

IN GEFAHR

Gefahren trotzen

Wenn du **trotz einer drohenden Gefahr handelst oder unter einem Unglück leidest**, beschreibe wie du damit umgehst und würfle. Wenn du das tust indem du...

- ... dagegen hältst, +STÄ
- ... ausweichst oder schnell handelst, +GES,
- ... es erträgst, +KON,
- ... geistesgegenwärtig handelst, +INT,
- ... mentale Stärke einsetzt, +WEI,
- ... deinen Charme und deine Umgangsformen spielen lässt, +CHA

Bei einer 10+ schaffst du was du vor hattest, die Gefahr ist abgewendet. Bei einer 7-9 stolperst, zögerst oder schreckst du zurück: Der SL wird dir ein schlechteres Ergebnis, einen teuren Handel oder eine hässliche Entscheidung anbieten.

Hauen & Stechen

Wenn du **einen Gegner im Nahkampf angreifst**, wirf +STÄ. Bei einer 10+ ffügst du dem Gegner deinen Schaden zu und vermeidest seinen Angriff. Du kannst wählen +1W6 Schaden zuzufügen, öffnest dich aber für dem Angriff des Gegners. Bei einer 7-9 ffügst du dem Gegner deinen Schaden zu und der Gegner führt einen Angriff gegen dich.

Kugelhagel

Wenn du **zielt und auf einen Gegner schießt**, wirf +GES. Bei einer 10+ hast du freies Schussfeld - füge ihm deinen Schaden zu. Bei einer 7-9, wähle eins (egal was du wählst, füge deinen Schaden zu):

- Du musst dich bewegen und begibst dich in Gefahr nach Wahl des SLs um den Schuss auszuführen.
- Du musst nehmen was du kriegen kannst: -1W6 Schaden
- Du musst mehrmals schießen, reduziere deine Munition um 1.

Verteidigen

Wenn du **eine angegriffene Person, Gegenstand oder Ort verteidigst**, wirf +KON. Bei einer 10+ halte 3. Bei einer 7-9 halte 1. So lange du verteidigst, kannst du 1 Halten ausgeben, wenn du oder das was du verteidigst angegriffen wird. Für je 1 Halten erhältst du eine dieser Optionen:

- Lenke den Angriff von dem das du verteidigst auf dich um.
- Halbiere den Schaden oder Effekt des Angriffs.
- Öffne den Angreifer für einen Verbündeten um diesem +1 voraus gegen den Angreifer zu geben.
- Füge dem Angreifer Schaden in Höhe deiner Stufe zu.

Helfen oder Behindern

Wenn du **einer Person hilfst oder sie behinderst zu der du ein Bindung besitzt**, wirf +Anzahl Bindungen mit ihr. Bei einer 10+ erhält sie +1 oder -2, deine Wahl. Bei einer 7-9 setzt du dich Gefahren aus, Vergeltung oder Kosten.

Letzter Atemzug

Wenn du **stirbst und einen Blick auf das wirfst, was auf der anderen Seite der Schwarzen Tore des Königreichs des Todes liegt** (der SL beschreibt es dir), wirf (richtig nur werfen, +nichts - tja, dem Tod ist es egal wie hart oder cool du bist).

Bei einer 10+ hast du den Tod ausgetrickst - du bist in schlechter Verfassung aber du lebst noch. Bei einer 7-9 bietet dir der Tod einen Handel an. Nimm ihn an und du stabilisierst dich oder lehne ab und tritt durch die Schwarzen Tore wo ein unbekanntes Schicksal dich erwartet.

Bei einem Fehlschlag ist dein Schicksal besiegelt. Du wirst vom Tod als sein Eigen markiert und passierst die Schwelle bald. Der SL sagt dir wann.

JEDERZEIT

Wahrnehmen

Wenn du **eine Situation oder Person genau studierst**, wirf +WEI. Bei einer 10+ frag den SL 3 Fragen von der unten stehenden Liste. Bei einer 7-9 frag ihn 1 Frage. Du erhältst +1 voraus wenn du nach den Antworten handelst.

- Was ist hier kürzlich passiert?
- Was wird gleich passieren?
- Worauf sollte ich achten?
- Was ist hier nützlich oder wertvoll für mich?
- Wer hat hier wirklich die Kontrolle?
- Was ist hier nicht was es zu sein scheint?

Wissen teilen

Wenn du **dein gesammeltes Wissen über etwas in Betracht ziehst**, wirf +INT. Bei einer 10+ wird der SL dir etwas Interessantes und Nützliches über dieses etwas in Bezug auf deine Situation erzählen. Bei einer 7-9 erzählt der SL dir nur etwas Interessantes erzählen - es ist an dir daraus etwas Nützliches zu machen. Der SL könnte dich fragen „Woher weißt du das?“ Erkläre es ihm sofort und wahrheitsgetreu.

Belastung

Wenn du **einen Spielzug ausführst, während du eine Last trägt die deine Tragkraft übersteigt**, erhältst du für Tragkraft +1 oder Tragkraft +2 auf den Wurf -1. Wenn du mehr als Tragkraft +2 trägst, hast du die Wahl: Lass 1 Gewichtseinheit fallen und wirf -1 oder du scheitert automatisch.

IN RUHEPHASEN

Erholen

Wenn du **nichts tust außer sich in Annehmlichkeit und Sicherheit auszuruhen**, erhalte all deine LP zurück. Nach drei Tagen Rast entfernst du eine Schwächung deiner Wahl. Wenn du durch einen Heiler versorgt wirst (magisch oder anderweitig), entferne stattdessen zwei Schwächungen pro zwei Tage Rast.

Vorbereiten

Wenn du **deine Freizeit im Studium, in Meditation oder in schweren Übungen verbringst**, erhältst du Vorbereitung. Nach einer Woche oder zwei erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat oder länger erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn deine Vorbereitung sich auszahlt, gib 1 Vorbereitung für +1 auf irgendeinen Wurf aus. Du kannst nur 1 Vorbereitung pro Wurf ausgeben.

Aufsteigen

Wenn du **eine Auszeit nimmst (Stunden oder Tage) und EP gleich (oder größer) deiner aktuellen Stufe + 7**, zieh dein Level + 7 von deinen EP ab, erhöhe deine Stufe um 1 und wähle einen Fortgeschrittenen Spielzug deiner Klasse. Wenn du ein Zauberer bist, erhältst du neue Zaubersprüche für dein Zauberbuch. Wähle eines deiner Attribute und erhöhe es um 1 (das kann deinen Modifikator verändern). Verändere deine Konstitution, erhöhe deine Maximalen und aktuellen LP. Attributswerte können nicht über 18 steigen.



IN DER ZIVILISATION

Ausstehender Steckbrief

Wenn du zu einem zivilisierten Ort zurückkehrst, an dem du schon mal Ärger gemacht hast, wirf +CHA. Bei einem Treffer haben sich deine Taten herumgesprochen und man erkennt dich. Bei einer 7-9 kommt dazu, dass der SL eine Komplikation wählt:

- Der örtliche Ordnungshüter hat einen Steckbrief auf deine Gefangenname ausgesetzt.
- Jemand hat ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt.
- Jemand der dir wichtig ist steckt nun durch deine Taten in der Klemme.

Beschaffung

Wenn du mit Gold in den Taschen losziehst um etwas zu kaufen ...

... und wenn es etwas ist, das in der Siedlung in der du bist erhältlich ist, kannst du es zum Marktpreis erwerben.

... und wenn es etwas Besonderes ist, dass über das im Ort übliche hinaus geht oder nicht alltäglich ist, wirf +CHA. Bei einer 10+ findest du was du brauchst für einen angemessenen Preis. Bei einer 7-9 musst du mehr bezahlen oder dich mit etwas ähnlichem zufrieden geben.

Verhandlung

Wenn du einen Ansatz hast um einen SL Charakter zu beeinflussen, wirf +CHA. Ein Ansatz ist etwas das dieser Charakter braucht oder will. Bei einem Erfolg (7+) verlangen sie etwas von dir und tun es wenn du ihnen ein Versprechen gibst. Bei einer 7-9 benötigen sie jedoch vorher und sofort eine Zusicherung zu deinem Versprechen.

MIETLINGE

Gewagter Befehl

Mietlinge tun was ihnen gesagt wird so lange es nicht offensichtlich gefährlich, herabwürdigend oder dumm ist und ihre Kosten gedeckt wurden.

Wenn ein Mietling sich in einer gefährlichen, herabwürdigenden oder einfach nur verrückten Situation befindet in die er durch einen Befehl geraten ist, wirf +Loyalität.

Bei einer 10+ bleibt er standhaft und führt den Befehl aus.

Bei einer 7-9 tut er es für jetzt, kommt aber später mit ernsthaften Forderungen auf dich zu. Erfülle sie oder der Mietling kündigt unter den schlimmsten Umständen

Rekrutieren

Wenn du die Nachricht verbreitest, dass du Hilfe anheuern willst, wirf. Wenn du bekannt machst...

- ...dass du gut bezahlst, nimm +1
- ...was du vor hast zu tun, nimm +1
- ...dass sie einen Teil dessen erhalten was ihr findet, nimm +1

Wenn du eine nützliche Reputation in dieser Gegend besitzt, nimm zusätzlich +1. Bei einer 10+ hast du eine Auswahl an fähigen Anwärtern zur Auswahl, ohne Nachteile durch Ablehnungen. Bei einer 7-9 musst du dich mit jemandem mit ähnlichen Fähigkeiten abgeben oder ihn abweisen.

Bei einem Fehlschlag gibt jemand der ungeeignet ist, aber Einfluss besitzt bekannt dass er mitkommen möchte (z.B. ein törichter Jüngling, rücksichtsloser Draufgänger, ein verschleierte Feind). Nimm ihn mit und ertrage die Konsequenzen oder lehne ihn ab. Wenn du Anwärter ablehnst, erhalte -1 voraus auf Rekrutieren.

IN DER WILDNIS

Eine gefährliche Reise unternehmen

Wenn ihr durch gefährliches Territorium reist, wählt ein Mitglied der Gruppe aus, dass als Wegbereiter agiert, eines das vorweg die Gegend auskundschaftet und eines das als Quartiermeister handelt (derselbe Charakter kann nicht zwei Aufgaben übernehmen). Wenn ihr nicht genug Gruppenmitglieder habt oder wählt eine Aufgabe nicht zu verteilen, behandelt diese Aufgabe als mit einer 6 geworfen. Jeder Charakter mit einer Aufgabe wirft +WEI. Bei einer 10+...

- ...reduziert der Quartiermeister die Anzahl der Rationen um 1.
- ...reduziert der Wegbereiter die Dauer der Reise (der SL legt fest wie stark)
- ...erkennt der Kundschafter jegliche Gefahr schnell genug, so dass die Gruppe der Gefahr überlegen ist.

Bei einer 7-9 erfüllen alle ihre Aufgabe wie erwartet. Die übliche Zahl Rationen wird verbraucht, die Reise dauert so lange wie erwartet und keine Gefahr ist der Gruppe überlegen oder umgekehrt.

Lager aufschlagen

Wenn du rastest verbrauche eine Ration.

Wenn du in gefährlicher Umgebung bist, lege die Wachen fest.

Wenn du genug EP hast um aufzusteigen, kannst du Aufsteigen.

Falls du nach einigen Stunden ungestörten Schlafs aufwachst, heilt du Schadenspunkte in Höhe deiner halben maximalen LP.

Wache halten

Wenn du Wache hältst und sich etwas dem Lager nähert, wirf +WEI.

Bei einer 10+ bist du in der Lage das Lager zu wecken und eine Reaktion vorzubereiten, das Lager erhält +1 voraus.

Bei einer 7-9 reagierst du einen Moment zu spät; das Lager ist wach aber hat kaum Zeit zur Vorbereitung. Ihr habt Waffen und Rüstung bereit, aber sonst kaum etwas.

Bei einem Fehlschlag, ist was auch immer außerhalb des Lagerfeuerscheins lauert euch überlegen.

ZUM ABSCHLUSS

Zechen

Wenn du triumphierend zurückkehrst und eine große Party feierst, gibt 100 Münzen aus und wirf + extra 100 Münzen die du ausgibst. Bei einer 10+ wähle 3. Bei einer 7-9 wähle 1. Bei einem Fehlschlag wähle trotzdem 1 aber das Ganze gerät außer Kontrolle.

- Du freundest dich mit einem nützlichen NSC an.
- Du hörst Gerüchte über eine Gelegenheit.
- Du erhältst nützliche Informationen.
- Du wirst nicht verwickelt, verhext oder betrogen.

Ende der Spielsitzung

Wenn ihr das Ende der Spielsitzung erreicht, wähle eine deiner Bindungen, von der du glaubst, dass sie aufgelöst wurde (komplett erkundet, nicht mehr relevant oder anderes). Frag den Spieler des Charakters mit dem du die Bindung hast ob er zustimmt. Wenn du dies tust, erhöhe deine EP und streiche diese Bindung. Schreibe eine neue Bindung mit einem Spieler deiner Wahl auf. Wenn die Bindungen aktualisiert wurden, sieh dir deine Gesinnung an. Wenn du sie mindestens einmal erfüllt hast während der Spielsitzung, erhöhe deine EP. Dann beantworte diese drei Fragen mit der Gruppe:

- Haben wir etwas wichtiges Neues über die Welt erfahren?
- Haben wir bemerkenswerte Monster oder Gegner bezwungen?
- Haben wir bemerkenswerte Schätze erbeutet?

Für jedes „Ja.“ erhöht jeder seine EP.