

Leitfaden für Spieler

Notizen

Kleriker

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.

Name *Wähle oder erfinde einen:*

Mensch: Wencel, Bogomil, Ion, Suri, Haward, Beghina, Korbinian, Lionor, Butros, Dalia, Carmino
Zwerg: Durga, Aelfar, Gerti, Rurgosh, Bjarrn, Druimin, Hulga, Siggrun, Vidrak, Öllrun, Thradhod

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch
- ☐ Zwerg
- ☐ Elf
- ☐ Halbelf
- ☐ Halbling
- ☐ _____
- ☐ jung & eifrig
- ☐ nüchterner Erwachsener
- ☐ würdevolles Alter
- ☐ _____
- ☐ freundlicher Blick
- ☐ feuriger Blick
- ☐ strenger Blick
- ☐ _____
- ☐ dünn
- ☐ rundlich
- ☐ knorrig
- ☐ kraftvoll
- ☐ _____
- ☐ prachtvolle Gewänder
- ☐ würdevolle Gewänder
- ☐ bescheidene Gewänder
- ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Kultist von Zeth

Du bist ein Jünger von dem, was unter uns liegt. Wenn du ein rituelles Opfer für Zeth vergräbst, erhältst du dessen Gunst, wenn du sie nicht schon bereits hast.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du Zeth gefällige Opfergaben hervorholen. Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du, bei 7-9, ebenfalls folgende Option wählen:

- Du verbrauchst eine Anwendung deiner Vorräte.

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

- Wer von euch hat mir ein Geheimnis anvertraut?
- Wer von euch ist ein wahrer Jünger von Zeth?
- Wer von euch glaubt nicht an die Existenz Zeths?
- Wer von euch fürchtet sich vor den dunklen Orten?

☐ Wandernder Mystiker von Sol

Du folgst Sol, dem Gott des Lichts und des Wissens. Wenn du ein Geheimnis oder eine Täuschung aufdeckst, erhältst du dessen Gunst, wenn du sie nicht schon bereits hast.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du ungewöhnliche Gegenstände von weit entfernter Herkunft hervorholen, aber du musst uns sagen, wo du sie auf deinen Reisen erworben hast.

Wenn du den ***Zauber*** Licht ***wirkst***, wirkt er auf Kreaturen der Dunkelheit so, als wäre es das volle, natürliche Sonnenlicht.

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

- Wer von euch ist ein wahrer Jünger von Sol?
- Wer von euch ist am längsten mit mir gereist?
- Wer von euch konnte ein Geheimnis vor mir bewahren?
- Wer von euch teilt meinen Hunger nach Wahrheit?

☐ Diener von Mitra

Du dienst Mitra, dem Gott der Hilfsbedürftigen. Wenn du das Leiden eines NSCs linderst oder wenn du rituelle Entbehrungen und Leiden erträgst, welche eine Beeinträchtigung hervorrufen, erhältst du dessen Gunst, falls du sie nicht schon bereits hast.

Wenn du jemandem hilfst, sich zu ***erholen***, indem du den Segen von Mitra erbittest, erhält er zusätzliche TP in Höhe deiner WE. Wenn du den ***Zauber*** Wunden heilen ***wirkst***, hast du einen Vorteil.

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

- Wer von euch ist ein wahrer Jünger von Mitra?
- Wer von euch hat eine bessere Seele, als er zugeben mag?
- Wer von euch trägt etwas Böses in seinem Herzen?
- Wer von euch möchte mehr über Mitra erfahren?

☐ Templer von Indara

Du bist ein Champion von Indara, dem Gott von Recht und Ordnung. Wenn du einen Anhänger des Chaos besiegst, erhältst du dessen Gunst, falls du sie nicht schon bereits hast.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du Gegenstände von außergewöhnlicher, wenn nicht sogar einzigartiger, Kunstfertigkeit hervorholen.

Wenn du dich beim ***Verhandeln*** auf deine göttliche Autorität berufst, dann behandle eine 6- wie eine 7-9.

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

- Wer von euch ist ein wahrer Jünger Indaras?
- Wer von euch ist ein Anhänger von Chaos und Zwietracht?
- Wer von euch hat an meiner Seite gegen das Chaos gekämpft?
- Wer von euch hat Geheimnisse vor mir?

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 WE oder ST 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 5x♦ an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

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

♦ Streitkolben ♦ Kurzsword ♦ Stab ♦ Speer

♦ Lederkürass oder Kettenhemd (1 Rüstung)

♦ ♦ Schild (+1 Rüstung, +1 Bereitschaft wenn du Verteidigen 7+ würfelst)

♦ Geweihte Gewänder (+1 Rüstung gegen Feinde deines Glaubens)

♦ Reliquiar (○ Anwendung, kann anstelle von Gunst ausgegeben werden)

♦ Zaubерutensilien (○○ Anwendung, Langsam, Vorteil beim Zaubер wirken)

♦ Heilige Texte (○○ Anwendungen, Langsam, unvorbereiteten Zaubер wirken)

♦ 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

Symbol deines Gottes (beschreibe es)

Wähle eine kleine Waffe:

☐ Messer

☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:

☐ Beutel mit Münzen

☐ Heiltrank (heilt 10 TP oder eine Beeinträchtigung)

☐ Heiliges Öl (verbrennt das Unheilige)

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

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

Spielzüge zu Beginn

Gewährte Zaubер

Deine Verbindung zu den Göttern gewährt dir den Zugang zu diesen Zaubern. Wähle fünf, die du zu Beginn vorbereitet hast.

- ☐ **Licht:** Beschwöre ein magisches Licht. Es folgt dir so lange, bis du den Zaubер beendest oder ihn erneut wirkst.
- ☐ **Reinigen:** Weihe Speisen oder Getränke, die du in der Hand hältst; sie werden von Gift, Fäulnis oder Krankheit gereinigt.
- ☐ **Segnen:** Nenne einen Verbündeten (nicht dich). Solange er steht und kämpft, hat er einen Vorteil und du hast einen Nachteil beim Wirken weiterer Zaubер.
- ☐ **Wunden heilen:** Berühre einen Verbündeten. Er erhält 5 TP zurück und alle seine problematischen Wunden werden geheilt.
- ☐ **Heilige Waffe:** Die Waffe, die du in der Hand hältst, ist solange magisch, bis du sie niederlegst. Du hast einen Vorteil bei Schadenswürfen und einen Nachteil beim Wirken weiterer Zaubер.
- ☐ **Heiligtum:** Schreite einen Kreis ab. Du und alle Personen, die sich innerhalb dieses Kreises befinden, sind vor Hellseherei und den Augen von Geistern geschützt, und du erkennst, wenn jemand diesen Kreis in feindseliger Absicht betritt.
- ☐ **Mit Toten sprechen:** Berühre einen Toten. Sein Geist erscheint und beantwortet dir wahrheitsgemäß 3 Fragen.
- ☐ **Bannstrahl:** Schwenke ein Symbol deines Gottes. Wesen, die deinem Gott (deine Entscheidung) feindlich gesinnt sind, werden so lange in Schach gehalten, wie du es schwenkst. Die Schwachen und Feigen fliehen sofort.

Wenn du etwa eine Stunde ungestört im stillen Gebet zu deiner Gottheit verbringst, ...

- entfernst du alle Malus für das Wirken eines Zaubers.
- verlierst du alle Zaubер, die du zuvor vorbereitet hast.
- bereitest du bis zu fünf Zaubер die dir gewährt wurden vor.

Zaubер wirken

Malus: ○○○○○

Wenn du einen Zaubер wirkst, den du vorbereitet hast, würfle +WE: bei einer 10+ wurde der Zaubер erfolgreich gewirkt. Bei 7-9 wurde der Zaubер ebenfalls gewirkt, aber wähle eines:

- Deine göttliche Macht wird geschwächt. Du erleidest einen Malus von -1 (kumulativ) für das Wirken eines Zaubers.
- Du verlierst den Zaubер, nachdem er gewirkt wurde.
- Wenn du Gunst hast, verlierst du sie.
- Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in Schwierigkeiten. Der SL sagt dir wie.

Göttliche Gunst

Gunst: ○

Du beginnst das Spiel mit Gunst. Wenn du deine Gunst aufwendest, um deinen Gott um Führung zu bitten, dann wird er dir durch Zeichen und Omen seinen Willen offenbaren (der SL kann dich fragen, was der Wille deines Gottes ist). Du und deine Verbündeten haben einen Vorteil bei dem nächsten Spielzug, den ihr macht, um den Willen deines Gottes zu erfüllen.

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).

☐ Göttliches Eingreifen

Du kannst deine Gunst aufwenden, wenn du oder ein Verbündeter **Schaden erleidet**. Wenn du das tust, wird der Schaden durch eine Manifestation der Domäne deines Gottes zunichte gemacht.

☐ Die Waagschalen von Leben und Tod

Wenn jemand in deiner Gegenwart (einschließlich dir) seinen **letzten Atemzug** tut, hat er einen Vorteil.

☐ Gelassenheit

Wenn du einen **Zaubер wirkst**, kannst du einen Malus von -1 oder eine Quelle von Nachteilen ignorieren.

☐ Neue Zaubер

Füge die folgenden Zaubер deinen gewährten Zaubern hinzu:

- ☐ **Magie bannen:** Wähle einen Zaubер oder magischen Effekt in deiner Nähe. Er wird gebannt oder (wenn die Magie stark ist) unterdrückt, solange du in der Nähe bist.
- ☐ **Person festhalten:** Nenne einen Feind, den du sehen kannst. Er wird solange an Ort und Stelle festgehalten, bis er Schaden nimmt oder du dich von ihm entfernst.
- ☐ **Wahrer Blick:** Du durchdringst alle Illusionen und Täuschungen, erhältst aber einen Nachteil beim wirken weiterer Zaubер.

Wenn du diese Steigerung wählst, bereitest du, jedes Mal, wenn du Zaubер vorbereitest, einen zusätzlichen Zaubер vor.

Antrieb Wähle einen:

☐ Ehrgeiz

Erlange Anerkennung oder Einfluss gegenüber einem NSC.

☐ Bekehrung

Unterweise andere in den Grundsätzen deines Glaubens.

☐ Enthüllung

Decke die Verfehlungen und Lügen von jemand anderen auf.

☐ Strenger Glaube

Verursache Probleme (für dich selbst oder für andere), indem du dich streng an deine Lehren hältst.

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