

Leitfaden für Spieler

Notizen

Dieb

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: Sperber, Garrot, Marlow, Ermelyn, Rochade, Äugler, Pikett, Bankert, Felian, Dimas, Velerie
Halbling: Filibert, Elster, Mauser, Largo, Trixie, Drossel, Omar, Brynn, Wanze, Kreutzer, Eris

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch ☐ Zwerg ☐ Elf ☐ Halbelf ☐ Halbling ☐ _____
- ☐ bloß ein Kind ☐ alt genug, um es besser zu wissen ☐ hat's immer noch drauf ☐ _____
- ☐ wachsamer Blick ☐ spöttischer Blick ☐ flinke Augen ☐ _____
- ☐ schlank ☐ korpulent ☐ drahtig ☐ rappeldürr ☐ _____
- ☐ ein leichter Schritt ☐ eher ein Stolzieren ☐ keine Bewegung zu viel ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Assassine

Wähle ein Gift (siehe ***Einige Gifte***). Du bist dagegen immun und erhältst eine Phiole dieses Giftes umsonst. Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du eine Anwendung deiner Vorräte dazu verwenden, um eine Phiole irgendeines Giftes hervorzuholen (*deine Wahl, ○○ Anwendungen, gefährlich, klein*).

Wenn du über Gifte oder Gegengifte ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

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

- Wer von euch hat mich für diese Mission angeheuert?
- Wer von euch ist der Einzige, der mir vertraut?
- Wer von euch ist bereit, alles zu tun, was nötig ist?
- Wer von euch verdankt mir sein Leben?

☐ Spion

Wenn du verkündest, dass du eine Kontaktperson in der Gegend kennst, jemanden, der dir helfen kann, dann nenne ihn und würfle +CH. Bei einer 10+, gewiss, er kann dir helfen (sag uns, warum er dazu bereit ist). Bei 7-9, wähle eins:

- Er hegt immer noch einen Groll gegen dich.
- Er hat dieser Art von Dingen schon lange abgeschworen.
- Du kannst ihm nicht wirklich, du weißt schon, vertrauen.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du speziell Gegenstände hervorholen, die für die jeweilige Mission genau das Richtig sind.

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

- Wer von euch nimmt auch an meiner Mission teil?
- Wer von euch weiß nichts von meiner Mission?
- Wen von euch versuche ich zu rekrutieren?
- Wer von uns hat eine... komplizierte... Vergangenheit?

☐ Straßenratte

Wenn du einen Moment der Ablenkung und Deckung zur Verfügung hast, kannst du einfach so aus dem Blickfeld verschwinden und dich verstecken.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du 1 EP anstatt eine Anwendung deiner Vorräte ausgeben, um einen kleinen Gegenstand hervorzuholen, aber nur, wenn du uns sagen kannst, von welchem NSC du ihn geklaut hast und wann.

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

- Wer von euch hält mich für eine wertlose Ratte?
- Wer von euch ist nur allzu gut vertraut mit Hunger?
- Wer von euch hält mir den Rücken frei?
- Wer von euch ist überraschend freundlich zu mir?

☐ Grabräuber

Wenn du über Gräber, alte Ruinen und Dinge, die man dort findet ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du seltsame, obskure oder sogar kleinere magische Gegenstände hervorholen, wenn du anschließend beschreibst, woher du sie hast.

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

- Wer von euch hat diesen Auftrag angenommen?
- Mit wem von euch habe ich schon einmal zusammen-gearbeitet?
- Wer von euch denkt, dass ich lediglich ein Grabräuber bin?
- Wer von euch ist normalerweise die Zielscheibe meiner Witze?

ST:
(Stärke)

GE:
(Geschicklichkeit)

KO:
(Konstitution)

IN:
(Intelligenz)

WE:
(Weisheit)

CH:
(Charisma)

TP: 16

☐ 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.

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

Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut GE oder IN 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“.

Ausrüstung

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

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

♦ Rapier (Hauen & Stechen mit GE)

♦ Speer ♦ Kurzsword ♦ Keule ♦ Stab

♦ Bogen & Pfeile (○ wenig Munition, ○ keine Munition)

♦ Wurfmesser (○ werden knapp ○ alle verbraucht)

♦ Lederkürass oder Kettenhemd (1 Rüstung)

♦ Verkleidungsset (○○○ Anwendungen)

♦ 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

☐ Wertvoller Edelstein

☐ Phiole mit Gift (○○○ Anwendungen, gefährlich, klein)

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

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

Spielzüge zu Beginn

Hinterhältiger Angriff

Wenn du jemanden aus der Nähe angreifst und er es nicht kommen sieht, füge ihm Schaden zu oder würfle +GE. Bei einer 10+, füge ihm Schaden zu und wähle zwei. Bei 7-9, ebenfalls, aber wähle nur eins.

- Verursache +1W6 Schaden.
- Triff einen empfindlichen Punkt und ignoriere die Rüstung.
- Er kann keinen Lärm machen oder einen Alarm auslösen.
- Du verschwindest bevor er reagieren kann.
- Du schaffst eine Gelegenheit, die von dir oder einem Verbündeten zu deinem Vorteil genutzt werden kann.

Gefahrensinn

Du kannst den Spielleiter jederzeit fragen: "Gibt es hier einen Hinterhalt oder eine Falle?" Wenn er "Ja" sagt, würfle +IN. Bei einer 10+ stellst du dem Spielleiter beide Fragen. Bei 7-9 stellst du ihm eine:

- Was wird die Falle oder den Hinterhalt auslösen?
- Was wird passieren, wenn sie ausgelöst wird?

Bei einer 6- erhältst du keinen EP, aber es passiert auch nichts Schlimmes (zumindest noch nicht).

Lautlos bewegen, in Schatten verstecken

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

Handwerkszeug

Wenn du Schlösser knackst, jemanden bestiehlst oder Fallen entschärfst, würfle +GE. Bei einer 10+ schaffst du es ohne Probleme. Bei 7-9 schaffst du es, aber der SL lässt dich aus zwei dieser drei Komplikationen wählen: Verdacht, Gefahr oder Kosten.

Einige Gifte

- **Tagitöl:** Bringe jemanden dazu es einzunehmen oder steche jemanden damit; das Opfer fällt in einen leichten Schlaf.
- **Blutkraut:** Stich jemanden damit; das Opfer hat bei allen Schadenwürfen solange einen Nachteil, bis es geheilt wird.
- **Klagelied der Alten:** Bringe jemanden dazu es einzunehmen; das Opfer wird sich nicht mehr an die letzte und nächste Stunde erinnern.
- **Goldwurz:** Bringe jemanden dazu es einzunehmen; das Opfer behandelt das nächste wahrgenommene Wesen wie einen vertrauten Freund, bis ihm das Gegenteil bewiesen wird.
- **Mondkuss:** Bringe jemanden dazu es zu inhalieren; das Opfer ist verwirrt und halluziniert für die nächsten Stunden.
- **Schlangentränen:** Benetze damit eine scharfe Klinge; die nächste Wunde die du damit verursachst, brennt fürchterlich und das Opfer erleidet wenige Sekunden später 2W4 Schaden.
- **Witwenmilch:** Bringe jemanden dazu es einzunehmen; das Opfer wird innerhalb der nächsten Stunde krank, in wenigen Stunden handlungsunfähig und im Laufe des Tages dann todkrank; unbehandelt ist es tödlich.

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).

Katzengleich

Wenn du in der Lage bist auszuweichen, wird jeder Schadenswurf gegen dich mit Nachteil ausgeführt, insofern du ungehindert und nicht überlastet bist.

Dilettant

Wenn du mit einem magischen Gegenstand hantierst, würfle +IN. Bei einer 10+ findest du heraus, wie du ihn zuverlässig aktivieren kannst. Bei 7-9 aktivierst du ihn, aber nur dieses eine Mal.

Mit Blick auf die Tür

Wenn du und deine Verbündeten plötzlich verschwinden müsst, nenne deinen Fluchtweg und würfle +IN. Bei einer 10+ seid ihr verschwunden. Bei 7-9 könnt ihr bleiben oder verschwinden, aber wenn ihr verschwindet kostet es euch etwas - der SL wird euch sagen, was (oder wen) ihr zurücklasst oder mitnimmt.

Fiese Tricks

Wenn du einen **hinterhältigen Angriff** durchführst, hast du bei deinem Schadenswurf einen Vorteil.

Durchtriebener Lügner

Wenn du einer **Gefahr trotzt** und dabei hinterlistig vorgehst, behandle eine 7-9 wie eine 10+. Wenn ein anderer Spieler versucht **Gewissheit** über dich zu **erlangen** oder mit dir **verhandelt**, dann musst du nicht wahrheitsgemäß antworten.

Antrieb Wähle einen:

Trotz

Behaupte dich gegenüber einem Tyrannen.

Gewissen

Verzichte auf Annehmlichkeiten und Vorzüge, um das Richtige zu tun.

Aufregung

Bringe deine Gefährten in Schwierigkeiten, indem du ein unnötiges Risiko eingehst.

Gaunerei

Bringe jemanden dazu aufgrund falscher Informationen zu handeln.

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