

LUMINARA REGELWERK

Version · 10.06.2026

luminara-hub.de

W20 SYSTEM

W20 entscheidet, ob eine Handlung gelingt. Ein Wirkungswurf entscheidet, wie viel es bewirkt. Der SL setzt die Zielwerte und gibt die Welt vor — die Spieler gestalten die Geschichte.

Wie funktioniert ein Check?

W20 + Attribut gegen den Zielwert (ZW) des SL.

Erfolg: Aktion gelingt wie beschrieben.

Misserfolg: Komplikation oder nur Teilerfolg.

Der ZW kann vom SL um ± 3 verändert werden (erleichtert / erschwert).

Kritischer Erfolg (Nat. 20)

Direkte 20 auf dem W20 = Durchbruch.

Kein Attribut nötig — die 20 reicht alleine.

W12 als Wirkungswurf nutzen (zusätzlich zum normalen Wirkungswurf).

Das Ergebnis ist immer positiv für den Charakter.

Dirty Twenty

Indirekte 20 (z.B. 18 auf W20 + 2 Attribut = 20).

Gilt als normaler Erfolg — kein Durchbruch-Effekt.

Kein W12-Bonus, aber die Aktion gelingt.

Kritischer Misserfolg (Nat. 1)

Nat 1 auf W20 = kritischer Misserfolg, egal wie hoch das Attribut ist. Der SL entscheidet über die Konsequenzen (lustig, dramatisch oder gefährlich).

Nat 1 auf Wirkungswurf (W4 bis W12): minimaler Effekt.

Ausnahmen:

- Wächter (Rage, Sentinel): Wirkungswurf bei 1 einmal wiederholen, ohne explodierenden Bonus.
- Normalo (Lucky Luck): Kann auf W20 keine Nat 1 würfeln. Eine 1 zählt als 2.

Zielwerte (ZW)

Vom SL für jede Szene festgelegt.

Grundwert meist 12.

Erleichtert: in 3er-Schritten senken (z.B. 9).

Erschwert: in 3er-Schritten erhöhen (z.B. 15).

Gute Ideen oder passende Fähigkeiten erleichtern.

Schlechte Bedingungen, Ablenkung oder Eile erschweren.

Richtwerte:

Leicht 5–11 · Normal 12–15 · Schwer 16–18 · Sehr Schwer 19–21 · Unmöglich 22–26

Zielwertkarten

Optische Übersicht der Zielwerte — hilfreich am Tisch.

Selbst herstellen oder als PDF ausdrucken.

Empfohlene Referenzwerte: Leicht (9), Normal (12), Schwer (15), Sehr Schwer (18).

WIRKUNGSWURF

Wenn ein Check gelingt, bestimmt der Wirkungswurf die Stärke der Aktion. Schaden, Heilung oder jeder andere Effekt — alles läuft über den passenden Würfel.

Würfeltypen im Überblick

W4 — Hände, rohe Körperkraft, einfaches Werkzeug

W6 — Handwaffe (Nahkampf), Werkzeug, Instrumente

W8 — Fernkampf-Waffe, Bögen, Schusswaffen

W10 — Einmal-Nutzung, Tüftler-Gadgets

W12 — Durchbruch (bei Nat. 20 oder Spezial-Fähigkeit)

Der W12 wird beim Durchbruch zum normalen Wirkungswurf addiert — er ersetzt ihn nicht.

Wofür wird der Wirkungswurf genutzt?

Schaden an Gegner oder Objekt.

Heilung bei Verbündeten.

Fortschritt bei Hindernissen (z.B. eine Tür aufbrechen).

Schild-HP bei Schutzkonstruktionen (Hüter, Wächter).

Effekte durch Klassenfähigkeiten (Booster, Ingenieur-Gadget, etc.).

Eine Aktion, ein Wurf

Auch mehrstufige Aktionen zählen als eine einzige Aktion.

Beispiel: Springen und treten = 1 Check + 1 Wirkungswurf.
Das beschleunigt das Spiel und verhindert Würfel-Inflation.

Improvisierte Waffen

Nicht-Waffen (Büchse, Stuhl, Buch, etc.) geben ZW+3 (schwerer zu treffen) und nur W4 Schaden.

Ausnahmen:

- Tüftler kann mit Ingenieur-Klassenvorteil trotzdem W10 nutzen.
- Normalo kann den GLK-Bonus einsetzen, um ZW+3 zu kompensieren.

Kreative SL-Entscheidungen erlaubt — wenn es Sinn ergibt, kann der SL anpassen.

DEIN CHARAKTER

Wähle deine Klasse, verteile Attribute und wähle deinen Klassenvorteil. Dein Charakter ist einzigartig — geformt durch deine Entscheidungen und Würfelergebnisse.

Die 6 Attribute

STR — Stärke: Wie kräftig bist du körperlich?

GES — Geschick: Wie flink, agil oder präzise?

VER — Verstand: Wie klug, aufmerksam oder technisch versiert?

CHA — Charisma: Wie gut kommst du mit anderen klar?

AUS — Ausdauer: Wie zäh und widerstandsfähig?

GLK — Glück: Wie viel Glück hast du? (Nur für Normalo oder durch Level-Up)

Beim Start: 6 Punkte frei auf beliebige Attribute verteilen (ausser GLK).

Zusätzlich gelten die festen Boni und Mali der gewählten Klasse.

Glück (GLK) besonders

GLK kann auf den W20-Check ODER den Wirkungswurf angewendet werden, nicht auf beides gleichzeitig.

Ausnahme Normalo: Darf seinen GLK-Wert flexibel auf W20 und Wirkung aufteilen. Beispiel bei GLK +5: voll auf W20, voll auf Wirkung oder z.B. 2 auf W20 plus 3 auf Wirkung. Die Summe darf den aktuellen GLK-Wert nie überschreiten.

Klassen und Klassenvorteile

Wächter — Rage oder Sentinel
Hüter — Booster oder Guardian
Jäger — Shadowhit oder Shadowstrike
Tüftler — Ingenieur
Normalo — Lucky Luck
Entertainer — Maestro oder Artist

Bei mehreren Optionen: einen wählen bei Charaktererstellung.

Wechsel möglich beim Ausruhen (lange Rast) mit kurzer SL-Absprache. Keine Obergrenze pro Story.

Luminum

Luminum ist eine innere Spezialfähigkeit — kein Angriff, sondern ein Modifikator.

Senkt den Zielwert um 3 wenn es logisch zur Situation passt.

Beispiele: Elektrizität, Unsichtbarkeit, Schwerkraft, Telepathie.

Tüftler und Normalo haben kein Luminum — ihre Kreativität und Technik ist ihr Luminum.

Luminum-Items im Inventar können feste Boni vergeben (z.B. +2 auf einen bestimmten Wurf).

Inventar

10 Slots pro Charakter.

Grosse Gegenstände belegen 2 Slots.

Luminum-Items (ausser bei Tüftler und Normalo) belegen 5 Slots.

Waffen zählen NICHT zum Inventar — sie sind immer verfügbar.

Das Limit ist bewusst eng gehalten, um wichtige Entscheidungen zu erzwingen.

HP und Tod

Jede Klasse hat feste HP-Werte (z.B. Wächter 15, Normalo 9).

0 HP: Charakter bewusstlos — keine Aktionen möglich.

Weiterer schwerer Treffer bei 0 HP: Tod oder Drama.

Tod: Charakter ist weg. Ein neuer Charakter darf in der gleichen Session starten.

Drama: Eine Geheimorganisation rettet den Charakter — aber das Inventar ist verloren. Der Charakter kehrt verändert zurück (SL entscheidet wie).

SPIELABLAUF

Aktionen, Initiative und Rast strukturieren das Spiel — locker und flexibel, damit die Geschichte fließen kann.

Aktionen pro Runde

Jeder Charakter hat eine Aktion pro Runde.

Beispiele: Schiessen, schlagen, überzeugen, ausweichen, Luminum einsetzen.

Einfache Dinge (reden, etwas greifen, sich bewegen) sind gratis.

Aktion opfern: Ein Charakter kann seine aktuelle Aktion opfern, also diese Runde nichts tun. In der nächsten Runde senkt sich der ZW für seinen Check um 3 (leichtere ZW-Variante). Nicht stackbar, also nicht zwei Runden in Folge nutzbar.

Reaktion und Bewegung

Bewegung (Theatre of the Mind):

- Nah: ungefähr bis 10 Meter.
- Fern: alles über 20 Meter. Fern kann vom SL erschwert werden, wenn die Situation es verlangt.

Distanzen werden narrativ beschrieben, nicht mit Raster gemessen. Der SL entscheidet situativ über Reichweiten und Erschwernisse.

Reaktion ausserhalb des eigenen Zugs:

- Im Kampf: Eine Reaktion (z.B. Ausweichen, Parieren, jemanden wegstossen) kostet die nächste eigene Aktion. Wer reagiert, hat im nächsten Zug keine Aktion mehr.
- Hinterhalt oder Überraschung: Wer überrascht wird, opfert seine erste Aktion im Kampf, um reagieren zu dürfen.
- Erkunden oder Alltag: Reaktionen sind gratis, solange kein Kampf läuft. Der SL würfelt nötigenfalls einen Check.

Initiative

Alle würfeln W20. Wer am höchsten würfelt, beginnt. Bei Gleichstand entscheidet STR oder GES.

Empfehlung der Luminara Co-Founder: Initiative kann auch anders bestimmt werden — z.B. nach Situation oder Narration. Das ist kein starres System.

Meditieren

Nur während des Kampfes möglich.

+2 HP pro Runde bis zum Maximum.

Charakter verzichtet auf alle Aktionen — ist also angreifbar.

Ausruhen (Lange Rast)

Schlaf oder lange Erholung ausserhalb von Kampf oder Gefahr.

Alle HP werden vollständig wiederhergestellt.

Alle temporären Effekte werden zurückgesetzt.

Klassenvorteile können gewechselt werden.

Spieler dürfen eine lange Rast vorschlagen. Oft vom SL vorausgeplant.

Lumi Splitter

Ein Lumi Splitter kann eingesetzt werden für:

- Einen Wurf wiederholen (W20 oder Wirkungswurf).
- Oder einen W12 zum aktuellen Ergebnis hinzufügen (Durchbruch-Bonus).

Der Normalo startet jede Session mit einem Lumi Splitter.

Andere Klassen können Splitter als Belohnung durch den SL erhalten.

Elementkreislauf

Feuer ' Luft ' Bio ' Erde ' Energie ' Wasser ' Feuer

Wenn ein Charakter ein Element einsetzt das einen Vorteil gegenüber dem Ziel hat (z.B. Feuer gegen Pflanze), senkt der SL den Zielwert um 3.

Kein starres System — der SL nutzt den Kreislauf situativ und kreativ.