

Leitfaden für Spieler

Notizen

Kämpfer

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: Falk, Ruttgar, Greger, Bryanna, Woltan, Kastor, Shanna, Ajax, Randur
Elf: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Zwerg: Ozruk, Surtur, Brinnhild, Annikke, Jaroz, Gorzata, Dimrud, Rundrig, Jarl, Aztoq

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch
- ☐ Zwerg
- ☐ Elf
- ☐ Halbelf
- ☐ _____
- ☐ jung und frech
- ☐ in den besten Jahren
- ☐ ergraut
- ☐ _____
- ☐ funkelnde Augen
- ☐ kalter Blick
- ☐ starrer Blick
- ☐ _____
- ☐ hünenhaft
- ☐ durchtrainiert
- ☐ stämmig
- ☐ drahtig
- ☐ _____
- ☐ markante Narben
- ☐ mehrfach gebrochene Nase
- ☐ fehlende Teile
- ☐ überraschend hübsch
- ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Gladiator

Wenn du einen Feind auf eine blitzschnelle oder brutale Weise erledigst, wähle eines:

- Nenne einen Feind; du hast seine Aufmerksamkeit.
- Nenne einen Verbündeten; du hast ihm eine Gelegenheit verschafft (er hat einen Vorteil, wenn er sie nutzt).
- Nenne einen Zeugen; er wird von deinen Taten berichten.

Wenn du ***Schaden erleidest***, kannst du eine Anwendung an Vorräten verbrauchen, um den Schaden und die Auswirkungen des Schlags zu halbieren. Erzähle uns, wie deine Ausrüstung die Wucht des Treffers auffängt.

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

- Wer von euch stand mir schon im Kampf gegenüber?
- Wer von euch ist am lustigsten?
- Wer von euch hat Angst vor mir?
- Wem von euch traue ich am meisten?

☐ Adliger Spross

Wenn du über Adel, Königshäuser oder deren Belange ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

Du beginnst mit einem kostenlosen Symbol, welches die Gunst eines Adligen bezeugt (siehe Ausrüstung).

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du feine, teure Gegenstände hervorholen (allerdings keine einzigartigen, obskuren oder überaus speziellen Gegenstände).

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

- Wer von euch hat mir einen Eid geschworen?
- Wer von euch gehört zu meiner Sippe?
- Wer von euch versucht, mich auszunutzen?
- Wer von euch respektiert meinen Rang nicht?

☐ Leibwächter

Wenn du über Bereitschaft verfügst (durch den Spielzug ***Verteidigen***), kannst du immer den Schaden oder die Auswirkungen eines Angriffs anstelle deines Schutzbefohlenen erleiden. Du musst dafür keine Bereitschaft ausgeben, du kannst es einfach tun.

Wenn du jemandem hilfst, sich zu erholen, addiere deine WE (mindestens 1) zu allen TP, die dein Patient wiedererlangt.

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

- Wen von euch habe ich geschworen, zu beschützen?
- Um wen von euch mache ich mir die größten Sorgen?
- Wer von euch hält mir den Rücken frei?
- Wer von euch hat mit mir geflirtet?

☐ Kriegsveteran

Du weißt, wie man seine Ausrüstung packt. Du beginnst daher das Spiel mit einem zusätzlichen ♦, deine max. Traglast beträgt ♦x7 (statt x6) und du erhältst eine zusätzliche ○ Anwendung aus Vorräte und Mehr Vorräte im Abschnitt Ausrüstung.

Wenn du im Freien ein ***Lager aufschlägst***, musst du deine Rüstung nicht ablegen und wachst beim geringsten Anzeichen von Ärger aus dem Schlaf auf.

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

- Wer von euch hat mit mir gedient?
- Wer von euch hat auf der anderen Seite gekämpft?
- Wer von euch hat das Sagen?
- Wer von euch wird unser aller Tod sein?

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 6x♦ (oder 7x♦) 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)

♦ Lederkürass oder Kettenhemd (1 Rüstung)

♦ ♦ Hauberk oder Brustplatte (2 Rüstung, schwerfällig)

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

♦ Speer ♦ Kurzschwert ♦ Keule ♦ Kampfstab

♦ 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

☐ Symbol der Gunst eines Adligen

☐ Heiltrank (heilt 10 TP oder eine Beeinträchtigung)

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

Deine maximale Traglast beträgt ♦x6 (oder ♦x7). 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

Gerüstet

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

Stangen verbiegen, Gatter anheben

Wenn du rohe Kraft einsetzt, um ein unbelebtes Hindernis zu überwinden, würfle +ST. Bei einer 10+ schaffst du es, aber wähle eins. Bei 7-9 schaffst du es ebenfalls, aber wähle zwei.

- Es dauert eine Weile.
- Du verursachst unerwünschten Schaden oder Verletzungen.
- Du machst eine Menge Lärm.
- Markiere eine Beeinträchtigung.

Schwer zu töten

Wenn du deinen *letzten Atemzug* nimmst, kannst du wählen, ob du +KO statt +nicht würfelst. Bei einer 12+ erhältst du sofort 1 TP zurück.

Einschüchternd

Wenn du beim *Verhandeln* die Androhung von Gewalt als Druckmittel benutzt, hast du einen Vorteil.

Waffenspezialisierung

Wähle zwei:

- ☐ Wenn du dich mit einem Schwert *verteidigst* und Bereitschaft aus gibst, um auf einen Angreifer zurückzuschlagen, verursachst du ganz normal Schaden (ohne Nachteil).
- ☐ Wenn du mit einem Streitkolben *Schaden verursachst*, verursachst du +1 Schaden (+2 insgesamt) und es ist *kraftvoll* (stößt Feinde um).
- ☐ Wenn du beim *Hauen & Stechen* mit einem Morgenstern eine 12+ würfelst, wird dein Gegner zudem umgeworfen oder entwaffnet (SL wählt).
- ☐ Wenn du mit einer Axt *Schaden verursachst*, verursachst du +1 Schaden (+2 insgesamt) und es ist *brutal* (blutig und zerstörerisch).
- ☐ Wenn du beim *Hauen & Stechen* mit einem Hammer eine 12+ würfelst, wird dein Gegner zudem benommen und betäubt oder seine Rüstung wird um 1 reduziert (SL wählt).
- ☐ Wenn du mit einem Speer *Schaden verursachst*, hast du Durchdringung 2 (ignoriere 2 Rüstung).
- ☐ Wenn du beim *Hauen & Stechen* mit einer Stangenwaffe eine 12+ würfelst, verursachst du +1W6 Schaden und vermeidest/verhinderst/konterst den Angriff des Gegners.
- ☐ Wenn du mit einem Dolch oder Messer *Schaden verursachst*, während du deinen Gegner packst, ignorierst du seine Rüstung, es sei denn, er ist amorph (frage den SL).

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).

☐ Eiserne Haut

Du erhältst immer +1 Rüstung (aufsummiert mit anderen Rüstungen).

☐ Gnadenlos

Wenn du kämpfst, um zu töten, ohne Gnade und ohne zu zögern, hast du einen Vorteil, wenn du *Schaden verursacht*.

☐ Eiskalt

Wenn du einer *Gefahr trotzt* (oder *gemeinsam vorgeht*), indem du ruhig bleibst und deine bisherigen Bemühungen unbeirrt fortsetzt, behandle eine 6- wie eine 7-9.

☐ Situatives Bewusstsein

Wenn du *Gewissheit erlangst*, füge diese Fragen zur Liste hinzu, die du stellen kannst.

- Was ist der wahre Standpunkt meines Feindes?
- Wer oder was ist hier die größte Bedrohung?
- Was ist der beste Weg rein/raus/durch/vorbei?

Wenn ein Kampf beginnt, kannst du dem SL eine Frage stellen, die du mit Gewissheit erlangen stellen könntest, und du hast einen Vorteil, wenn du auf Grundlage seiner Antwort handelst.

☐ Stählerner Blick

Wenn du jemanden *verteidigst*, kannst du 1 Punkt Bereitschaft ausgeben, um:

- Augenkontakt mit einem Feind zu halten. Er hat bei seinen Schadenswürfen gegen dich und denjenigen, den du verteidigst einen Nachteil.

Antrieb Wähle einen:

☐ Herausforderung

Lass dich auf einen Kampf ein, von dem du nicht weißt, ob du ihn gewinnen kannst.

☐ Ruhm

Prahle gegenüber NSC's, damit sie von deinen Taten berichten.

☐ Frieden

Lege einen Konflikt oder Streit ohne Blutvergießen bei.

☐ Stolz

Weise jemanden, der dich nicht respektiert, in die Schranken.

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