vorteil für den Charakter dar, der während des Spiels genutzt 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 die gleichen Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so dass der Spielleiter sicher sein kann, dass ein Spieler auf jeden Fall eine Fertigkeit würfeln kann.

Jede Fertigkeit besteht aus einem Basisattribut und einem Fertigkeitswert. Zum Beispiel ist der Basiswert für die Fertigkeit *Einschüchtern* der Attributswert *Auffassungsgabe*.

Zum Basisattributwert werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

### **Einschüchtern**

Die Fertigkeit Einschüchtern stellt die Fähigkeit des Charakters dar, andere einzuschüchtern. Diese Fertigkeit kann z.B. eingesetzt werden, um Informationen aus einem Gegner herauszupressen oder Gegner dazu zu bringen, sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Attribut: *Auffassungsgabe*

### **Empathie**

Empathie bedeutet die Fähigkeit, Gefühle und Stimmungen eines Gegenübers zu deuten, und vielleicht Intentionen zu erkennen. Hierbei können keine Gedanken gelesen werden.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

### **Heimlichkeit**

Heimlichkeit ist die Kunst des Verborgenen. Diese Fertigkeit wird sowohl für das heimliche Bewegen (Schlei-

chen) verwendet, als auch um zu prüfen wie verschlossen der Charakter ist. Sie kann beispielsweise angewendet werden wenn der Charakter verhört wird oder versucht ist, ein Geheimnis auszulplaudern.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

### **Magiekunde**

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar. Magiekunde beschreibt das Wissen des Charakters über magische Themen. Magiekunde kann immer dann gewürfelt werden, wenn es um die Kenntnis magischer Artefakte, Zauber oder anderer Lehren geht.

Attribut: *Charme*

### **Orientierung**

Diese Fertigkeit dient der Orientierung, sowohl in der Landschaft, als auch in unübersichtlichen Situationen. So kann sie im unübersichtlichen Gedränge der Stadt angewandt werden, aber auch wenn der Charakter zum Beispiel durch einen Wasserstrudel durchgewirbelt wird.

Attribut: *Auffassungsgabe*

### **Politik**

Immer wenn es darum geht, politisches Handeln abzuschätzen, wird diese Fertigkeit verwendet. Dies kann in der realen Politik der Fall sein, aber auch auf das sichere Bewegen in großen Konzernen darstellen.

Attribut: *Charme*

### **Religion**

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnis von religiösen Lehren, aber auch die Sicherheit bei der Durchführung religiöser Zeremonien.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

### **Tapferkeit**

Diese Fertigkeit kommt immer dann zum Tragen, wenn es darum geht wie Mutig ein Charakter ist. Sie kann zum Beispiel verwendet werden wenn es darum geht, ob ein Charakter tapfer genug ist, sich einem übermächtigen Gegner gegenüberzustellen.

Attribut: *Willenskraft*

### **Täuschen und Betrügen**

Wenn der Charakter ein Gegenüber täuschen, oder zum Beispiel beim Spiel betrügen möchte, kann auf diese Fertigkeit geworfen werden.

Attribut: *Charme*

### **Überzeugen**

Will der Charakter sein Gegenüber argumentativ überzeugen, so kommt diese Fertigkeit zur Anwendung.

Attribut: *Willenskraft*

### **Untersuchen**

Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn der Charakter einen Gegenstand, eine bestimmte Szene oder ein Objekt auf bestimmte Eigenschaften untersuchen möchte.

Attribut: *Auffassungsgabe*

### **Wahrnehmung**

Wahrnehmung stellt die Fähigkeit des Charakters dar, Dinge in seinem Umfeld wahrzunehmen. Dies kann das Durchsuchen einer Wohnung, die Suche nach dem schemenhaften Dieb am Waldrand, oder auch eine Regung im Gesicht des Gegenübers sein.

Attribut: *Auffassungsgabe*

### **Akrobatik**

Akrobatik ist die Kunst, sich schnell und geschickt zu bewegen. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn der Charakter über einen Vorsprung klettert oder einen kurzen Sprint hinlegt. Der Wert kann auch für das Balancieren verwendet werden.

Attribut: *Geschick*

### **Darbietung**

Darbietung ist das künstlerische Auftreten. Dies kann Schauspiel, aber auch der musikalische Vortrag eines Stücks sein. Eine imposante Lügengeschichte kann auch mit Hilfe der Darbietung erzählt werden.

Attribut: *Charme*

### **Erste Hilfe**

Die Erste Hilfe muss mit ausreichend Verbandsmaterial durchgeführt werden, um erfolgreich zu sein.

Bei einem erfolgreichen Wurf werden die Wunden des Verletzten um die Hälfte (aufgerundet) des Wurfes geheilt. Durch die Erste Hilfe werden Blutungen gestillt.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

### **Fahren**

Die Fertigkeit Fahren beschreibt das Führen von Fahrzeugen aller Art. Hierbei trifft die Fertigkeit auf alle fahrbaren Objekte wie etwa Schiffe, Fahrzeuge oder Kutschen zu.

Attribut: *Geschick*



## Historie

Historie beschreibt das Wissen des Charakters um Geschichte und vergangene Ereignisse.

Attribut: *Bildung*

## Kommunikation

Die Fähigkeit zur gesellschaftlichen Unterhaltung wird mit der Fertigkeit Kommunikation beschrieben. Sie beschreibt wie geschickt sich der Charakter in Unterhaltungen verhält.

Attribut: *Bildung*

## Mechanik

Mechanik fasst alle handwerklichen Tätigkeiten, sowie die Kenntnis um mechanische Abläufe zusammen. Das Bearbeiten eines Holzstücks oder das Verstehen einer mechanischen Uhr können mit dieser Fertigkeit abgebildet werden.

Attribut: *Logik*

## Nahkampf

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Nahkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Kraft*

## Naturkunde

Naturkunde beschreibt die Kenntnis des Charakters von allen Facetten der Natur. Diese Fertigkeit kann zur Anwendung kommen wenn der Charakter nach Pflanzen sucht, im Wald Holz sammelt oder das Wesen eines Tiers einschätzen will.

Attribut: *Bildung*

## Schießen

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Fernkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Geschick*

## Werfen

Diese Fertigkeit wird immer dann verwendet, wenn der Charakter Gegenstände wirft. Dies können einfache Gegenstände wie Steine, aber auch Brandsätze oder Granaten sein.

Misslingt der Wurf (es wird kein einziger Erfolg erreicht), so wird die Abweichung wie folgt bestimmt:

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.

Attribut: *Kraft*

## Zaubern

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar. Der Wert dieser Fertigkeit wird als Basis für das Ausführen von Zaubern verwendet. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Willenskraft*

## Wissen

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, allerdings ist hier die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs verschiedene Wissensfertigkeiten haben, die sie frei einsetzen können. Wissen wird jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den gewürfelt wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitenswert zusammen.

## Schatten

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* hat seine eigene Beschreibung oder Regel. So kann ein Charakter z.B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Schatten haben keine Werte, können aber ihre eigenen Regeln mitbringen.



## Einen Charakter erstellen

Ein Charakter wird erstellt, indem der Werdegang des Charakters in Schablonen zusammengefasst wird. Diese Schablonen bestimmen die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters. Es gibt keine vorgefertigten Charakterklassen oder -profile.

### Abstammung und Werdegangspunkte

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

Die Abstammung bestimmt die Startwerte einiger Aspekte des Charakters. Sie kann aber auch Fertigkeiten und Attribute beeinflussen und eigene Regeln mit sich bringen.

#### Basisspiel

- Werdegangspunkte (20)
- Aktionen (2)
- Persona- und Physiseigenschaften (1)
- Mindestwurf (5+)
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe (0)
- Basisschutz (0)
- Ausweichen (0)
- Maximale Lebenspunkte (10)

#### Magie Erweiterung

- Arkana (0)
- Zauberpunkte (0)

#### Sorror Erweiterung

- Maximaler Stress (8)

Die Werte in Klammern geben die Startwerte des Menschen an. Mit Hilfe der Werdegangspunkte können bei der Charaktererstellung Schablonen ausgewählt und zusammengestellt werden, die den Werdegang und damit alle Werte des Charakters ausmachen. Diese Schablonen können aus allen Kategorien zusammengestellt werden. Zusammen ergeben sie die Fähigkeiten, Attribute, Schatten und das Wissen des Charakters.

#### 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 besitzt.

Für den Menschen bringt diese Schablone folgende Eigenschaften mit sich:

- 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 bietet verschiedene Erdzeitalter 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 bestimmen neben den Schablonen auch die Ausrüstung, die die Charaktere erhalten können. Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge können so natürlich auch für ein Fantasy-Setting verwendet werden, das nicht auf der Erde spielt.

Darüber hinaus gibt es optionale Erweiterungen, die vom Spielleiter für ein Szenario oder ein Abenteuer ausgewählt werden können. Diese fügen dem Spiel spezielle Regeln, Gegenstände und Schablonen hinzu. Spezielle Erweiterungen sind:

- Magie
- Horror
- Pantheon

## Welten

Auf der Basis der Erweiterungen ist es möglich, eine eigene Spielwelt zu erschaffen. So kann man in einer bestimmten Erdzeit spielen und zusätzlich 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 also auch eigene Gegenstände, Gegner, Zaubersprüche usw. mit sich.

Die Welt *Tirakans Reiche* vereint die Erweiterungen "Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge", "Magie" und "Pantheon" und bietet eine eigene Welt mit 1000 Jahren Geschichte und einer Vielzahl von Völkern und Gesellschaften.

In der Welt des *NEXUS* schlüpfen die Spieler in die Rolle von Agenten des NEXUS, einer Geheimorganisation zum Schutz der Menschheit vor außerirdischen und paranormalen Ereignissen. 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, alles ist frei wählbar.

## 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 ist durch die gewählte Abstammung vorgege-

ben und kostet keine Werdegangspunkte. So erhält ein Mensch immer die Schablone "Mensch", die dem Charakter zwei Bonuswürfel und zwei Wiederholungswürfe gibt.

Jede Schablone verändert eine kleine Anzahl von Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters zum Positiven oder Negativen und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Außerdem können Schablonen eigene Regeln enthalten, die der Charakter dann übernimmt. Die Schablone *Blutmagie* aus der Magie-Erweiterung bringt z.B. die Regel auch Wunden statt Arkana zum Zaubern zu verwenden.

Jede Schablone ist eine gewisse Zahl an Werdegangspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Punkte, die man aufwenden muss, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

## Schablonen zusammenstellen

Um einen Charakter zu erstellen, werden so lange Schablonen aus der gewählten Epoche und eventuellen Erweiterungen ausgewählt, bis keine Werdegangspunkte mehr übrig sind oder der Spieler mit dem Charakter zufrieden ist. Diese Schablonen können beliebig aus allen Kategorien zusammengestellt werden. So ist es auch möglich, mehrere Berufe zu wählen, d.h. alle Berufe, die der Charakter in seinem Werdegang einmal ausgeübt hat oder noch parallel ausübt.

Die Attribute, Fertigkeiten, Schatten und das Wissen der Schablonen werden zusammengezählt und zum Startwert der Abstammung auf dem Charakterbogen addiert. Dabei können alle Werte auch negativ werden (siehe [Würfe und Proben](#)).

## Den Charakter fertigstellen

Ist der Spieler mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, kann er den Charakter einfach als *fertig* deklarieren. Sollten noch nicht ausgegebene Karrierepunkte übrig sein, so werden diese dem *Ruf* des Charakters hinzugefügt (siehe [Steigern](#)). Es gehen also keine Punkte verloren.

## Ausrüstung und Vermögen

Nachdem die Charakterwerte durch die Schablonen festgelegt wurden, kann der Charakter noch mit Ausrüstung ausgestattet werden. Der Spielleiter legt für die Kampagne oder das Abenteuer ein Startkapital für die Charaktere fest.

Dieses Startkapital kann dafür verwendet werden, um Ausrüstung, wie etwa Waffen, Rüstungen und Gegenstände zu kaufen. Näheres dazu findet sich im Kapitel [Ausrüstung](#).



### **Magie-Erweiterung: Zauber**

Wird im Abenteuer oder der Kampagne die Magie-Erweiterung verwendet, so kann der Charakter auch Zau-

ber erlernen. Dazu werden "Zauberpunkte", welche durch die Schablonen festgelegt werden, verwendet. Näheres dazu findet sich im Kapitel [Magie](#).



## Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Aktion mit ungewissem Ausgang durchführt, wird mit einem entsprechenden Wert gewürfelt, der in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Das Ergebnis des Wurfes zeigt an, ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Alle Würfe werden mit sechsseitigen Würfeln durchgeführt. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der jeweiligen Eigenschaft, hinzu kommen eventuell Bonus- oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* von Würfeln, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, der durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert werden kann. Im Folgenden werden die Elemente näher erläutert.

Diese Art von Proben wird überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten besondere Regeln für die Bestimmung von Treffern und Verletzungen.

### Die Anzahl der Würfel

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

Die Wissensigenschaften haben einen Wert, der die Anzahl der Würfel bestimmt. Zusätzlich ist aber noch eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wissenswert addiert wird. Ein Charakter mit der Fertig-

keit „Kommunikation“ 2 und dem Wissen „Etikette (Kommunikation)“ 3 hat also insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Wert 0 oder negativ, kann der Charakter den Wurf nicht ohne weitere Hilfe durchführen, er ist einfach zu schlecht in dieser Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, auch wenn der Wert negativ ist.

### Der Mindestwurf

Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und beim Charakter vermerkt. Ein Mensch hat einen Mindestwurf von 5+, dieser kann durch besondere Umstände auch verändert werden.

Der Spieler von Hagen möchte mit roher Gewalt eine Tür aufbrechen, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, auf Kraft zu würfeln.

Hagen hat einen Wert von 4, er würfelt also mit 4 Würfeln. Jeder Würfel, der eine 5 oder höher zeigt, ist ein Erfolg. Hagens Spieler würfelt jedoch 4 Erfolge und tritt sofort dem ersten Dieb die Tür ins Gesicht.

Der Mindestwurf wird in der Form „X+“ angegeben, um anzuzeigen, dass es sich um das Würfelergebnis handelt, das mindestens erreicht werden muss.

### Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter kann den Mindestwurf für besonders leichte oder schwere Proben modifizieren. Bei schwe-

ren Proben kann der Modifikator als Wurf +, bei leichten Proben als Wurf - angegeben werden.

Eine +3 Probe bedeutet, dass der Mindestwurf um 3 erhöht wird, bei einem Menschen also auf 8+. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe *weiter* gewürfelt werden, also *explodierende Würfel* sind.

Übliche Schwierigkeitsgrade sind:

- -2: sehr leicht
- -1: leicht
- 0: normal
- +1: schwer
- +2: sehr schwer
- +3: extrem schwer
- +4: unmöglich

Zwei Schlösser sind zu knacken, ein einfaches Vorhängeschloss und ein komplexes Zylinderschloss. Hagen hat eine Fertigkeit von 3 in „Schlösser knacken“. Der Spielleiter verlangt für das Vorhängeschloss eine Probe von -1, für das Zylinderschloss eine Probe von +3.

Hagen würfelt mit 3 Würfeln auf 4+ für das Vorhängeschloss, mit 3 Würfeln auf 8+ für das Zylinderschloss.

## Explodierende Würfel

In Phase Six ist es möglich, dass die Mindestwürfe höher als 6+ sind, manchmal sogar deutlich höher. Hier gilt für jeden Wurf die Regel der *explodierenden Würfel*.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 ergeben, dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann addiert. So kann z.B. auf einen Würfel eine 9+ gewürfelt werden, indem zuerst eine 6 und dann mindestens eine 3 gewürfelt wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zuerst eine 6, dann eine weitere 6 und dann mindestens eine 2 gewürfelt wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln nicht zwischen den einzelnen Würfeln unterschieden wird, können alle Sechsen gleichzeitig neu gewürfelt werden, wenn dies zur Erzielung eines hohen Mindestwurfs erforderlich ist.

Hagens Spielleiter verlangt von ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein gegen die Räuberbande kämpft. Er muss also mit mindestens einem seiner Tapferkeitswürfel eine 14 würfeln. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, so dass ihm 5 Würfel zur Verfügung stehen.

Im ersten Wurf würfelt er 4,2,6,6,1. Er hat also zwei Sechsen zur Verfügung, die er weiter würfeln kann, um eventuell noch die 14 zu errei-

chen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Jetzt darf er nur noch den verbliebenen Würfel, der eine 6 zeigt, neu würfeln. Da dieser beim zweiten Wurf nur eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen erreicht nur eine 13.

## 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 ist dies ein kritischer Erfolg. Dies entspricht einem "weiter gewürfelten" *Explodierenden Würfel*, der danach wieder ein Ergebnis von 5+ zeigt. Änderungen am *Mindestwurf* des Charakters werden hier nicht angewendet.

Kritische Würfelerfolge ergeben einen zusätzlichen Erfolg für jedes Mal, wenn nach einem weiteren Würfelwurf eine 5+ erreicht wird. Daraus 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 bestimmte Anzahl von Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen festgelegt (siehe [Einen Charakter erstellen](#)). Bonuswürfel können in beliebiger Anzahl zu den Würfeln eines Wurfs hinzugefügt werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf bereits fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert werden, um eventuell doch noch einen Erfolg zu erzielen.

Auf diese Weise kann eine Probe auch gewürfelt werden, wenn die Würfelzahl 0 oder weniger beträgt.

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

## Wiederholungswürfe

Für jeden Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. Es ist also nicht möglich, einen Wurf mit einem Wert von 0 oder weniger zu bestehen.



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

### Schicksalswürfel

In der Regel erhält der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, der Spielleiter kann aber auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder zu besonderen Anlässen vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonuswürfel als auch für Wiederholungswürfe verwendet werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von 4 immer ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe. Wird der Schicksalswürfel als Wiederholungswurf verwendet, gilt dies für alle Würfel, die in diesem Wurf geworfen werden.

Die Schicksalswürfel müssen immer getrennt von den normalen Würfeln geworfen werden, um festzustellen, ob sie eine 4+ erreicht haben.

Betrachtet man das vorherige Beispiel mit Hagens Tapferkeitswurf (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswurf sehr helfen, da er eigentlich nur eine 4+ würfeln müsste.

Schicksalswürfel frisken sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

### Gruppenwürfe

Immer wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe bestehen muss, werden Gruppenwürfe verwendet. Anstatt z.B. von jedem einzelnen Spieler eine Achtsamkeitsprobe zu verlangen, kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe von der ganzen Gruppe

verlangen. Wenn diese Probe erfolgreich ist, gilt der Effekt für alle Charaktere der Gruppe.

Ein erfolgreicher Gruppenwurf erfordert immer eine bestimmte Anzahl von Erfolgen. Der Spielleiter sagt an, wie viele Erfolge erzielt werden müssen, damit ein Gruppenwurf erfolgreich ist. Dann würfelt jeder Spieler auf das geforderte Attribut oder die geforderte Fertigkeit.

Alle Erfolge jedes Charakters werden zusammengezählt. Ist die erforderliche Anzahl von Erfolgen erreicht, ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Teilnehmer wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Es ist auch möglich, den Mindestwurf entsprechend der Schwere der Probe zu ändern.

### Verborgeneheit

Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verborgeneheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine Person einen Charakter beobachtet und nach bestimmten auffälligen Ausrüstungsgegenständen sucht. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Verborgeneheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto auffälliger ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

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

Der Beobachter würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem Wahrnehmungswert *plus* dem ermittelten Verborgeneheitswert entspricht. Bei Erfolg kann der Beobachter ein auffälliges Objekt ausmachen.



## Der Kampf

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

### Beginn des Kampfes

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

Dazu würfelt jeder Teilnehmer auf W6 entsprechend dem *Schnelligkeitswert*. Auch hier gilt die Regel der explodierenden Würfel. Die Würfelergebnisse werden addiert. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle anderen folgen in der Reihenfolge ihres Ergebnisses.

Eine Schurkin mit Schnelligkeit 4 wirft auf ihre Schnelligkeit und erhält 4, 5, 1 und 17. Ihr Ergebnis ist 27.

Haben zwei Teilnehmer das gleiche Ergebnis, entscheidet zuerst der Wert *Schnelligkeit* und wenn auch dieser gleich ist, der Wert *Geschick*.

Alle Kampfteilnehmer haben zu Beginn des Kampfes keine Aktionen zur Verfügung. Erst wenn sie zum ersten Mal an der Reihe sind, werden die Aktionen aufgefrischt.

### Ablauf der Runden

Der Kampf ist in *Kampfrunden* aufgeteilt. Diese haben folgenden Ablauf:

- Rundenbeginn
- Für jeden Teilnehmer wird in Reihenfolge der Initiative die "Spielerkampfrunde" durchgeführt

- Beginn der Spielerkampfrunde
- Die Aktionen des Spielers werden aufgefrischt
- Der Spieler führt seine Aktionen aus
- Ende der Spielerkampfrunde
- Rundenende

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*) oder die Aktion für eine Reaktion in der Gegnerrunde aufheben (s. *Reaktionen*).

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

Sowohl "Rundenbeginn" als auch "Rundenende" sind Phasen, in denen Reaktionen ausgeführt werden können. Dazu müssen die Teilnehmer Aktionen aufheben und den letzten *Akteur* direkt wahrnehmen. Einige Effekte, wie z.B. Zaubersprüche, können auch in diesen Phasen ausgeführt werden.

### Akteur und Aktionen

Wenn ein Teilnehmer an der Reihe ist, ist er der *Akteur*. Der *Akteur* ist der Teilnehmer, der aktiv handelt und seine Aktionen nach Belieben einsetzen oder zurückhalten kann.

Zu Beginn der Runde werden die *Aktionen* des Spielers aufgefrischt. Die Anzahl der Aktionen des Spielers ergibt sich aus der Abstammung des Spielers. Ein Mensch hat also im Kampf 2 Aktionen zur Verfügung. Die Aktionen pro Runde können durch Schablonen erweitert werden.

„Auffrischen“ bedeutet also, dass alle Aktionen wieder zur Verfügung stehen. Hat der Teilnehmer bereits Ak-

tionen verbraucht, z.B. durch Handlungen in der vorherigen Kampfrunde, setzt er seine verfügbaren Aktionen auf das Maximum zurück.

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
- Eine beliebige Aktion ausführen (s.U.)
- 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.

#### Beliebige Aktionen

Ein Charakter kann auch beliebige Aktionen ausführen, die nicht auf der Liste stehen. In diesem Fall muss die Spielleiterin entscheiden, ob die Handlung eine oder mehrere Aktionen erfordert. Eine Aktion, die nicht auf der Liste steht, sollte normalerweise eine Aktion erfordern. Das kann alles Mögliche sein, z.B. das Anzünden einer Pfeife, das Zusammenschlagen der Köpfe zweier Gegner oder das Werfen eines Gegenstandes. Die Spielleiterin entscheidet, welcher Wurf erforderlich ist.

#### Reaktionen

Wenn ein *Akteur* im Kampf agiert, 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, d.h. er muss dessen Aktion

hören, sehen oder auf andere Weise zur Kenntnis nehmen.

- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*.

Die Reaktion wird unmittelbar nach der Aktion des *Akteurs* angesagt und ausgeführt, findet aber in der Spielzeit davor statt. Auf eine *Aktion* kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers folgen. Es können aber beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie seine *Aktion* wahrnehmen. In der Praxis bedeutet dies, dass der reagierende Teilnehmer seine Reaktion ansagt, nachdem der *Akteur* seine Aktion ausgeführt und eventuell gewürfelt hat. Dies kann von Situation zu Situation variieren.

Wenn mehrere Teilnehmer auf eine Aktion reagieren, wird die Reihenfolge der Reaktionen durch die Initiative bestimmt. Der Teilnehmer mit der höchsten Initiative reagiert zuerst, gefolgt von den anderen Teilnehmern in absteigender Reihenfolge der Initiative.

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

Hagen ist in einen Kampf mit einem Räuber verwickelt. Hagen hat in seiner Kampfrunde zugeschlagen, sich aber eine Aktion aufgehoben, um reagieren zu können. Die Kampfrunde des Räubers beginnt. Der Räuber schlägt zu. Die Spielleiterin würfelt mit vier Würfeln drei Erfolge, also drei Treffer. Hagens Spieler entscheidet, dass Hagen mit einer *Schildparade* reagieren soll. Er sagt die Reaktion auf den Angriff des Räubers an, nachdem die Spielleiterin den Angriff ausgeführt hat. Er kann dies tun, da er noch eine Aktion übrig hat und den Angriff des Gegners direkt wahrnimmt. Die Reaktion findet nun im Spiel vor dem Angriff des Räubers statt. Durch die Regel der Schildparade erhält Hagen einen Deckungswurf von 5+ für seinen Rundschild. Er würfelt für jeden der drei Treffer des Räubers. Zweimal würfelt er eine 5 und verhindert damit zwei Treffer. Der dritte Treffer trifft ihn.

#### 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 einem Gegner eine Aktion gestohlen werden. Diese Aktion steht dem Gegner in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Hat der Gegner eine Aktion für eine Reaktion



aufgehoben, wird diese Aktion entfernt. Der Spieler, der 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

Automatische 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 Angriffe 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 Feuerstoß 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 normale Rüstung. Für kritische Treffer kann nur Schutz vom Typ "Schutz vor kritischen Treffern" schützen, alle anderen Schutzarten können keine kritischen Treffer verhindern.

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.

Der Söldner Maragas würfelt und erhält 4, 5, 5 und 14. Er hat also 2 normale Treffer und einen kritischen Treffer. Der kritische Treffer durchschlägt die Rüstung, die normalen Treffer wer-

den durch den Schutz des Angegriffenen reduziert.

### 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 Feuerstoß 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 2 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*.

### Einzelschuss

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*.

### Feuerstoß

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

Wenn der Angreifer *kritische Treffer* erzielt hat, muss der Deckungswurf getrennt für kritische und normale Treffer gewürfelt werden, um festzustellen, welche Treffer verhindert wurden.

#### Schilder

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

Schilder 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.

Schilder haben im Gegensatz zu anderen Rüstungen einen besonderen Wert, den Deckungswert. Dieser wird in der Form X+ angegeben, was bedeutet, dass Schilder Deckung in dieser Höhe bieten. Ein Rundschild bietet 5+ Deckung, nach einem Angriff kann der Angegriffene also für jeden Treffer 5+ würfeln, um ihn vor der Anwendung von *Schutz* und *Wunden* zu verhindern. Dies ist sowohl mit *Schildparade* als auch mit *Schildblock* möglich.

#### Der Schutzpool

Jeder Charakter hat einen *Schutzpool*, der sich aus allen Rüstungsteilen zusammensetzt. Jedes Rüstungsteil hat einen bestimmten Schutz, der in Form von Schutzein-

heiten angegeben wird. Näheres zu den den Schutzeinheiten findet man im Kapitel [Ausrüstung](#).

Wird ein Charakter angegriffen oder auf andere Weise getroffen, kann er Schutz aus seinem Schutzpool einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Einsatz von Schutz kostet keine Aktion und es kann beliebig viel Schutz eingesetzt werden.

Der Schutzpool stellt die Rüstung dar, die ein Charakter im Kampf trägt. Während des Kampfes verrutscht diese, vielleicht reißt ein Riemen und ein Teil der Rüstung fällt ab. So wird der Pool während des Kampfes kleiner, was durch das Ausgeben von Schutz dargestellt wird. Nach dem Kampf werden alle Schutzeinheiten im Pool wiederhergestellt.

Der Schutzpool steht nur im Kampf zur Verfügung. Erleidet ein Charakter außerhalb des Kampfes Treffer, so liegt es an ihm und der Spielleitung, die mögliche Schadensminderung durch Rüstung zu bewerten.

#### 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, so kann er *Schutz* einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Charakter hat einen *Schutzpool*, welcher sich aus aller Rüstung und eventuellen anderen Effekten zusammensetzt. Für jede eingesetzte Schutzeinheit wird ein Treffer verhindert, eventuell mit weiteren Effekten (siehe *Schutzpool*).

Jeder nicht durch *Schutz* 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.

#### 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 Abstammung 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 Kämpfen**

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 Wunden 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 W<sub>12</sub> 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 W<sub>6</sub> 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.
- **Verborgenheit:** die Verborgenheit 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 spezielle Regeln, die auch einen Wurf auf eine Fertigkeit oder ein Attribut erfordern können. Diese Regeln sind dann bei dem Gegenstand beschrieben. Eine Bandage erlaubt es zum Beispiel, die Fertigkeit Erste Hilfe zu benutzen, um einen Charakter zu heilen.

## 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: verringert den Schutz des Angegriffenen um die angegebene Anzahl Schutzeinheiten. Damit der Schutz noch wirksam ist, muss der Angegriffene mehr Einheiten einsetzen, als der Durchschlag der Waffe beträgt.
- 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.
- 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
- Verborgtheit: 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.

## Schutz

Jedes Rüstungsteil hat eine bestimmte Anzahl von Schutzeinheiten. Diese werden bei der Rüstung in Form von Schilden dargestellt. Dieser Schutz kann im Kampf ausgegeben werden, um Treffer zu verhindern. Es gibt folgende Arten von Schutz:

- Normaler Schutz: Dieser Schutz kann verwendet werden, um einen normalen Treffer zu verhindern.
- Schutz vor kritischen Treffern: Dieser Schutz kann einen kritischen Treffer oder einen normalen Treffer verhindern.
- Haftender Schutz: Verhindert einen normalen Treffer. Die Waffe bleibt in der Rüstung stecken und muss für eine Aktion gelöst werden.
- Blutungsschutz: Verhindert einen Treffer, und dass ein Angriff den Blutend Status verursacht.
- Giftschutz: Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Vergiftet verursacht.
- Feuerschutz: Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Brennend verursacht.
- Reflektionsschutz: Verhindert einen normalen Treffer und verursacht einen Treffer beim Angreifer.
- Schutz vor Schock: Verhindert einen Treffer, und dass der Angriff den Zustand Geschockt verursacht.

Der Schutz aller Rüstungsteile wird zu einem Schutzpool zusammengefasst, der im Kampf eingesetzt werden kann. Näheres siehe [Der Kampf](#).

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

Alle *Bonuswürfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischen 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 Horrorerweiterung 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.

Einige Zustände haben Rettungswürfe, mit denen sie entfernt werden können. Diese Würfe sind in der Beschreibung des Zustands angegeben. Alle Einschränkungen und Erschwerungen, die durch Zustände verursacht werden gelten nicht für diese Rettungswürfe.

#### **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.

Erhält ein Charakter den Zustand *Sterbend*, so werden alle anderen Zustände entfernt.

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 hilfreich handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Wird ein Charakter mit dem Zustand *sterbend* angegriffen, wird der Wert *Sterbend* um die Anzahl der zuge-

fügten Wunden erhöht (siehe [Der Kampf, Coup de grâce](#)).

#### **Bewusstlos**

Der Charakter 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 Hoche**

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 sammelt der Charakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Die Weiterentwicklung erfolgt auf Basis von Schablonen.

### Reputation

Die Reputation eines Charakters gibt an, wie bekannt er ist und wie viel Erfahrung er im Leben gesammelt hat.

Die Reputation wird in verbrauchte und gesammelte Reputation unterteilt, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. Die erhaltenen Reputationspunkte stehen hinter dem Schrägstrich, die für den Aufstieg verwendeten Reputationspunkte davor. Für nicht verbrauchte Reputationspunkte können Charakterschablonen erworben werden.

### Reputation erlangen

Der Charakter erhält Reputation für bestandene Abenteuer. Die Reputation wird vom Spielleiter vergeben und sollte zwischen 5 und 10 pro Sitzung liegen.

Reputation kann auch direkt für einzelne Aktionen vergeben werden. Eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel kann dazu führen, dass der Spielleiter eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten vergibt.

### Den Charakter weiterentwickeln

Der Spieler kann nach jeder Spielsitzung Schablonen aus den Bereichen *Charakter*, *Interessen*, *Lebensumstände* und *Talent* erwerben. Neue Schablonen aus den Bereichen *Beruf* und *Bildung* können nicht hinzugefügt werden.

Die Weiterentwicklung findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so dass der Charakter auch während eines Abenteuers um weitere Schablonen erweitert werden kann. Die Schablonen werden wie bei der Charaktererschaffung eingetragen. Änderungen der Werte werden 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

Das aktuelle *Magieniveau* hat Einfluss auf den jeweils ausgeführten Zauber. Die Beschreibung des Zaubers enthält in der Regel eine Angabe darüber, wie das *Magieniveau* bei dem Zauber berücksichtigt wird.

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 erlernen. *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.

Die *Dauer* eines Zaubers gibt an, wie lange der Zauber wirkt. Einige Zauber haben eine sofortige Wirkung, andere wirken über eine bestimmte Zeit hinweg.

Wenn ein Zauber *Konzentration* erfordert, muss sich der Zaubernende auf den Zauber konzentrieren. Solange er dies tut, kann er keine anderen Zauber wirken. Ein Zauber, der *Konzentration* erfordert, endet, wenn der Zaubernende Schaden erleidet.

## 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 (3 Zauberpunkte): 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 Wurfs 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. Überschreiten 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. Misslingt 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 Charmeprobe 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.

Ein Wort zum Wirken der Götter. Das Wirken der Götter wird teilweise mit konkreten Regelvorschlügen beschrieben. Die meisten Beschreibungen bleiben aber eher vage. Dies soll dem Umstand Rechnung tragen, dass das Wesen und Wirken der Götter allein ihre Sache ist. Spielleiter und Spieler sollten sich spontan darauf einlassen, was passiert, wenn ein Gott oder Dämon in das Weltgeschehen eingreift.

## 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 doppelten 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.