

Grundspielzüge

Vorteil/Nachteil

Wenn du einen Wurf mit Vorteil durchführst, würfelst du einen zusätzlichen Würfel und ignorierst das niedrigste Ergebnis. Bei einem Wurf mit Nachteil wirfst du einen zusätzlichen Würfel und ignorierst das höchste Ergebnis. Wenn du einen Wurf mit Vorteil und Nachteil durchführst, heben sie sich gegenseitig auf.

Helfen

Wenn du einem anderen Charakter hilfst, der im Begriff ist zu würfeln, dann hat er einen Vorteil. Du bist dadurch aber allen Risiken, Kosten oder Konsequenzen ebenfalls ausgesetzt.

Hindern

Wenn du versuchst, die Aktion eines anderen Spielercharakters zu vereiteln und keiner von euch nachgibt, würfle ...

... +ST, um dich durchzusetzen oder deine Kraft unter Beweis zu stellen.

... +GE, um Geschwindigkeit, Gewandtheit oder Finesse einzusetzen.

... +KO, um etwas auszuhalten oder standhaft zu bleiben.

... +IN, um auf dein Wissen zurückzugreifen oder einen klugen Plan auszuführen.

... +WE, um Willenskraft aufzubringen oder sich auf deine Sinne zu verlassen.

... +CH, um charmant zu sein, zu bluffen, zu beeindrucken oder sich anzupassen.

Bei einer 10+ wählt er eins aus der folgenden Liste. Bei 7-9 wählt er ebenfalls eins aus, aber du kommst aus dem Gleichgewicht, bist ungeschützt oder anderweitig verwundbar.

- Tu es trotzdem, aber mit Nachteil bei deinem (nächsten) Wurf.
- Gib nach, ändere dein Vorgehen oder lass es zu, dass dein Vorhaben vereitelt wird.

Gefahr trotzen

Wenn Gefahr droht, der Einsatz hoch ist und du trotzdem handelst, überprüfe, ob ein anderer Spielzug gilt. Wenn nicht, würfle...

... +ST, um dich durchzusetzen oder deine Kraft unter Beweis zu stellen.

... +GE, um Geschwindigkeit, Gewandtheit oder Finesse einzusetzen.

... +KO, um etwas auszuhalten oder standhaft zu bleiben.

... +IN, um dein Wissen anzuwenden oder einen klugen Plan umzusetzen.

... +WE, um Willenskraft aufzubringen oder sich auf deine Sinne zu verlassen.

... +CH, um charmant zu sein, zu bluffen, zu beeindrucken oder sich anzupassen.

Bei einer 10+ schaffst du es so gut, wie man es sich nur wünschen kann. Bei 7-9 schaffst du es, aber der SL wird dir ein schlechteres Resultat präsentieren, eine harte Forderung an dich richten oder dich vor eine schwierige Wahl stellen.

Gewissheit erlangen

Wenn du eine Situation oder Person eingehend betrachtest, würfle +WE. Bei einer 10+ stelle dem SL drei der folgenden Fragen. Bei 7-9 stelle nur eine dieser Fragen. Wenn du auf Grundlage einer der Antworten handelst, erhältst du bei deinem nächsten Spielzug einen Vorteil.

- Was ist hier vor kurzem geschehen?
- Was wird jetzt geschehen?
- Wonach sollte ich Ausschau halten?
- Was hier ist nützlich oder wertvoll für mich?
- Wer hat hier wirklich die Kontrolle?
- Was hier ist nicht so, wie es scheint?

Wissen kundtun

Wenn du dein gesammeltes Wissen über eine Sache heranziehen möchtest, würfle +IN. Bei einer 10+ wird der SL dir etwas zu diesem Thema erzählen, das in deiner Situation interessant und hilfreich ist. Bei 7-9 sind die Informationen des SL nur interessant – es liegt an dir, sie hilfreich werden zu lassen. Der SL kann dich fragen: „Woher weißt du das?“ Antworte sofort wahrheitsgemäß.

Verhandeln

Wenn du einen NSC bedrängst oder lockst, sagst du ihm, was er tun (oder nicht tun) soll. Wenn er einen Grund hat, sich zu widersetzen, würfle +CH. Bei einer 10+ tut er entweder, was du willst, oder er verrät dir den einfachsten Weg, wie du ihn überzeugen kannst. Bei 7-9 verrät er dir etwas, das du tun kannst, um ihn zu überzeugen, auch wenn es wahrscheinlich teuer, schwierig oder unverschämt ist.

Wenn du einen anderen SC bedrängst oder lockst und er sich dagegen wehrt, würfle +CH. Bei einer 10+, beides. Bei 7-9, wähle eines:

- Er markiert sich einen EP, wenn er das tut, was du möchtest.
- Er muss das tun, was du möchtest oder er verrät dir, wie du ihn überzeugen kannst, damit er es tut.

Du hast was du brauchst

Wenn du feststellst, dass du etwas die ganze Zeit bei dir hattest, entferne eine ♦ (oder ♦♦) Markierung aus deiner undefinierten Ausrüstung und markiere einen Gegenstand oder eine freie Stelle, um anzuzeigen, dass du ihn besitzt. Wenn du eine freie Stelle markierst, trägst du dort einen gewöhnlichen Gegenstand ein. Alternativ kannst du eine Anwendung an Vorräten (anstelle von undefinierter Ausrüstung) verbrauchen, um einen kleinen, gewöhnlichen Gegenstand hervorzuholen.

Vorräte aufstocken

Wenn du die Gelegenheit ergreifst, um deine Vorräte aufzustocken, entferne alle ♦ Markierungen und wähle deine Ausrüstung nach Belieben neu aus. Wenn du dafür bezahlst, sollte ein wertvoller Gegenstand (z. B. ein Beutel mit Münzen) für die ganze Gruppe ausreichen.

Gewalt- und Genesungsspielzüge

Hauen & Stechen

Wenn du einen Gegner im Nahkampf angreiffst, würfle +ST. Bei einer 10+ funktioniert dein Manöver wie erwartet, du fügst deinem Gegner Schaden zu und wählst eines aus:

- Du weichst dem gegnerischen Angriff aus, verhinderst ihn oder konterst ihn.
- Du schlägst schnell und hart zu und verursachst +1W6 Schaden aber du erleidest durch den gegnerischen Angriff ebenfalls Schaden.

Bei 7-9 funktioniert dein Manöver im Großen und Ganzen. Du fügst deinem Gegner Schaden zu, erleidest aber durch den gegnerischen Angriff ebenfalls Schaden.

Salve abgeben

Wenn du im Fernkampf auf einen Gegner schießt, würfle +GE. Bei einer 10+ hast du ein freies Schussfeld und fügst deinem Gegner Schaden zu. Bei 7-9 ebenfalls aber du wählst eines aus:

- Du musst dich für den Schuss bewegen, was dich in Gefahr bringt (nach Wahl des SL).
- Du landest keinen sauberen Treffer und fügst deinem Gegner mit Nachteil Schaden zu.
- Du musst mehrmals schießen und verbrauchst deine Munition. Markiere die nächste Stelle bei deiner Waffe bzw. Munition.

Verteidigen

Wenn du eine defensive Haltung einnimmst oder dich dafür einsetzt um andere zu beschützen, würfle +KO. Bei einer 10+ erhältst du 3 Punkte Bereitschaft. Bei 7-9 erhältst du 1 Punkt Bereitschaft. Du kannst jeweils einen Punkt Bereitschaft ausgeben, um:

- den Schaden oder Effekt des Angriffs anstelle demjenigen den du verteidigst zu erleiden.
- den Schaden oder die Auswirkungen des Angriffs zu halbieren.
- die gesamte Aufmerksamkeit von demjenigen den du verteidigst auf dich umzulenken.
- auf einen Angreifer zurückzuschlagen (du verursachst Schaden mit Nachteil).

Wenn du in die Offensive gehst, dich nicht mehr auf die Verteidigung konzentrierst oder die Bedrohung vorübergeht, verlierst du alle deine verbleibenden Punkte Bereitschaft.

Schaden verursachen

Wenn du einen Gegner verletzt, ihn aber nicht direkt tötest, würfle deinen Schaden und nenne das Ergebnis (plus etwaige Eigenschaften wie Wuchtig, Brutal, usw.) Der SL reduziert die TP des Opfers um diesen Wert (abzüglich der Rüstung) und beschreibt entweder das Ergebnis oder bittet dich darum, dies zu tun.

Wenn eine Kreatur keine TP mehr übrig hat, dann ist sie ausgeschaltet (tot, bewusstlos, kauern, usw.).

Wenn du bei einem Schadenswurf einen Vorteil oder Nachteil hast, wirfst du den Würfel mit dem höchsten Zahlenwert zweimal und nimmst das höhere bzw. niedrigste Ergebnis. Danach addierst du alle Bonuswürfel.

Wenn du mehrere Gegner gleichzeitig verletzt, würfelst du den Schaden für jeden einzeln.

Schaden erleiden

Wenn du verletzt, aufgerieben wirst oder anderweitig Schaden erleidest, sagt dir der SL, wie viele TP du verlierst und welche zusätzlichen Auswirkungen es gibt. Falls vorhanden, kannst du den Schaden um deine Rüstung reduzieren.

Wenn du keine TP mehr hast, dann bist du ausgeschaltet. Wenn du potenziell tödlichen Schaden erlitten hast, liegst du im Sterben und machst deinen letzten Atemzug.

Letzter Atemzug

Wenn du im Sterben liegst, dann erhaschst du einen kurzen Blick auf das, was jenseits der Schwarzen Pforte des Todes liegt (beschreibe es). Dann würfle +nichts. Bei einer 10+ hast du dem Tod ein Schnippchen geschlagen: Du bist in üblem Zustand, aber noch am Leben. Bei 7-9 macht der Tod dir ein Angebot. Nimm es an, und dein Zustand stabilisiert sich. Lehne ab, und du durchschreitest das Schwarze Tor, deinem Schicksal entgegen, was immer das sein mag. Bei einer 6- ist dein Schicksal besiegelt. Du bist des Todes und wirst bald hinübergehen. Der SL wird dir sagen, wenn es soweit ist.

Erholen

Wenn du dir Zeit nimmst, um zu verschlafen und dich um deine Verletzungen zu kümmern, kannst du eine Anwendung an Vorräten verbrauchen um 5 TP wieder zu erlangen. Du kannst diesen Spielzug erst wieder anwenden, wenn du erneut Schaden genommen hast.

Wenn du dich um eine Beeinträchtigung oder eine problematische Wunde kümmerst, sage, wie. Der SL wird entweder sagen, worauf du achtgeben musst oder was erforderlich ist zu tun (Gefahr trotzen, Vorräte verbrauchen, ____ finden, Lager aufschlagen usw.).

Lager aufschlagen

Wenn ihr euch in einem gefährlichen Gebiet niederlasst, um euch auszuruhen, muss jemand aus der Gruppe eine Anwendung an Vorräten verbrauchen. Geht danach abwechselnd die folgenden Punkte durch:

- Nenne ein Beispiel dafür, wie du die Anforderung deines Antriebs erfüllt hast. Wenn du das kannst, erhältst du einen EP.
- Beschreibe, wie sich deine Meinung über einen anderen Charakter oder deine Beziehung zu ihm verändert hat. Wenn alle zustimmen, erhältst du einen EP.
- Weise auf etwas Großartiges hin, das ein anderer Charakter getan hat und das noch niemand erwähnt hat. Wenn du das tust, erhältst du einen EP.

Wenn du wenigstens ein paar Stunden ununterbrochenen schlafen konntest, wähle einen der folgenden Punkte aus. Wenn du zusätzlich eine Anwendung an Vorräten verbrauchst, wähle einen weiteren Punkt aus.

- Du erhältst TP in Höhe der Hälfte deines Maximums zurück.
- Du entfernst alle deine Beeinträchtigungen.
- Du erhältst einen Vorteil bei deinem nächsten Wurf.

Optionale Spielzüge

Ich kenne da jemanden

Wenn du jemanden kennst, der dir helfen kann, dann nenne ihn und würfle +CH. Bei einer 10+, gewiss, er kann helfen, allerdings musst du dafür sorgen, dass es sich für ihn lohnt. Bei 7-9, wähle eins:

- Er kann dir helfen, aber zunächst braucht er deine Hilfe.
- Er wird eine Menge verlangen.
- Er ist für diese Aufgabe nicht ganz geeignet.
- Du kannst ihm nicht wirklich vertrauen.

Bei einer 6- wählt der SL eins aus und noch etwas mehr.

Gesellschaft leisten

Wenn ihr eine längere Zeit zusammen verbringt (auf der Straße, im Lager usw.) und ihr oder der SL es verlangt, stellt abwechselnd eine der folgenden Fragen an einen SC oder NSC im Lager.

- Was machst du, dass so nervig/liebenswert ist?
- Was tue ich, dass du so nervig/liebenswert findest?
- An wen oder was denkst du gerade?
- Worüber unterhalten wir uns eigentlich?
- Wie vertreibst du dir die Zeit?
- Was verrätst du über dich selbst?

Um Kontrolle ringen

Wenn du gezwungen wirst, gegen deinen Willen zu handeln, erhältst du einen EP, wenn du wie befohlen handelst. Wenn du dich wehrst, würfle +WE. Bei einer 10+ schüttelst du den Zwang ab und handelst wie du es willst. Bei 7-9, wähle eins:

- Tue nichts, während du um die Kontrolle ringst.
- Beginne so zu handeln, wie du gezwungen wirst, halte aber im letzten Moment inne oder weiche aus.
- Verletze dich selbst, um sofort die Kontrolle wiederzuerlangen (1W6 Schaden, ignoriert Rüstung).

Bei einer 6-, wähle eins:

- Markiere dir eine Beeinträchtigung, erleide 1W6 Schaden und tue etwas Drastisches, um die Kontrolle wiederzuerlangen.
- Lass es geschehen. Du kommst später zu dir und hast Gott-weiß-was getan.

Luft anhalten

Wenn du unter Wasser tauchst, erhältst du so viele Punkte Atem wie deine KO+2 beträgt. Wenn du vorher tief Luft holst, erhältst du einen zusätzlichen Punkt Atem. Jedes Mal, wenn du einen Spielzug ausführst und 2W6 würfelst, wähle eins (nachdem du gewürfelt hast):

- Gib einen Punkt Atem aus.
- Markiere eine Beeinträchtigung.
- Nimm deinen letzten Atemzug.

Verfolgen

Wenn du deine Beute verfolgst, würfle und addiere...

... +GE, um sie einzuholen oder auszumanövrieren.

... +KO, um länger durchzuhalten.

... +WE, um sie aufzuspüren oder zu finden.

Bei einer 10+ treibst du deine Beute in die Enge oder fängst sie auf offener Straße. Bei 7-9 wählt deine Beute eines aus:

- Du hast sie fast. Es gibt aber noch ein letztes Hindernis, das dir im Weg steht.
- Sie ist untergetaucht. Du weißt, wo sie ist, aber es ist schwer an sie heranzukommen.
- Sie dreht sich unerwartet um und greift dich an.

Entkommen

Wenn du mit deinen Kameraden vor einer Gefahr fliehst, würfle und addiere...

-1 wenn jemand in der Gruppe überlastet ist.

+1 wenn niemand mehr als ♦x2 trägt.

+1 wenn ihr eure Route im Voraus geplant habt.

+1 wenn das wovor ihr flieht, langsam oder beeinträchtigt ist.

Bei einer 10+ entkommt ihr, wähle eins. Bei 7-9 entkommt ihr, wähle eins und der SL wählt noch ein anderes aus:

- Die Gruppe wurde aufgeteilt.
- Du hast auf deiner Flucht etwas verloren (Ausrüstung, Schätze, TP, deine Orientierung usw.).
- Ihr seid auf ein neues Problem gestoßen.
- Ihr seid vorerst entkommen, aber es ist immer noch da draußen und sucht nach euch.

Einen Kampf überspringen

Wenn der Sieg klar ist und sich alle einig sind, die Details des Kampfes zu überspringen, beschreibe deine Rolle in dem Konflikt und würfle +Attribut (gemäß Gefahr trotzen). Bei einer 10+, wähle eins:

- Du überstehst den Kampf unversehrt.
- Wähle eins aus der Liste 7-9, aber sag uns, wie du die Wahl eines anderen aus der Liste negiert hast.

Bei 7-9, wähle eins:

- Erleide Schaden durch deine Gegner (beschreibe uns, wie das passiert ist).
- Markiere eine Beeinträchtigung (beschreibe uns, warum).
- Verbrauche eine Ressource: einen Gegenstand, einen Zauber, deine Munition, deine Vorräte, etc. (beschreibe uns wie).
- Nimm einen strategischen Rückschlag hin (bitte den SL, ihn zu beschreiben).

Bei einer 6- wählt du eins aus der Liste 7-9 aus und der SL wählt einen anderen aus.

Ausspähen

Wenn du alleine losziehst, um ein gefährliches Gebiet zu erforschen, beschreibe, wie du es machst, und würfle (gemäß Gefahr trotzen). Bei einer 7+ kommst du sicher zurück und der Spielleiter verrät dir, was du gefunden hast. Bei einer 10+ wähle zwei, bei 7-9 wähle eins:

- Du bist ungeschoren davongekommen und hast keinen Verdacht erregt.
- Du hast bemerkt, dass sich etwas nicht an seinem Platz befindet oder nicht so ist, wie es scheint.
- Du hast herausgefunden, wer oder was das Sagen hat.
- Du hast etwas Wertvolles oder Nützliches entdeckt.
- Du hast die größte Bedrohung oder Gefahr erkannt.
- Du warst in der Lage etwas herauszuschmuggeln.
- Du hast einige Vorbereitungen getroffen, die du dir bei deiner Rückkehr zunutze machen kannst.

Bei einer 6-, wähle 1:

- Du schaffst es zurück zu den anderen, aber Ärger ist dir drohend auf den Fersen.
- Du bist verschwunden, die Details werden später bekannt gegeben.

Gemeinsam vorgehen

Wenn der SL euch auffordert, gemeinsam als Gruppe einer Gefahr zu trotzen, dann wird er euch beschreiben, welcher Bedrohung ihr gegenübersteht. Beschreibt wie ihr damit umgeht und würfelt +Attribut. Bei einer 6- findet ihr euch in einer misslichen Lage wieder. Der SL beschreibt euch in welcher. Bei 7-9 kommt ihr soweit klar. Bei einer 10+ könnt ihr jemanden aus seiner misslichen Lage heraushelfen, wenn ihr beschreibt wie ihr das tut. Falls euch jemand hilft, wenn ihr eine 6- würfelt, erhaltet ihr keine EP.

Vorwärts wagen

Wenn ihr eine gefährliche oder unbekannte Gegend durchquert, gebt eure Route und euer Ziel an (das kann einfach nur "ein sicherer Platz um ein Lager aufzuschlagen" oder "so weit wie dieser Weg uns führt" sein). Wenn die Route schwierig ist, wählt eins. Wenn der Weg gefährlich ist, wählt eins mehr.

- Es dauert länger als erwartet.
- Irgendetwas verfolgt euch bis zu eurem Ziel.
- Es ist eine Qual. 1W4 Gruppenmitglieder müssen eine Beeinträchtigung ankreuzen oder einen ♦ Gegenstand wegstreichen.

Derjenige, den ihr danach auswählt die Führung zu übernehmen, würfelt +WE. Bei einer 10+ habt ihr euer Ziel erreicht - beschreibe die interessanteste Begebenheit auf der Reise. Bei 7-9, wie bei einer 10+ aber wähle noch eins aus der vorherigen Liste.

Bei einer 6- wird eure Reise durch ein Hindernis, eine Gefahr oder eine Bedrohung unterbrochen. Ihr könnt eure Reise fortsetzen, nachdem ihr diese gemeistert habt (und euch eventuell wieder auf den Weg machen).

Gegenstände & Reichtum

Gewöhnliche Gegenstände

Beispiele für Dinge, die du hervorholen kannst, wenn du hast, was du brauchst. Was als gewöhnlich und alltäglich gilt, ist unterschiedlich. Ein Spiegel mag in manchen Spielen gewöhnlich und banal sein, in anderen aber der Gipfel des Luxus.

Kleinere Gegenstände: Zunderbüchse, Kerze, Ölfäschchen, Kreide, Garnknäuel, Pfeife, Verbandszeug, Wasserschlauch, Weinflasche, Proviant, Löffel, kleine Schüssel, Trinkflasche, Dörrfleischstreifen, Schmalzdose, Seifenstück, Nadel und Faden, Schneebrille (mit Schlitzten), Wollsocken, dicke Lederhandschuhe, Enterhaken, leerer Sack, Heilkräuter, Wachskugel, Kletterhaken, Teekanne, Pergament, Tintenfass und Federkiel, Metallfeile usw.

♦ **Gegenstände:** Seilrolle (ca. 15m), Kette, Fackel, Laterne, Spitzhacke, Schaufel, Hacke, Stemmeisen, Hammer, Säge, Flaschenzug, Schmiedezange, Blasebalg, Spazierstock, Angelrute, Schneeschuhe, Schlafsack, Kleidung zum Wechseln, Mantel, Decke, Buch, Harfe, Trommel, Aufbewahrungsbox, Mehlbeutel usw.

♦ ♦ **Gegenstände:** Brennholz, Fischernetz, ausrollbarer Schlitten, Mahlstein, Vogelkäfig, Wurfzelt, Hand- und Fußschellen, Maulkorb, 3m Metallstange, 30m Rolle an Segelseil, 30L Bierfass, Bärenfalle, Satteltaschen, Ölzeugplane usw.

Wertvolle Gegenstände

Ein wertvoller Gegenstand (wie ein Beutel mit Münzen oder ein Edelstein) ist genug wert für:

- Ein aufstocken der Vorräte für jeden in der Gruppe.
- Ein anständiges Pferd mit Sattel oder einen Wagen.
- Einen robusten, überdachten Wagen.
- Ein paar Wochen in einem anständigen Gasthaus.
- Eine Nacht voller Überfluss und Dekadenz.
- Ein Bestechungsgeld für einen Kaufmann oder einen kleinen Beamten.
- Den Lohn eines gelernten Arbeiters für eine Woche.
- Den Lohn einer Gruppe ungelernter Arbeiter für eine Woche, oder den Lohn eines einzelnen Arbeiters für einen Monat.

Kostbare und unbezahlbare Gegenstände

Ein wertvoller Gegenstand (wie ein goldenes Götzenbild, ein juwelenbesetztes Zepter, eine Truhe mit Münzen, usw.) ist genug wert für:

- Einige Monate eines luxuriösen Lebens.
- Eine kleine Hütte und Land zum Bewirtschaften.
- Ein bescheidenes Geschäft in der Stadt.
- Ein kleines, einmastiges und seetüchtiges Schiff.
- Ein trainiertes Schlachtpferd, mit Panzerung und allem Drum und Dran.

Ein unbezahlbarer Gegenstand ist genug wert, damit du, wenn du es schaffst ihn zu verkaufen, für den Rest deines Lebens alles hast, was du brauchst. Viel Glück dabei.

SL-Spickzettel

Wie man ein Spiel leitet

- Beschreibe die Situation.
- Halte dich an die Spielregeln.
- Mach Spielzüge.
- Nutze deine Vorbereitung.

Deine Agenda

- Stelle eine fantastische Welt dar.
- Mach das Leben der Charaktere zu einem Abenteuer.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.

Deine 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.

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.

Erkundungs/Dungeon-Spielzüge

- Verändere die Umgebung.
- Biete mehrere Wege zur Auswahl an.
- Versperre den Weg; Lass sie umkehren.
- Beschreibe mehr, als nur das Auge sieht.
- Präsentiere eine Entdeckung.
- Weise auf eine drohende Gefahr hin.
- Führe eine neue Kreatur, Person oder Fraktion ein.
- Biete Reichtümer mit Kosten an.
- Lass sie einen optionalen Spielzug machen.

Schaden und Beeinträchtigungen

Wenn du als SL einen Spielzug ausführst, bei der jemand zusammengeschlagen, umgestoßen oder verletzt wird, dann füge ihm als Teil dieses Spielzuges Schaden zu. Wenn der Schaden durch ein Monster verursacht wird, füge ihm Schaden gemäß seiner Werte zu (+1 pro zusätzlichem Feind, wenn du gegen mehrere Feinde kämpfst). Was würde es sonst bei einer normalen Person anrichten?

- | | |
|--------------------------------------|-----|
| • Prellungen und Schürfwunden; | W4 |
| • Schmerzen, leichte Verbrennungen | |
| • Schlimme Fleischwunden, Prellungen | W6 |
| • oder Verbrennungen | |
| • Gebrochene Knochen, tiefe/große | W8 |
| • Verbrennungen | |
| • Tod oder Zerstückelung | W10 |

Beeinträchtigungen sind andauernde Zustände, die den Tribut widerspiegeln, den die Charaktere gefordert haben. Sie können durch einen SL-Spielzug (oder als Teil davon) zugefügt werden. Sie sind:

- **Geschwächt:** erschöpft, müde, träge, wackelig (Nachteil auf ST und GE)
- **Benommen:** verwirrt, benebelt, nicht klar denkend (Nachteil auf IN und WE)
- **Miserabel:** verzweifelt, mürrisch, krank, unter Schmerzen leidend (Nachteil auf KO und CH)

Beeinträchtigungen können auch dazu führen, dass jemand einer Gefahr trotzen muss, um Dinge zu tun, die sonst kein Problem wären.

Verhandeln

Wenn ein SC einen NSC bedrängt (bedroht, anfleht, beschämt, bittet, ermutigt) oder verlockt (verführt, besticht, verleitet), frage den Spieler, was der NSC tun oder nicht tun soll. Stell dir die Frage: Hat dieser NSC einen Grund, sich dagegen zu wehren? Wenn nicht, dann tut er es einfach. Wenn der NSC einen Grund hat, sich zu wehren, würfelt der Spieler +CH: Bei einer 10+ tut der NSC entweder, was der SC will, oder er verrät den einfachsten Weg, ihn zu überzeugen. Bei 7-9 verrät der NSC einen Weg, wie der SC ihn überzeugen kann, aber es wird wahrscheinlich teuer, schwierig oder unangenehm.

Dinge, die einen NSC überzeugen könnten...

- Ein Versprechen/ein Schwur/ein Gelübde
- Eine Möglichkeit, es sicher/frei/unauffällig zu tun
- Beschwichtigung oder Appell an ihr/-e Ego/Ehre/Gewissen/Ängste
- Eine überzeugende Täuschung
- Ein besseres/fares/exzessives Angebot
- Ihnen zu helfen / es mit ihnen zusammen zu tun
- Gewalt (oder stattdessen eine glaubwürdige Drohung)
- Etwas, das sie wollen oder brauchen
- Konkrete Zusage/Beweise/Kollaboration
- Druck/Erlaubnis/Hilfe von ____

Du kannst 2+ Alternativen anbieten, wenn es angemessen ist. Aber manchmal gibt es einfach keinen vernünftigen Weg, wie die SCs einen NSC überzeugen können, das zu tun, was sie wollen. Das ist in Ordnung, solange du das klarstellst. Es mag sich wie ein Versagen anfühlen, aber "Reden allein wird nicht funktionieren" ist eine nützliche und umsetzbare Information.

Eigenschaften für Monster

Weise Instinkt, Eigenschaften, Besonderheiten und Spielzüge nach eigenem Ermessen zu.

Trefferpunkte

- Wie jagt oder kämpft es für gewöhnlich? (Wähle eines)
- | | |
|-------------------------------|-------|
| • In großen Gruppen (Horde) | 3 TP |
| • In kleinen Gruppen (Gruppe) | 6 TP |
| • Alleine (Einzelgänger) | 12 TP |
- Wie groß ist es? (Wähle eines)
- | | |
|----------------------------------|--------|
| • Etwa menschengroß oder kleiner | + 0 TP |
| • Groß (wie ein Pferd) | +4 TP |
| • Riesig (Elefant oder größer) | +8 TP |

- Es ... (Wähle alles Zutreffende)
- | | |
|--|-------|
| • besitzt eine unheimliche Ausdauer | +4 TP |
| • wird von den Göttern begünstigt | +2 TP |
| • wird von etwas Unnatürlichen am Leben erhalten | +4 TP |
| • hat keine Organe oder erkennbare Anatomie | +3 TP |

Rüstung

- Es wird geschützt durch... (Wähle eines)
- | | |
|--------------------------------|-----------|
| • 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 |
- Es ... (Wähle alles Zutreffende)
- | | |
|---|------------|
| • trägt ein Schild (oder ähnliches) | +1 Rüstung |
| • ist geschickt in der Verteidigung | +1 Rüstung |
| • hat keine Organe oder erkennbare Anatomie | +1 Rüstung |

Schaden

- Wie jagt oder kämpft es für gewöhnlich?
- | | |
|-------------------------------|-----|
| • In großen Gruppen (Horde) | W6 |
| • In kleinen Gruppen (Gruppe) | W8 |
| • Alleine (Einzelgänger) | W10 |
- Wie groß ist es? (Wähle eines)
- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| • Kleiner als ein Katze | -2 Schaden, -Reichweite |
| • wie ein menschliches Kind | -0 Schaden, -Reichweite |
| • etwa menschengroß | +0 Schaden |
| • Groß (wie ein Pferd) | +1 Schaden, +Reichweite |
| • Riesig (Elefant oder größer) | +3 Schaden, +Reichweite |

- Seine Bewaffnung... (Wähle alles Zutreffende)
- | | |
|-------------------------------------|--------------------|
| • ist klein und schwach | -1 Würfelgröße |
| • ist grausam und offensichtlich | +2 Schaden |
| • kann Metall schneiden/durchstoßen | 1 Durchdr., Brutal |
| • kann Metall einfach so zerreißen | 1 Durchdr., Brutal |
| • ignoriert Rüstung komplett | ignoriert Rüstung |

- Es ist bekannt für... (Wähle alles Zutreffende)
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| • Unbeugsame Stärke | +1 Schaden, Kraftvoll |
| • Gunst der Götter | +2 Schaden |
| • Geschickter Angriff | +Vorteil |
| • Geschickte Hiebe | +1 Durchdringung |

Wähle alles Zutreffende:

- Es sind nicht die von ihm geschlagenen Wunden, die es gefährlich machen -1 Würfelgröße
- Es (oder seine Art) ist uralte +1 Würfelgröße
- Es verabscheut Gewalt +Nachteil

Zufallstabelle für Schätze

Würfel den Schaden des Monsters aus (oder, wenn kein Monster in der Nähe ist, einen W6). Wenn ...

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| ... es Reichtümer hortet | würfle zweimal, nimm beide |
| ... es Herr über andere ist | +1W4 zum Wurf |
| ... es uralte oder bedeutend ist | +1W4 zum Wurf |
| ... es ist "zivilisiert" und | |
| ... weit weg von zu Hause | +Vorräte (1 Anwendung) |
| ... dies ist sein Versteck | +Vorräte (2W4 Anwendungen) |
| ... es ist magisch | +etwas Seltsames, Magisches |
| ... es ist göttlich | +ein Zeichen seiner Gottheit(en) |
| ... es ist externar | +etwas, das nicht von dieser Welt ist |

- | | |
|-----|--|
| 1 | eine Handvoll Münzen, ein Schmuckstück, etwas Glänzendes (<i>klein</i>) |
| 2 | Alltäglicher Gegenstand, nützlich für die aktuelle Situation (*) |
| 3 | Beutel mit Münzen (<i>wertvoll, klein</i>) |
| 4 | Kleines magisches Schmuckstück (<i>magisch, *</i>) |
| 5 | Hinweis, Vorahnung oder nützliche Information* |
| 6 | Handelswaren (<i>wertvoll, unbeweglich</i>) |
| 7 | Teurer, aber alltäglicher Gegenstand (<i>wertvoll, *</i>) |
| 8 | Edelstein oder kleiner Kunstgegenstand (<i>wertvoll, klein</i>) |
| 9 | Magische Aura/Vorrichtung/Portal/Effekt/etc. (<i>unbeweglich</i>) |
| 10 | Etwas Großes und wirklich Schweres, aber wirklich Wertvolles, wie eine meisterhafte Marmorstatue oder ein vergoldeter Altar (<i>wertvoll, unbeweglich</i>) |
| 11 | Truhe voller Münzen/Wertgegenständen (<i>wertvoll, ♦ ♦, schwerfällig</i>) |
| 12 | Kunstwerk oder seltene/gesuchte Reliquie (<i>kostbar, schwerfällig, *</i>) |
| 13 | Mächtiger magischer Gegenstand (*) |
| 14 | Krone, Zepter, Reichsapfel, etc. (<i>kostbar, ♦</i>) |
| 15 | Kostbarer Edelstein oder kleiner Kunstgegenstand (<i>kostbar, klein</i>) |
| 16 | Wissen, für das man töten würde - Erpressung, das Versteck eines Hortes, die Information, die man braucht, um einen neuen Zauberspruch zu lernen usw. (<i>wertvoll, *</i>) |
| 17 | Wissen, das Kriege auslösen könnte (<i>unbezahlbar, *</i>) |
| 18+ | Ein Schatzhort (<i>unbezahlbar, unbeweglich</i>) mit 2W4 zusätzlichen Würfeln (<i>zukünftige 18+ Ergebnisse werden ignoriert</i>) |

*: es ist klein, ♦, ♦ ♦, schwerfällig oder unbeweglich, je nachdem, welche Form es hat
klein: es nimmt keinen Ausrüstungsplatz in Anspruch
♦: es nimmt einen Ausrüstungsplatz in Anspruch
♦ ♦: er nimmt zwei Ausrüstungsplätze in Anspruch
schwerfällig: Du hast einen Nachteil bei allen Würfeln, während du es trägst.
unbeweglich: Du kannst es nicht selbst tragen. Es zu transportieren, erfordert einen erheblichen logistischen Aufwand.
wertvoll: Genug, für ein Monat Lebensunterhalt oder die nötigen Vorräte einer Expedition.
kostbar: Genug, um ein kleines Haus oder ein Schiff zu kaufen.
unbezahlbar: Genug, um ein Handelsschiff oder eine Villa zu kaufen und jahrelang gut zu leben.