

Regeln für Spieler-Charakter

- [Basic Character Statistics](#)
- [Ressourcen](#)

Basic Character Statistics

Main Statistics

Attributes

- Strength - improves Stamina damage done
- Dexterity - improves Morale damage done
- Willpower
- Intellect

Action Training

- Strike - uses Strength or Dexterity attribute
- Speak - uses Willpower or Intellect attribute
- Sense - uses Dexterity or Intellect attribute

Defense Training

- 1 Defense for each Attribute

Pools

- Stamina - is Origin stamina + Strength + Dexterity
- Morale - is Origin morale + Willpower + Intellect
- Resources - Fokus, Energy, Material
- Empowered - is on or off

Character Sheet

Block	Strength
4	4

Willpower	Resist
2	2

0	1
Evade	Dexterity

1	2
Intellect	Solve

1
Level

4
Strike

2
Sense

2
Speak

Attack 1	
4	4
STR 2 DEX	Strike

+8

Attack 2	
1	4
STR 2 DEX	Strike

+5

The diagram shows a linked list structure with nodes containing values 10, 4, 4, 18, 4, and 24. The first three nodes (10, 4, 4) are grouped under a red 'Block' label. The second node (4) is also labeled 'STR' in a purple box, and the third node (4) is labeled 'Block' in a red box. The nodes are connected by lines, and the values 18, 4, and 24 are shown in blue boxes.

Evade			10	4	16
10	1	0			
-1	DEX	Evade		2	

Stamina			10	5
5	4	1		
Origin	STR	DEX		

Block			18	4	24
10	4	4			
	STR	Block			

Block			18	4	24
10	4	4			
	STR	Block			

Morale			8	8
5	2	1		
Origin	Will	Int		

Ressourcen

Aktions-Ressourcen

Fokus

Mit Fokus konzentrierst du all deine Wahrnehmung auf ein Ziel - oder fühlst in dich selbst hinein.

Du kannst nach 1 Minute Beobachtung oder Meditation Fokus auf ein Ziel oder dich erhalten. Du wirfst alle Checks mit +2 gegen ein Ziel mit Fokus. Du hast +1 auf alle Checks bei Fokus auf dir selbst. Beides ist nicht kombinierbar.

Du kannst so oft Fokus auf Kreaturen erhalten, wie dein Fokus-Pool groß ist. Weiteres erhalten von Fokus entfernt einen bestehenden Fokus. Du kannst mehrmals Fokus auf das gleiche Ziel erhalten, dies bringt dir ohne zusätzliche Fähigkeiten jedoch nichts.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Fokus zu erhalten und zu verwenden.

Energie

Durch Energie bündelst du all deine Kraft für einen kurzen Moment, um große Taten zu vollbringen.

Du erhältst deinen kompletten Pool an Energie während deiner täglichen Vorbereitungen nach einer langen Rast. Außerdem kannst du jeden verbrauchten Energiepunkt durch 1 Stunde Rast wieder aufladen. Du kannst für eine Aktivität einen Energiepunkt verbrauchen, um alle dafür benötigten Checks mit +2 zu werfen.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Energie zu erhalten und zu verwenden.

Material

Material sind sowohl diverse Zutaten, welche du sammelst, also auch die Gegenstände, die du aus ihnen herstellst. Diese Gegenstände beherbergen einen Teil deiner Essenz und haben daher Macht.

Du erhältst deinen kompletten Material-Pool an Zutaten während deiner täglichen Vorbereitungen nach einer langen Rast. Außerdem kannst du jede verbrauchte Zutat durch 1 Stunde Sammeln wieder aufladen. Du kannst einen Gegenstand durch einen ganzen Tag Herstellung erschaffen. Du kannst eine Zahl Gegenstände in Höhe deiner Material-Pool-Größe haben.

Du kannst eine Aktivität mit einer Zutat oder einem Gegenstand in einer Hand ausführen, beides wird dabei verbraucht - entweder materiell oder die innenwohnende Macht. Eine Zutat gibt +1 auf alle benötigten Checks, ein Gegenstand +2.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Material zu erhalten und zu verwenden.

Aufladung

Aufladung ist eine tägliche Ressource. Du kannst pro Tag so oft Aufladung erhalten, wie die Größe deiner Fokus-, Energie- und Material-Pools zusammen. Das heißt, auf Stufe 1 kannst du normalerweise 2 mal täglich aufgeladen sein.

Du kannst stets eine deiner täglichen Aufladungen erhalten indem du dich 1 Minute lang konzentrierst. Zusätzlich bietet dir jede Macht-Quelle eine effektivere Möglichkeit, Aufladung zu erhalten.

Aufladung hält 2 Runden lang an. Während du aufgeladen bist, wirfst du alle Checks mit +2 (sollte in höchstes mögliches Training gewandelt werden können) zu werfen. Dein Macht-Pfad bietet dir zusätzliche Verwendung für Aufladung.

Charakter-Ressourcen

Ausdauer

Ausdauer ist das Maß, in dem du körperliche Belastung und Verletzungen aushältst.

$$\text{Ausdauer} = \text{Ursprung} + \text{STR} + \text{DEX}$$

Fällt deine Ausdauer auf 0, bist du Erschöpft.

Moral

Ausdauer ist das Maß, in dem du geistige und seelige Belastung aushältst.

$$\text{Moral} = \text{Ursprung} + \text{WIL} + \text{INT}$$

Fällt deine Ausdauer auf 0, bist du Entgeistert.

Festigung

Jede der Verteidigungen kann Festigung haben. Jeder Punkt Festigung hebt den Hohe Zielwert der Verteidigung um 3.

Bei einem Erfolg gegen diese Verteidigung kann als Reiter-Effekt ein Punkt Festigung entfernt werden (2 bei Triumph).