

Herausforderungen

Der Spieler würfelt so viele W6 wie sein *Handlungswert* vorgibt. Der Handlungswert besteht aus:

- Attribut + Fertigkeit +/- Modifikatoren

Erfolge

Jeder Würfel, der eine **5** oder **6** zeigt, ist ein Erfolg. Die Summe der Erfolge muss den *Erfolgsgrad* erreichen oder übertreffen. Ist dies nicht der Fall gibt es für jeden weiteren Versuch einen Malus von -1 auf den Handlungswert.

Erfolgsgrade

Leicht	1 Erfolg
Normal	2 Erfolge
Fordernd	3 Erfolge
Schwer	4 Erfolge
Hart	5 Erfolge

Schicksal

Jeder Spieler erhält Schicksalspunkte (SP). Einsatzmöglichkeiten:

- **Besondere Eigenschaft** aktivieren (SP-Kosten variabel)
- **Artefakt aktivieren** (SP-Kosten variabel)
- **Zwei Zusatzwürfel** für eine Herausforderung erhalten. Dies ist auch nachträglich möglich (1 SP)
- Ein **Adrenalistoß** (1 SP) erlaubt eine Herausforderung auf *Körper (1)*, wenn die Ausdauer eines Charakters bei 0 liegt. Bei Erfolg steigt die Ausdauer auf 1 und der Charakter ist wieder einsatzfähig
- Ein **1-AP-Ding** erscheint plötzlich in der Tasche, im Kofferraum oder sonst wo (1 SP)

Nach dem Abenteuer können übrig gebliebene SP in AP umgetauscht werden.

Gruppenaktionen

Die Gruppen kann in Abenteuern Gruppenaktionen erhalten, die speziell auf das Abenteuer zugeschnitten sind und ihnen einen Vorteil verschaffen. Die Gruppenaktion **Geistesblitz** steht der Gruppe immer zur Verfügung.

Abenteurpunkte

Mit freien Abenteurpunkten (AP) können Spieler vor Spielbeginn ihre Charaktere mit Ausrüstung ausstatten. Nach dem Abenteuer können die Gegenstände gegen AP zurück getauscht werden.

Außerdem dienen freie AP zur Steigerung der *Fertigkeiten* sowie zum Kauf von *besonderen Eigenschaften* zwischen den Abenteuern.

Der Kampf

Schwächen ermitteln

Jeder Spieler darf **vor Kampfbeginn** gegen übernatürliche Gegner eine Herausforderung auf *Geist+Okkultismus* versuchen. Der Erfolgsgrad entspricht dem Okkult-Wert des Gegners. Bei Erfolg werden die Spielwerte des Gegners offen gelegt. Bei mehreren Gegnertypen muss sich jeder Spieler vor dem Wurf entscheiden, für welchen Gegnertyp er die Herausforderung würfelt! Kommen neue Gegner hinzu erhalten die Charaktere wieder die Chance deren Schwächen zu ermitteln.

Angriffswurf

Der *Startspieler* beginnt und macht einen Angriffswurf:

- **Nachkampf:** Je nach Waffe eine Herausforderung auf *Körper + Nahkampf* +/- Modifikatoren oder *Seele* +/- Modifikatoren
- **Fernkampf:** Eine Herausforderung auf *Geist + Fernkampf* +/- Modifikatoren

Entspricht die Anzahl der Erfolge dem *Verteidigungswert* des Gegners hat der Spieler dem Gegner einen Schadenspunkt zugefügt.

Schwere Treffer: Bei doppelt so vielen Erfolgen wie dem Verteidigungswert sind es 2 Schadenspunkte, bei drei mal so vielen Erfolgen 3 Schadenspunkte, etc.

Bei Monsterhorden mit nur einem Ausdauerpunkt gilt die **Hordenregel:** bei schweren Treffern gehen Monster entsprechend der zugefügten Schadenspunkte über den Jordan!

Ist der Gegner gegen die Waffe des Spielers immun ist der Schaden grundsätzlich Null. Da hilft nur eins: andere Waffen ausprobieren!

Verteidigungswurf

Nachdem alle Spieler reihum ihre Angriffe gemacht haben müssen sie sich jetzt reihum gegen gegnerische Angriffe mit einem Verteidigungswurf verteidigen:

- **Nachkampf:** Körper + Widerstand +/- Modifikatoren
- **Fernkampf:** Geist + Reflexe +/- Modifikatoren
- **Psychisch:** Seele + Willenskraft +/- Modifikatoren

Entspricht die Anzahl der Erfolge dem *Angriffswert* des Gegners oder liegt sie drüber ist dem Charakter nichts passiert. Anderenfalls verliert der Charakter Ausdauerpunkte in Höhe des *Schadenswertes* des Gegners.

Singt die Ausdauer des Charakters auf Null wird der Charakter ohnmächtig.

Nächste Kampfrunde

Nach jeder Kampfrunde wird die Startspielerkarte zum nächsten Spieler weiter gereicht, bevor die neue Kampfrunde mit den Angriffswürfen der Spieler beginnt.