

Leitfaden für Spieler

Notizen

Barbar

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 auf Ideen zu kommen.
- 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: Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin’geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

Titel: (der/die) Ruhmreiche, Hungrige, Jähzornige, Unbesiegte, Unersättliche, Geißel, Knochenbrecher/in, Heitere, Trübsinnige, Riesige, Allmächtige, Siegreiche

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

☐ Mensch ☐ Zwerg ☐ Elf ☐ Halbling ☐ Ork ☐ _____

☐ heißblütiger Jüngling ☐ ein erstklassiges Exemplar ☐ wer kann das schon sagen? ☐ _____

☐ grüblerische Augen ☐ trotzige Augen ☐ neugierige Augen ☐ große Augen ☐ _____

☐ großgewachsen ☐ muskelbepackt ☐ drahtig ☐ geschmeidig ☐ _____

☐ exotisches Kleidung ☐ zerschlissene Kleidung ☐ Tätowierungen und Narben ☐ wilde Haarpracht ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Weitgereister Wanderer

Wenn du ***Wissen kundtust*** und dabei in Erinnerungen an deine vielen Reisen schwelgst, dann hast du einen Vorteil.

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

- Wer von euch ist mit mir weit umher gereist?
- Wer von euch mag meine Geschichten am liebsten?
- Wer von euch versteht meine Kultur nicht?
- Wer von euch schuldet mir noch etwas vom letzten Mal, als ich hier durch die Gegend gezogen bin?

☐ Aus einem düsteren und finsternen Land

Wenn du einer ***Gefahr trotzt*** oder ***gemeinsam vorgehst***, um ein physisches Hindernis zu überwinden, dann hast du einen Vorteil.

Wenn du dich in ein schwieriges oder gefährliches Gebiet ***vorwagst***, erzähle uns, wie du eine Konsequenz der Reise negierst oder leicht überwinden kannst.

Wenn die Gruppe in der Wildnis ein ***Lager aufschlägt***, würfle +IN, wenn du es möchtest. Bei einer 10+ erzeugt oder sammelst du 1W4 Anwendungen an Vorräten. Bei 7-9 ebenso, aber irgendeine Art von Ärger folgt dir mit zurück ins Lager.

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

- Wer von euch war schon einmal in meiner Heimat?
- Wer von euch denkt, dass ich nur ein Wilder bin?
- Wer von euch ist nur ein verweichlichter Städter?
- Wer von euch findet mich irgendwie interessant?

☐ Der letzte eines sterbenden Volkes

Dein Volk war lange Zeit bekannt für seine... (wähle drei)

☐ Hinterlist ☐ Schönheit ☐ dunklen Pakte ☐ Dekadenz ☐ Gier ☐ Wildheit ☐ Langlebigkeit ☐ Magie ☐ Adelstitel ☐ Tapferkeit ☐ Größe ☐ Lieder ☐ Stärke ☐ Grausamkeit

Wenn du den Ruf deines Volkes ausnutzt, hast du einen Vorteil beim ***Verhandeln***. Wenn du über dein Volk ***Wissen kundtust***, behandle eine 6- wie eine 7-9.

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du Gegenstände deines Volkes hervorholen, die die oben genannten Eigenschaften hervorrufen.

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

- Wer von euch hat auch einen großen Verlust zu beklagen?
- Wem von euch schulde ich eine Lebensschuld?
- Wer von euch hat geschworen, mir zu helfen?
- Wer von euch hat den Schlüssel zu dem, was ich suche?

☐ Von einem Volk, das nur den Krieg kennt

Wenn du einen Feind oder Verbündeten zum ersten Mal einschätzt, kannst du dem SL eine der folgenden Fragen stellen und er wird sie wahrheitsgemäß beantworten:

- Was ist die größte Gefahr, die von ihm ausgeht?
- Inwiefern ist er schwach oder verwundbar?

Wenn du einen Feind mit einer kleinen Waffe, die du bei dir trägst, überrascht, verbrauche eine Anwendung an Vorräten und du hast ihm gegenüber einmalig einen Vorteil.

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

- Wer von euch hat gegen mein Volk gekämpft?
- Wem von euch kann ich getrost meinen Rücken zuwenden?
- Wer von euch hat noch kein echtes Blutvergießen gesehen?
- Wen von euch habe ich als Feigling abgestempelt?

ST:
(Stärke)

GE:
(Geschicklichkeit)

KO:
(Konstitution)

IN:
(Intelligenz)

WE:
(Weisheit)

CH:
(Charisma)

TP: 20

☐ 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♦ (oder 5x♦) an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

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

Schwere Waffen (+1 Schaden)

♦ Langschwert ♦ Streitaxt ♦ Streitkolben ♦ Streithammer

♦ Morgenstern ♦ Hellebarde

♦ Dicke Felle oder Lederkürass (1 Rüstung)

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

♦ Zwei Kurzschwerter ♦ Zwei Beile ♦ Zwei Speere

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

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

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

Kleinere Gegenstände

Erinnerungsstück an deine Heimat

Wähle eine kleine Waffe

☐ Messer

☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch

☐ Beutel mit Münzen

☐ Trinkschlauch mit edlem Wein

☐ Zahn oder Klaue einer exotischen Bestie

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

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

♦

♦

♦

♦♦

♦♦

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

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

Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut ST oder KO 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“.

Spielzüge zu Beginn

Titanische Begierden

Wähle zwei:

☐ Antworten

☐ Blutige Rache

☐ Reine Zerstörung

☐ Macht über andere

☐ Fleischliche Gelüste

☐ Entdeckungen und Wunder

☐ Reichtum und Besitz

☐ Ruhm und Ehre

Wenn du einen Spielzug ausführst und dabei deiner Begierde nachgehst, würfle 1W6+1W8 statt 2W6. Wenn das Würfel-ergebnis des W6 höher als das des W8 ist, wird der SL eine zusätzliche Schwierigkeit oder Gefahr ins Spiel bringen, die aus deiner Maßlosigkeit entsteht. Wenn du einen Vorteil oder Nachteil hast, ist der zusätzliche Würfel ein W6 und es zählen nur die Würfelergebnisse, die du behältst.

Furchteinflößend

Präsenz: ○○○

Wenn du unerschrocken und unerschütterlich in den Kampf ziehst, erhältst du so viele Punkte Präsenz wie deine KO beträgt. Du kannst jeweils einen Punkt Präsenz ausgeben, um:

• einen wankelmütigen Feind in die Augen zu blicken; er zuckt zusammen, zögert oder weicht vor dir zurück.

• einen Feind, der deiner Würdig ist, herauszufordern; er betrachtet dich nun als die größte Bedrohung.

• ein barbarisches Brüllen von dir zu geben, wenn du einen Feind zu Boden wirfst; seine Verbündeten sind beeindruckt, verängstigt oder bestürzt und verhalten sich entsprechend.

Wenn du aufhörst zu kämpfen, Feigheit zeigst oder zögerst, verlierst du alle deine verbleibenden Punkte Präsenz.

Fremder

Wenn du ein **Lager aufschlägst**, kannst du den SL auffordern, dir eine Frage über deine Heimat zu stellen, warum du sie verlassen hast oder was du zurücklassen musstest. Wenn du sie beantwortest, erhältst du dafür einen EP.

Die Oberhand

Wenn du deinen **letzten Atemzug** machst, hast du einen Vorteil. Bei 7-9 kannst du dem Tod deinerseits ein Angebot machen. Wenn er es annimmt, bringt er dich ins Leben zurück. Wenn nicht, stirbst du.

Wähle einen:

☐ Gewaltige Muskeln

Wenn du im Nahkampf oder mit einer Wurfwaffe Schaden anrichtest, dann ist das **kraftvoll** (wirft sie um) und **brutal** (blutig und zerstörerisch). Du beginnst das Spiel mit zwei zusätzlich ♦♦ und deine maximale Traglast beträgt ♦x5.

☐ Pantherhafte Anmut

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

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).

☐ Vorbildlich

Du erhältst **Gewaltige Muskeln** oder **Pantherhafte Anmut**, je nachdem, was du noch nicht hast.

☐ Kraftprotz

Wenn du einen Kraftakt vollführst, benenne einen der Anwesenden, den du damit beeindruckt hast. Du hast einmalig einen Vorteil, um mit dieser Person zu **verhandeln**.

☐ Samson

Du kannst eine Beeinträchtigung markieren, um dich unmittelbar aus körperlicher oder geistiger Gefangenschaft zu befreien.

☐ Wirf irgendwas

Du kannst eine **Salve abgeben**, indem du alles wirfst, was du um dir herum aufheben kannst. Wenn es sich nicht zum Werfen eignet, würfle +ST statt +GE.

☐ Wilde Instinkte

Wenn du **Gewissheit erlangst**, kannst du kostenlos fragen: "Wonach sollte ich Ausschau halten?", selbst bei einer 6-.

Antrieb Wähle einen:

☐ Geringschätzung

Verärgere einen NSC mit deiner ungeschliffenen Art.

☐ Melancholie

Lass ein Problem eskalieren, während du grübelst.

☐ Ausschweifungen

Verursache Ärger durch übermäßige Ausschweifungen.

☐ Ehre

Halte ein Versprechen, das du einem NSC gegeben hast.

☐ Stolz

Verweigere eine Bitte oder einen Befehl, der unter deiner Würde ist.

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