

Leitfaden für Spieler

Notizen

Agenda

- Stelle einen fesselnden Charakter dar.
- Lass dich auf die fiktive Welt ein.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.

Prinzipien

- Beginne und ende in der Fiktion.
- Zeig uns, was dir wichtig ist.
- Stelle Verbindungen zu anderen Charakteren her.
- Sei mutig und geh Risiken ein.
- Lass dich auf Schwierigkeiten, Rückschläge und Misserfolge ein.
- Leiste einen Beitrag zu deinem Teil der Welt.
- Baue auf dem auf, was andere gesagt haben.
- Gib anderen eine Chance zu glänzen.
- Trage zur Diskussion bei: Höre zu, stelle Fragen, mache Vorschläge.

Im Zweifelsfall

- Stelle eine Szene bildlich dar.
- Frage den SL um Klarheit zu gewinnen.
- Überlege dir was du willst und was dein Ziel ist.
- Denk an deine Stärken und Schwächen.
- Schau auf die anderen um Ideen zu bekommen.
- Entscheide dich für das Offensichtliche, das Interessante, das Sinnvolle ... aber nicht immer für das "Richtige" (denk daran, du erhältst einen EP für einen Misserfolg!).

Auslösen von Spielzügen

Wenn du beabsichtigst etwas zu tun, dann tue es innerhalb der Spielwelt. Beschreibe uns, was du tust und wie es aussieht. Sei dabei möglichst genau.

Aber denk dran: Wenn du beschreibst, wie du etwas tust, dann kann das einen Spielzug auslösen. "Ich stürme an dem Goblin vorbei und schnappe mir das leuchtende Schwert" und der SL antwortet, dass das ein ***Gefahr trotzen*** mit GE ist. Es ist okay daraufhin zu sagen: "Oh, wirklich? Ich glaube, das mache ich wohl besser nicht." Aber wenn du an dem Goblin vorbeirennen willst, dann tue es, indem du würfelst.

Wenn es in einem Spielzug heißt "würfle +[Attribut]", bedeutet das, dass du 2W6 würfelst und den entsprechenden Modifikator addierst. Eine 10+ ist ein voller Erfolg; 7-9 sind ein Teilerfolg; eine 6- ist ein Misserfolg (du erhältst einen EP, aber bereite dich auf das Schlimmste vor).

Punkte erhalten und ausgeben

Wenn es in einem Spielzug heißt: "du erhältst X Punkte ____ (bis/während/solange ____)", dann notiere dir diese Punkte und gib sie, wie im Spielzug beschrieben aus. Punkte auszugeben, bedeutet normalerweise, dass man einfach etwas tut, ohne würfeln zu müssen.

Manchmal kann man auch diese Punkt dafür ausgeben, um einen Spielzug durchzuführen, den man sonst nicht hätte machen können.

Waldläufer

Name

Wähle oder erfinde einen:

Mensch: Jonah, Halek, Branwen, Imrich, Neuntöter, Aletta, Devena, Roch, Heorod, Kiara, Asmerida
Elf: Throndir, Elrohine, Aranwe, Ecelion, Dambrath, Lanethe, Cerilianth, Taurion, Nodala, Aenhedin, Ciraweth

Aussehen

Wähle eines aus jeder Zeile:

- ☐ Mensch ☐ Zwerg ☐ Elf ☐ Halbelf ☐ Halbling ☐ _____
- ☐ noch feucht hinter den Ohren ☐ flügge geworden ☐ in die Jahre gekommen ☐ _____
- ☐ distanzierter Blick ☐ grimmiger Blick ☐ zusammengekniffene Augen ☐ ruhiger Blick ☐ _____
- ☐ kompakt und robust ☐ groß und schlank ☐ wettergegerbte Haut ☐ gertenschlank ☐ _____
- ☐ verschlissen & abgenutzt ☐ ungekämmt & schmutzig ☐ gepflegt ☐ _____

Hintergrund

Wähle einen:

☐ Entdecker

Wenn du über einen Ort, an dem du zuvor warst oder den du erforschen willst, ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du spezielle, teure oder sogar einzigartige Gegenstände hervorholen, die speziell für diese Expedition hilfreich sind, aber du musst uns sagen, woher du wusstest, dass sie dir nützlich sein würden.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch war mit mir auf meiner letzten Expedition?
- Wer von euch finanziert diese Expedition?
- Wer von euch hat die Karte zu unserem Ziel?
- Wer von euch lügt, wenn es darum geht, warum ihr hier seid?

☐ Jäger

Wenn du dich in natürlicher Umgebung versteckst, entdecken dich deine Feinde erst dann, wenn du etwas tust, welches deine Position verrät (z. B. angreifen oder sich schnell bewegen).

Wenn du auf Nahrungssuche gehst, während die Gruppe ein ***Lager aufschlägt***, würfle +WE. Bei einer 10+, beide. Bei 7-9, wähle eins:

- Die Gruppe muss keine Vorräte verbrauchen.
- Ein Mitglied deiner Gruppe kann eine zusätzliche Wahl treffen, nachdem es ein paar Stunden geschlafen hat.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat mich als Führer angeheuert?
- Wer von euch macht den meisten Lärm?
- Wer von euch hat hier draußen nichts zu suchen?
- Wer von euch brauchte mich, um sich aus einer Misere zu befreien?

☐ Unter Wölfen aufgewachsen

Du beginnst mit der Steigerung ***Freunde und Verwandte***.

Wenn du einer Kreatur der Wildnis zeigst, wer der Herr und Meister ist, würfle +CH. Bei einer 7+ muss sie sich für eins entscheiden:

- Mit dir um die Vorherrschaft kämpfen.
- Sich davonschleichen oder fliehen und dich dann meiden.
- Deine Autorität akzeptieren, bis du Schwäche zeigst.

Bei einer 10+ hast du außerdem ihr gegenüber bei deinem nächsten Spielzug einen Vorteil.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch ist das Alphatier des Rudels?
- Wer von euch sieht mehr nach Beute aus?
- Wer von euch ist freundlich zu Tieren?
- Wer von euch riecht am besten?

☐ Monsterschlächter

Wenn du über Monster, Dämonen oder Schwarzmagier ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

Wenn du von einem gewöhnlichen Gegenstand weißt, der schädlich, schützend oder anderweitig gegen dein aktuelles Ziel nützlich ist, dann ***hast du was du brauchst***, um es hervorzuholen.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat an meiner Seite gegen das Böse gekämpft?
- Wer von euch hat sich bereit erklärt, mich auf dieser Jagd zu begleiten?
- Wer von euch ist nur allzu bereit Kompromisse einzugehen?
- Wer von euch hat jemanden an die Dunkelheit verloren?

ST:
(Stärke)

GE:
(Geschicklichkeit)

KO:
(Konstitution)

IN:
(Intelligenz)

WE:
(Weisheit)

CH:
(Charisma)

Ordne jedem Attribut einen dieser Werte zu: +2, +1, +1, +0, +0, -1

Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut GE oder WE zu, und den Wert +1 dem anderen Attribut.

Halte deine aktuellen TP und Beeinträchtigungen hier fest. Nutze die Spielzüge „Erholen“ und „Lager aufschlagen“, um deine Wunden zu heilen.

Reduziere den Schaden, den du erleidest, um den Wert deiner Rüstung. "x Rüstung" lässt sich nicht aufsummieren, "x Rüstung" schon.

Markiere EP wenn du eine 6-würfelst. Siehe hierzu auch den Spielzug „Lager aufschlagen“.

TP: 18

☐ Geschwächt (Nachteil für ST & GE)

☐ Benommen (Nachteil für IN & WE)

☐ Miserabel (Nachteil für KO & CH)

Schaden:

Rüstung:

EP: ○○○○○○

Gib 1 EP aus, um ein Würfelergebnis um +1 zu erhöhen.
Gib 5 EP aus, um jederzeit eine Steigerung auszuwählen.

Ausrüstung

Markiere zu Spielbeginn bis zu 3x an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

Undefiniert: | Wenn **du hast was du brauchst**, verschiebe zu spezifischen Gegenständen.

Schwere Waffen (+1 Schaden)

Langschwert Weiteres Langschwert Streitaxt
 Langbogen & Pfeile (wenig Munition keine Munition)

Lederkürass oder dicke Felle (1 Rüstung)

Speer Kampfstab Beil Kurzschwert
 Weitere Pfeile (noch reichlich wenig Munition keine Munition)

Fallen & Schlingen

Vorräte (Anwendungen) Mehr Vorräte (Anwendungen)

Vorräte werden in den Spielzügen **Erholen** und **Lager aufschlagen** gebraucht oder um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

Andere Gegenstände (Fackel, Seil, Brecheisen, Beute, etc.)

Kleinere Gegenstände

Wähle eine kleine Waffe:
☐ Messer
☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:
☐ Beutel mit Münzen
☐ Karte des aktuellen Gebiets
☐ Silbernes Messer

Du hast was du brauchst: verbrauche Vorräte, um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

Deine maximale Traglast beträgt x3 (oder x5). Wenn du mehr trägst, bist du überlastet (laut, langsam, schnell ermüdet).

Spielzüge zu Beginn

Spuren lesen

Wenn du **Gewissheit erlangst**, indem du nach Spuren suchst oder Hinweise untersuchst die von vorbeiziehenden Kreaturen hinterlassen wurden, hast du einen Vorteil.

Wenn du der Spur einer Kreatur folgst, würfle +WE. Bei einer 7+ kannst du der Fährte so lange folgen, bis sich das Gelände, das Wetter oder die Art der Fortbewegung merklich geändert hat. Bei einer 10+ kannst du dem SL auch Fragen über deine Beute stellen und bekommst eine nützliche Antwort.

Gezielter Schuss

Wenn du dir Zeit nimmst und dich in aller Ruhe auf den perfekten Schuss vorbereitest, verursachst du entweder deinen Schaden oder würfle +GE. Bei einer 10+ verursachst du Schaden und wählst zwei. Bei 7-9 verursachst du ebenfalls Schaden, aber wähle nur eines.

- Ignoriere die Rüstung oder verursache +1W4 Schaden (deine Entscheidung).
- Behindere dein Ziel in irgendeiner Weise, lass es humpeln, stolpern oder betäube es.
- Bringen dein Ziel dazu, etwas fallen zu lassen, was es gerade in der Hand hält.
- Du verursachst keinen Schaden und niemand wird verletzt.

Heimlich

Wenn du einer **Gefahr trotzt**, ein Gebiet **ausspähist** oder mit deinen Kameraden **gemeinsam vorgehst** und dich dabei heimlich verhältst, hast du einen Vorteil. Du kannst diesen Spielzug nicht nutzen, wenn du überlastet bist.

Mir nach!

Wenn du deine Kameraden dabei anführst, wenn ihr euch in ein Gebiet **vorwärts wagt**, dann behandle 7-9 wie eine 10+.

Tiergefahrte

Wähle 1: Würfle + Wildheit, wenn sie Hauen & Stechen. Würfle + Klugheit, wenn sie Gewissheit erlangen. Würfle + Wildheit, Klugheit oder Loyalität (je nach Situation), wenn sie einer Gefahr trotzen. Oftmals helfen sie dir auch einfach.

☐ Wolf, Hund, Kojote, Hyäne oder Schakal:

- Wildheit +1, Klugheit +1, Loyalität +2, 9 TP, W6 Schaden
- folge einer Duftspur

• umzingle und bedränge deine Beute
- halte sie fest, reiße sie nieder / schüttle sie

☐ Puma, Leopard, Jaguar, Gepard oder Luchs:

- Wildheit +2, Klugheit +1, Loyalität +0, 9 TP, W6 Schaden
- pirsch dich an deine Beute heran

• klettere, springe, sprinte
- springe an, packe zu und sei wild

☐ Katze, Äffchen, Waschbär, Fuchs oder Wiesel:

- Wildheit +0, Klugheit +3, Loyalität +1, 9 TP, W8 Schaden
- schleiche irgendwo hinein

• stiehl etwas
- manipulierte ein Objekt • verärgere / lenke ab

☐ Adler, Falke, Habicht, Eule oder Bussard:

- Wildheit +0, Klugheit +3, Loyalität +1, 6 TP, W6 Schaden
- beobachte aus der Ferne

• laure geduldig auf
- schnelle hervor und schnappe zu / lasse etwas fallen

Steigerungen

☐☐ Verbessertes Attribut

Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +2).

☐ Herausragendes Attribut

Erfordert: **Verbessertes Attribut** und eine weitere Steigerung. Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +3).

☐ Freunde und Verwandte

Das Grunzen, Bellen, Zwitschern und Rufen der Kreaturen in der Wildnis ist wie eine Sprache für dich.

☐ Naturkundler

Wenn du über die Wildnis oder natürliche Tiere **Wissen kundtust**, hast du einen Vorteil.

☐ Die Sonne verdunkeln

Wenn du mit einem Bogen eine **Salve abgibst**, kannst du, bevor du würfelst, deine Munition reduzieren (markiere den nächsten Status deiner Waffe/Munition). Wenn du das tust, wähle eins:

- Erhalte einen Vorteil bei deinem Schadenswurf.
- Greife mehrere Ziele an, die nahe beieinander stehen. Würfle dabei einmal für Salve abgeben und würfle den Schaden für jedes Ziel einzeln aus.

☐ Packpfad

Erhöhe deine maximale Traglast um 2, und füge zu deiner undefinierten Ausrüstung hinzu (und du kannst sie jetzt sofort ankreuzen).

☐ Raubtier

Wenn du **Gewissheit erlangst**, kannst du der Liste an Fragen, die du stellen kannst, folgendes hinzufügen:

- Wer oder was ist hier die leichteste Beute?
- Inwiefern ist _____ schwach oder verwundbar?

Wenn du auf Grundlage einer der Antworten dieser beiden Fragen handelst, verursachst du +1W4 Schaden.

Antrieb

Wähle einen:

☐ Barmherzigkeit

Setze dem Leiden eines Menschen oder von etwas anderem ein Ende.

☐ Hartnäckigkeit

Weigere dich trotz Einwänden oder Rückschlägen aufzugeben.

☐ Die Jagd

Bringe deine Beute durch Geschick oder Gerissenheit zur Strecke.

☐ Wunder

Zeige jemanden einen Ort oder eine Sache von großer Schönheit.

Wenn du das getan hast und dann ein **Lager aufschlägst**, erhältst du einen EP.