

# LUMINARA · QUICKSTART

Die wichtigsten Regeln auf einer Seite · playluminara.ch

## DER W20-CHECK

W20 + Attribut vs. Zielwert (ZW)  
Erfolg: Aktion gelingt. Misserfolg: SL beschreibt Komplikation.  
Standard-ZW 12, leicht 9, schwer 15, sehr schwer 18.

## WIRKUNGSWURF

Nach erfolgreichem Check: Würfel für Schaden, Heilung oder Effekt.  
W4 Fäuste/Improv · W6 Nahkampf · W8 Fernkampf  
W10 Tüftler-Gadget · W12 Durchbruch

## NAT 20 UND NAT 1

**Nat 20 (Durchbruch)**  
Addiere W12 zum Wirkungswurf. Ergebnis immer positiv.

**Nat 1 (Misserfolg)**  
Kritischer Misserfolg. Wächter darf bei Rage oder Sentinel einmal wiederholen.

## LUMINUM UND SPLITTER

**Luminum**  
Innere Superkraft. Logisch eingesetzt senkt der SL den ZW um 3. Stack max -3 pro Spieler.

**Lumi Splitter**  
Wurf wiederholen oder W12 zum Ergebnis addieren. Normalo max 2, andere max 1.

## BEWEGUNG (THEATRE OF THE MIND)

Nah	bis ca. 3 m	ohne Aktion
Fern	3 bis 20 m	1 Aktion
Sehr Fern	über 20 m	Check +3 ZW

## ATTRIBUTE

STR	Stärke	körperliche Kraft
GES	Geschick	Reflexe, Fernkampf
VER	Verstand	Wissen, Technik
CHA	Charisma	Reden, Performance
AUS	Ausdauer	Widerstand, HP-Bonus
GLK	Glück	nur Normalo offensiv

Start: 6 Punkte frei verteilen (nicht auf GLK) plus Klassen-Boni.

## KLASSEN IM ÜBERBLICK

<b>Wächter</b>	15 HP	Tank, Frontkämpfer (Rage, Sentinel)
<b>Hüter</b>	12 HP	Support, Kontrolle (Booster, Guardian)
<b>Jäger</b>	10 HP	Fernkampf, Aufklärer (Shadowhit, Shadowstrike)
<b>Tüftler</b>	11 HP	Technik, Gadgets (Ingenieur)
<b>Normalo</b>	9 HP	Glück, Joker (Lucky Luck)
<b>Entertainer</b>	10 HP	Manipulation, Performer (Maestro, Artist)

## KAMPF IN EINER RUNDE

1. Initiative: Alle würfeln W20, Höchster beginnt.
2. Aktion: Ein Check pro Charakter (reden, greifen, bewegen sind ohne Aktion).
3. Reaktion: Kostet die nächste eigene Aktion.
4. Meditieren: +2 HP pro Runde, keine Aktion.

## LEVEL-UP (KURZ)

SL vergibt Level-up nach einer Story. Eine Wahl:  
+2 Attributpunkte · +3 HP · Neue Luminum-Begabung  
+1 Splitter-Slot · Wildcard

## WÜRFEL-SET

W4 · W6 · W8 · W10 · W12 · W20  
Standard-Set, pro Spieler oder zentral am Tisch.