

SL-Grundsätze: Fang mit der Geschichte an und beende sie auch damit – Arbeite immer zusammen, vor allem bei Konflikten – Mach die Welt lebendig, voller Wunder und Gefahren – Stell Fragen und nimm die Antworten mit ins Spiel – Mach jeden Würfelwurf wichtig – Spiel, um zu sehen, was passiert – Bleib locker

SL Best Practices: Sei neugierig – Gewinne das Vertrauen deiner Spieler – Halte die Geschichte am Laufen – Komm schnell zur Action – Hilf den Spielern, das Spiel zu nutzen – Schaffe eine Meta-Konversation – Sag ihnen, was sie wissen müssten – Verankere die Welt in Motiven – Erwecke die Mechanik des Spiels zum Leben – Formuliere lieber um, als etwas abzulehnen – Arbeite mit Momenten und Montagen

AKTIONSWÜRFE

Fordere einen Aktionswurf, wenn ein Charakter eine Aktion ausführt, deren Ergebnis unklar ist und deren Erfolg oder Fehlschlag für die Geschichte wichtig ist.

- Such dir eine Charaktereigenschaft aus.
- Leg einen Schwierigkeitsgrad fest.
- Setz mit dem Spieler den Einsatz für den Würfelwurf fest.
- Verteil gegebenenfalls Vorteile oder Nachteile.
- Sag dem Spieler, er soll den Dualitätswürfel werfen.
- Entscheide anhand des Würfelergebnisses, wie es weitergeht.

AKTIONSWURF ERGEBNISS

- Kritischer Erfolg:** Sie kriegen, was sie wollten, und noch ein bisschen mehr. Sie kriegen eine Hoffnung und werden Stress los.
- Erfolg mit Hoffnung:** Sie kriegen, was sie wollten, und bekommen eine Hoffnung.
- Erfolg mit Furcht:** Sie kriegen, was sie wollen, aber es gibt eine Konsequenz. Du bekommst eine Furcht.
- Fehlschlag mit Hoffnung:** Sie kriegen wahrscheinlich nicht, was sie wollen, und es gibt Konsequenzen, aber sie bekommen eine Hoffnung.
- Fehlschlag mit Furcht:** Sie kriegen nicht, was sie wollten, und es läuft alles ziemlich mies. Du bekommst eine Furcht.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

- AGILITÄT**
Sprinten, Springen, Manövrieren
- INSTINKT**
Wahrnehmen, Spüren, Navigieren
- STÄRKE**
Heben, Zerschlagen, Packen
- PRÄSENZ**
Bezaubern, Auftreten, Täuschen
- FINESSE**
Kontrollieren, Verstecken, Basteln
- WISSEN**
Erinnern, Analysieren, Verstehen

SCHWIERIGKEIT

5	10	15	20	25	30
SEHR LEICHT	LEICHT	DURCHSCHNITT	SCHWER	SEHR SCHWER	FAST UNMÖGLICH

HOFFNUNG & FURCHT

Wenn ein Spieler mit Hoffnung würfelt, bekommt er eine Hoffnung. **Hoffnung kann man für Folgendes verwenden:**

- Hilf einem Verbündeten
- Nutze eine Erfahrung
- Starte einen Tag-Team-Wurf
- Aktiviere ein Hoffnungs-Merkmal

Bei einem Würfelwurf mit Furcht erhältst du einen Furchtpunkt. **Du kannst einen Furchtpunkt ausgeben, um:**

- Unterbrich die Spieler, um einen Zug zu machen.
- Mach einen zusätzlichen GM-Zug.
- Richte das Rampenlicht während eines Kampfes auf einen zusätzlichen Gegner.
- Nutze das Merkmal „Furcht“ eines Gegners.
- Nutze das Merkmal „Furcht“ einer Umgebung.
- Füge die Erfahrung eines Gegners zu einem Würfelwurf hinzu.

GEGNER INS RAMPENLICHT STELLEN

Wenn du einen Gegner ins Rampenlicht stellst, hast du folgende Optionen:

- Beweg dich in Nahkampfreichweite und mach einen Waffenangriff
- Beweg dich in Nahkampfreichweite und mach eine Gegneraktion
- Beende einen vorübergehenden Zustand oder Effekt
- Sprinte an einen anderen Ort auf dem Schlachtfeld

SL ZÜGE

Mach jedes mal einen Zug wenn:

- Sie würfeln bei einem Aktionswurf mit Furcht.
- Sie scheitern bei einem Aktionswurf.
- Sie tun etwas, das Konsequenzen haben könnte.
- Sie bieten dir eine einmalige Gelegenheit.
- Sie schauen dich an, um zu sehen, was als Nächstes passiert.

BEISPIELE FÜR SL ZÜGE

- Zeig, wie die Welt reagiert.**
„Der Tritt zerschmettert die Tür. Licht strömt aus der Baracke, wo ein halbes Dutzend verschlafene Soldaten wackelig auf die Beine kommt und besorgt schaut.“
- Mach einen Zug, die die Charaktere nicht sehen.**
„Du bereitest dich auf den Alarm vor ... aber die Tür öffnet sich und alles scheint in Ordnung zu sein ... vorerst.“
- Stell eine Frage und baue auf der Antwort auf.**
„Wie hast du den Attentäter entdeckt, der in den Baumwipfeln lauert?“
- Zeig die Kollateralschäden.**
„Der Minotauren Zerstörer rast auf die Straße, zerschmettert einen Gemüsekarren, schleudert Kohlköpfe durch die Luft und schleudert den Händler gegen die Wand.“
- Lass einen NSC so handeln, wie es zu ihm passt.**
„Der Bandit mit dem gezackten Messer schnappt sich die Goldtasche vom Händler und versucht zu fliehen.“
- Heb einen temporären Zustand oder Effekt auf.**
„Die Wache schneidet die Ranken durch, die ihre Beine festhalten. Sie schaut sich nach ihrem nächsten Ziel um und hebt ihr Schwert.“
- Nutze die Ziele der Charaktere, um sie zum Handeln zu bewegen.**
„Die Reliquie, die du für dein Volk zurückholen willst, schwebt bedrohlich in der Mitte des Altars, umgeben von Kultisten, die sich darauf vorbereiten, ihre Kraft zu rauben.“
- Verändere die Umgebung.**
Kaum hast du die alte Seilbrücke überquert, reißt sie und du steckst auf der anderen Seite fest.
- Signalisier eine drohende Gefahr außerhalb des Geschehens.**
„Du hörst das Krachen fallender Bäume und zerbrechender Äste, während donnernde Schritte näher kommen. Was machst du?“
- Einen Gegner ins Rampenlicht stellen.**
„Als der Skelettgräber auf dich zustolpert, um dich anzugreifen, siehst du, wie die beiden anderen an seiner Flanke ihre Aufmerksamkeit ebenfalls auf dich richten.“
- Enthülle eine unangenehme Wahrheit oder eine unerwartete Gefahr.**
„Er greift in seinen Umhang und holt den Orb der Rache hervor, während du erkennst, dass er die ganze Zeit der Nekromant war.“
- Halt jemanden oder etwas Wichtiges fest.**
„Der Dieb schleicht sich an dir vorbei, springt in den Wagen, schnappt sich die Statue vom Sitz und stopft sie in seine Tasche.“
- Zwing die Gruppe, sich aufzuteilen.**
„Die Elementare zerstreuen sich – zwei laufen in Richtung Stadt, drei stürmen auf die Mühle zu. Was macht ihr?“
- Nutze die Hintergrundgeschichte eines SCs gegen ihn.**
„Dein Mentor seufzt und zieht seine Klinge. „Ich wünschte, es wäre nicht so weit gekommen, mein Kind. Aber du verstehst immer noch nicht, welche Opfer nötig sind, um den Frieden zu bewahren.“
- Verpasse dem SC Stress als Konsequenz für seine Handlungen.**
„Du kannst den Baron in Sicherheit bringen, wenn du einen Stress nimmst. Sonst kannst du nur dich selbst in Sicherheit bringen. Was machst du?“
- Entferne eine Gelegenheit für immer.**
„Die Tür fällt zu und schneidet dich vom Tresorraum ab, während der Tempel weiter einstürzt. Du musst einen anderen Ausgang finden, wenn du hier lebend rauskommen willst.“