

Wurfregeln

Generell sind Würfe immer in der Form (Zahl1) K (Zahl1) oder (Zahl1 + Zahl2) K (Zahl1) angegeben. Das bedeutet, man nimmt soviele Würfel wie die Zahl(en) vor dem "K" angeben, wirft sie und man darf soviele Würfel behalten und deren Wert aufsummieren, wie die Zahl hinter dem "K" angibt. Damit muss man einen TN (Targetnumber = Zielwert) erreichen, die der SL vorgibt.
Beispiel: Samurai Kenji muss mit seinem Angriffswurf ein TN von 15 erreichen um zu treffen. Seine Agility beträgt 3, sein Wert in Kenjutsu beträgt 2, also hat er (Agility+Kenjutsu) K (Agility): "5K3". Er würfelt 5 Würfel, diese zeigen 1,2,2, 3, 8. Kenji darf die 3 besten behalten und addiert sie, also 2+3+8, macht zusammen 13. Damit hat er den TN nicht erreicht und hat keinen Erfolg mit seiner Aktion.

Explodierender Würfel: Nun kommt noch dazu, dass alle Würfel, die eine 10 anzeigen 'explodieren', man darf sie also nachwürfeln und ebenso dazu addieren.
Beispiel: Kenji hat in seinem zweiten Versuch anzugreifen wieder einen Zielwert (TN) von 15 vorgegeben. Er würfelt also wieder genauso "5K3", also 5 Würfel, von denen er die drei besten behalten darf. Seine Würfel zeigen: 1,1,1,2,10. Der Würfel mit der 10 explodiert, er wirft ihn also nach und würfelt eine 2, damit zählt dieser Würfel als eine 12. Da er noch zwei weitere Würfel behalten darf behält er die 1+2 und hat insgesamt 15, sein Schwert trifft diesmal knapp.

Manchmal sind bei den Würfeln noch andere Angaben gemacht, z.B. "**5K3+2**". Der Wurf funktioniert wie oben beschrieben mit "5K3", am Ende wird aber noch einmal eine 2 zum Würfelwurf dazugezählt. Hat man z.B. eine Emphasis in einen Skill, so bekommt man den Wert in diesem Skill als Bonus zum Wurf Ergebnis. Oder hin und wieder steht auch dabei "**+1K+1**", das bedeutet man darf einen Würfel mehr würfeln und ebenso einen mehr behalten. "**+1K0**" würde hingegen bedeuten, dass man zwar einen Würfel mehr würfeln darf, aber man darf keinen extra behalten. Hin und wieder werdet ihr auch die folgenden Notationen finden: "Attribut/Fertigkeit" oder "Attribut+Fertigkeit", was auch nur bedeutet "(Attribut+Fertigkeit) K Attribut". "Ehre/Insight" würde z.B. bedeuten "Ehre+Insight K Ehre".
Beispiel: Hätte Kenji die Emphasis Katana bei der Fertigkeit Kenjutsu, so bekommt er einen Bonus von "+2", die am Ende des Wurfs dazugezählt wird. Mit "5K3+2" hätte Kenji also schon mit dem ersten Wurf getroffen, da er zu der 13 noch eine 2 dazu zählen hätte können.

Den Zielwert (TN = Target Number) gibt immer der SL an. Manchmal wird er ihn nicht ansagen, um nicht zu verraten wie schwierig es ist etwas zu tun (z.B. wie hoch der Zielwert ist, wenn der SL auffordert eine Wahrnehmungsprobe zu machen). Der durchschnittliche TN ist aber immer 15. Die Spieler können es sich freiwillig erschweren und "**Raises**" ansagen. Mit jedem Raise erhöht man die TN um 5 und bekommt einen weiteren Erfolg dazu (z.B. mehr Schaden, gezielte Angriffe). Man kann maximal soviele Raises ansagen, wie der Wert in seinem Voidring ist.

Folgende grundsätzlichen Regeln gelten für alle Würfe:

" (Wert1 + Wert2) K Wert1 (+ Boni) "
normaler Skillwurf: (Attribut + Skillwert) K Attribut (+ Emphasisbonus des Skills + Schulboni)
ohne den zugehörigen Skill gilt der gleiche Wurf, aber 10er explodieren nicht und man kann keine Raises ansagen oder Techniken benutzen.

Die Charaktere können "**kooperative Würfe**" machen. Dabei wird einmal für die ganze Gruppe gewürfelt. Der Skillwert, sowie der Attributswert und der Ringwert werden von allen Beteiligten gemittelt. Wenn einer der Charaktere den Skill nicht hat, dürfen keine Raises erklärt werden und auch 10er explodieren nicht. Boni von Emphasis werden ebenso gemittelt.
Beispiel: Kenji, Taro und Mariko wollen klettern und unterstützen sich dabei gegenseitig, weil Mariko nicht gut klettern kann. Kenji und Taro haben Athletik 2, Mariko hat Athletik 1 mit Emphasis Klettern - im Schnitt also 2 (reel gerundet). Das dazugehörige Attribut wäre Kraft, wo die Charaktere 3, 3 und 2 haben - im Schnitt also 3. Den Bonus +1 von Emphasis hat leider nur Mariko, deshalb wird der ebenso gemittelt und der Bonus beträgt dann 0 (1 geteilt durch 3). Also wird gewürfelt mit "(Kraft+Athletik) K Kraft", also: "(3+2)K3".

Eine andere Möglichkeit zusammen zu arbeiten ist der "**kumulative Wurf**". Dabei erklärt der Hauptakteur, welchen TN er haben möchte, also mit angesagten Raises. Seine Mitsstreiter müssen diesen (TN-5) alle einzeln erreichen, und jeder Erfolg gibt dem Hauptakteur einen weiteren Raise umsonst dazu. Dabei dürfen die Helfer ebenso Raises ansagen, um mehrere Erfolge zu erzielen.
Beispiel: Kenji mimt den Hauptakteur und erhöht den TN (des Spielleiters) von 15 um einen Raise, also auf 20. Taro muss also die 15 erreichen (20-5), und schafft das auch, hat also einen Erfolg und Kenji bekommt schon einen Raise umsonst. Mariko erhöht den Wurf um zwei Raises auf 25, um drei Erfolge zu erzielen und schafft es auch. Kenji hat also nun einen TN von 20, mit einem Raise und weiteren 4 Raises umsonst dank seiner Mitsstreiter.

Ehre und Ruhm

Ehre einschätzen: "Awareness K Awareness" gegen einen TN von "30-(Ruhmrang+Insightrang des Ziels)"
"Test of Honor": einmal pro Spielsitzung kann man einen Wurf wiederholen. Dabei wird nach eigener Wahl entweder der Ringwert, der Skillrang oder das Attribut durch den Rang in Ehre ersetzt. verliert man diesen Wurf allerdings, verliert man auch 10 Punkte an Ehre! Ausserdem kann man jederzeit einen "Test of Honor" machen, wenn die eigene Ehre angegriffen wurde. Bei Erfolg erhält man 2 Punkte an Ehre, bei Misserfolg verliert man ebenfalls 10!

Ruhm bekannt machen: "Awareness K Awareness" gegen einen TN von "60-(eigener Ruhmrang*5) (-10 wenn er sich vorgestellt hat)"
Wurde der Ruhm eines Spielers erfolgreich bekannt gemacht, hat der Spieler auf jeden sozialen Skillwurf gegen die Erkennenden einen Bonus in Höhe seines Ruhmrangs (siehe Emphasisbonus).

Gebrauch von Void Punkten (Kosten)

Skillverbesserung (1): ein Raise umsonst oder "+1 K +1" oder einen Skill den man nicht hat auf Rang 1 für diesen einen Wurf.
Ermunterung (2): gibt einen Voidpunkt für einen Kameraden.
Final Strike (3 wenn down/out, oder 5 wenn man tot wäre): ?TN+30? für nächste Aktion.
Extra Aktion (2): darf kein Angriff sein.
Durchhalten (1): Wundabzug auf TN für nächste Aktion ignorieren.
Geschwindigkeit (2): Initiative "+1K+1"
Initiative tauschen (1): man kann nur mit einem willigen Kameraden tauschen, der ebenso 1 Void bezahlen muss.
TN erhöhen (1): TNTbh +10, für eine Runde.
Wundreduktion (1): Wunden werden um 10 Punkte reduziert. (nur direkt beim Schaden bekommen einsetzbar, nicht zum späteren Heilen)

Regeneration von Void Punkten

- Eine volle Nacht schlafen bringt alle Voidpunkte wieder.
- 2 (oder mehr) explodierende Würfel in einem Wurf bringen sofort einen VP wieder (aber max. 1 VP pro Wurf!)
- Meditation oder Tee Zeremonie (Details s. S. 98/99)

Kampf

- 1. Initiative Würfeln "Reflexe/Insight", bzw. "(Reflexe + Insightrang) K Reflexe"
- 2. vom Langsamsten zum Schnellsten Kampfstellung (s.u.) und Aktion erklären.
- 3. vom Schnellstem zum Langsamsten Aktionen ausführen.

Angriffswurf (meistens) "(Agility + Waffenskill) K Agility (+Emphasisbonus)"
Schaden: "(Stärke+Waffenschaden) K Waffen'keep"

Kampfstellungen, können jede Runde neu bestimmt werden.

- **normaler Angriff** (keine Modifikationen).
- **voller Angriff:** 2 Raises umsonst auf jeden Nahkampfangriff (diese Runde), kann aber nur für Extraschaden oder ??um TNTbh zu verringern? eingesetzt werden. Jeder Gegner, der dich in der nächsten Runde vor deiner Aktion angreift erhält 3 Raises umsonst.
- **volle Verteidigung:** TNTbh erhöht sich in dieser Runde um "(Agility+Verteidigung)K Agility". Der Bonus zählt nur gegen soviele Gegner, wie dem Insightrang entspricht.

Raises im Kampf

Entwaffnen (3): vergleichender Wurf. Der Angreifer wirft seinen normalen Angriff, das Ziel kann wählen, ob er mit "Stärke" oder seinem Angriffswurf dagegen halten will.
Gezielter Treffer: Torso (1), Arm/ Bein (2), Kopf (3)
Extra Angriff (4): es werden beide Angriffswürfe gemacht, sollte einer daneben gehen, zählen beide als verfehlt.
Finte (1): Wenn der Fintenangriff erfolgreich ist wird kein Schaden verursacht, aber der Angreifer erhält einen Raise umsonst für den nächsten Angriff auf diesen Gegner.
Bewachen (1+): ein erfolgreicher Angriffswurf gibt TNTbh+5 pro Raise für den Bewachten.
Erhöhter Schaden (1+): für den ersten Raise erhält man "+1K0" auf seinen Schaden dazu, beim zweiten "+1K+1", bei dritten "+2K1", usw.
Niederschlag (3): Wenn der Angriff erfolgreich ist und "(Erdring+Insightrang) *5" des Opfers übertrifft ist dieser am Boden und muss eine Aktion aufwenden, um wieder aufzustehen.

Heilung

Eine Nacht Schlaf erholt "Stamina+Insightrang" Wundpunkte. Ein ganzer Tag (inklusive der Nacht) Schlaf verdoppelt die Erholung. Ein Wurf auf "(Intelligenz+Medizin)K Intelligenz" heilt immer "1K1" Wundpunkte, jeder Raise erhöht die Heilung um "+1K0". (Details siehe "Skill Medizin S....")