

Unity

Referenzbogen

Standardsatz an Würfeln: W4, W6, W8, W12, W20, W100

Attribute

dt.	engl.
Kraft	Might
Agilität	Agility
Verstand	Mind
Präsenz	Presence

Lösungsmechanismus

2W10 + [Relevantes Attribut] + [Boni/Mali]

Würfel **2W10** und addiere alle entsprechenden Boni oder Mali und vergleiche das Ergebnis mit dem Zielwert (Target Number TN). Das Erreichen oder Überschreiten der TN führt zum Erfolg für die gegebene Aktion, während ein Ergebnis unter der zu einem Misserfolg führt.

Vorteil & Nachteil

Vorteil: Würfel 3W10 und ignoriere den niedrigsten Würfel.
Nachteil: Würfel 3W10 und ignoriere den höchsten Würfel.

Ruhe & Erholung

ATEMPAUSE: Eine Atempause ist eine kurze Pause, die normalerweise mindestens 45 Minuten dauert. In dieser Zeit hat ein Charakter die Möglichkeit sich zu Entspannen, die Füße hochlegen, haben etwas zu essen und zu trinken, die Wunden zu versorgen, oder ein kurzes Nickerchen zu machen. Während einer Atempause kann ein Charakter seine Erholungswürfel einsetzen und seine Klassenressourcen auffüllen, indem er seinen Wiederaufladungswürfel einmal wirft.

Erzeugt 3 Ruin. Kosten 1 Notwendigkeit.

VOLLSTÄNDIGE RAST. Eine vollständige Rast dauert mindestens sieben Stunden. Während dieser Zeit wird ein Charakter sich ausruhen und schlafen, um wieder zu Kräften zu kommen. Eine vollständige Rast stellt wieder alle Trefferpunkte eines Charakters her und frischt die Klassenressource vollständig auf. Die Hälfte der maximalen Erholungen eines Charakters werden ebenfalls wiederhergestellt. Alle aufrechterhaltenen Kräfte werden während einer vollständigen Rast deaktiviert.

Erzeugt 7 Ruin. Kosten 1 Notwendigkeit.



Rüstungswert (AV): Siehe Rüstungstabelle auf Seite. 285. *Calista hat +3 AV von ihrer Plattenrüstung (+2) und Schild (+1). Calista verringert jeglichen erlittenen körperlichen Schaden um 3.*



Geschwindigkeit: + Agilitäts-Modifikator und weitere Boni. *Calista hat nur +2 Geschwindigkeit von ihrer Agilität. Sie hat keine weiteren Boni, die zur Geschwindigkeit beitragen.*



Angriffswert (AR): Hauptattribut-Modifikator. *Calista hat +2 AR von ihrem Machtattribut, Macht ist das Hauptattribut ihrer Klasse (Sentinel, S. 242). AR kann auch durch Klassenboni auf bestimmten Stufen erhöht werden.*



Verteidigungswert (DR): + Agilitäts-Modifikator und weitere Boni. *Calista hat +3 DR durch ihre Agilität und ihrer Klassenfähigkeit „Bastion“.*



Mentale Resistenz (MR): + Verstand-Modifikator und weitere Boni. *Calista hat +0 MR, da sie 0 Verstand hat. MR kann durch Klassenvorteile und Boni erhöht werden.*

Typische Schwierigkeiten

Schwierigkeit	TN	Beschreibung
Simpel	5	Everyday routine task with very low chance of failure
Einfach	8	Consistently achieved by the average person
Standard	12	Requires focus
Fordernd	15	Requires both focus and skill
Herausfordernd	18	Requires a high level of focus and skill
Heldenhaft	22	Achievable only by the extraordinary or lucky
Herausragend	26	Your exploits will be spoken of throughout the lands
Legendär	30	You might have a statue made for you at some point

Funke

Die Spieler sammeln durch lebhaft und erinnerungswürdige Beschreibungen **Funkpunkte**. Funkpunkte können gegen einen **Glorreichen Moment** eingetauscht werden. Ein Glorreicher Moment bedeutet einen Vorteil zu erhalten.

Zu Beginn des Spiels bestimmt der Spielleiter den Funkenwürfel und die Schwierigkeit zur Erlangung eines Glorreichen Moments.

Beispiel für 4 Spieler: W12, 1 Glorreicher Moment je 4 Funkenpunkten

Ruin

Der Spielleiter sammelt Ruinpunkte auf zweierlei Arten: durch das Verstreichen von Zeit und durch Spieleraktionen. Diese Ruinpunkte können mit in die nächste Sitzung genommen werden. Die Spielleitung kann durch die Ruinpunkte unterschiedliche Effekte aktivieren.

Effekt	Kosten
Monsterkraft	variable
Dämonischerriss	18
Zufallsbegegnung	6
Begegnung verstärken	5 bis 10
Komplikation	4

Aktionen

dt.	engl.	Beschreibung
Standard Bewegung	Standard Movement	Diese Aktion umfasst das Ausführen grundlegender Angriffe mit einem Großteil der Kräfte. Dies ist Ihre grundlegende Bewegungsaktion (1 Bereichsband).
Schnell	Quick	Diese Aktionen sind einfach auszuführen oder passieren so schnell, dass sie kaum Zeit verbrauchen.
Frei	Free.	Diese Aktionen sind völlig kostenlos und können beliebig oft pro Runde benutzt werden.
Reaktion	Reaction	Sie können eine Reaktionskraft aufrufen, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Reaktionen können auch eingesetzt werden, wenn man nicht an der Reihe ist, jedoch nur einmal pro Runde.
Anhaltend	Maintain	Diese Aktion ist für Mächte, die aufrecht gehalten werden müssen. Hierfür wird der Maximalwert der Klassenressource um den Wert, der für die Aktivierung der Macht notwendig ist.
Overdrive	Overdrive	Diese Aktion ist für Mächte, die so mächtig sind, dass ein Charakter sie nur einmal pro Vollständige Ruhe einsetzen kann. Durch einen Adrenalinstoß kann man eine neue Aufladung erhalten.
Ultimativ	Ultimate	Ähnlich der Kategorie Overdrive, Sie können diese Kraft nur einmal pro Vollständiger Ruhe verwenden. Im Gegensatz zu Overdrives kann die Macht jedoch keine neue Aufladung durch einen Adrenalinstoß erhalten.