

Leitfaden für Spieler

Notizen

Paladin

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: Thergon, Augustina, Leto, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Caradoc, Valeria, Tybalt, Imogen, Rainault, Bernike, Lorand, Sigeward, Palmeria, Bahadorn, Ectur, Ilberecht, Jadviga, Athonais, Margaux

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch
- ☐ _____
- ☐ jung und unschuldig
- ☐ älter als er aussieht
- ☐ stattlich und vornehm
- ☐ _____
- ☐ eifriger Blick
- ☐ stechender Blick
- ☐ trauriger Blick
- ☐ verständnisvoller Blick
- ☐ _____
- ☐ heldenhafte Gestalt
- ☐ eindrucksvolle Schönheit
- ☐ gelassene Ausstrahlung
- ☐ _____
- ☐ alles glänzt und poliert
- ☐ unpassende Rüstung
- ☐ verschlissene Ausrüstung
- ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Heiliger Orden

Wofür ist dein Orden bekannt (wähle drei)?

☐ Überall zu finden

☐ Fanatischer Eifer

☐ Heilige Reliquien

☐ Ehre

☐ Einfluss

☐ Mystische Riten

☐ Popularität

☐ Erfahrene Krieger

☐ Immenses Wissen

☐ Reichtum

Wenn du beim ***Verhandeln*** den Ruf deines Ordens als Druckmittel einsetzt, dann hast du einen Vorteil. Wenn du über deinen Orden ***Wissen kundtust***, behandle eine 6- wie eine 7-9. Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du Gegenstände hervorholen, die Merkmale deines Ordens widerspiegeln.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, frage einen oder mehrere der folgenden Punkte:

- Wer von euch dient ebenfalls meinem Orden?
- Wem von euch wurde ich befohlen zu dienen?
- Wer von euch weiß von meiner geheimen Mission?
- Wen von euch behalte ich genau im Auge?

☐ Tugendhaftes Vorbild

Wenn du dich einem Feind näherst, um mit ihm zu ***verhandeln***, ohne, dass du dabei böse Absichten hegst, dann wird er dich zumindest anhören. Selbst der wildeste und bösartigste Feind wird die Gewalt solange aufschieben, bis du alles, was du sagen wolltest, geäußert hast.

Wenn du die Nacht in Gebet und Wachsamkeit verbringst, brauchst du nicht zu schlafen, sondern bleibst wachsam gegenüber Gefahren. Du kannst dabei weiterhin die Vorteile nutzen, die du erhältst, wenn du ein ***Lager aufschlägst***.

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

- Wer von euch ist eine bessere Seele, als er zugibt?
- Wer von euch folgt mir auf meiner Suche?
- Wer von euch führt mich in Versuchung?
- Wer von euch hat mich davon überzeugt, dass sich diese Dummheit gelohnt hat?

☐ Von den Göttern gesalbt

Wenn du dich auf deine göttliche Autorität berufst, um einen Befehl oder eine Warnung auszusprechen, würfle +CH. Bei 7-9 müssen sie sich für eines entscheiden. Bei einer 10+ kannst du vorhersagen, was sie tun werden und zuerst handeln (mit Vorteil).

- Sie tun was du sagst.
- Sie weichen langsam zurück und fliehen dann.
- Sie greifen dich an.

Wenn du jemandem die Hand auflegst, während er sich ***erholt***, erhält er zusätzliche TP in Höhe deiner CH und du kannst, anstatt Vorräte zu verbrauchen, eine Beeinträchtigung markieren.

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

- Wer von euch kannte mich, bevor ich berufen wurde?
- Wer von euch teilt meinen Glauben?
- Wer von euch findet mich nervtötend?
- Wer von euch verspottet oder zweifelt an meinem Glauben?

☐ Wiedergeborener Held

Wenn du ***Wissen kundtust***, und dabei auf Erinnerungen eines vergangenen Lebens zurückgreifst, dann hast du einen Vorteil.

Wenn du ein ***Lager aufschlägst*** und deine prophetischen Träume träumst, dann kannst du dem SL eine Frage zu den Gefahren stellen, welche vor dir liegen. Er wird dir in deinen Träumen eine ehrliche Antwort geben, auch wenn sie vielleicht undeutlich und rätselhaft ist.

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

- Wer von euch kannte mich in einem früheren Leben?
- Wer von euch ist in diesem Leben mit mir verwandt?
- Wer von euch hat geschworen, mir zu folgen?
- Wer von euch bezweifelt, dass ich der bin, der ich behaupte zu sein?

ST:
(Stärke)

GE:
(Geschicklichkeit)

KO:
(Konstitution)

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

IN:
(Intelligenz)

WE:
(Weisheit)

CH:
(Charisma)

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

TP: 20

☐ Geschwächt (Nachteil für ST & GE)

☐ Benommen (Nachteil für IN & WE)

☐ Miserabel (Nachteil für KO & CH)

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

Schaden:

Rüstung:

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

EP: ○○○○○○

Gib 1 EP aus, um ein Würfelergebnis um +1 zu erhöhen.

Gib 5 EP aus, um jederzeit eine Steigerung auszuwählen.

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

Ausrüstung

Markiere zu Spielbeginn bis zu 6x♦ an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

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

Schwere Waffen (+1 Schaden)

♦ Langschwert ♦ Streitaxt ♦ Morgenstern ♦ Streitkolben

♦ Streithammer ♦ ♦ Hellebarde

♦ Armbrust & Bolzen (○ wenig Munition ○ keine Munition)

♦ Elegante Brigantine oder Kettenhemd (1 Rüstung)

♦ ♦ Hauberk oder Brustplatte (2 Rüstung, schwerfällig)

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

♦ Heiliger Wappenrock (+1 Rüstung gegen Dämonen und Untote)

♦ Vorräte (○○○ Anwendungen) ♦ Mehr Vorräte (○○○ Anwendungen)

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

Kleinere Gegenstände

Symbol deines Gottes oder Ordens (beschreibe es)

Wähle eine kleine Waffe:

☐ Messer

☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:

☐ Beutel mit Münzen

☐ Symbol der Gunst eines Adligen

☐ Heiliges Öl (verbrennt das Unheilige)

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

Deine maximale Traglast beträgt ♦x6. Wenn du mehr trägst, bist du überlastet (laut, langsam, schnell ermüdet).

Spielzüge zu Beginn

Gerüstet

Ignoriere die Eigenschaft *schwerfällig*, wenn du Rüstung trägst.

Gebunden an ein höheres Gesetz

Wähle drei Schwüre, die dein Verhalten bestimmen.

☐ Ich werde nicht betrügen, keine Unwahrheit sagen und andere nicht mit meinen Worten täuschen.

☐ Ich werde die Schwachen beschützen und jeden Unschuldigen helfen, der mich darum bittet.

☐ Ich werde kein Verbrechen ungestraft lassen.

☐ Ich werde niemals fliehen, noch einen Ruf zum Kampf verweigern.

☐ Ich werde jeden, den ich besiege, Gnade erweisen, selbst den Unwürdigsten.

☐ Ich werde niemals den Befehl eines Vorgesetzten verweigern.

Wenn du einen deiner Schwüre brichst, wähle zwei deiner Spielzüge. Du verlierst diese Spielzüge, solange, bis du deine Schuld gesühnt hast. Frage den SL, was dafür erforderlich ist.

Göttliche Gnade

Wenn du dich *verteidigst*, würfle +CH statt +KO. Zusätzlich zu den üblichen Wahlmöglichkeiten kannst du einen Punkt Bereitschaft ausgeben, um:

• vor Rechtschaffenheit zu lodern, sodass alle Dämonen und Untoten vor deiner Gegenwart zurückschrecken.

• standhaft zu bleiben und deine Position zu halten; egal was dir widerfährt.

Ungetrübte Sicht

Wenn du um Führung betest, und sei es nur für einen Moment, kannst du dem SL die Frage stellen: "Was ist hier böse?" und du erhältst eine ehrliche Antwort.

Allem Übel zum Trotz

Wenn du einer *Gefahr trotzt* (oder anderweitig würfeln würdest), brauchst du nicht zu würfeln, um trotz Furcht standhaft zu bleiben oder handeln zu können. Du hast automatisch Erfolg, so als ob du eine 10+ gewürfelt hättest.

Niederstrecken

Wenn du eine böse übernatürliche Kreatur angreift, würfle +ST. Bei einer 10+ verursachst du Schaden und wählst eins aus der folgenden Liste. Bei 7-9 ebenfalls, aber du setzt dich auch der Gefahr aus, Schaden zu erleiden oder unerwünschte Aufmerksamkeit zu erregen.

• Verursache +1W6 Schaden.

• Ignoriere seine Rüstung oder eine andere Verteidigung.

• Unterdrücke eine seiner widernatürlichen Kräfte.

• Zwinge es, einen von ihm besessenen Körper zu verlassen.

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).

Aura des Heldenmuts

Wenn du in der Schlacht standhaft bleibst, werden Verbündete, die dich sehen oder hören können, weder von Furcht noch von Zweifel beeinträchtigt.

Vorwärts!

Wenn du in den Kampf stürmst, verursacht du einmalig +1W4 Schaden und erhältst einmalig +1 Rüstung. Jeder, der deinem Beispiel folgt, erhält ebenfalls diesen Vorteil.

Wackerer Verteidiger

Wenn du dich *verteidigst*, erhältst du einen zusätzlichen Punkt Bereitschaft, selbst bei einer 6-.

Weg durch das dunkelste Tal

Du bist unempfindlich gegenüber Giften und Krankheiten.

Fenster zu Seele

Einblick: ○○

Wenn du jemand anderen in die Augen schaut, würfle +WE. Bei einer 10+ erhältst du zwei Punkte Einblick. Bei 7-9 erhältst du einen Punkt Einblick. Wenn du dich in seiner Gegenwart befindest, kannst du jeweils einen Punkt Einblick ausgeben, um dem SL oder dem Spieler eine der folgenden Fragen zu stellen. Er muss sie wahrheitsgemäß beantworten.

• Belügst du mich oder versuchst du mich zu täuschen?

• Was fühlst du wirklich?

• Welche Sünde bedrückt dein Herz?

Antrieb Wähle einen:

Tapferkeit

Bringe jemand anderen dazu, trotz Furcht oder Zweifel zu handeln.

Zweifel

Stelle deinen Glauben, deine Schwüre oder deinen Auftrag in Frage.

Aufopferung

Nimm Entbehrungen auf dich, damit es jemand anderes nicht muss.

Religiöser Eifer

Bringe deine Verbündeten in Schwierigkeiten, indem du dich strikt an einen deiner Schwüre hältst.

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