

ROCK & STONE CHEAT-SHEET

Nur ein Würfel: Alles wird mit einem **W20** (zwanzigseitiger Würfel) entschieden.

Grund-Mechanik: W20 + Boni (Fertigkeitswert) gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) oder Rüstungsklasse (RK).

Ergebnis: Je höher, desto besser.

- **Natürliche 20:** Heroischer Erfolg (im Kampf: +5 Extra-Schaden).
- **Natürliche 1:** Fataler Fehlschlag (im Kampf: nächste Runde aussetzen).

PROBEN & SCHWIERIGKEITEN

SG	SCHWIERIGKEIT	BEISPIEL
9	Leicht	Einfache Kletterpartie, Gerüchte aufschnappen
12	Mittel	Schloss knacken, jemanden anlügen
15	Schwer	Wache lautlos ausschalten, uralte Schrift lesen
18	Fast unmöglich	Eine glatte Wand hochklettern

- **Bei Proben außerhalb von Kämpfen:** Wird der SG exakt erreicht, gelingt das Vorhaben, aber mit einem Haken/Nachteil

KAMPF & AKTIONEN

RUNDENABLAUF:

1. Initiative: Ein W20 werfen für die Gruppe.

- **11–20:** Helden zuerst.
- **1–10:** Gegner zuerst.

2. Dein Zug: Du hast **1 Aktion** (Angriff, Zauber, Trank) UND **1 Bewegung** (Zone wechseln).

ANGRIFF:

- **Wurf:** W20 + Nahkampf/Fernkampf-Wert gegen Rüstungsklasse (RK) des Gegners. **Treffer wenn gleich oder höher.**
- **Schaden:** Bei Treffer = Waffenschaden. Der Schaden wird nicht ausgewürfelt.

KRITISCHER TREFFER

- Ergebnis (inkl. Boni) ≥ 20 : **+2 Extra-Schaden.**
- Würfel zeigt "20": **+5 Extra-Schaden.**

VERTEIDIGUNG:

- **Rüstungsklasse (RK):** Muss vom Gegner übertroffen werden, um dich zu treffen.
- **Rettungswurf (RW):** Gegen Fallen, Zauber oder Gifte. Würfle W20 + Boni. Du musst deinen eigenen RW-Wert **erreichen oder übertreffen**, um den Effekt zu verhindern/halbieren.

GESUNDHEIT & HEILUNG

- **0 TP:** Bewusstlos. In jeder Runde in der die TP nicht auf mind. 1 steigen: RW würfeln ► Scheitern = Tod. Gegner bei 0 TP tot.
- **Heilung:** 1 Stunde Ruhe = 1 TP zurück. Heiltrank = 10 TP.

BEWEGUNG & DISTANZ

- **Zonen:** Nah – Mittel – Weit.
- **Nahkampf:** Nur in Zone "Nah".
- **Bewegung:** Kostet 1 Bewegung, um eine Zone zu wechseln (z.B. von Mittel nach Nah).

MAGIE & FÄHIGKEITEN

- **Zauber:** Gelingen meist automatisch. Manchmal Angriffswurf für besseren Effekt nötig.
- **[Aktiv]-Fähigkeiten:** Begrenzte Nutzung pro Tag (meist 1-2x pro Stufe).
- **[Passiv]-Fähigkeiten:** Immer aktiv.