



**Stelle eine fantastische Welt dar, mache das Leben der Charaktere zu einem Abenteuer und spiele um herauszufinden was passiert.**

## Prinzipien

- ☞ Zeichne Karten, lasse Lücken.
- ☞ Sprich die Charaktere an, nicht die Spieler.
- ☞ Nimm das Fantastische an.
- ☞ Lasse deinen Spielzug folgen.
- ☞ Nenne deinen Spielzug nie beim Namen.
- ☞ Verleihe jedem Monster Leben.
- ☞ Gib jeder Person einen Namen.
- ☞ Stelle Fragen und nutze die Antworten.
- ☞ Sei ein Fan der Charaktere.
- ☞ Denke gefährlich.
- ☞ Beginne und ende mit Fiktion.
- ☞ Denke auch abseits der Szene.

### Wann ein Spielzug gemacht wird

- Du machst einen Spielzug, wenn ...
- ... alle von dir erfahren wollen, was passiert.
  - ... die Spieler dir eine einmalige Gelegenheit geben.
  - ... sie eine 6- würfeln.

## SL-Spielzüge

- ☞ Nutze den Spielzug eines Monsters, einer Gefahr oder eines Orts.
- ☞ Enthülle eine unangenehme Wahrheit.
- ☞ Zeige Anzeichen einer heraufziehenden Bedrohung.
- ☞ Verursache Schaden.
- ☞ Verbrauche ihre Ressourcen.
- ☞ Wende ihren Spielzug gegen sie.
- ☞ Trenne sie.
- ☞ Biete eine Gelegenheit für einen Klassenspielzug.
- ☞ Zeige einen Nachteil ihrer Klasse, Ausrüstung oder ihres Volkes.
- ☞ Biete eine Gelegenheit – zu einem Preis oder ohne.
- ☞ Bringe jemanden in Schwierigkeiten.
- ☞ Nenne Voraussetzungen oder Konsequenzen und frage.

## Dungeon-Spielzüge

- ☞ Verändere die Umgebung.
- ☞ Deute ein drohendes Unheil an.
- ☞ Führe eine neue Fraktion oder Kreatur ein.
- ☞ Nutze die Bedrohung einer bestehenden Fraktion oder Kreatur.
- ☞ Lass sie umkehren.
- ☞ Zeige Reichtümer mit Kosten.
- ☞ Fordere einen der Charaktere heraus.

## Monster

Welche Taten kennt man von ihm? Schreibe einen Monsterspielzug der beschreibt, was es tut.

### Was will es, das anderen Probleme verursacht?

Das ist sein Instinkt. Schreibe es als eine beabsichtigte Handlung auf.

### Wie jagt oder kämpft es normalerweise?

- ☞ In großen Gruppen: Horde, W6 Schaden, 3 TP
- ☞ In kleinen Gruppen, zwischen 2 und 5: Gruppe, W8 Schaden, 6 TP
- ☞ Für sich alleine: Einzelgänger, W10 Schaden, 12 TP

### Wie groß ist es?

- ☞ Kleiner als eine Hauskatze: Winzig, Hand, -2 Schaden
- ☞ Hablingsartig: Klein, Kurz
- ☞ etwa menschengroß: Kurz
- ☞ So groß wie ein Wagen: Groß, Kurz, Lang, +4 TP, +1 Schaden
- ☞ Viel größer als ein Wagen: Riesig, Lang, +8 TP, +3 Schaden

### Was ist seine wichtigste Verteidigung?

- ☞ Kleidung oder Fleisch: 0 Rüstung
- ☞ Leder oder zähe Haut: 1 Rüstung
- ☞ Kettengeflecht oder Schuppen: 2 Rüstung
- ☞ Platten oder Knochen: 3 Rüstung
- ☞ Permanenter magischer Schutz: 4 Rüstung, Magisch

### Wofür ist es bekannt?

- (Wähle alles Zutreffende)
- ☞ Unbeugsame Stärke: +2 Schaden, Wuchtig
  - ☞ Geschickter Angriff: Würfle zweimal Schaden und nimm das höhere Ergebnis
  - ☞ Geschickte Verteidigung: +1 Rüstung
  - ☞ Geschickte Hiebe: +1 Durchdringung
  - ☞ Unheimliche Ausdauer: +4 TP
  - ☞ Täuschung und List: Heimlich, schreibe einen Spielzug über schmutzige Tricks
  - ☞ Eine nützliche Anpassung wie Flügel oder amphibische Lebensweise: füge die Anpassung als Besonderheit hinzu
  - ☞ Gunst der Götter: Göttlich, +2 Schaden und/oder +2 TP (deine Entscheidung)
  - ☞ Zauber und Magie: Magisch, schreibe einen Spielzug über seine magischen Fähigkeiten

### Was ist seine übliche Angriffsart?

Notiere sie zusammen mit dem Schaden des Wesens. Gewöhnliche Antworten wären zum Beispiel eine bestimmte Waffe, Klauen oder ein besonderer Zauberspruch. Beantworte danach folgende Fragen darüber:

- ☞ Seine Bewaffnung ist grausam und offensichtlich: +2 Schaden
- ☞ Sie hilft dem Monster dabei, andere auf Distanz zu halten: Lang
- ☞ Seine Bewaffnung ist klein und schwach: reduziere seinen Schadenswürfel um eine Kategorie
- ☞ Seine Bewaffnung kann Metall schneiden oder durchstoßen: Brutal, Durchdringung +3, falls es Metall einfach so zerreißen kann
- ☞ Rüstung hilft nicht gegen seinen Schaden (wegen Magie, Größe usw.): Ignoriert Rüstung
- ☞ Es greift für gewöhnlich aus der Entfernung an (mit Pfeilen, Zaubern oder anderen Projektile): Nah und/oder Fern (deine Entscheidung)

### Welche der folgenden Punkte beschreiben es?

(Wähle alle passenden)

- ☞ Es sind nicht die von ihm geschlagenen Wunden, die es gefährlich machen: Verschlagen, reduziere den Schadenswürfel um eine Kategorie, schreibe einen Spielzug darüber, was es gefährlich macht
- ☞ Es lebt in großen Gruppen, die ihm zur Hilfe eilen: Organisiert, schreibe einen Spielzug darüber, wie es andere zur Hilfe ruft
- ☞ Es ist ungefähr so intelligent wie ein Mensch: Intelligent
- ☞ Es verteidigt sich aktiv mit einem Schild oder Ähnlichem: Vorsichtig, +1 Rüstung
- ☞ Es sammelt Dinge, die Menschen als wertvoll betrachten (Gold, Edelsteine, Geheimnisse): Sammler
- ☞ Es ist nicht von dieser Welt: Externar, schreibe einen Spielzug darüber, wie es sein außerweltliches Wissen und seine Macht einsetzt
- ☞ Es wird von etwas Unnatürlichem am Leben erhalten: +4 TP
- ☞ Es wurde von jemandem erschaffen: Konstrukt, gib ihm ein oder zwei Besonderheiten, die mit seiner Erschaffung oder seinem Existenzgrund zusammenhängen
- ☞ Seine Erscheinung ist verstörend, schrecklich oder furchtbar: Furchterregend, schreibe eine Besonderheit darüber, warum es so schrecklich ist
- ☞ Es hat keine Organe oder erkennbare Anatomie: Amorph, +1 Rüstung, +3 TP
- ☞ Es (oder seine Art) ist uralte – älter als Menschen, Elfen und Zwerge: erhöhe seinen Schadenswürfel um eine Kategorie Es schreckt vor Gewalt zurück: würfle zweimal Schaden und nehme das niedrigere Ergebnis