

Wichtige Infos für Spielleiter

Herausforderungswert bestimmen

Der Herausforderungswert bestimmt die Schwierigkeit einer Handlung und muss mit dem entsprechenden Aktionswurf erreicht werden um erfolgreich zu sein.

| Beispiele für Herausforderungswerte | | |
|-------------------------------------|------|--|
| Schwierigkeit | Wert | Beispiel |
| Alltäglich | 10 | über einen 1,5m Spalt springen, Wand mit Vorsprüngen hochklettern, schwache Tür aufbrechen, um einen kleinen Preisnachlass feilschen |
| Herausfordernd | 15 | Rauhe Oberfläche hochklettern, Bedeutung eines Textes ungewohnter Sprache erahnen (gleiche Sprachgruppe), starke Holztür aufbrechen |
| Heroisch | 20 | glatte Oberfläche hochklettern, über 4,5m Spalt springen, Text ungewohnter Sprache übersetzen (gleiche Sprachgruppe), neutrale Gruppe überzeugen ein Risiko für einen einzugehen |
| Episch | 25 | Text fremder Sprache übersetzen, Eisentür aufbrechen |
| Legendär | 30 | über eine 7,5m Schlucht springen, flache Oberfläche hochklettern, sich einen Feind zum Freund machen |

Die Umgebung sollte so gestaltet werden, dass sie dem Level der Gruppe entspricht.

Umkämpfte Aktionen

Manchmal stehen sich zwei Charaktere direkt bei einer Aktion gegenüber. Dies kann z.B. ein Armdrücken zweier Barbaren, das Vorbeischleichen an einer Wache oder anderes. In diesem Fall werden entweder feste Charakterwerte (z.B. Entschlossenheit) oder zwei Attributswürfe (Täuschung gegen Wahrnehmung beim Schleichen) gegeneinandergestellt.

Gruppenaktionen

Führt die komplette Gruppe eine Aktion aus, dann kann man einen Gruppenwurf machen lassen. In diesem Fall werfen alle Mitglieder der Gruppe, die sich an der Aktion beteiligen und der Erfolg wird dadurch bestimmt, ob es mehr Gruppenmitglieder gibt, die Erfolg hatten oder nicht. Der Spielleiter entscheidet, wann Aktionswürfe so durchgeführt werden können.

NPC Werte

Einige NPCs benötigen zwar keine Werte, aber viele, die für umkämpfte Aktionen (Handeln, Vorbeischleichen) oder für Kämpfe direkt verwendet werden benötigen zugewiesene Attribute.

Komplexer Aufbau

Diese NPCs werden wie Charaktere aufgebaut nach ähnlichen Regeln. Das lohnt sich nur für wichtige Bösewichte oder Verbündete, die öfter als einmal verwendet werden sollen.

Einfacher Aufbau

Der einfache Aufbau lohnt sich bei NPCs für einen Kampf, ‚Standard-NPCs‘ (Orks, Goblins, etc) oder, wenn spontan Werte benötigt werden. Wähle den Level des NPCs (in Abhängigkeit der Stufe der Spielercharaktere) und die Verteidigungswerte abhängig von dessen Stärken und Schwächen innerhalb des angegebenen Bereichs. Wähle 1-3 Hauptattribute, welche die Stärken darstellen und so viele Nebenattribute wie nötig sind um den NPC zu definieren. Die im folgenden angegebenen Werte sollten nicht über-, können aber unterschritten werden.

| Einfacher NPC Aufbau | | | | |
|----------------------|---------------|--------------------|----------------|----------------|
| NPC Level | Trefferpunkte | Verteidigungswerte | Hauptattribute | Nebenattribute |
| 1 | 10-22 | 10-16 | 4 | 3 |
| 2 | 12-24 | 11-17 | 5 | 3 |
| 3 | 14-26 | 12-18 | 5 | 4 |
| 4 | 16-28 | 13-19 | 6 | 4 |
| 5 | 18-30 | 14-20 | 6 | 5 |
| 6 | 20-32 | 15-21 | 7 | 5 |
| 7 | 22-34 | 16-22 | 7 | 6 |
| 8 | 24-36 | 17-23 | 8 | 6 |
| 9 | 26-38 | 18-24 | 8 | 7 |
| 10 | 28-40 | 19-25 | 9 | 7 |
| 11 | 30-42 | 19-25 | 9 | 8 |
| 12 | 32-44 | 20-26 | 10 | 8 |
| 13 | 34-46 | 20-26 | 10 | 9 |
| 14 | 36-48 | 21-27 | 10 | 9 |
| 15 | 38-50 | 21-27 | 10 | 9 |
| 16 | 40-52 | 22-28 | 10 | 9 |
| 17 | 42-54 | 22-28 | 10 | 9 |
| 18 | 44-56 | 23-29 | 10 | 9 |
| 19 | 46-58 | 23-29 | 10 | 9 |
| 20 | 48-60 | 24-30 | 10 | 9 |

Nachdem die Werte gewählt wurden wähle einige der nachfolgenden Meisterschaften (oder aus der Meisterschaftsliste):

- Angriffsspezialisierung (Stufe = NPC level, max 9): Vorteil 1 pro Stufe auf einen Angriffstyp.
- Debuff-Fokus: Wähle einen auslösbaren Debuff. Wenn ein Angriff 5 oder mehr Schaden zufügt kannst du den Debuff auslösen. Bei Debuff-Angriffen erhältst du Vorteil 2.
- Überlegener Debuff-Fokus (nur Spielleiter): Wähle einen Debuff. Wenn ein Angriff Schaden zufügt kannst du den Debuff auslösen. Bei Debuff-Angriffen erhältst du Vorteil 3.
- Debuff-Resistenz Stufe 1-2 (nur Spielleiter): Wähle einen Debuff:
 - Stufe 1: Erhalte +5 auf Verteidigung gegen den Debuff.
 - Stufe 2: Immun gegen Debuff.
- Buff-Fokus Stufe 1-3: Wähle einen Buff:
 - Stufe 1: Wenn du den Buff auf ein Einzelziel wirkst hast du automatisch Erfolg. Bei mehreren Zielen erhältst du Vorteil 2.
 - Stufe 2: Du erhältst Vorteil 3 bei mehreren Zielen. Du kannst den Buff 1 Zeitinkrement schneller auslösen.
 - Stufe 3: Je nach Dauer des Buffs:
 - Aufrechterhaltung**: Du erhältst Vorteil 4 bei mehreren Zielen. Aufrechterhaltung durch freie Aktion.
 - Andere Dauer**: Vorteil 5 bei mehreren Zielen.
- Schadensresistenz Stufe 1-4 (nur Spielleiter): Wähle Kraftvoll oder genau und erhalte:
 - Stufe 1: Verteidigungswerte sind um 3 gegen den Angriffstyp erhöht.
 - Stufe 2: Verteidigungswerte sind um 6 gegen den Angriffstyp erhöht.
 - Stufe 3: Verteidigungswerte sind um 9 gegen den Angriffstyp erhöht.
 - Stufe 4: Immunität gegen den Angriffstyp.
- Elementare Resistenz Stufe 1-4: Wähle einen Energietyp und erhalte je nach Stufe:
 - Stufe 1: Verteidigungswerte sind um 3 gegen den Energietyp erhöht.
 - Stufe 2: Verteidigungswerte sind um 6 gegen den Energietyp erhöht.
 - Stufe 3: Verteidigungswerte sind um 9 gegen den Energietyp erhöht.

- Stufe 4: Immunität gegen den Energietyp.
- Überlegene Fußarbeit: Keine Gelegenheitsangriffe durch Bewegung.
- Tödlicher Schlag (Stufe = NPC Level, max 9): Siehe Meisterschaftsliste
- Schlaghagel (Stufe = NPC level, max 6): siehe Meisterschaftsliste
- Mehrfachdebuff-Spezialist: siehe Meisterschaftsliste
- Massenschlächter (Stufe = NPC level, max 5): Wähle einen Angriffstyp. Nachteil bei Angriffen gegen mehrere Ziele mit diesem Typ ist um 1 pro Stufe verringert.
- Mächtiger Debuff: Debuff mit ‚Widerstandswurf‘ wählen. Widerstandswürfe gegen den Debuff erhalten Nachteil 1.
- Widerstandsfähigkeit: Vorteil 1 auf Widerstandswürfe.
- Fähigkeitsspezialisierung (Stufe = NPC level, max 9): Wähle 1 Attribut. Vorteil 1 auf nicht-Angriffs, nicht-Auslösungswürfe mit dem Attribut.
- Überlegene Konzentration Stufe 1-3: Pro Stufe 1 zusätzlicher Buff aufrechterhalten.

Beispiel NPC: Sumpfschlangen

Nehmen wir an wir erstellen Sumpfschlangen für eine Gruppe von Level 3 Charakteren. Das Level der Sumpfschlangen ist somit ebenfalls 3. Die Schlangen sollten nicht allzu schwer zu töten sein, also wählen wir das untere Limit an Trefferpunkten: 14. Bei Verteidigungswerten sollten die Schlangen schnell, halbwegs kräftig und nicht sehr willensstark sein. Wir wählen also Schutz: 18, Zähigkeit: 15 und Entschlossenheit: 12. Wir wählen nur ein Hauptattribut mit Beweglichkeit 5 und wählen Wahrnehmung, Fitness und Täuschung als Nebenattribute mit 4. Für Meisterschaften wollen wir das Gift der Schlangen hervorheben und wählen daher Mehrfachdebuff-Spezialist und Debuff-Fokus, wodurch die Schlangen Betäubung und Anhaltenden Schaden auslösen können, wenn die 5 oder mehr Schaden zufügen.

Boss NPCs

Bosse sollten episches sein und damit stärker als normale NPCs. Dafür kann man sich an dieser Liste orientieren:

| Boss NPC Build | | | | | |
|----------------|---------------|-------------------|----------------|----------------|-------------|
| Boss Level | Trefferpunkte | Verteidigungswert | Hauptattribute | Nebenattribute | Bossvorteil |
| 1 | 40 | 12-17 | 6 | 4 | 1 |
| 2 | 50 | 13-18 | 6 | 4 | 1 |
| 3 | 60 | 14-19 | 7 | 5 | 2 |
| 4 | 70 | 15-20 | 7 | 5 | 2 |
| 5 | 75 | 16-21 | 8 | 6 | 2 |
| 6 | 80 | 17-22 | 8 | 6 | 3 |
| 7 | 85 | 18-23 | 9 | 7 | 3 |
| 8 | 90 | 19-24 | 9 | 7 | 3 |
| 9 | 95 | 20-25 | 10 | 8 | 4 |
| 10 | 100 | 21-26 | 10 | 8 | 4 |
| 11 | 100 | 21-26 | 10 | 9 | 4 |
| 12 | 105 | 22-27 | 10 | 9 | 5 |
| 13 | 105 | 22-27 | 10 | 9 | 5 |
| 14 | 110 | 23-28 | 10 | 9 | 5 |
| 15 | 110 | 23-28 | 10 | 9 | 6 |
| 16 | 115 | 24-29 | 10 | 9 | 6 |
| 17 | 115 | 24-29 | 10 | 9 | 6 |
| 18 | 120 | 25-30 | 10 | 9 | 7 |
| 19 | 120 | 25-30 | 10 | 9 | 7 |
| 20 | 125 | 26-31 | 10 | 9 | 7 |

Bossvorteil

Ein Boss ist ein gefährlicher Gegner und hat somit diverse Boni. Er kann nicht von Todesstößen betroffen sein, es sei denn seine Trefferpunkte sinken auf 0. Außerdem erhält er Vorteil auf alle Angriffswürfe gleich dem Bossvorteil.

Zusätzlich zu den normalen Aktionen erhält der Boss eine Anzahl an Aktionen gleich dem Bossvorteil. Jede Bossaktion ist eine einzelne große Aktion die nicht auf das normale Aktionslimit zählt. Jede Bossaktion ist in einer eigenen Position in der Initiativreihenfolge anzuwenden. Führe die Bossaktionen im Reisschlussverfahren mit den Aktionen der Charaktere durch. Sind am Ende der Runde noch Bossaktionen übrig führe sie dort nacheinander durch.

Kämpfe planen

Im Folgenden gibt es Tipps für interessante Kämpfe

Schwierigkeit

Für die Schwierigkeitseinschätzung kann die nachfolgende Tabelle verwendet werden.

| Schwierigkeitsgrad für Kämpfe | |
|-------------------------------|-----------------------|
| Schwierigkeitsgrad | Gesamter NPC Level |
| Leicht | Level der Gruppe x .5 |
| Mittel | Level der Gruppe x 1 |
| Schwer | Level der Gruppe x 2 |

Bosse zählen das 4-fache ihres Levels in dieser Rechnung.

Handlanger

Sind viele Gegner gewünscht können Handlanger verwendet werden, was kurz erklärt Gegner sind, die man leicht bezwingen kann. 1 NPC kann gegen 3 Handlanger des gleichen Levels getauscht werden. Diese haben die gleichen Werte, allerdings sind die Trefferpunkte durch 4 geteilt.

Kampfkulisse

Kämpfe in leeren, flachen Räumen sind langweilig. Biete den Spielern eine Umgebung, die sie für heldenhafte Taten nutzen können. Ein paar Ideen:

Mehrere Ebenen. Treppen, Steinbrocken, Überhänge, Löcher und anderes an dem die Kämpfenden hinaufklettern oder hinabsteigen können.

Schwieriges Terrain. Ein Sumpf, ein geölter/gebonerter Boden oder ein dünner Blaken lässt Spieler entscheiden was sie in diesen Situationen machen sollen.

Gefahren. Extra Aktionen können für Umweltereignisse eingeplant werden. Ausbruch eines Geysirs, Feuersäulen als Fallen aus dem Boden oder giftige Pilzsporen können Spieler befallen.

Direkter Schaden

Manchmal nimmt man Schaden von etwas anderem als feindlichen Angriffen. Z.B. Minen auf alten Schlachtfeldern, Fallen oder Erfrierung.

In solchen Situationen kann direkter Schaden anhand der Schwere der Situation gewählt werden. Hier ein Leitfaden:

Leichter Schaden (Schweregrad 1 - 4): Der Schaden ist unangenehm aber nicht wirklich gefährlich für den Charakter.

Mittlerer Schaden (Schweregrad 5 - 7): Der Schaden ist schwer, wird den Charakter jedoch vermutlich nicht außer Gefecht setzen.

Schwerer Schaden (Schweregrad 8 - 10): Der Schaden ist lebensbedrohlich und kann einen Charakter leicht außer Gefecht setzen.

| Direkter Schaden | | |
|------------------|---------|---|
| Schweregrad | Schaden | Beispiel |
| 1 | 1w4 | 3m fallen, in kleines Lagerfeuer fallen |
| 2 | 1w6 | 6m fallen, 24h extremen Temperaturen ausgesetzt |
| 3 | 1w8 | 9m fallen, in Stachelgrube fallen |
| 4 | 1w10 | 12m fallen, Brennen |
| 5 | 2w6 | 15m fallen, einem kleinen höhleneinsturz ausgesetzt sein |
| 6 | 2w8 | 18m fallen, autounfall |
| 7 | 2w10 | 21m fallen, in säure fallen |
| 8 | 3w8 | 24m fallen, Flugzeugabsturz |
| 9 | 3w10 | 27m fallen, in lava fallen |
| 10 | 4w8 | 30m+ fallen, zwischen 2 harten oberflächen zerquetscht werden |

Der Spielleiter kann direkten Schaden als tödlichen Schaden definieren. Das macht vor allem bei Schaden, der außerhalb des Kampfes durch Fallen oder Umwelteinflüsse erhalten wird Sinn.

Folgen des Kampfes

Nicht jeder Kampf muss bis zum Tod gehen, ebensowenig muss es zwangsweise einen Gewinner oder Verlierer geben. Es ist gut möglich, dass die Spieler oder Gegner eher gefangen genommen werden oder es besser ist zu fliehen, wenn Spieler oder Gegner gar keine Motivation haben den jeweils anderen zu verfolgen.

Keine Angst haben einen Kampf zu beenden: Manchmal, obwohl es nicht so geplant war, dauert ein Kampf einfach zu lange. Ist klar, dass die Spieler gewinnen und nur kein Glück mit den Würfeln haben kann es sinnvoll sein einfach ‚vorzuspulen‘ bis die Spieler gewonnen haben. Sieht es schlecht für die Spieler aus sollte man das meist sein lassen, es sei denn, die Spieler sind ALLE der Meinung man sollte es tun.

Es ist interessanter, wenn die Gruppe besiegt anstatt ausgelöscht wird, denn das kann die Möglichkeit geben eine Flucht oder einen kompletten Racheakt möglich zu machen.

Manchmal ist Tod in Ordnung. Habt keine Angst einen Charakter auch mal sterben zu lassen, wenn zu viele schlechte Situationen aufeinandertreffen. Das erhöht die Freude über den Erfolg an anderer Stelle.