

Burgen & Backwaren

Ein Pen&Paper-Rollenspiel
um Heroische Action

Von

Stefan „lof3“ Koch

2007 – 2009

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	03	Fähigkeiten und Besonderheiten	36
Inspirationen	04	Besonderheiten	36
Benötigtes Material	04	Fähigkeiten	37
Spielwelt und Spielvorbereitung	05	Spezialanwendungen und Verstärkungen	38
Makel	06	Angriff	39
Die Philosophien	06	Charisma	41
Objekt der Gier	07	Einsicht	42
Baum der Geschichte	07	Fluch	43
Die Landkarte	08	Verteidigung	44
Der Startpunkt	09	Vorbereitung	45
Die Helden	10	Wohlthuend	47
Helden-Werte	11	Beschränkungen	48
Beispielcharakter	12	Das Heldentagebuch	50
Übersicht: Charakterwerte	13	Einträge anrufen	50
Grundlagen des Spiels	14	Taten	51
Aufgabenverteilung	14	Die Erfahrungsstufe	51
Die Würfel	14	Narben	52
Phasen des Spiels	14	Makel	52
Grenzen der Erzählung	15	Korruptionschips	52
Würfeln	17	Abenteuer und Spielleitung	54
Fähigkeitswürfe	17	Fokus	54
Die Erfolgsformel	18	Was die Helden tun	56
Würfeln im freien Spiel	18	Die Opposition	56
Stunts	19	Andere Beteiligte	56
Die 50%-Methode	19	Erschaffung von Spielleiter-Charakteren	57
Auseinandersetzungen	20	Personalisierungen	
Struktur von Auseinandersetzungen	20	von Gegenständen	57
Verstärkungen abtauschen	20	Abenteuerbereiche	58
Schadensarten	21	Korruption	59
Angriffe	21	Titel und Elemente	59
Aktive Verteidigung	22	Zuckerguss	60
Charakterrang und Schadensleite	22	Stufenwürfe	60
Schock-Schaden	23	Entwaffnen	61
Auswirkungen von Schaden	24	Flucht	62
Schaden heilen	24	Rennen	63
Narben und Pathos	24	Requisiten	64
Pathos einsetzen.	25	Requisiten einsetzen	64
Die Reserven	26	Requisiten erobern	65
Ausdauer	26	Requisiten einbringen	65
Reaktion	27	Regelübersicht	
Verstand	27	Heldenbogen	
Glück	28	Bogen für Spielleiter-Charaktere	
Glück des Mobs	29		
Spielleiter-Charaktere und Reserven	29		
Zwischenspiel	30		
Erfrischungen	30		
Vertiefungen	31		
Einsen ignorieren	32		
Einfluss	32		

Vorwort

Willkommen bei **Burgen & Backwaren**. Zunächst erlaube ich mir euch, liebe Leser, zu duzen. Es kommt mir jedes mal übertrieben vor, wenn ich ein Rollenspiel lese und darin gesiezt werde. Weiterhin nehme ich an, dass ihr schon mit Pen&Paper-Rollenspielen in Kontakt gekommen seid.

B&B ist also ein solches Rollenspiel, bei dem ein Spieler die Rolle des Spielleiters übernimmt, und die anderen Spieler, Heldenspieler genannt, je für einen Helden verantwortlich sind.

HELD in Großbuchstaben, denn hier geht es darum, große Taten zu vollbringen, sich zu entscheiden, inwieweit man von der Dunklen Seite™ Gebrauch macht, und gehörig Arsch zu treten.

Da Rollenspiele in vielen verschiedenen Arten und Weisen vorkommen, hier einige Merkmale von B&B:

- B&B liefert keine Spielwelt mit. Die müsst ihr euch selbst zusammenbauen. Allerdings gibt es zu diesem Zweck einige Hilfestellungen.
- Bei B&B haben die Heldenspieler nicht nur Einfluss auf ihre Helden, sondern auch auf deren Umwelt.
- B&B bietet taktische Herausforderung und cinematische Regeln.
- Die Helden haben auch ein Privatleben und müssen sich gelegentlich moralischen Entscheidungen stellen.

Natürlich kommt man nicht ganz allein zu einem Rollenspiel. Mein besonderer Dank gilt daher:

Arne Peeters und David Palme für umfassendes Feedback.

Dennis Engelhard für die tollen Karten.

Den Benutzern von Blutschwerter.de, DasFera.de, Helden.de und Tanelorn.net

Sowie all den Wagemutigen, die sich auf ein Testspiel eingelassen haben.

Inspirationen

B&B entstand aus einem wachsenden Satz von Hausregeln für Clinton R. Nixons **Donjon**. Irgendwann schien es mir, dass es einfacher wäre, ein komplett neues Spiel zu schreiben. Inzwischen ist von Donjon nur noch die *Rule of Success* übrig geblieben und das Spiel ist alles andere als *Old-School Dungeoneering with an All New Bent*.

Weitere außergewöhnliche Spiele, aus denen die ein oder andere Inspiration stammt sind:

The Shadow of Yesterday, ebenfalls von Clinton.

Dogs in the Vineyard, von Vincent Baker.

My Life with Master, von Paul Czege.

F.A.T.E. von Fred Hicks und Rob Donoghue

Benötigtes Material

- Kreative Mitspieler
- Stifte, Papier
- Viele sechsseitige Würfel („W6“), am besten in zwei Farben.
- Ein paar Spielsteine, Pokerchips o.ä.

Spielwelt und Spielvorbereitung

Ein Reiz des Rollenspiels ist auch das Abtauchen in eine fremde Welt. Um B&B zu spielen, braucht es dabei nicht viel: nur einen Hintergrund, in dem Helden noch echte Helden sein und das Böse mit dessen eigenen Mitteln bekämpfen können oder eben auch nicht. Fantasy oder Pulp bieten sich vermutlich an.

Im Folgenden findet ihr ein Rezept, um die Grundzüge einer Welt zu erstellen und diese im Spiel zu entwickeln. Es ist dabei in jedem Falle nötig, den Makel und die Philosophien festzulegen, da diese Bausteine von anderen Regelmechanismen genutzt werden. Die Schritte 3 bis 5 dienen dazu Material für eventuelle Geschichten zu liefern und können übersprungen werden.

Die Bausteine sind im Einzelnen:

1. **DER MAKEL:** Der leichte, aber verwerfliche Weg um seine Ziele zu erreichen.
2. **DIE PHILOSOPHIEN:** Zwei entgegengesetzte Vorstellungen, die aber beide nicht per se böse sind.
3. **DAS OBJEKT DER GIER:** Ein Ding oder Dinge, hinter denen die Mächtigen her sind. Das Objekt dient als Aufhänger für Abenteuer.
4. **DER BAUM DER GESCHICHTE:** Ein paar (prä-)historische und aktuelle Ereignisse in der Welt, sowie damit zusammenhängende Personen und Orte.
5. **DIE LANDKARTE:** Eine Karte der Region, in der das Spiel stattfindet. Im Anhang finden sich dazu Leerkarten, in die ihr einfach Orte eintragen könnt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr natürlich auch selbst zeichnen.
6. **DER STARTPUNKT:** An welchem Ort soll das Spiel beginnen?
7. **DIE HELDEN:** Wer sind die edlen Recken und gequälten Anti-Helden?
8. **HELDEN-WERTE:** Zahlen auf Zettel malen.

Makel

Bei B&B stehen die Helden immer wieder vor dem Problem, ihre Ziele nur mit **makelbehaftetem Verhalten** erreichen zu können. Was genau solches Verhalten ausmacht, muss vor dem Spiel vereinbart werden. Hier einige Beispiele:

- Unehrenhaftes Verhalten
- Umgang mit Dämonen
- Die drei Unverzeihlichen Flüche
- Die Namen der Götter missbrauchen
- Mord

Makelbehaftetes Verhalten kann also sehr eng oder sehr weit gefasst werden. Wichtig ist, dass es für alle Figuren in der Spielwelt verwerflich sein muss. Sogar die Schurken werden nicht ständig Makelbehaftetes tun. (Was echte oder gewordene Monster angeht, kann die Sache natürlich anders aussehen.)

Im Spiel besitzt der Spielleiter eine spezielle Ressource, **Korruption** genannt, mit der er die Helden in Versuchung führen kann. Wenn ein Held zu oft nachgibt, erhält er einen **Makel**. Das ist nicht per se schlecht, in der Tat kann makelbehaftetes Verhalten zu großem Reichtum führen, aber der Charakter wird gesellschaftlich mehr und mehr zum Ausgestoßenen. (Siehe *Einfluss*.)

Ihr solltet darauf achten, dass ihr makelbehaftetes Verhalten nicht all zu abstoßend definiert. Die Helden – also ihr – solltet tatsächlich ab und zu vor der Frage stehen, ob es das denn wert ist.

Die Philosophien

Widerstreitende Philosophien oder Gesinnungen sind ein Topos in der Fantasy. Um die Dinge für das Spiel einfach zu halten, solltet ihr in der Gruppe zwei widerstreitende Philosophien auswählen.

Typische Beispiele für solche Fantasy-Philosophien sind:

- Ordnung vs. Chaos
- Mystik vs. Wissenschaft
- Menschlich vs. Elfisch
- Zivilisiert vs. Urtümlich

Jeder Charakter hat eine persönlichen Stand zwischen diesen Philosophien und zwar angesiedelt auf der Skala...

Extrem A A Neutral B Extrem B

Die gewählten Philosophien sollten dabei vom Makel unabhängig sein, d.h. egal welcher Philosophie ein Charakter angehört, wird er makelbehaftetes Verhalten für verwerflich halten. „Gut“ und „Böse“ sind daher keine guten Philosophien.

Im Spiel gilt: Je unterschiedlicher die Philosophien, desto schwieriger wird der Umgang zwischen Charakteren. (Siehe dazu den Abschnitt *Einfluss*.)

Das Objekt der Gier

Bedürfnislosigkeit ist vielleicht erstrebenswert, sorgt aber nicht für gute Geschichten. Ihr solltet daher für euer Welt ein **Objekt der Gier** bestimmen, hinter dem viele, mächtige Leute her sind. Beispiele für Objekte der Gier sind:

- **WERTVOLLE GÜTER:** Gold, Magiekristalle...
- **GEWISSE GEGENSTÄNDE:** Die zwölf Drachenkugeln, die fünf Siegel des Reiches
- **ETWAS EINMALIGES:** Der Eiserne Thron, das Schwert des Wahren Königs

Ein gutes Objekt ist etwas Handfestes, das für verschiedene Leute unterschiedliche Bedeutung haben kann. Mit Gold kann man sich ein schönes Leben machen oder die Eltern des Angeboteten davon überzeugen, eine gute Partie zu sein. Mit dem Schwert des Wahren Königs sein Volk wieder vereinigen oder die eigenhändig ausfindig gemachten Abtrünnigen loswerden. Man kann die Schriftrollen der Alten suchen, in der Hoffnung darin mächtige Kampfzauber zu finden, um endlich seine Rache zu bekommen, oder einfach aus wissenschaftlichem Interesse.

Für die Helden sollte festgelegt werden, *warum* sie das Objekt haben wollen. (Dazu findet sich ein Feld auf dem Heldenbogen.) Es ist auch akzeptabel, wenn einzelne oder alle Helden, am Objekt selbst nicht interessiert sind. Dann aber gibt es bestimmt jemanden, der es *auf keinen Fall* haben darf, der böse Ursupator beispielsweise. Das sollte dann entsprechend vermerkt werden.

Das Objekt der Gier schlägt sich nicht in den Regeln nieder. Es dient primär als Abenteuer-Aufhänger.

Der Baum der Geschichte

In diesem Schritt sollen ein paar grobe Details über die Vergangenheit und aktuelle Situation der Welt gefunden werden.

Nehmt dazu ein weißes Blatt, am besten A3 oder größer, und teilt dieses in drei Teile. Der unterste Teil steht für die mythische Frühgeschichte, der mittlere Teil für die historische Zeit und der oberste für die Gegenwart. Es ist OK, wenn die Gegenwart etwas mehr Platz einnimmt als die anderen Abschnitte.

Schreibt dann in jeden Zeitabschnitt je ein Ereignis, das auf die folgenden Beschreibungen passt:

Für die Vorzeit:

- Etwas Paradiesisches
- Etwas Düsteres

Für die Historie:

- Etwas, das die Welt prägte.
- Etwas, das nur eine Episode darstellte.

Für die Gegenwart

- Etwas Gewalttätiges
- Etwas Hoffnungsvolles
- Etwas Mysteriöses

Schreibt zu jedem Ereignis **einen Ort** hinzu, an dem das Ereignis stattfand oder gerade findet. Zu diesen sieben Ereignissen können bei der Erschaffung der Helden noch weitere Ereignisse hinzukommen.

Tip: Wenn noch nicht alle Spieler die Regeln kennen, bietet es sich an, die einzelnen Schlagworte mit Bleistift vorzuschreiben und das so präparierte Blatt mitzubringen. Der Inhalt kann dann einfach über die entsprechende Stelle geschrieben werden.

Der Baum im Spiel

Wenn ihr einen Baum der Geschichte anfertigt, könnt ihr diesen im Spiel weiterentwickeln. Immer wenn etwas Bedeutendes passiert, etwa weil die Helden es vollbracht haben oder aber nicht verhindern konnten, könnt ihr dies im Baum eintragen.

Die Landkarte

Karten sind ein gutes Mittel, um das Spiel zu verorten. So kann man sich vorstellen, wo sich die Charaktere aufhalten und was es sonst noch gibt auf der Welt.

Ihr könnt entweder selbst eine Karte anfertigen oder eine der Leer-Karten aus dem Anhang nehmen. Tragt dann die sieben Orte ein, die ihr im letzten Schritt gefunden habt.

Bei der Erschaffung der Helden können noch weitere Orte aufkommen. Tragt dann ggf. auch diese auf der Karte ein.

Die Karte im Spiel

Wie den Baum könnt ihr natürlich auch die Karte im Spiel weiterentwickeln. Malt neue Orte, die im Spiel vorkommen einfach auf der Karte ein.

Beispiel: Stefan spielt in einer B&B-Runde mit. Man entscheidet sich in einem Bereich einer Fantasy-Welt zu spielen, in dem die äußeren Provinzen eines menschlichen Reiches an eine weite Steppe grenzen. Die Steppe wird von elfischen Nomaden bewohnt.

Die Gruppe legt die **Philosophien** als „Natürlich vs. Zivilisiert“ fest, wobei das Natürliche eher den Elfen, das Zivilisierte eher den Menschen zugeordnet wird. Als **Makel** wird Hexerei gewählt. Hexer sind Personen, die die magische Energie des Landes in sich aufgenommen haben, um damit Effekte zu wirken. Hexer werden dabei zunehmend nach diesen Energien süchtig.

Als **Objekt der Gier** werden Metallvorkommen in der Steppe gewählt, die durch die unbändige Energie des Landes besonders beeinflusst wurden. Entsprechend wertvoll sind Minen und Schürfrechte in dem Gebiet.

Auf den **Baum der Geschichte** werden eingetragen:

- **Paradiesisch:** Das elfische Mond-Reich in der heutigen Steppe.
(Ort: Al-Zeral, die verfallene Hauptstadt.)
- **Düster:** Dämonenplage.
Untergang des Elfenreichs und Ursprung der besonders veränderten Metall-Vorkommen.
(Ort: Der Totenfluss, der seit her vergiftet ist.)
- **Prägend:** Die Eroberung.
Das Menschenreich erobert die Steppe.
(Ort: Eisenbruch. Die imperiale Provinzhauptstadt.)
- **Episodisch:** Aufstand der Elfenstämme unter Sayala, der Weitblickenden.
(Ort: Sayalas Grab)
- **Gewaltsam:** Krieger des Adler- und des Rabenstammes gehen bei einem Markttreffen aufeinander los. Es gibt über 20 Tote. Der politische Ton unter den Stämmen wird rauer.
(Ort: Drei Windfall, Markttort)
- **Mysteriös:** Große Wildherden ziehen nach Süden.
(Ort: Der Blausee, wo die Herden trinken.)
- **Hoffnungsvoll:** Gruppen ausländischer Gläubiger siedeln auf den Ruinen von Anxarat. Eine ihrer Prophezeiung besagt, dass hier ihr Gott erscheinen wird.
(Ort: Anxarat, alte Elfenstadt)

Stefans Charakter „Haestan“ ist der Beispielcharakter dieses Buches.

Der Startpunkt

Unabhängig davon, ob ihr euch eine komplette Karte und Geschichte zurechtgelegt habt oder nicht, benötigt das Spiel einen Ausgangspunkt. Legt einen Ort fest an dem das Spiel beginnen soll und an dem sich die Helden bei Spielbeginn aufhalten.

Die Helden sollten im Hinblick darauf erschaffen werden, dass sie am Ende einen Grund haben sich am Startpunkt aufzuhalten. Im besten Fall wollen die Helden am Startpunkt noch etwas erledigen.

Die Helden

Nun ist es Zeit, dass die Helden die Bühne betreten. Jeder Heldenspieler (d.h. alle Teilnehmer bis auf den Spielleiter) erschaffen einen Helden. Im Anhang finden sich zu diesem Zweck entsprechende Vordrucke.

Jeder Held benötigt einen **Namen**. Im besten Fall weckt der Name schon Assoziationen mit dem Helden. Dabei ist es allerdings nützlich mit der Gruppe eine gewisse Namenskonvention abzustimmen, nicht dass es am Ende einer der Helden Monsieur Gardakan und der nächste Boba Fett heißt.

Als nächstes erhält jeder Held ein **Aushängeschild**. Das Aushängeschild sollte eine grobe Einordnung des Charakters bieten: „Schamane wider Willen“, „Ritter im Exil“, „Ehrgeiziger Elfenprinz“. Gute Aushängeschilder bestehen – wie die genannten Beispiele – aus einem Nomen und einem Attribut.

Weiterhin hat ein Held eine **Vorgeschichte**. Diese umfasst **vier Einträge**. Natürlich könnt ihr euch deutlich umfangreicheres für euren Helden ausdenken. Schreibt dann die vier relevantesten Punkte auf. Mögliche Einträge für die Vorgeschichte sind:

- Herkunft: Eltern, Geschwister.
- Angestrebte Karriere, Ämter, Ausbildung.
- Mitgliedschaft in gewissen Gruppen.
- Geliebte und wichtige Personen.
- Prophezeiungen bei der Geburt oder später.
- Traumatische oder bedeutende Ereignisse.

Spätestens wenn jeder Heldenspieler mit seiner Vorgeschichte fertig ist, sollten diese verlesen werden. Ihr könnt euch natürlich auch schon vorher darüber unterhalten und gegenseitig inspirieren.

Dann erhält jeder Held noch **zwei Verquickungen**. Diese Einträge können grundsätzlich die gleichen Dinge beinhalten wie die Vorgeschichte, aber sie sollten ein Element der Vorgeschichte eines anderen Helden aufgreifen. Wenn also etwa ein Charakter laut seiner Vorgeschichte Mitglied des Elch-Stammes ist, könnte ein anderer Charakter Handelsbeziehungen mit dem Elch-Stamm als Verquickung erhalten.

Auf diese Weise haben gibt es schon zu Spielbeginn mindestens indirekte Verbindungen zwischen den Helden.

Letztlich sollte noch bestimmt werden, wie der Held zum **Objekt der Gier** steht. Wie oben beschrieben.

Helden-Werte

Nachdem die Vorgeschichte und ggf. Tagebücher der Helden soweit fertig sind, brauchen die Helden noch Werte.

Ein Held erhält:

- Eine **Reserve** mit Größe 3 und die übrigen mit 2. Siehe *Reserven*.
- **7 Steigerungen** gibt es für Aushängeschild, Vorgeschichte und Verquickungen des Helden. Diese können für Fähigkeiten und Besonderheiten ausgegeben werden, wobei mindestens eine Besonderheit gekauft werden muss. Siehe *Fähigkeiten & Besonderheiten*.
- Eine **bevorzugte Umgangsform**. Siehe *Einfluss*.
- Ggf. **Makel**. Wer möchte darf auch gerne zu Spielbeginn schon böse Umtriebe hinter sich haben. Aber Vorsicht: Das macht zwar reich, aber auch unbeliebt. Siehe unter *Makel*, sowie *Ablehnung*.

Auf den nächsten beiden Seiten findet ihr Haestans Charakterblatt und eine Erläuterung der Werte.

NAME:	Der Name des Charakters
Spieler:	Der Name des Spielers
AUSHÄNGESCHILD:	Kurze, interessante Beschreibung des Charakters
ERFAHRUNGSSTUFE:	Gibt Auskunft, wie viele Taten der Held schon vollbracht hat.
PHILOSOPHIE:	Die Philosophie des Charakters
KORRUPTION:	Gewissermaßen Bruchteile von Makeln. (Immer null bei Spielbeginn.)

VORGESCHICHTE + VERQUICKUNGEN

Was bisher im Leben des Helden geschah.

TATEN (+) / MAKEL (--)/ NARBEN (X)

Das sog. Tagebuch des Helden. Hier werden Vorkommnisse aus dem Spiel festgehalten. **Taten** entsprechen Erfahrungspunkten bei anderen Spielen. **Makel** entstehen, wenn der Charakter sich korrumpieren lässt. **Narben** sind Zeichen für ein heldenhaftes Versagen.

RESERVEN

Die vier Reserven sind die wichtigsten Ressourcen aller namhaften Charaktere. Jede hat eine spezifische Wirkung:

- **Ausdauer:** Für eine Runde Erschwernisse durch Schaden ignorieren.
Zwischen Auseinandersetzungen Schaden heilen.
- **Reaktion:** Eine zusätzliche Aktion in einer Runde ausführen.
- **Verstand:** Für einen Wurf die mechanische Spezifikation einer Fähigkeit ändern.
- **Glück:** Beliebig viele Würfel in einem eigenen Wurf wiederholen.

BEVORZUGTE UMGANGSFORM

Eine Art und Weise, auf der, oder Gesprächspartner mit denen der Held besonders gut umgehen kann.

FÄHIGKEITEN

Spezielle Dinge, die der Held gut beherrscht. Fähigkeiten werden hauptsächlich durch mechanische Komponenten bestimmt. Die Namen dienen hauptsächlich der Koloration.

Alle Fähigkeiten können benutzt werden, um Fakten auszusprechen und Bonuswürfel zu erzeugen. Die Beschreibungen in Klammern zeigen weiterhin die **Spezialanwendung** der Fähigkeit an.

Die Angaben in der zweiten Zeile sind **Verstärkungen** und deren **Beschränkungen**. Fähigkeiten ohne Verstärkungen (und damit auch ohne Beschränkungen) heißen **einfach**.

BESONDERHEITEN

Besondere Besitztümer oder Qualitäten, die Bonuswürfel bringen.

Grundlagen des Spiels

Aufgabenverteilung

B&B ähnelt den meisten anderen Rollenspielen insofern, dass es einen **Spielleiter** gibt. Dieser legt den groben Rahmen des Abenteuers fest, während die anderen Spieler hauptsächlich einen Protagonisten der Handlung spielen. Die Protagonisten in B&B heißen **Helden**, ihre Spieler **Heldenspieler**. Wenn von Spieler die Rede ist, sind sowohl Spielleiter als auch Heldenspieler gemeint.

Der Spielleiter ist auch für alle Charaktere außer den Helden verantwortlich. Er kann allerdings die Kontrolle über jeden seiner Charakter zeitweise an einen Heldenspieler abgeben. Dies bietet sich insbesondere an, wenn einzelne Helden nicht in der Szene vorkommen, damit die betreffenden Heldenspieler nicht untätig bleiben.

Es ist nicht Aufgabe des Spielleiters, die Regeln auszulegen. Ihr könnt selbstverständlich alle folgenden Regeln in der Gruppe hausregeln, aber danach wird sich der Spielleiter daran halten.

Die Würfel

B&B benutzt Würfel, um ein Moment des Zufalls ins Spiel zu bringen. Alle Würfe werden offen durchgeführt.

Phasen des Spiels

Der Spielverlauf gliedert sich bei B&B in drei Phasen: Freies Spiel, Zwischenspiel und Auseinandersetzungen.

Freies Spiel bedeutet, dass hauptsächlich Charaktere ausgespielt und nur ab und zu gewürfelt wird. Das freie Spiel dient dazu die Handlung zu entwickeln, die auftretenden Charaktere auszuformen und die fiktive Welt zu erleben.

Anders als bei vielen anderen Spielen können die Heldenspieler im freien Spiel über ihren Charakter hinausgreifen und **Fakten** in der Spielwelt schaffen, wenn ein Würfelwurf gelingt. Wenn also z.B. ein Held sich an eine Gruppe anderer Charaktere heranschleicht, um sie zu belauschen und drei Erfolge erzielt, darf er drei Sachen erzählen die er hört. Der Spielleiter kann jederzeit nach Belieben Fakten schaffen, muss sich aber genau wie die Heldenspieler an die unten aufgeführten Grenzen halten.

In **Auseinandersetzungen** treffen feindliche Charaktere aufeinander. Im Gegensatz zu den zuvor genannten Phasen wird hier eine feste Rundenstruktur eingehalten und ständig gewürfelt. Auseinandersetzungen müssen nicht unbedingt körperlich sein, aber die Chance besteht immer.

Auseinandersetzungen haben daher zwei Funktionen: Sie sind ein Spielplatz, auf dem die Spieler ihr taktisches Verständnis zeigen können und sie können wichtige Scheidepunkte in der Handlung herausstellen.

Im **Zwischenspiel** letztlich können sich die Helden abseits des Abenteuers ausleben und sich mit ihren privateren Problemen herumschlagen. Hier kann der Held sich von seinen Auseinandersetzungen erholen und sich Spielleiter-Charaktere zum Freund machen.

Die heroischen Fähigkeiten eines Helden helfen ihm im Zwischenspiel aber nicht, denn egal wie gut Peter Parker als Spiderman ist, wenn es um Mary-Jane und Tante May geht, spielt das keine Rolle. Statt dessen werden die zwischenmenschlichen Probleme der Helden mit sog. **Vertiefungswürfen** abgehandelt.

Grenzen der Erzählung

Sowohl Spielleiter als auch Heldenspieler können weitreichende Änderungen in der Welt einfach erzählen. Dabei gibt aber es einige Grenzen:

I. BEANSTANDUNG: Jeder Spieler (Heldenspieler und Spielleiter) kann eine Erzählung eines beliebigen anderen Spielers beanstanden, wenn sie all zu unglaubwürdig oder unpassend erscheint. Die Erzählung sollte dann abgewandelt werden.

II. DAS ABENTEUER: Die Heldenspieler sollten nicht einfach das Abenteuer mit Erzählung auflösen. Das wäre langweilig. Siehe dazu auch *Titel und Elemente* in der Sektion *Abenteuer*.

III. FREMDE CHARAKTERE: Man kann mit einer Erzählung nicht einfach andere Charaktere beeinflussen. Man kann sie nicht wegerzählen, ihnen Leid an- oder eine Gemütsänderung herbeierzählen. Dies gilt für Heldenspieler bezüglich Charakteren, die sie nicht kontrollieren, und für den Spielleiter in Bezug auf die Helden.

Es ist möglich, solche Beeinflussungen mit gewissen Spezialanwendungen von Fähigkeiten und Vertiefungswürfen herbeizuführen. (Siehe unter *Einfluss* und *Spezialanwendungen*.)

Weiterhin verliert ein Charakter diese Immunität, wenn er in einer Auseinandersetzung besiegt wird, d.h. wenn er regeltechnisch KO geht. (Siehe unter *Schaden*.) Dann ist er den Siegern ausgeliefert, kann gebrochen und sogar getötet werden.

Selbstverständlich können Spieler einander zeitweise zugestehen, ihre Charaktere mit einfacher Erzählung zu beeinflussen. Dies bietet sich insbesondere im Fall von Statisten an, wenn diese in der Szene eher die Rolle von Inventar spielen.

IV. DIE HELDEN: Die Helden haben sogar noch weitergehende Immunitäten. Ein Held kann auch nach einer verlorenen Auseinandersetzung nur mit Zustimmung des Besitzers sterben oder anderweitig permanent unspielbar gemacht werden. Alle anderen Hässlichkeiten sind dagegen zunächst einmal möglich.

V. WERTE: Heldenspieler können zwar beliebig Charaktere per Erzählung in einer Szene holen, aber dann nicht über deren Werte entscheiden. Ein Heldenspieler könnte also sagen: „1 Fakt: Man sieht drei große, kräftige Orks.“, aber nicht: „Die haben Ausdauer 4.“ Die Werte in so einem Fall festzulegen obliegt immer dem Spielleiter.

VI. VERTIEFUNGSWÜRFEL: Ein Ergebnis von Vertiefungen beim Zwischenspiel sollte nicht sofort durch Erzählung ungültig gemacht werden. Der Heldenspieler hat gespielt und entweder gewonnen oder verloren.

VII. KORRUPTION: Der Spielleiter hat mit Korruptionschips die Möglichkeit, den Heldenspielern bestimmte Dinge zu verweigern. Korruption ist allerdings weniger als Veto gedacht, denn als Mittel um das Spiel spannender zu machen. Siehe dazu *Makel* in der Sektion *Das Heldentagebuch*.

VIII. AUSEINANDERSETZUNGEN: Letztlich kann jeder Spieler eine einfache Erzählung stoppen, indem er eine Auseinandersetzung ausruft. Er muss dazu einen Charakter kontrollieren, der den beschriebenen Prozess sinnvoller Weise verhindern könnte. (Der Charakter muss also anwesend sein und eingreifen können.)

Würfeln

Grundsätzlich gibt es bei B&B zwei Arten von Würfeln, die jeweils mit einer variablen Anzahl von W6 ausgeführt werden: Fähigkeitswürfe und Vertiefungswürfe.

Bei Fähigkeitswürfeln hängt die Zahl der verwendeten Würfel von den Werten des ausführenden Charakters, bei Vertiefungswürfeln von der Risikobereitschaft des Spielers .

In jedem Fall werden alle Würfel einzeln mit einer **Erfolgsgrenze** verglichen. Diese ist in den allermeisten Fällen 4+. (Ausnahmen ergeben sich z.B. für Fähigkeitswürfe, wenn ein Charakter Schaden erleidet.)

Jeder Würfel, dessen Augenzahl größer-gleich der Erfolgsgrenze ist, zählt als Erfolg. Je mehr Erfolge desto besser.

Fähigkeitwürfe werden von Spielern benutzt, wenn sie die Fähigkeiten eines Charakters anwenden wollen. Einflusswürfe dienen den Helden dazu Spielleiter-Charaktere auf ihre Seite zu ziehen.

Vertiefungswürfe können benutzt werden, wenn ein Held ein Zwischenspiel nimmt, um die Reserven zu füllen und Einfluss auf Spielleiter-Charaktere zu gewinnen. (Siehe *Vertiefungen*.)

Fähigkeitwürfe

Die **grundsätzliche** Würfelanzahl für Fähigkeitswürfe berechnet sich wie folgt:

2W6	Immer
+xW6	Fähigkeitswert
+1W6	einfache Fähigkeit

Der Fähigkeitswert findet sich auf dem Charakterbogen des agierenden Charakters. Eine **einfache Fähigkeit** ist eine Fähigkeit ohne Verstärkungen. (Siehe *Spezialanwendungen und Verstärkungen*.) Beim Einsatz einer solchen Fähigkeit wird ein Würfel mehr geworfen.

In jedem Fall kann die Zahl der Würfel mit **Bonuswürfeln** aus früheren Würfeln oder Besonderheiten aufgestockt werden. Es dürfen nie mehr Bonuswürfel als Grundwürfel verwendet werden, die Würfelzahl kann sich mit Bonuswürfeln also höchstens verdoppeln.

Jeder Würfel, der nun 4+ (vier oder mehr) zeigt, zählt als **Erfolg**. Je mehr Erfolge, desto besser. Erleidet der Charakter Schaden, kann sich die Erfolgsgrenze auf 5+ oder 6+ erhöhen.

Beispiel: Auf Haestans Heldenbogen sind die Grundwürfel für seine Fähigkeiten eingetragen.

Die Erfolgsformel

Nach dem Würfeln und wenn keine Ressourcen mehr eingesetzt werden sollen, ist es Zeit, die Erfolge abzurechnen:

**1 Erfolg = 1 Fakt (nur im freien Spiel) oder
1 Bonuswürfel für einen Wurf oder
1 Schritt hinsichtlich der Spezialanwendung der Fähigkeit**

Fakten mit Würfelwürfen zu erkaufen spielt, wie weiter oben angemerkt, nur für Heldenspieler eine Rolle.

Die anderen Möglichkeiten funktionieren dagegen für Helden und andere Charaktere gleich. Charaktere können Bonuswürfel, die sie produzieren sowohl selbst benutzen als auch an andere Charaktere vergeben. Es muss bei der Vergabe *nicht* festgelegt werden, wofür der Bonuswürfel benutzt werden soll. Die Bonuswürfel verschwinden nach Benutzung.

Für eine Liste der Spezialanwendungen siehe *Spezialanwendungen und Verstärkungen*.

Jeder Charakter, egal ob eine entsprechende Angriffsfähigkeit besitzt oder nicht, kann Angriffe mit jeder der drei Schadensarten versuchen. Es wird dann ohne einen Fähigkeitswert gewürfelt. (Nicht vorhandene Fähigkeiten zählen nicht als einfach.)

Beispiel: *Haestan ist auf der Suche nach einigen Plünderern aus dem feindlichen Adlerstamm und Stefan entscheidet sich zu würfeln. Er nimmt sich 1W6 und einen weiteren, da Haestan offenbar einen Namen hat und addiert Haestans Fähigkeitswert in Überleben (1W6). Haestans Überleben ist weiterhin eine einfache Fähigkeit (+1W6).*

Stefan würfelt somit 4W6 und erhält: 1,4,5,6.

Stefan: *OK. Drei Erfolge. Haestan erreicht das Lager der Plünderer. Bleiben noch zwei Erfolge. Nehm ich als Bonuswürfel.*

Würfeln im freien Spiel

Im Beispiel hat Haestans Spieler entschieden, für Haestan zu würfeln. Dies ist das Standardverfahren: Im freien Spiel entscheidet immer der betreffende Spieler, ob er etwas würfeln will.

Häufig wird es sich dabei, um einen Heldenspieler handeln, der mit einem Fähigkeitswurf ein paar Fakten schaffen will. Die Maßeinheit Fakt entspricht dabei in etwa einem kurzen Satz, aber dem Heldenspieler sollte in dieser Hinsicht etwas Spielraum zugestanden werden.

Wenn kein Heldenspieler Fakten erwürfeln will, erzählt der Spielleiter. Er wird vielleicht auch die von einem Heldenspieler geschaffenen Fakten ausschmücken wollen. Obwohl der Spielleiter natürlich die Heldenspieler nach einem Wurf fragen kann, ist dies eher als Anregung zu sehen, sich kreativ einzubringen, denn als spielerische Herausforderung.

Beispiel (Fort.): Marcus ist der Spielleiter der Runde. Nach Stefans Wurf fährt er fort:

Marcus: *Hmmm. Du befindest dich auf einer Hügelkuppe. Unter dir liegt das Lager der Plünderer. Du siehst fünf von ihnen, ein Feuer, Pferde...*

Stunts

Wir alle mögen interessante, ansprechende Erzählungen. Besonders ansprechende Erzählungen sollen daher belohnt werden. Immer wenn ein Spieler (Heldenspieler oder Spielleiter) die Darstellung eines anderen besonders spannend, interessant, witzig oder anderweitig herausragend findet, sei er hiermit ermutigt dies auszudrücken.

Der so gelobte Spieler erhält dann **einen zusätzlichen Erfolg** bei einem folgenden Wurf. Man kann nie mehr als einen Erfolg auf diese Weise bekommen, sogar wenn alle hin und weg sind.

Wenn es dem Spielleiter verdächtig vorkommt, dass sich die Heldenspieler ständig gegenseitig in den Himmel loben, obwohl gar nichts Großartiges war, darf er sie mit Tomaten bewerfen.

Beispiel (Fort.): Haestan ist nun bereit die Plünderer anzugreifen.

Stefan: *Haestan erreicht die Hügelkuppe und Windfuß bäumt sich auf. Haestans Schwert blinkt der untergehenden Sonne. *mit einem blutrünstigen Unterton* Er will sie wissen lassen, dass er kommt.*

Stefan würfelt also Haestans Ritterlichen Kampf. Das macht 5W6 ohne Bonuswürfel. Aber Haestan reitet sein Pferd (+1) und hat noch zwei Bonuswürfel von seinem Survival-Wurf über. Das macht immerhin 8W6.

Außerdem findet Stefan Beschreibung aus irgendwelchen Gründen Anklang, so dass Haestan einen weiteren Erfolg erhält.

Die 50% -Methode

Wenn die Erfolgsgrenze bei einem Wurf 4+ ist, zeigen im Schnitt die Hälfte der Würfel Erfolge. Statt so einem Fall zu würfeln, kann also einfach die Zahl der Würfel halbiert und als Erfolge genommen werden.

Ihr könnt diese Methode benutzen, wann immer ihr meint, dass das Würfeln mehr Aufwand wäre als durch die Ungewissheit an Spannung entsteht; beispielsweise wenn Spielleiter-Charaktere, besonders solche ohne Namen, einfache Bonuswürfel produzieren oder vor Auseinandersetzungen gewisse Spezialanwendungen (Charisma, Vorbereitung...) einsetzen wollen.

Eine Charakter kann nicht auf 50%-Methode, wenn er leicht oder schwer verletzt ist, und Glück kann nicht benutzt werden, um das 50%-Ergebnis zu verbessern.

Auseinandersetzungen

Struktur von Auseinandersetzungen

Während im freien Spiel und bei Zwischenspielen keine fixe Struktur vorliegt, werden Auseinandersetzungen in Runden abgehandelt.

Es führen zunächst alle Charaktere der einen Partei ihre Handlungen aus, dann alle auf der anderen usw. Verbündete Spieler können sich dabei aussuchen, in welcher Reihenfolge ihre Charaktere handeln.

Jeder namhafte Charakter kann eine Reaktionsladung pro Runde ausgeben, um eine zusätzliche Handlung zu erhalten. Monster erhalten zudem automatisch zwei Handlungen pro Runde (s.u.).

Es bietet sich an, mit einem Gegenstand anzuzeigen welche Seite gerade am Zug ist. „Gerichtete“ Dinge (wie Scheren oder Textmarker), die in der Mitte des Tisches hin- und hergedreht werden, haben sich diesbezüglich als praktisch erwiesen.

Es muss also nur noch geklärt werden, welche Partei überhaupt anfängt. Die Antwort ist einfach: Die, für die dies plausibler ist. Wenn also eine Seite im Hinterhalt liegt, hat sie den ersten Zug. Wenn die vermeintlichen Opfer den Hinterhalt durchschaut, überrascht sie die Hinterhältigen. Sollte sich kein inhaltliches Kriterium finden, wählt zufällig eine Partei aus.

Verstärkung abtauschen

Auseinandersetzungen mit vielen Beteiligten können leicht unübersichtlich werden. Dies kommt vor allem vor, wenn beide Seiten namenlose Charaktere als Verstärkung dabei haben. Um unnötiges Würfeln zu vermeiden, wird einfach davon ausgegangen, dass sich die namenlosen Charaktere gegenseitig wegheben.

Dies passiert auch, wenn im Laufe der Auseinandersetzung eine Seite weitere Rekruten ruft. (Siehe die Spezialanwendung *Charisma*.)

Beispiel: In *Haestans Welt* werden Personen, die sich von den magischen Energien des Landes vollständig haben korrumpieren lassen, als *Ley-Lords* bezeichnet. *Haestan* und seine Kameraden werden von einem solch korrupten Hexer angegriffen.

Dem Lord stehen fünf Ley-Geister zur Seite. Haestans Freundin mal-Sard hat zwei junge Krieger ihres Stammes rekrutiert. Die Krieger gehen daher KO und dem Lord bleiben noch drei Geister.

Da die Partei des Lords die Überraschung auf ihrer Seite hat, eröffnet sie die Auseinandersetzung.

Schadensarten

Charaktere können in Auseinandersetzungen anderen Schaden zufügen und selbst erhalten. Es gibt drei gewöhnliche Arten von Schaden:

KÖRPERLICH,	geblockt von Ausdauer / Reaktion
ENTMUTIGEND,	geblockt von Ausdauer / Verstand
VERWIRREND,	geblockt von Verstand / Reaktion

Während der Auseinandersetzung wird aller erlittener Schaden auf der **Schadensleiste** des Charakters vermerkt, indem entweder **K**, **E** oder **V** in das nächste freie Kästchen geschrieben wird.

Zusätzlich zu den drei gewöhnlichen Schadensarten gibt es noch **Schock-Schaden**, der in der Leiste mit **S** markiert wird. Schock-Schaden verschwindet nach der Auseinandersetzung.

Charaktere können entscheiden, dass sie ihre Gegner schonen wollen und allen Schaden, den sie zufügen, **freiwillig in Schock umwandeln**. Regelmäßig entsteht Schock-Schaden, bei Auseinandersetzungen zwischen Charakteren mit verschiedenem Rang (siehe unten *Charakterrang*) und beim Einsatz entsprechender Verstärkungen (siehe *Beschränkungen*).

Die Auswirkungen aller Schadensarten sind identisch.

Angriffe

Um einen Gegner anzugreifen, wird ein Angriffswurf abgelegt. Der Spieler wählt eine Schadensart und benutzt entweder eine passende Fähigkeit oder würfelt ohne Fähigkeit.

Um dem Ziel auch tatsächlich Schaden zuzufügen, müssen mehr Erfolge erzielt werden, als die **Verteidigungsschwelle** des Gegners angibt. Diese entspricht der größeren der beiden Reserven, die er gewählten Schadensart zugeordnet sind. (Die Schwelle ist immer die Größe der Reserve, nicht deren gegenwärtiger Füllstand.)

Jeder Erfolg der über die Schwelle hinausgeht, wird wie oben beschrieben mit dem passenden Buchstaben in der Schadensleiste des Ziels notiert.

Beispiel (Fort.): *Haestan hat Ausdauer 3, Reaktion 2 und Verstand 2. Seine Grundverteidigungsschwellen sehen so aus:*

<i>Körperlich</i>	<i>3 (Reaktion 2 < Ausdauer 3)</i>
<i>Entmutigung</i>	<i>3 (Verstand 2 < Ausdauer 3)</i>
<i>Verwirrung</i>	<i>2 (Verstand 2 = Reaktion 2)</i>

Der Lord versucht, Haestan körperlich anzugreifen, und erzielt sechs Erfolge. Haestan erhält also drei (=6 -3) Kästchen Schaden.

Es kann also deutlich einfacher werden mit einer passenden Schadensart anzugreifen.

Aktive Verteidigung

Charaktere können aktive Verteidigung nutzen, um die oben beschriebenen Verteidigungsschwellen gegen einzelne Angriffe zu erhöhen. Aktive Verteidigung wird grundsätzlich erst angesagt, nachdem der Angreifer seinen Angriffswurf komplett abgewickelt hat.

Aktive Verteidigung benötigt eine Handlung. Charaktere können dazu auf ihre Handlung für ihren nächsten Zug verzichten oder eine Reaktionsladung ausgeben. Diese Ladung zählt gegen die Beschränkung für den folgenden Zug. (Ein Charakter kann nur eine Reaktionsladung pro Runde ausgeben.)

Um aktiv zu verteidigen legt der Spieler dann einen Fähigkeitswurf ab. Grundsätzlich lässt sich jede Fähigkeit nutzen, solange der Spieler beschreiben kann, wie die gewählte Fähigkeit vor dem Angriff schützt.

Jeder Erfolg bei der Probe erhöht die Schwelle gegen diesen bestimmten Angriff. Es ist nur ein einziger Verteidigungswurf gegen jeden Angriff möglich.

Aktive Verteidigung kann auch zur **Verteidigung eines Verbündeten** genutzt werden: Der Verteidiger wirft sich gleichsam vor seinen Kollegen und wird selbst zum Ziel des Angriffs, sofern er mindestens einen Erfolg erzielt. Die Verteidigungsschwelle des Helfers jedoch besteht dann *nur* aus dessen Verteidigungserfolgen, so dass eine solche Rettungstat leicht unangenehm werden kann.

***Beispiel (Fort.):** Haestan will sich revanchieren und greift den Lord an. Er erzielt mit einigem Ressourceneinsatz beachtliche neun Erfolge. Leider hat Stefan die Rechnung ohne die Geister gemacht.*

Marcus, der Spielleiter, erklärt, dass ein Geist seine Handlung für die erste Runde aufgibt, um den Herren zu verteidigen. Der Geist erzielt drei Erfolge, hat also eine Verteidigungsschwelle von drei.

Der Geist erhält also sechs (= 9 -3) Kästchen Schaden. Er gilt als Gemeiner (s.u.) und sechs Kästchen sind bei weitem genug, um seine Schadensleiste zu füllen und ihn zum platzen zu bringen. Leider bleibt der Lord unverletzt.

Charakterrang und Schadensleiste

Charaktere bei B&B unterscheiden sich in dreierlei Hinsicht. Hinsichtlich ihrer Erfahrungsstufe, danach, ob sie einen Namen haben, und hinsichtlich ihres Ranges. (Für die Erfahrungsstufe siehe dort, für die Auswirkungen eines Namens unter *Reserven*.)

Der Rang beschreibt ein bekanntes Filmgesetz und ist vor allem eine Hilfe für den Spielleiter. Denn wie jeder weiß, werden Gegner schwächer, wenn sie in großer Zahl auftreten. (Kann man in zahlreichen Action-Streifen beobachten, in denen zu Beginn ein einzelnes Monster anstrengend und gegen Ende eine Horde kein Problem mehr ist.) So etwas darzustellen ist bei B&B ganz einfach: Der Spielleiter muss nur den Charakterrang von Monster auf Gemeiner setzen und kann sonst alle Werte gleich lassen.

Es gibt drei Ränge mit jeweils beistehenden Schadensleisten:

Gemeiner

Gemeine stellen die Mehrzahl der Personen auf der Welt da. Gemeine
 O O KO können einen Namen haben oder auch nicht. Linda, die schöne
 Schankmaid, ist mit Sicherheit kein Meister, hat aber einen Namen. Das
 [] [] [] halbe Dutzend Schläger, dass der Bösewicht auffährt, ist dagegen
 namenlos. Unter Umständen könnte der letzte verbleibende Schläger aber spontan einen
 Namen bekommen.

Meister

Die Macher in der Spielwelt, inklusive der Helden. O O L L S S KO
 Meister haben immer einen Namen. [] [] [] [] [] [] [] []

Monster

Drachen, Dämonen und ähnliche fiese Gesellen. Wie Meister wird bei Monstern immer
 davon ausgegangen, dass sie einen Namen haben und zusätzlich zu ihrer echt langen
 Schadensleiste haben Monster grund- sätzlich **zwei Aktionen** pro Runde.
 O O O L L L S S S KO
 [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Schock-Schaden

Zusätzlich zu den genannten Auswirkungen des Ranges kommt noch diese, vielleicht
 wichtigste, hinzu: Höherrangige Charaktere können niederen bei Angriffen nicht nicht
 schaden.

Wenn nämlich ein höherrangiger Charakter gegen einen niederen zwar einen
 Angriffserfolg erzielt, aber die Verteidigungsschwelle nicht übertrifft, erhält das Ziel
 trotzdem **1 Kästchen Schock-Schaden**. (Es gibt keinen freien Schock-Schaden, wenn der
 Angriff regulär trifft und nur regulär verursachter Schaden profitiert von Verstärkungen
 wie Brennend, Durchschlag oder Multipel.)

Beispiel: *Nach einigen weiteren Runden ist Haestan schon erheblich geschwächt. Haestan und
 seine Kameraden haben sich darauf verlegt, zunächst die Kohorte des Lords auszuschalten. Zwar
 ist Haestan nicht mehr wirklich gut drauf, aber einen einzelnen Gemeinen schaltet er immer noch
 in höchstens drei Runden aus.*

*Das wäre übrigens in etwa die gleiche Zeit, die ein einzelnes Monster (mit seinen zwei Aktionen
 die Runde) bräuchte, um einen frisch erholten Haestan knacken – selbst wenn es, was die
 Erfahrungsstufe angeht, unter Haestan rangieren würde.*

Auswirkungen von Schaden

Markierungen auf der Schadensleiste sind ein Maß dafür, wie gut der Charakter noch an der Auseinandersetzung teilnehmen kann.

Solange nur die **O-Boxen** markiert sind, kann der Charakter **normal** (ohne Erschwernis) handeln.

Wenn der Schaden die erste **L-Box** erreicht, erleidet der Charakter leichte Auswirkungen: Bei Fähigkeitswürfen (inklusive Stufenwürfen und Würfeln, die ohne Fähigkeit ausgeführt werden) erhöht sich auf die **Erfolgsgrenze** auf 5+.

Wenn der Schaden die **S-Boxen** erreicht, erleidet der Charakter schwere Auswirkungen. Die Erfolgsgrenze steigt entsprechend auf 6.

Wird die **KO-Box** markiert, ist der Charakter **raus**. Er ist nicht notwendigerweise bewusstlos, er kann nur nicht mehr sinnvoll agieren. (Vielleicht ist er zu verängstigt oder verwirrt.)

Beispiel (Fort.): Was heißt das nun, dass Haestan geschwächt ist? Er hat Schaden in einer S-Box erlitten ist also schwer angeschlagen und hat bei allen Fähigkeitswürfen die Erfolgsgrenze 6+.

Stefan nutzt natürlich die Gelegenheit, Haestans Verfassung in seine Beschreibungen einzubauen, in der Hoffnung noch ein paar Stunts abzusahnen.

Nach der Auseinandersetzung

Nach einer Auseinandersetzung wird nun sofort aller Schock-Schaden aus der Schadensleiste gelöscht.

Erlittenen Schaden kann ein Charakter durch die Reserve *Ausdauer* entfernen und durch Fähigkeiten mit der Spezialanwendung *Wohlthuend*. (Siehe jeweils dort.)

Narben und Pathos

Namhafte Charaktere können auf die vier Reserven zurückgreifen, um verschiedene Effekte zu ermöglichen. In Auseinandersetzungen werden Charaktere eine große Zahl von Ladungen aus ihren Reserven aufwenden. Pathos ist eine Möglichkeit um die Reserven *on the fly* wieder aufzufüllen.

Bevor ein Held auf diese Regel zurückgreifen kann, muss er jedoch zunächst einmal als gestandener Recke gelten: Er muss sich **Narben** erworben haben.

Narben können entstehen, wenn ein Held eine besonders schwere Schlacht geschlagen hat (unabhängig davon, ob er letztendlich als Sieger hervorgeht). Damit eine Auseinandersetzung als hinreichend schwer gilt, muss der Held **fünf Kästchen echten Schaden** erleiden.

Das heißt fünf Kästchen von körperlichem, entmutigendem oder verwirrendem Schaden, die auf der eigentlichen Schadensleiste (nicht in Charisma-Boxen; siehe unter *Spezialanwendungen* auftragen wurden) aufgetragen wurden.

Der Spieler kann dann im Tagebuch des Helden einen Eintrag machen, die erklärt, wie und wo der Held die Narbe erhalten hat.

Pathos einsetzen

Der Held kann nun ab sofort die Pathos-Regel benutzen, um in Auseinandersetzungen zusätzliche Ladungen zu erhalten. Er kann dabei Pathos **einmal pro Narbe und Abenteuer** einsetzen. Ein Held mit drei Narben kann also höchstens dreimal pro Abenteuer pathetisch werden.

Um Pathos anzuwenden, muss der Spieler eine kleine Ansprache halten und erklären, dass oder warum die Feinde seines Helden niemals obsiegen werden. Die Ansprache kann so schnell gehen wie bei Gandalf:

„Du... kommst nicht... vorbei!“

Ansonsten bieten Filme wie Braveheart oder The Patriot massenweise Material.

Der Spieler würfelt dann **1W3** und erhält entsprechend viele Ladungen, die er auf die Reserven des Charakters verteilen kann. Eine Glücksladung zählt nur ein halbes Auge.

Mit dieser Regel hat es folgende Bewandtnis: Narben sind das Ergebnis einer schweren Niederlage. Pathos dagegen ist unter den mächtigsten Möglichkeiten, die in Held hat. Indem der Held also eine Niederlage erleidet, kann er ein andermal den Sieg davontragen.

Beispiel (Fort.): *Haestan hat in der Auseinandersetzung mit dem Ley-Lord ordentlich eingesteckt und die Bedingung von fünf Kästchen echtem Schaden in seinen Boxen ist locker erfüllt. Stefan schreibt also eine neue Narbe in Haestans Tagebuch:*

(x) Von einem unbekanntem Ley-Lord übermannt.

Er kann von nun an einmal pro Abenteuer Pathos verbreiten und 1W3 Ladungen einstreichen.

Spielleiter-Charaktere im Meister- oder Monsterrang können Pathos einmal pro Sitzung verwenden. (Sie können dies nur, wenn sie über eine Sprache verfügen.)

Die Reserven

Die vier Reserven sind die wichtigsten Ressourcen für Helden und alle anderen Charaktere, die einen Namen haben. Jede Reserve hat eine spezielle Funktion, die für jede Art von Charakter nützlich ist. (Man muss also z.B. nicht extra Verstand hochnehmen, nur weil man einen Magier spielt.)

Bei der Erschaffung erhält ein Charakter **eine Reserve mit Größe 3** die **die übrigen mit Größe 2**. Bei jedem Anstieg der Erfahrungsstufe kann dann die Größe einer Reserve um eins erhöht werden.

Die Reserven sind grundsätzlich erst einmal in keiner Weise mit Fähigkeiten verbunden. Es ist allerdings möglich, Verstärkungen von Fähigkeiten an eine Reserve zu binden, um sie billiger zu machen. Siehe *Beschränkungen*.

Neben ihrer Vorratsfunktion bieten die Reserven dem Charakter auch permanenten Schutz, sowohl gegen Angriffe (siehe in der Sektion *Auseinandersetzungen*) als auch gegen Flüche (siehe die *Spezialanwendung*).

Hierbei kann ein Spieler zwei Strategien verfolgen, wenn der Charakter durch Stufenaufstieg seine Reserven vergrößert. Einzelne, große Reserven schützen besonders gut gegen Angriffe. Ausgeglichene Reserven bieten dagegen kein Fenster für Flüche.

Namenlose Charaktere benötigen Reserven zur Ermittlung von Verteidigungs- und Fluchschwellen und unter Umständen für das Glück des Mobs.

Ausdauer

Ausdauer benutzt werden, um Erschwernisse durch Schaden zu ignorieren. Indem ein Charakter eine Ladung ausgibt, kann er eine ganze Runde lang ohne Erschwernisse handeln. Er kann sogar aktiv bleiben, selbst wenn er eigentlich schon KO ist. (Siehe *Auswirkungen von Schaden*.)

Zusätzlich erlaubt es Ausdauer erlittenen Schaden wieder loszuwerden. Für jede Ladung, die er während einer Auseinandersetzung ausgegeben hat, kann der Spieler nach der Auseinandersetzung 2W6 würfeln. Für jeden Würfel der 4+ zeigt, wird ein Kästchen von rechts geleert.

Es ist auch möglich noch im freien Spiel Ladungen auszugeben, um jeweils weitere 2W6 zu würfeln.

Beispiel: *Haestan ist nach einer Auseinandersetzung verletzt: Er hat drei Kästchen Schaden erlitten und während der Auseinandersetzung zwei Ausdauer-Ladungen ausgegeben, um Erschwernisse zu ignorieren.*

Stefan würfelt nun vier Würfel: 1, 3, 4, 6. Haestan kann also die zwei rechten Schadensboxen löschen.

Reaktion

Reaktion kann während einer Auseinandersetzung für zusätzliche Handlungen ausgegeben werden. Es kann nicht mehr als eine Reaktionsladung pro Runde zu diesem Zweck ausgegeben werden. (Der Einsatz von Reaktion für entsprechend beschränkte Verstärkungen unterliegt keiner Einschränkung.)

Siehe dazu auch die Beschreibungen zur *Struktur von Auseinandersetzungen* und *Aktive Verteidigung*.

Verstand

In B&B hat jede Fähigkeit eine Spezialanwendung. Gelegentlich wird es aber gewünscht sein, eine Spezialanwendung zu nutzen, für die man keine Fähigkeit hat. In so einem Fall ist es gut, Köpfchen zu haben.

Verstand erlaubt es für einen einzelnen Wurf die mechanischen Spezifikationen einer Fähigkeit neu festzulegen. Der Spieler muss dann beschreiben, wie er mit der eigentlich ungeeigneten Fähigkeit den Effekt produziert. (Diese Erklärung muss keinen Preis gewinnen.)

Um die Fähigkeit auf diese Weise umzuwandeln, werden zunächst alle Verstärkungen und Beschränkungen der Fähigkeit ignoriert. Sie spielen zu diesem Zweck keine Rolle.

Dann wird die Fähigkeit mit Spezialanwendung und Verstärkungen von Grund auf neu berechnet. Es ist nicht möglich Beschränkungen zu integrieren.

Zuletzt werden so viele Verstandladungen fällig, wie Kosten pro Stufe der geänderten Fertigkeit betragen würden.

Wird eine Fähigkeit in eine **Slot-Fähigkeit** umgewandelt, so kann sie nicht mehr normal verwendet werden, bis alle Slots wieder gelehrt sind. Slot-Fähigkeiten können anders herum nicht umgewandelt werden, solange Slots belegt sind. (Siehe unter *Spezialwendungen*.)

Eine Fähigkeit, die mit Verstand konstruiert wird, ist **niemals einfach**, selbst wenn sie keine Verstärkungen besitzt.

Klingt kompliziert? Machen wir ein...

Beispiel (Fort.): Während Haestans Kollegen beginnen die Geister abzuräumen, kommt Stefan eine clevere Idee. Etwas, wogegen die Geister ihren Herren nicht schützen können. Stefan gibt seine zwei Verstandladungen aus, um Haestans Magie Kanalisieren in eine Charisma-Fähigkeit mit Multipel/1 umzubauen. (Eine Ladung für die Fähigkeit, eine für die Verstärkung.)

Charisma ist eine Slot-Anwendung. Haestan kann also die Spezialanwendung seines Magie Kanalisieren nicht nutzen, solange die Manipulation anhält. Das ist aber kein Problem, da Wohltuend sowieso nur außerhalb von Auseinandersetzungen gebraucht wird.

Stefan: Bei den Herren der Erde! Weichet ihr Scheusale!

Stefan würfelt die modifizierte Fähigkeit und erzielt zwei Erfolge. Das reicht aus, um die beiden Charisma-Slots mit namenlosen Rekruten zu belegen. Da die Gegenseite ebenfalls noch namenlose Verstärkung hat, werden diese direkt abgetauscht und zwei Ley-Geister verschwinden.

Glück

Glück ist in gewisser Weise etwas Besonderes. Glück wird nicht benutzt um Schaden zu blocken, dafür fasst diese Reserve immer doppelt so viele Ladungen, wie ihre Größe angibt, und es werden immer zwei Ladungen zurückgewonnen, wenn eine andere Reserve eine bekäme.

Mit einer Glückladung können beliebig viele Würfel in einem eigenen Fähigkeitswurf noch einmal gewürfelt werden. Man kann nur eine Ladung pro Wurf ausgeben.

Beispiel: Haestans Fähigkeit „Magie Kanalisieren“ ist mit einer durch Glückseinsatz beschränkten Verstärkung ausgestattet.

Wenn Haestan einen zweiten Charakter behandeln will, muss er zuvor eine Ladung Glück ausgeben.

Wenn er möchte kann er dann noch eine einzelne weitere Ladung zu benutzen, um fehlgeschlagene Würfel zu wiederholen.

Das Glück des Mobs

Glück unterscheidet sich von den anderen Reserven auch dadurch, dass Gruppen von namenlosen Charakteren gemeinsam über Glück verfügen können. Der Vorrat entspricht der

Summe der einzelnen Glückswerte.

Der Vorrat ist somit halb so groß, wie der Gesamtvorrat einer komplett namhaften Gruppe. Er gehört dem ganzen Mob und wird nicht verkleinert, wenn einzelne Mitglieder (nach Beginn der Auseinandersetzung) ausgeschaltet werden oder fliehen.

Ein einzelner, namenloser Charakter zählt nicht als Mob und kann nicht auf Glück zurückgreifen.

*Beispiel: Fünf namenlose Banditen mit Glück 3 haben also einen Vorrat von 15 (= 5*3) Ladungen.*

Reserven und Spielleiter-Charaktere

Spielleiter-Charaktere nehmen spieltechnisch keine Zwischenspiele, mit denen die Helden ihre Reserven wieder füllen. Sie erholen ihre Reserven komplett, wenn sie längere Zeit im Spiel nicht auftreten.

Ist dies nicht möglich, etwa weil die Zeit kritisch ist oder weil die betreffenden Charaktere mit den Helden zusammen reisen, sollte die Erholung in etwa dem gleichen Maße erfolgen wie bei Helden.

Zwischenspiel

Zwischenspiele stellen bei B&B die dritte Phase des Spiels dar. Während im freien Spiel die Geschichte entwickelt wird und Auseinandersetzungen aggressive Höhepunkte setzen, beinhalten Zwischenspiele weniger gewaltbereite, aber daher nicht unbedingt weniger dramatische Begebenheiten.

Es gibt zwei Arten von Zwischenspielen: **Erfrischungen** und **Vertiefungen**. Diese werden im Folgenden erklärt.

Für eine gerechte Verteilung der Spielzeit sollte darauf geachtet werden, dass alle Helden etwa gleich viele Zwischenspiele erhalten. Dieser Grundsatz ist nicht in Stein gemeißelt, sollte aber tendenziell beachtet werden.

Weiterhin sollte eine gewisse Zeit vergehen, bevor ein Held ein Zwischenspiel der gleichen Art, also Erfrischung oder Vertiefung, noch einmal nimmt. Es allerdings akzeptabel und fast der Regelfall eine Erfrischung mit einer Vertiefung zu kombinieren. (Siehe bei *Vertiefungen*.)

Erfrischungen

Bei Erfrischungen handelt es sich schlicht um Abschnitte des Spiels, bei denen die Helden etwas Zeit abseits vom Abenteuer verbringen: Wenn sie Gesichten am Lagerfeuer erzählen, eine Kneipentour machen oder Briefe an ihre Liebsten schreiben.

Ihr könnt Erfrischungen so ausgiebig oder kurz gestalten, wie es euch gefällt. Hier könnt ihr euren Mitspielern zeigen, was euren Helden privat bewegt. Das kann eine wirkliche Bereicherung für das Spiel sein, solange dies nicht übertrieben wird.

Selbstverständlich können mehrere Helden eine Erfrischung zusammen nehmen und zusammen auf Kneipentour gehen und sich gegenseitig Geschichten am Lagerfeuer erzählen.

Möchte ein Heldenspieler eine Erfrischung für sich haben, ist dies eine gute Gelegenheit für den Spielleiter einige seiner Charaktere an andere Heldenspieler zu verteilen, die sonst nichts zu tun hätten.

Regeltechnisch gewinnt ein Held nach einem Zwischenspiel eine **Ladung** für Ausdauer, Reaktion oder Verstand oder aber zwei für Glück. Wenn ein Spieler die Darstellung eines anderen bei einer Erfrischung gelungen findet, kann er dies wie bei einem Stunt anmerken. Der Held erhält dann (höchstens) eine weitere Ladung bzw. zwei für Glück.

Neben dieser erholsamen Wirkung, werden auch **bestimmte Arten von Fähigkeiten** erst wieder freigeschaltet, wenn ein Held eine Erfrischung genommen hat. (Siehe dazu die Spezialanwendungen *Charisma* und *Wohltuend*.)

Anders als die im nächsten Abschnitt erklärten Vertiefungen unterliegen Erfrischungen einer Einschränkung: An Orten die eine **Bedrohungsschwelle** von zwei oder höher aufweisen, können keine Erfrischungen genommen werden. (Siehe *Abenteuerbereiche*.)

***Beispiel:** Nach einem harten Kampf spannen Haestan und seine Gefährten in Drei Windfall aus, einem der letzten Außenposten der sog. Zivilisation in der Steppe. Bei billigem Kräuterschnaps schwelgen die vier in alten Zeiten.*

Alle regenerieren eine Ladung oder zwei für Glück.

Vertiefungen

Während Erfrischungen einfach zwangloses Charakterspiel beinhalten, bestehen Vertiefungen aus einem Problem. Vielleicht möchte der Held sich mit einem anderen Charakter anfreunden, vielleicht möchte er endlich seine Liebe gestehen oder von den Dorfbewohnern als einer der ihren akzeptiert werden.

Eine Vertiefung kann praktisch immer benutzt werden, wenn sich ein passendes Problem bietet. Oft werden dabei Erfrischungen zu Vertiefungen erweitert. Der Held trifft also vielleicht bei seiner Kneipentour jemanden, den er beeindrucken möchte. Dies ist durchaus beabsichtigt und der Spielleiter kann dem Heldenspieler so passende Anlässe vorwerfen.

Selbstverständlich kann auch der betreffende Heldenspieler ansagen, dass er aus einer Situation eine Vertiefung machen möchte, und auch die anderen Heldenspieler können einen entsprechenden Vorschlag machen.

Wenn feststeht, dass eine Vertiefung gespielt werden soll, muss der genaue **Einsatz** ausgehandelt werden. Um diesen Einsatz wird dann gewürfelt und entweder wird der Held bekommen, was er will, oder eben nicht.

Der betreffende Heldenspieler und der Spielleiter sollten letztendlich mit dem Einsatz einverstanden sein, aber auch die anderen Spieler können hier Vorschläge machen.

***Beispiel (Fort.):** Nach einer erklecklichen Menge Kaffee macht Stefan auf Live-Rollenspiel und geht intime und outtime austreten. Kaum sitzt er wieder am Spieltisch, bekommt er von seinen Mitspielern ein Streitgespräch präsentiert: Ein paar junge Elfen vom Falkenstamm sind offenbar mit einer Gruppe menschlicher Siedler aneinandergeraten.*

Sehr zuvorkommend, denn schließlich will Stefan mehr als die eine Ladung zu schlichten. Haestan will also schlichten.

Danach wählt der Heldenspieler eine Zahl von eins bis fünf Würfeln und würfelt diese. Jeder Würfel, der **4+** zeigt, ergibt eine Ladung bzw. zwei für Glück. Mehr Würfel versprechen also mehr Ladungen für einen erschöpften Helden.

Sofern aber auch nur ein Würfel eine **Eins** zeigt, ist der Einsatz verloren. Nicht nur das, der Spielleiter darf sogar noch einen draufsetzen: Die Angebotete schüttet dem Helden den Drink ins Gesicht oder die Dorfbewohner jagen ihn mit Mistgabeln davon. Mehr Würfel erhöhen also auch das Risiko.

Zwar kann ein Held kann Einsen bei einem Vertiefungswurf annullieren (s.u.), aber dies beinhaltet entweder makelbehaftetes Verhalten oder aber die involvierten Spielleiter-Charaktere zu bedrohen.

Egal, ob der Einsatz aber letztendlich gewonnen wurde oder nicht, der Heldenspieler erhält die Ladungen, die erwürfelt hat.

Letztlich erhält der Spielleiter für jeden Würfel eine **Sechs** zeigt, einen Korruptionschip für seinen Vorrat. (Siehe *Korruption* in der Beschreibung zu Makeln.)

Beispiel (Fort.): *Stefan ist mutig und rollt 4W6. Er bekommt: 1, 3, 5, 6.*

Für die zwei Erfolge erhält Haestan zwei Ladungen (bzw. mehr für Glück) und für die Sechs nimmt sich Marcus, der Spielleiter, grinsend einen Korruptionschip.

Die Eins bedeutet, dass Haestans Schlichtungsversuch fehlschlägt. Nicht nur geht das Streitgespräch weiter, sondern Marcus lässt einen Elfen ein Messer ziehen. – Die Eskalation hätte natürlich genauso gut von den Menschen ausgehen können, aber die Falkenstamm-Elfen stehen Haestan näher und verspielt ist erstmal verspielt.

Wie auch Fähigkeitswürfen können andere Spieler kund tun, wenn ihnen eine Darstellung bei einer Vertiefung gefällt. Wie bei einem Stunt, wird dann (höchstens) ein zusätzlicher Erfolg gezählt.

Einsen ignorieren

Wenn beim Vertiefungswurf Einsen fallen, sieht sich der Held einem Fehlschlag gegenüber. Jetzt hat er nur noch zwei Möglichkeiten:

Zunächst kann der Held etwas tun, das makelbehaftet ist. Wenn also z.B. bei der Spielvorbereitung festgelegt wurde, dass Dämonenbeschwörung makelbehaftet ist, kann der Held in so einer Situation genau das tun.

Der Held erhält dann sofort **Korruption** in Höhe der gefallen Einsen und muss würfeln, um festzustellen, ob er einen Makel erhält. (Siehe dazu *Makel erhalten*.)

Alternativ kann der Held gegen beteiligte Spielleiter-Charaktere die harten Bandagen auspackt. Dies geht nur, wenn der Held eine echte Gefahr für die betreffenden Charakter darstellt, wenn er also z.B. Material für eine Erpressung hat, körperlich überlegen ist oder zu disziplinarischen Maßnahmen greifen kann. In diesem Fall steigt die **Ablehnung** des Ziels gegen den Helden in Höhe der so annullierten Einsen.

Ablehnung muss dabei nicht auf das eigentliche Ziel der Drohung beschränkt bleiben, sondern kann auch auf das soziale Umfeld des Ziels ausstrahlen. Wer es sich also mit einem Charakter verscherzt, kann mit ähnlichen Effekten bei Familienmitgliedern und engen Freunden rechnen. (Die Auswirkungen von Ablehnung werden unter Einfluss beschrieben.)

Beispiel (Fort.): Um die drohende Messerstecherei noch abzuwenden, könnte Haestan jetzt seine Hexerei zucken lassen und für die eine Eins einen Punkt Korruption nehmen. Das würde sicherlich Eindruck machen, aber Haestan hält eine solche Demonstration mitten auf dem Marktplatz nicht für klug und Stefan möchte sich gerade keine weitere Korruption geben.

Haestan legt nun seinerseits die Hand auf sein Schwert und erklärt den Elfen, dass es Zeit wäre jetzt zu gehen. Die jungen Krieger schleudern dem Helden noch einige wüste Beleidigungen entgegen und, dass es ihm Leid tun werde, sich gegen „seinen“ Stamm zu stellen.

Einfluss

Statt bei einer Vertiefung Ladungen zu erhalten, kann ein Held auch versuchen Einfluss einen Spielleiter-Charakter auszuüben.

Einfluss ist dabei ein Spielwert und eine längerfristige Investition: Das Ziel der Beeinflussung und der erworbene Einfluss wird notiert. Danach kann der Held das Ziel um Gefallen bitten, die dieses nicht ablehnen kann.

Selbstverständlich können die Helden jederzeit beliebige Spielleiter-Charaktere bitten, ihnen zu helfen und vielleicht werden sie dies sogar tun, aber Einfluss bietet die Möglichkeit ein Netzwerk von Charakteren aufzubauen, die auf Anfrage helfen müssen.

Einfluss wirkt immer nur gegen einzelne Charaktere. Man kann keine gegnerische Armee beeinflussen, wohl aber deren General. Einfluss wirkt weiterhin niemals gegen die Helden. Selbst untereinander können die Helden keine Einflusswerte aufbauen.

Es können mehrere Helden bei dem gleichen Spielleiter-Charakter Einfluss haben, aber diese Werte werden nie addiert: Jeder Held hält seinen eigenen Einfluss.

Regeltechnisch muss der Heldenspieler beim **Aushandeln des Einsatzes** festlegen, dass er ein Ziel beeinflussen will. Selbstverständlich muss der Held dazu mit dem Ziel interagieren können. Das Ziel muss nicht notwendiger Weise anwesend sein. Briefe schreiben ist OK.

Statt Ladungen zu nehmen, kann der Heldenspieler dann die **Erfolge 1:1 als Einfluss** beim Ziel gutschreiben. Dies geht allerdings nur, solange der Einsatz gewonnen wird. Fällt eine **Eins**, schaltet das Ziel auf stur: Der Held kann keinen Einfluss gewinnen.

Er kann die Erfolge des Vertiefungswurfes allerdings immer noch als Ladungen mitnehmen. Vielleicht geht er ja frustsaufen.

Es ist nicht nötig Einfluss bei Charakteren zu gewinnen, wenn es nur um einen kurzfristigen oder weichen Effekt geht. Ein Held muss keinen Einfluss aufbauen, um bei den Dorfbewohnern akzeptiert zu werden. Dies ist einfach nur der Einsatz. Der Held könnte sich zusätzlich per Einfluss noch mit dem Dorfvorsteher gut stellen, aber dies ist viel weitreichender: Der Held kann dann im Dorf die Fäden ziehen.

Beispiel (Fort.): Ein paar Tage nach der Beinahe-Auseinandersetzung in Drei Windfall braucht Haestan einen Gefallen von einem alten Krieger des Falkenstammes, der dummerweise der Vater eines der Elfen ist, mit denen Haestan aneinandergeraten war.

Stefan erklärt also seinen Einsatz und macht den Vertiefungswurf mit fünf Würfeln: Der Fall ist dringend. Stefan würfelt vier Erfolge und keine Eins, einen hervorragenden Wurf. Da keine Eins vorliegt, darf Haestan sich vier Zähler Einfluss bei dem Krieger aufschreiben: Sein Kriegsruhm wiegt schwer bei den Elfen!

Es sind allerdings nicht alle Spielleiter-Charaktere gleich anfällig für Einfluss. Hier spielen die **Erfahrungsstufe des Ziels** und die **Philosophie-Differenz** zwischen Held und Ziel eine Rolle. Die Philosophie-Differenz ist dabei die Zahl der Schritte zwischen der Philosophie des Helden und der des manipulierten Ziels.

Einfluss ausnutzen

Die **Summe** aus diesen beiden Werten gibt die Mindestmenge an Einfluss an, ab dem dieser mechanisch wirksam wird. Erst wenn die Summe erreicht ist, kann der Held sein Ziel um Gefallen bitten, die das Ziel nicht mehr ablehnen kann.

Gerade wenn das Ziel eine stark abweichende Philosophie hat, kann es also mehrere Vertiefungswürfe brauchen, um das Ziel weichzukochen.

Gewisse, besonders ausgefallene Gefallen können darüber hinaus auch eine gewisse Menge **Einfluss verbrauchen**. Der manipulierte Charakter kann den Gefallen dann ablehnen, wenn der reduzierte Einfluss kleiner als die Summe wäre.

-1 Zähler: Der Charakter muss sich anstrengen. (Reserven anzapfen, Slot-Fähigkeiten benutzen etc.)

-3 Zähler: Der Charakter wird in eine Auseinandersetzung verwickelt. Die Anstrengung ist hier schon eingerechnet.

-1 Zähler: Der Charakter soll einem dritten Charakter helfen oder mit diesem zusammenarbeiten, zu dem es eine Philosophie-Differenz von mehr als eins hat.

Beispiel (Fort.): Haestan ist Neutral, der alte Krieger natürlich. Die Philosophie-Differenz ist also eins. Weiterhin ist der Krieger recht erfahren und hat Erfahrungsstufe 2. Die relevante Summe beträgt also zwei.

Mit seinen vier Zählern Einfluss kann Haestan den Krieger also sogar zu einem anstrengenden Gefallen bringen. Danach ist der Einflusswert allerdings drei und zu mehr als wirklich geringen Diensten ist der Krieger dann erst einmal nicht mehr zu bringen.

Natürlich könnte Haestan bei späteren Vertiefungen auf seinem Ergebnis aufbauen und den neu erworbenen Einfluss auf den schon bestehenden Stand addieren.

Makel und Einfluss

Wie in der Sektion Heldentagebuch beschrieben, wirken sich **Makel** negativ auf die sozialen Kontakte eines Helden aus, denn seine Einflusswerte verfliegen, wann immer er sie spielen lässt: Immer wenn ein makelbehafteter Held ein Ziel durch Einfluss zu einem Gefallen bringt, sinkt der Einflusswert hinterher um eine Anzahl von Zählern gleich der halben Zahl der Makel des Helden (abgerundet).

Diese zusätzliche Absenkung geschieht erst nachdem, der Versuch, den Gefallen zu bekommen, erfolgreich war. Der Einfluss kann daher unter die Summe aus Erfahrungsstufe und Philosophie-Differenz fallen.

D.h. ein makelbehafteter Held kann zwar noch Einfluss produzieren und einzelne Gefallen bekommen, aber immer wenn er dies tut, erodiert der Einfluss sofort wieder: Wer mit dem Makel lebt, hat auf lange Sicht keine Freunde.

***Beispiel (Fort.):** Haestan hat durch seine Hexerei bis jetzt erst einen Makel gesammelt, so dass sich noch keine Auswirkungen zeigen. Hätte er bereits einen zweiten, würde der Einflusswert sofort um einen zusätzlichen Zähler sinken, nachdem der Krieger Haestans Bitte zugestimmt hat.*

Ablehnung

Letztlich hat es ähnliche Effekte, wenn ein Held es sich mit einem Charakter verscherzt hat, wenn er also einen **Ablehnungswert** hat. In diesem Fall sinkt der Einflusswert nachdem der Gefallen abgefordert wurde, sofort um die Ablehnung. (Die volle Stufe, nicht die Hälfte.)

***Beispiel (Fort.):** Bei seinen Makeln ist Haestan noch einmal gut weggekommen, aber Freunde werden er und der alte Kämpfe trotzdem nicht. Immerhin hat Haestan seinen Sohn in die Schranken gewiesen.*

Nachdem der Krieger widerwillig seine Hilfe zugesichert hat, fällt der Einflusswert sofort um eins, also um den bestehenden Ablehnungswert.

Fähigkeiten und Besonderheiten

Fähigkeiten und Besonderheiten sind die Alleinstellungsmerkmale eines Charakters, sie heben ihn von anderen ab. Beide Eigenschaften werden mit einer einzelnen Währung, sog. Steigerungen, gekauft.

Stufe-0-Charaktere beginnen mit 7 Steigerungen, von denen mindestens eine für eine Besonderheit aufgewandt werden muss.

Im Laufe des Spiels erhalten Helden weitere Steigerungen aus Tagebuch-Einträgen, genau gesagt aus Taten und Makeln. Jede Tat und jeder Makel zählt eine Steigerung. Während Steigerungen aus Taten sowohl für Fähigkeiten als auch für Besonderheiten benutzt werden können, müssen **Makel-Steigerungen für Besonderheiten** verwandt werden. (Andere Charaktere als die Helden haben kein Tagebuch und erhalten ihre Steigerungen direkt.)

Es ist schön, wenn auch nicht zwingend notwendig, wenn die Verwendung der Steigerung mit dem Inhalt des Tagebuch-Eintrags zusammenpasst.

Besonderheiten

Besonderheiten sind Dinge, die der Charakter hat – und zwar besondere Dinge. Normale Ausrüstung beispielsweise wird ignoriert, aber besondere Ausrüstung (wie Haestans Pferd oder Schwert) kann als Besonderheit dargestellt werden. Weitere Möglichkeiten für Besonderheiten sind z.B. Adelstitel oder Kontakte.

Besonderheiten kosten immer eine Steigerung pro Bonuswürfel. Auch wenn im Spiel ein Charakter einem anderen eine Besonderheit abnimmt, hat er nichts davon, bis er Steigerungen ausgegeben hat.

***Beispiel:** Wenn also die Helden den Hexenkönig töten und sein magisches Szepter mitnehmen, kann ein Held Steigerungen für das Szepter ausgeben. Bis dahin existiert es für die Regeln nicht. Es ist auch egal, wie viele Steigerungen der Hexenkönig für das Szepter ausgegeben hatte oder ob überhaupt. Wenn der Heldenspieler eine Steigerung ausgibt, bringt das Szepter einen Bonuswürfel. Vielleicht muss der neue Besitzer erst lernen, wie man die Magie des Gegenstands nutzt.*

Monströse Charaktere können auch bestimmte körperliche Merkmale wie Klauen, Schuppen oder Flügel als Besonderheiten haben.

Ansonsten bieten sich Besonderheiten gut zum „Angeln“ an. D.h. Besonderheiten können genutzt werden, um nebenbei Aussagen über die Spielwelt zu treffen. Ein Spieler könnte einem Charakter z.B. den „Zweiten Ring der Weisheit“ geben. Dies impliziert, dass es noch mindestens einen anderen Ring der Weisheit gibt. Den könnte dann jemand anders ins Spiel bringen.

Fähigkeiten

Fähigkeiten sind Dinge, die der Charakter kann, sei es, dass er diese Dinge gelernt hat oder dass sie angeboren sind. Fähigkeiten können frei bezeichnet werden. Der Name (und die damit verbundene Vorstellung) hat praktisch keinen Einfluss auf den regeltechnischen Effekt der Fähigkeit.

Hierbei dürfen natürlich gerne einzigartige und interessante Namen gewählt werden. Fähigkeitsnamen sollten aber niemals einen bestimmten Gegenstand implizieren, da bei B&B nur besondere Gegenstände Beachtung finden. „Kampf mit Dreizack“ ist also keine gute Wahl. Besser ist „Kampfstil der Naga-Garde“.

Auch Fähigkeiten können zum Angeln genutzt werden. Hier kann man z.B. bestimmte Gruppierungen oder Traditionen anführen.

Regeltechnisch betragen die **Fähigkeitskosten** zunächst ebenfalls eine Steigerung pro Stufe. Allerdings können die Kosten pro Stufe steigen, wenn die Fähigkeit mit Verstärkungen ausgestattet wird. Im Gegenzug können die Kosten pro Stufe mit Beschränkungen wieder gesenkt werden, aber dabei nie unter eins fallen.

Während ein Charakter beliebig viele Besonderheiten auf beliebigen Stufen haben kann, geht dies bei Fähigkeiten nicht. Fähigkeitsstufen müssen die sog. **Treppe** einhalten. Das bedeutet, dass ein Charakter immer eine Fähigkeit auf eins behalten muss, immer eine Fähigkeit auf zwei, eine auf drei usw.

Es ist problemlos möglich, mehrere Fähigkeiten auf der gleichen Stufe zu haben: Die Treppenstufe wird dann quasi breiter. Es ist aber nicht möglich Stufen zu überspringen, also etwa eine Fähigkeit auf eins, keine auf zwei und dann welche auf drei zu haben.

Diese Treppen-Regel verhindert, dass ein Charakter zum One-Trick-Pony wird. Für eine Beispiel-Treppe könnt ihr euch Haestans Heldenbogen anschauen.

In den nächsten Abschnitten werden Spezialanwendungen, Verstärkungen und Beschränkungen für Fähigkeiten beschrieben.

Beispiel: *Haestan hat zwei Fähigkeit auf eins und zwei auf zwei. Die Treppenbedingung ist damit erfüllt. Die Fähigkeiten, die eine Verstärkung haben, kosten dank passenden Beschränkungen trotzdem nur eine Steigerung pro Stufe.*

Wenn Haestan nun also eine weitere Tat erhält, kann er jede beliebige Fähigkeit steigern. Wenn er aber z.B. Magie Kanalisieren auf zwei steigert, kann er mit einer späteren Tat nicht auch noch Survival steigern. Er hätte dann keine Fähigkeit auf eins mehr, was die Treppenbedingung verletzt.

Er müsste dann erst eine neue Fähigkeit lernen, bevor er Survival steigern kann.

Spezialanwendungen und Verstärkungen

Spezialanwendungen und Verstärkungen sind das wichtigste Unterscheidungskriterium von Fähigkeiten: Eine Angriffsfähigkeit tut nicht das gleiche wie eine wohltuende Fähigkeit.

Die Liste der Spezialanwendungen ist bewusst zu lang, als dass ein einzelner Charakter für alle Anwendungen eine Fähigkeit kaufen könnte. Es bietet sich für die Heldenspieler daher an, sich etwas abzusprechen, wer welche Anwendung abdeckt.

Zu den meisten Anwendungen gibt es eine Liste mit Verstärkungen, die für diese Anwendung benutzt werden können. Die in Klammern aufgeführten Zahlen geben an, wie die Kosten pro Stufe für die Fähigkeit modifiziert werden.

Eine Fähigkeit ohne Verstärkungen heißt **einfach**. Sie ist sowohl einfach in ihrer regeltechnischen Darstellung, als auch in der Anwendung für die Charaktere: Es wird ein zusätzlicher Würfel geworfen (und daher besteht auch die Möglichkeit für einen weiteren Bonuswürfel). Insbesondere bei Fähigkeiten mit weniger hohen Werten kann es sich somit als günstig erweisen, auf Verstärkungen zu verzichten.

Drei Anwendungen, Charisma, Vorbereitung und andauernde Flüche, sind sog. **Slot-Anwendungen**. Das bedeutet, dass die Anwendung längerfristig auf ein oder – wenn sie multipel ist – mehrere Ziele wirkt. Die Anwendung hat also ein oder mehrere Slots. Sind alle Slots voll, muss zunächst einer wieder geleert werden, bevor ein neues Ziel gewählt werden kann.

Einige Anwendungen können von **namenlosen Charakteren** nicht verwendet werden.

Es folgt die Liste der Anwendungen und Verstärkungen:

Angriff : Schadensart

Angriffe können alles von Schwertkunst bis Laserstrahlen aus den Augen, von schlagenden Sprüchen bis böse Gucken umfassen.

Für jede Angriffsfähigkeit muss eine der drei Schadensarten ausgewählt werden, die die Fähigkeit anrichtet. Angriffe werden im Kapitel über Auseinandersetzungen beschrieben. Anders als bei anderen Spezialanwendungen, kann ein Charakter Angriffe in jeder Schadensart ausführen, selbst wenn er keine passende Fähigkeit beherrscht.

Angriffe können die folgenden Verstärkungen erhalten:

MULTIPEL (+1 PRO GRAD): Für jeden Grad visiert der Angriff ein zusätzliches Ziel an. Es kann nicht ein Ziel mehrfach betroffen werden.

Ein Ziel das von einem multiplen Angriff anvisiert ist, kann nicht einen Verbündeten verteidigen, der Ziel des gleichen Angriffs ist. (Jedes Ziel kann nach den normalen Regeln selbst aktiv verteidigen.)

Ein Angriff gegen niederrangige Ziele kann immer höchstens an einem Ziel Schock-Schaden werden. Werden daher mehrere niederrangigere Ziele von einem multiplen Angriff verfehlt, muss sich der Angreifer eines aussuchen, welches das Schock-Kästchen erhalten soll.

DURCHSCHLAG (+1 ODER +2): Durchschlagende Angriffe verändern die Reihenfolge, in der Schaden auf der Schadenszeile des Ziels notiert wird. Diese Verstärkung gibt es in zwei Abstufungen: Durchschlag/L und Durchschlag/S.

Angriffe mit Durchschlag/L versuchen immer das erste Kästchen Schaden in der ersten L-Box abzulegen. Wenn also ein Angriff durchkommt, schaut in die erste L-Box des Ziels. Ist diese frei, wird der Schaden dort notiert. Weiterer Schaden wird normal (ausgehend von der ersten O-Box von links nach rechts) notiert.

Durchschlag/S funktioniert anfangs wie Durchschlag/L. Ist die erste L-Box aber schon gefüllt oder ist nach der Füllung noch Schaden über, wird versucht auch die erste S-Box zu füllen. Noch verbleibender Schaden wird wiederum normal notiert.

Durchschlag kann also schon mit einem Treffer einem Gegner Erschwernisse bescheren und ist besonders nützlich gegen Meister und Monster.

***Beispiel:** Haestan ist schon wieder in Schwierigkeiten. Diesmal geht es gegen eine große Echse, ein Monster. Haestan führt einen Ritterlichen Angriff und aktiviert mit einer Ausdauerladung seine Durchschlag/S-Verstärkung.*

Er schafft es, dem noch unverletzten Monster drei Kästchen Schaden zuzufügen. Das erste Kästchen wird nun der ersten L-Box zugeordnet, das zweite der ersten S-Box und das dritte wird ganz vorne in die Leiste geschrieben.

UNABWENDBAR (+1): Der Angriff geht direkt auf das Ziel. Verbündete des Ziels können die Aktion „Verbündeten verteidigen“ nicht benutzen. Das Ziel kann sich nach wie vor selbst verteidigen.

Unabwendbare Angriffe sind daher besonders nützlich, wenn ein mächtiger Gegner sich mit Schlägern umgibt, die er sonst bereitwillig opfern würde.

BRENNEND (+1 oder +2): Eine brennende Fähigkeit fährt fort, einem Ziel zu schaden, nachdem sie einmal getroffen hat. Wenn das Ziel von einem brennenden Angriff verletzt wird, brennt es weiter.

Bei einer +1-Verstärkung erhält das Ziel ein weiteres Kästchen Schaden, wenn es seinen Zug macht, und würfelt danach 1W6 . Bei einem Ergebnis von 4+ endet der Brand, ansonsten erhält das Ziel in der nächsten Runde noch einmal Schaden und würfelt wieder usw.

Bei einer +2-Verstärkung brennt der Schaden noch weiter, nachdem das erste mal 4+ gewürfelt wurde: Der Charakter bekommt solange weiter Schaden, bis ein zweites Mal 4+ erzielt wird.

Der brennende Charakter oder ein Verbündeter kann eine Handlung ausgeben und auf eine passende erscheinende Fähigkeit würfeln (oder eine Stufenprobe ablegen; siehe *Zuckerguss*), um den Brand zu löschen. Jeder Erfolg zählt als eine 4+ bei dem W6-Wurf. Wurde das Feuer auf diese Weise gelöscht erhält der Charakter schon in der laufenden Runde keinen Schaden mehr.

Beispiel: *mal-Sard ist eine geübte Jägerin, die ihren Opfern besonders stark blutende Wunden schlägt. Auch dies ist ein „brennender“ Angriff:*

Jägerin der Steppe (Angriff: Körperlich)
Reaktion → Brennend/2

Wird ein Gegner von diesem Angriff getroffen, kann dieser Gegner oder einer seiner Verbündeten während ihres nächsten Zuges versuchen, die Blutung (d.h. den Brand) zu stillen. Sie würfeln dazu auf eine passend erscheinende Fähigkeit und müssen zwei Erfolge erzielen, um die Blutung komplett zu stillen.

Gelingt dies nicht oder verzichten mal-Sards Feinde auf den Versuch, erhält das Ziel ein weiteres Kästchen körperlichen Schaden. Danach wird 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 4+ geht die Blutung etwas zurück oder hört ganz auf, wenn bei der Fähigkeitsprobe ein Erfolg erzielt wurde.

In den nächsten Runden wiederholt sich der Vorgang bis zwei Erfolge zusammen gekommen sind.

Charisma

Charisma-Fähigkeiten erlauben es Charakteren andere für ihre Sache zu rekrutieren, sowie sich und ihre Verbündeten für Auseinandersetzungen zu rüsten. Charisma-Fähigkeiten können Führungsqualitäten bedeuten, aber ebenso gut könnte der Charakter Geister beschwören, die für ihn kämpfen oder in seine Kameraden einfahren.

Charisma ist eine Slot-Anwendung (siehe oben). Jeder Rekrut und jeder gestählte Verbündete belegt einen Slot.

Um Verbündete zu **stählen** reicht ein Wurf und entsprechend freie Slots. Für jeweils zwei Erfolge erhalten die Ziele eine zusätzliche O-Box für ihre Schadensleiste. Diese Boxen verschwinden, wenn sie mit Schaden gefüllt werden.

Um Gefolgsleute zu **rekrutieren**, wird ein Wurf abgelegt. Werden mindestens zwei Erfolge erzielt, können beliebig viele freie Slots mit Gefolgsleuten gefüllt werden. Für jeweils zwei weitere Erfolge erhalten diese eine zusätzliche O-Box, wie oben beschrieben.

Rekruten zählen als Gemeine der Stufe 0. Zusätzliche Schadenskästchen verschwinden nach der nächsten Auseinandersetzung, aber der Rekrut bleibt in der Nähe und steht weiterhin unter dem Kommando des Charakters. Der Rekrut kann vor weiteren Auseinandersetzungen gestählt werden, ohne einen weiteren Slot zu verwenden.

Wenn ein Rekrut entlassen wird, um den Slot freizumachen, kann der Charakter den Slot erst nach der nächsten Erfrischung wieder neu belegen. Ich empfehle, für Charaktere mit Charisma-Fähigkeiten ein bis zwei Standard-Rekruten zu entwerfen, um damit im Spiel Zeit zu sparen.

Charisma-Fähigkeiten können die folgenden Verstärkungen haben.

MULTIPEL (+1 PRO GRAD): Jeder Grad erhöht die Zahl der Slots um eins.

VERBÜNDETER (+2): Der Charakter kann nicht nur namenlose Unterstützung rufen, sondern auch einen namhaften Verbündeten. Zusätzlich verfügt dieser Verbündete über zusätzliche Steigerungen gleich den halben Taten des Charakters.

Der Verbündete belegt normal einen Slot. Egal wie viele Slots, ein Charakter belegen kann, er kann immer nur einen Verbündeten rufen.

Beispiel: Conny spielt Mi'an einen Ausländer, der wie zufällig ein Schamane der Steppe wurde. Mi'an hat folgende Fähigkeit:

Ahnengeist rufen (Charisma)
Reaktion → Verbündeter

Wenn er Reaktion ausgibt, kann er seinen persönlichen Totemgeist als Verbündeten beschwören. Der Geist heißt erscheint als großer Adler und heißt Schicksalsjäger.

Mi'an ist gerade Stufe 1 ist, hat also vier Taten gesammelt. Damit, hat der Geist insgesamt neun Steigerungen (7 +2), von denen eine für eine Besonderheit benutzt werden muss.

Namenlose Charaktere können keine Charisma-Fähigkeiten lernen.

Einsicht

Typische Konzepte für Einsichtsfähigkeiten sind scharfe oder mystische Sinne oder Konzentrationstechniken. Jäger und Attentäter benutzen oft Anatomiekenntnisse als Einsichtsfähigkeit.

Einsicht umfasst zwei Anwendungen. Zum Einen kann eine solche Fähigkeit genutzt werden, um einem anderen Spieler eine **Ja/Nein-Frage** zu stellen. Jeweils zwei Erfolge bei einer Probe stehen für eine solche Frage, die wahrheitsgemäß beantwortet werden muss.

Der große Vorteil einer solchen Frage ist, dass man beispielsweise nach Werten von Charakteren fragen kann. Ein Heldenspieler könnte z.B. fragen: „Ist Reaktion die kleinste Reserve des Drachen?“ Dies ließe sich vielleicht auch durch Ausprobieren herausfinden, aber ein Wurf geht vermutlich schneller.

Fragen lassen sich sowohl im freien Spiel als auch in Auseinandersetzungen stellen. In Auseinandersetzungen ist dazu eine Handlung nötig.

Die zweite Anwendung dagegen wirkt nur in Auseinandersetzungen und zwar wenn eine Einsichtsfähigkeit dazu genutzt wird, um **Bonuswürfel während einer Auseinandersetzung** zu produzieren.

Wenn die Würfel dann bis zur nächsten Runde „lagern“, also nicht benutzt werden, verdoppeln sie sich! (Das Lagern bedeutet, dass Gegner versuchen könnten die Würfel vorher per Entwaffnen zu vernichten. Siehe dort.)

Eine Einsichtsfähigkeit kann nicht erneut benutzt werden, solange die produzierten Würfel nicht verbraucht sind.

Einsichtsfähigkeiten haben niemals Verstärkungen.

***Beispiel:** Das anhaltende Flüstern war eines der ersten Anzeichen für Mi‘ans Berufung. Er wirkt noch immer häufig abwesend, weil das Säuseln des Windes über der weiten Steppe nicht verstummen will... aber die Stimme des Windes ist auch nützlich.*

Als der Marcus (der Spielleiter) eine ominöse Dame auftreten lässt, würfelt Conni auf „Die Stimmen der Windgeister“ und erzielt überraschende vier Erfolge. Er fragt zunächst, ob die Dame Makel hat. Marcus bejaht dies. Conni fragt weiter, ob sie mehr Makel habe, als Haestan. Auch hier ist die Antwort: Ja.

Als die Dame daraufhin plötzlich eine Auseinandersetzung beginnt, indem sie versucht Mi‘an einzuschüchtern, benutzt Conni zunächst eine Handlung, um mit seiner Einsichtsfähigkeit Bonuswürfel zu erzeugen. Er erhält drei Würfel, die sich zu Beginn seines nächsten Zuges auf sechs Würfel verdoppeln. Mi‘an kann diese Würfel nun nach und nach verbrauchen oder auch weitergeben.

Fluch : Reserve

Flüche sind eine Alternative zu Angriffen, wenn es darum geht anderen etwas anzutun. Flüche können natürlich magischen Ursprungs sein, aber auch die Fähigkeit der Intrige, Giftkunde, schmutzige Tricks oder abgefahrene Atemi-Techniken könnten als Fluchfähigkeit dargestellt werden.

Wenn dies plausibel erscheint, ist es möglich Charaktere zu verfluchen, die in der Szene nicht anwesend sind, z.B. indem man ihr Essen vergiftet oder wirklich einen Fluch ausspricht.

Für eine Fluchfähigkeit muss eine **Reserve** ausgewählt werden, die den Effekt blockt. Flüche richten keinen Schaden, sondern ziehen dem Ziel Würfel ab.

Um Flüche anzuwenden, muss zunächst eine Art von Wurf gewählt werden, die behindert werden soll. Dies können gewisse Anwendungen sein (z.B. Charisma oder körperliche Angriffe) oder spezielle Würfe, wie man sie im Abschnitt Zuckerguss findet (z.B. Flucht- oder Rennen-Würfe).

Dann wird gegen die gewählte Reserve als Schwelle gewürfelt. Jeder überzählige Erfolg zieht einen Würfel ab und zwar nachdem alle Würfel zusammengerechnet sind.

Flüche schwächen sich mit der Zeit von allein wieder ab. Jedes mal wenn ein verfluchter Wurf ausgeführt wird, reduziert sich der Abzug danach um einen Würfel.

Flüche können die folgenden Verstärkungen haben:

WEITERE RESERVE (JE +1): Der Fluch betrifft eine weitere Reserve. Um die Schwelle zu bestimmen wird die kleinere Reserve genutzt.

Beispiel: Jan spielt Enkiku einen zwergischen Alchimisten. Enkiku benutzt seine alchemistischen Kenntnisse gerne offensiv:

Alchemistische Gifte (Fluch: Ausdauer)

Schock → Reaktion

Enkiku tut seinen Opfern das Gift gerne ins Essen oder bewirft er seine Opfer auch mit Phiolen. Bei besonders hartgesottenen Zielen (solchen mit hoher Ausdauer) lässt er auch gerne ein paar mehr Röhrchen fliegen, um sie dank ihrer Langsamkeit zu erwischen: Dann wird als Schwelle der kleinere Wert aus Reaktion und Ausdauer genommen.

Solche Wurfkünste strengen den zivilisierten Enkiku immer wahnsinnig an (Schock-Schaden), sehr zum Amusement seiner Kameraden.

Verteidigung: Reserve

Zwar kann grundsätzlich jede Fähigkeit zur aktiven Verteidigung gegen Angriffe benutzt werden, aber einige Charaktere beherrschen besondere Defensiv-Techniken. Vielleicht haben sie einen unbeugsamen Willen, haben fast übernatürliches Glück oder sind ungemein grazil.

Beherrscht ein Charakter daher eine Verteidigungsfähigkeit für eine Reserve, erlaubt diese zwei besondere Vorteile:

Sie kann benutzt werden, um sich aktiv **gegen Flüche** zu verteidigen, die die gewählte Reserve betreffen. Dies ist ohne eine passende Verteidigungsfähigkeit nicht möglich, funktioniert aber ansonsten genauso wie aktive Verteidigung gegen Angriffe.

Betrifft der Fluch dabei allerdings mehrere Reserven kann zwar eine Verteidigungsfähigkeit genutzt werden, aber sie erhöht zu diesem Zwecke dann nur den Wert *ihrer* Reserve. Ist eine andere betroffene Reserve dann kleiner, wird sie als Schwelle benutzt.

Wird die Fähigkeit genutzt, um sich aktiv **gegen Schaden** einer Art zu verteidigen, die von der gewählten Reserve geblockt, steht dem Spieler ein zusätzlicher Grundwürfel zu. (Es kann also auch noch ein weiterer Bonuswürfel benutzt werden.)

Da Glück von sich aus keinen Schaden blockt, können beim Kauf einer Glücksverteidigung zwei beliebige Schadensarten gewählt werden. Der spezielle Bonus gilt dann für diese gewählten Schadensarten.

***Beispiel:** Malte spielt mal-Sard, eine nomadische Jägerin vom Falkenstamm. Sie beherrscht die folgende Fähigkeit auf Stufe 3:*

***Anmut & Beständigkeit** (Verteidigung: Glück; Körperlich/Verwirrend)*

Mal-Sard kann sich mit dieser Fähigkeit also gegen Flüche verteidigen, die von ihrem Glückswert geblockt werden. Betrifft ein Fluch gegen sie aber z.B. Glück und Reaktion, kann sie Anmut & Beständigkeit benutzen und die Schwelle ist dann das Kleinere aus ihrem Reaktionswert und dem modifizierten Glückswert.

Anmut & Beständigkeit ist auch besonders nützlich gegen körperlichen und verwirrenden Schaden. Da es sich um eine Glücksverteidigung handelt, mussten diese Schadensarten explizit festgelegt werden. (Bei einer Reaktionsverteidigung dagegen wären es automatisch verwirrender und körperlicher Schaden gewesen.)

Mal-Sard kann also gegen körperlichen und verwirrenden Schaden sechs Grundwürfel (2+3+1) würfeln, insgesamt also maximal 12W6.

Verteidigungsfähigkeiten haben keine Verstärkungen, sind also immer einfach.

Vorbereitung

Wissenschaften und Künste sind die typischen Kandidaten für vorbereitende Fähigkeiten. Sei es militärische Taktik, Psychologie oder meisterhaftes Handwerk. Vorbereitung ist eine **Slot-Anwendung**, die es erlaubt vor Auseinandersetzungen eine besondere Art von Bonuswürfeln zu produzieren.

Wie gewöhnlich steht jeder Erfolg für einen Bonuswürfel, aber die vorbereiteten Bonuswürfel wirken für den Anwender und alle seine Verbündeten und sie verschwinden nicht nach einer Benutzung wie normale Bonuswürfel.

Stattdessen verschwindet am Ende jeder Runde ein Vorbereitungswürfel. Die Verbündeten können also über mehrere Runden von den Würfeln profitieren, so dass ein guter Start in die Auseinandersetzung fast garantiert ist. (Die Würfel verschwinden, egal wie viele Verbündete sie benutzen oder ob überhaupt.)

Als Ausgleich für diese Vorzüge müssen die Bonuswürfel allerdings einem bestimmten Zweck zugeordnet werden, etwa „körperlichen Angriffen gegen den Saphir-Drachen“ oder „dem Bösen Blick des Vampirs entgehen“.

Während sich also Charaktere mit einem einzelnen Slot auf eine ganze Gruppe von Gemeinen einstellen können, erfordert jeder Meister und jedes Monster eine spezielle Vorbereitung. Dies gilt insbesondere für Vorbereitung gegen die Helden.

Die Multipel-Verstärkung erhöht entsprechend die Zahl der Slots. Es kann ein einzelner Wurf genutzt werden, um alle Vorbereitungsslots zu belegen. Nach der Auseinandersetzung werden die Slots automatisch wieder frei.

MULTIPEL (+1 PRO GRAD): Erhöht die Zahl der Slots wie für Multipel exponentiell, wie für Multipel beschrieben.

SCHÖPFERISCH (+1): Diese Verstärkung bietet sich für handwerkliche Fähigkeiten an, wie z.B. den vielfach beliebten Meisterschmied.

Der Schöpfer kreiert regeltechnisch eine Besonderheit mit einer Stärke gleich der Zahl der erzielten Erfolge. Er kann sie selbst benutzen oder an andere Charaktere weitergeben. Für die Besonderheit gelten alle normalen Regeln, abgesehen davon, dass sie nur in einzigen Szene benutzt werden kann.

Danach verschwindet sie oder geht kaputt. Der Slot wird dann erst wieder frei, wenn der Charakter eine Erfrischung nimmt.

***Beispiel:** Auch wenn Enkiku sich später anders orientiert hat, ist er doch als Mitglied der angesehenen zwergischen Händler-Kaste geboren. Um dies darzustellen hat Enkikus Spieler Jan ihm die folgende Fähigkeit gegeben:*

Beschaffen (Vorbereitend)

Verstand → Schöpferisch, Multipel/1

Enkiku macht sich daher in Charakterszenen ab und zu auf, um – mit etwas Glück – einen nützlichen Gegenstand aufzutreiben. (Die Verstärkungen unterliegen einer Beschränkung. Siehe dort.)

Da das Multipel immer gleich mitaktiviert, kann es direkt benutzt werden, um die eingekaufte Besonderheit zu fassen. Natürlich nur, bis das Teil dann einmal benutzt wird, denn menschliche und elfische Ware ist ja sooo minderwertig....

Den standardmäßig vorhandenen Slot benutzt Enkiku dagegen meist, um vor einer Auseinandersetzung noch ein paar Spielereien aus der Tasche zu ziehen, die er in seinem großen Rucksack hatte.

Namenlose Charaktere können keine vorbereitenden Fähigkeiten lernen.

Wohltuend : Schadensart

Wohltuende Fähigkeiten helfen Charakteren sich von Verletzungen zu erholen. Ärzte, Priester, Barden und Köche haben typischer Weise wohltuende Fähigkeiten, aber z.B. auch Meditation könnte mit so einer Fähigkeit dargestellt werden.

Jede wohltuende Fähigkeit kann Schaden einer **ausgewählten Schadensart** entfernen. Dies ist, von Ausdauer-Ladungen abgesehen, die einzige Möglichkeit, um Schaden zu heilen. Bei einem Wurf entfernen je **zwei Erfolge ein Kästchen Schaden** aus der Schadensleiste des Ziels beginnend von rechts.

Wohltuend ist eine Slot-Anwendung. Jeder behandelte Charakter belegt einen Slot. Benutzte Slots werden freigeschaltet, wenn der Anwender der wohltuenden Fähigkeit eine Erfrischung nimmt. (Siehe *Erfrischungen*.)

Abgesehen davon, dass ein Charakter nicht beliebig vielen Patienten mit einer wohltuenden Fähigkeit helfen kann, werden die Bemühungen von verschiedenen Ärzten bei einem Patienten auch nicht addiert: Jeder Versuch den Patienten zu hinsichtlich der gleichen Schadensart zu heilen, hat eine **Schwelle gleich dem besten vorigen Versuch**. Folgende Ärzte müssen also echt mehr Erfolge erreichen, damit sich noch eine Verbesserung einstellt.

Diese Schwelle wird zurückgesetzt, wenn der Patient eine Erfrischung nimmt.

MULTIPEL (+1 PRO GRAD): Ein zusätzlicher Slot pro Grad. Es ist möglich mehrere Patienten mit einem einzigen Wurf zu behandeln, wenn dies zum gleichen Zeitpunkt geschieht.

WEITERE SCHADENSART (JE +1): Die so verstärkte Fähigkeit hilft gegen eine weitere Schadensart. Es wird nur einmal gewürfelt.

***Beispiel:** Hexer in Haestans Welt sind Junkies, die Energie aus den pulsierenden Ley-Linien des Landes aufnehmen. Die Magie stärkt und erhält ihre Körper.*

Haestan kann regelmäßig entweder bei sich oder bei Verbündeten körperliche Wunden heilen. Seine Fähigkeit ist aber begrenzt: Nachdem er sie benutzt hat, muss er entweder seine Reserven (genau genommen Glück) anzapfen oder erst wieder in der Magie des Landes baden, bevor er sie erneut einsetzen kann. Wenn Haestan auf die Verstärkung seiner Fähigkeit zurückgreift, kann er entweder zwei Würfe machen oder einen einzelnen, wenn die Behandlung der beiden Patienten zeitlich zusammen liegt.

Behandelte Patienten haben danach eine Schwelle gegen wohltuende Fähigkeiten (körperlich) gleich den von Stefan erwürfelten Erfolgen. Wenn Stefan für Haestan beispielsweise vier Erfolge würfelt, benötigt ein weiterer Arzt mindestens sechs Erfolge um noch ein weiteres Kästchen zu heilen.

Die Schwelle wird zurückgesetzt, wenn die Patienten sich ein wenig erholt haben.

Namenlose Charaktere können keine wohltuenden Fähigkeiten lernen.

Beschränkungen

Beschränkungen dienen dazu, die Kosten pro Stufe einer Fähigkeit wieder zu senken, wenn diese durch Verstärkungen erhöht wurden. (Die Kosten pro Stufe können nicht unter eins fallen.)

Es gibt drei Arten von Beschränkungen: Beschränkung durch Schock, durch Reserve und durch Nachsetzen. Jede Fähigkeit kann **höchstens eine Beschränkung** haben.

Beschränkungen gelten immer nur für bestimmte ausgewählte Verstärkungen, deren Kosten sie annullieren. Die Fähigkeit selbst (und evtl. weitere Verstärkungen) können immer ohne Einschränkung benutzt werden.

Auf dem Charakterbogen können beschränkte Verstärkungen daher auf folgende Weise notiert werden:

[Bedingung] → [Verstärkungen]

Mögliche Inhalte für [Bedingung] sind also Schock, Nachsetzen oder eine Reserve.

Es folgt nun die Beschreibung der Beschränkungen. In Klammern ist angegeben, wie viele Erhöhungen der Kosten pro Stufe die Beschränkung zurücknimmt, also wie viele Verstärkungen die Beschränkung aufnehmen kann.

Durch Schock (-1)

Der Charakter nimmt ein Kästchen Schock-Schaden, um die Fähigkeit einzusetzen. Solcher Schock-Schaden wird niemals in einer Box notiert, die von Charisma herrührt.

Der Schock wird erst notiert, nachdem für die Fähigkeit gewürfelt wurde, so dass sich der Charakter auf diese Weise den Wurf nicht selbst erschweren kann.

Diese Art von Beschränkung kann nur in Auseinandersetzungen genutzt werden und der Schock-Schaden verschwindet wie gewöhnlich, wenn die Auseinandersetzung endet.

Durch Glück (-1)

Bevor der Charakter die Verstärkung nutzen kann, muss er zuerst eine Ladung ausgeben. Diese Verstärkung funktioniert somit auch bei Verstärkungen, die außerhalb von Auseinandersetzungen genutzt werden.

Durch Ausdauer, Reaktion oder Verstand (-2)

Diese Beschränkung funktioniert wie eine Beschränkung durch Glück: Vor dem Wurf muss eine Ladung der gewählten Reserve ausgegeben werden.

Da Ladungen für diese drei Reserven schwerer zu bekommen sind als für Glück, ist diese Beschränkung mehr wert.

Durch Konter (-1)

Diese Beschränkung lässt sich nur bei Angriffen oder Flüchen benutzen. Die beschränkte Verstärkung wird freigeschaltet, nachdem sich der Charakter aktiv gegen einen Angriff oder einen Fluch verteidigt hat.

Der Charakter muss den Angriff oder Fluch dabei mit seinen Verteidigungserfolgen (zuzüglich den Grundschwelle aus der entsprechenden Reserve) vollständig annullieren.

Der Charakter kann dann in seiner folgenden Runde den verstärkten Fluch oder Angriff nutzen, um sich bei seinem Angreifer zu revanchieren: Der Fluch oder Angriff muss also den Angreifer als Ziel haben. (Bei einem multiplen Angriff muss der ursprüngliche Angreifer zumindest eines der Ziele sein.)

Beispiel: Mi'an ist kein großer Kämpfer, aber die Geister des Landes wachen über ihn. Auf Mi'ans Wunsch verwirren sie die Gedanken seiner Gegner. Besonders lange wüten sie gegen jene, die ihrem Schützling schaden wollten:

Der Segen der Geister (Angriff: Verwirrend)
Konter → Brennend/1

Wenn also Mi'an sich aktiv gegen einen Angriff verteidigt und dadurch keinen Schaden mehr erleidet, kann er den Geist des Angreifers mit seinen Geistern besonders lange heimsuchen. Dies zählt als „brennender“ Angriff.

Er kann auch mit Verstand eine passende Verteidigungsfähigkeit improvisieren, um sich gegen einen Fluch zu verteidigen und dann genauso vorgehen.

Durch Nachsetzen (-3)

Dies ist die stärkste Beschränkung, da der Spieler sie nicht allein kontrollieren kann. Stattdessen wird die Verstärkung freigeschaltet, wenn der Charakter einen Gegner auf KO bringt.

Entsprechende beschränkte Verstärkungen müssen daher in Auseinandersetzungen nutzbar sein.

Der Charakter muss nach Aktivierung die Verstärkungen spätestens in seinem nächsten Zug nutzen oder die Anwendung verfällt. Weiterhin wird Nachsetzen höchstens einmal pro Runde aktiviert, egal wie viele Gegner der Charakter ausschaltet hat.

Beispiel: Arne spielt einen verkopften Nekromanten mit folgender Fähigkeit:

Advocatio der Schatten (Charisma)
Nachsetzen → Multipel/3

Er kann normalerweise einen Schatten beschwören. Wenn er jedoch einen Gegner ausschaltet, kann noch drei weitere Schatten herbeirufen.

Das Heldentagebuch

Das Tagebuch dient dazu die Gesichte eines Helden in groben Zügen aufzuzeichnen. Es besteht aus kurzen Einträgen zunächst über die Vorgeschichte des Helden und dann über seine späteren Taten und Makel.

Abgesehen vom erzählerischen Nutzen haben die Tagebuch-Einträge vielfältige regeltechnische Funktionen.

Von den drei Einträgen in der Vorgeschichte, den Verquickungen, sowie dem Aushängeschild erhält der Held sieben Steigerungen, von denen mindestens eine für eine Besonderheit ausgegeben werden muss. Dies wird im Abschnitt *Spielvorbereitung* beschrieben. (Für die Steigerungen siehe *Fähigkeiten und Besonderheiten*.)

Die weiteren Einträge teilen sich in **Taten**, **Makel** und **Narben**, die unterschiedliche Ursprünge, Inhalte und Auswirkungen haben. Diese werden im Folgenden beschrieben.

Einträge anrufen

Die Vergangenheit eines Helden sind nicht nur Ereignisse, die einfach abgehakt werden. Sie machen ihn auch stark für die Zukunft. Aus diesem Grund sind die Einträge mit den Steigerungen verknüpft.

Das **Aushängeschild** und die **Taten** eines Helden sind darüber hinaus besonders prägend, so dass sie eine weitere Funktion haben: Einmal pro Abenteuer können sie für einen Zusatzerfolg angerufen werden.

Um dies zu tun, beschreibt der Spieler wie die Tat oder das Aushängeschild mit der aktuellen Situation zusammenpasst. Vielleicht will er alles genauso machen wie früher, vielleicht auch ganz anders.

Beispiel (Fort.): *Haestan kämpft gegen einen Dämon.*

Stefan: *Haestan wirft sich gegen die dunkle Masse und trennt ein Tentakel ab.
würfelt Schade auch.... Ich atme tief durch, um mich für einen neuen Angriff zu wappnen. Die Steppe ist nun meine Heimat. Ich werde sie verteidigen“*

Stefan ruft Haestans Aushängeschild „Ritter im Exil“ für einen Zusatzerfolg an.

Der Perspektivenwechsel wäre mein persönlicher Stil: Dritte Person für Action (= Haestan) und erste Person für die Anrufung (= Ich). Ihr könnt das selbstverständlich auch anders handhaben.

Taten

Die meisten weiteren Einträge im Tagebuch werden Taten sein.

Die Helden erhalten nach jeder Spielsitzung ein bis zwei Taten, je nach Länge der Sitzung. Jeder Heldenspieler entscheidet dann darüber, was er als Tat im Tagebuch festhalten will.

Beispiel: Haestan und mal-Sard haben sich durch ein weiteres Abenteuer geschlagen. Die beiden und ihre Freunde konnten die Schwarzen Kultisten, mal-Sards Erzfeinde, daran hindern den mächtigen Dämonen komplett zu beschwören.

Obwohl die Schwarzen Kultisten die hauptsächlichlichen Antagonisten waren, entscheidet sich Stefan, dass sie Haestan nicht übermäßig wichtig sind. Sie sind schließlich mal-Sards spezielle Freunde.

Er schreibt auf:

- (+) Einen Dämon bekämpft.
- (+) Mal-Sard wieder zu Sinnen gebracht.

Es ist nicht beabsichtigt, mit Taten alle Vorkommnisse im Abenteuer zu erzählen, sondern jene, die für den Helden bedeutsam waren.

Jede Tat bringt **eine Steigerung** für Fähigkeiten oder Besonderheiten. Darüber hinaus bestimmen Taten die **Erfahrungsstufe** des Charakters und können als Ressource **angerufen** werden (s.o.).

Die Erfahrungsstufe

Die Erfahrungsstufe von Helden hängt von ihren Taten ab. Jedes mal, wenn ein Held eine neue Stufe erreicht (angefangen bei Stufe 1), kann eine Reserve um eins vergrößert werden.

Erfahrungsstufen und Zahl der Taten verhalten sich so:

TATEN (GESAMT)	STUFE	MAXIMALE FÄHIGKEITSSTUFE	TATEN ZUM ERREICHEN DER NÄCHSTEN ERFAHRUNGSSTUFE
	0	3	+4 Taten
4+	1	4	+5 Taten
9+	2	5	+6 Taten
15+	3	6	+7 Taten

Die maximale Fähigkeitsstufe ergibt sich, wenn alle möglichen Steigerungen für Fähigkeiten benutzt werden und die Treppe möglichst schmal und hoch gebaut wird. (Siehe *Fähigkeiten und Besonderheiten*.)

Narben

Ein Held kann auf Wunsch seines Spielers eine Narbe, wenn er eine besonders harte Auseinandersetzung bestritten hat. Narben erlauben es Pathos einzusetzen.

Für die genauen Regeln siehe *Narben und Pathos* in der Sektion *Auseinandersetzungen*.

Makel

Makel zeigen an, dass der Charakter moralisch gefehlt hat. Sie sind der einfache Weg, um Dinge zu bekommen und haben immer mit den bei der Spielvorbereitung als makelbehaftet definierten Verhaltensweisen zu tun. (Siehe dort.)

Jeder Makel bringt dem Charakter eine **Steigerung**, die aber nur **für Besonderheiten** ausgegeben werden darf. Man kann sich so z.B. einen schicken, schwarzmagischen Turm bauen oder unzählige Reichtümer anhäufen.

Das einzige Manko sind die sozialen Konsequenzen: Je mehr Makel ein Charakter hat desto unbeliebter wird er. (Siehe unter *Ablehnung*.) Der Spieler darf daneben natürlich seinen Charakter mit steigender Makelzahl zunehmend düsterer darstellen.

Es gibt zwei Arten Makel zu erhalten: Bei der Heldenerschaffung oder wenn während des Spiels längere Zeit vergeht, kann sich ein Heldenspieler einfach Makel aufschreiben. Der Held erhält dann die Steigerung und muss mit den Konsequenzen leben.

Die andere Möglichkeit ist weniger freiwillig und funktioniert über **Korruption**. Korruption kann ein Held über auf zweierlei Weisen erhalten:

1. Indem er im *Zwischenspiel* bei einem Vertiefungswurf gewürfelte Einsen ignoriert. (Siehe dort.)
2. Indem der Heldenspieler eine Aktion oder ein Fakt durchdrücken will, das vom Spielleiter mit Korruptionschips belegt wurde.

Korruptionschips

Korruptionschips sind ein Mittel für Spielleiter fast beliebige Erzählungen der Heldenspieler zu erschweren bzw. mit einer Entscheidung zu versehen. Korruptionschips sollten am besten durch passende Gegenstände, wie etwa Pokerchips, dargestellt werden.

Wenn ein Heldenspieler dann im freien Spiel einen Fähigkeitswurf durchführt und das Ergebnis verkündet, kann der Spielleiter das Ergebnis oder Teile davon mit einem Veto belegen und Korruptionschips anbieten. Dies steht für ein unvorhersehbares Problem oder eine unerwartete Wendung, die das Vorhaben verhindert.

Der Heldenspieler hat dann die Wahl, sein Vorhaben abzublasen oder sich die Chips als Korruption gutschreiben. Nimmt der Spieler die Korruption, muss der Held etwas Makelbehaftetes tun, um das Ergebnis doch zu erreichen.

Ihr könnt sowohl das auftretende Problem als auch die makelbehaftete Lösung mit der ganzen Gruppe diskutieren, um ein möglichst dramatisches Ergebnis zu erreichen.

Beispiel (Fort.): *Als die Elfen den Dämon letztendlich besiegen, verwandelt sich seine Gestalt in einen Elfen-Jungen zurück. Dieser ist bewusstlos.*

Stefan: *Haestan kniet sich hin und sammelt seine Magie, um den Jungen zu heilen.*

Marcus (Spielleiter): *Das kannst du nicht. *legt drei Korruptionschips auf den Tisch**

Stefan: **greift sich die Chips**

Stefan (Haestan): *Ah. Die Essenz des Dämons steckt noch im Fleisch. Ich werde sie in mich aufnehmen.*

Makel erhalten

Immer wenn ein Held neue Korruption erhält (egal ob bei Vertiefungswürfen oder durch Korruptionschips), wird geprüft, ob es einen neuen Makel für das Tagebuch gibt. Dazu würfelt der Heldenspieler **1W6** und wertet das Ergebnis so:

- Ist die Augenzahl **echt größer** als der neue Korruptionsstand gibt es keinen Makel und der Korruptionsstand sinkt um eins.
- Ist die Augenzahl **kleiner-gleich** dem neue Stand, gibt es einen Makel und der Korruptionsstand wird um sechs reduziert.

Wenn der Held einen Makel erhält, formuliert der Heldenspieler diesen aus und trägt ihn im Tagebuch ein. Der Eintrag kann sich ausschließlich auf den aktuellen Vorfall beziehen oder auch vorherige Ereignisse aufgreifen, wenn der Held bereits Korruption hatte.

Beispiel (Fort.): *Haestan hat aktuell keine Korruption. Mit den drei neuen Chips hat er also drei. Stefan würfelt also 1W6 und bekommt nur eine Drei. Knapp daneben. Die Korruption fällt auf null und Stefan schreibt in das Tagebuch:*

(–) Trägt die Essenz eines Dämons in sich.

Aus den Regeln für den W6-Wurf ergibt sich, dass kleine Dosen an Korruption vergleichsweise ungefährlich sind. Erhöht sich der Korruptionsstand eines Helden von null auf eins, besteht eine Chance von $\frac{5}{6}$, dass die Korruption sofort wieder verschwindet, aber auch eine Chance von $\frac{1}{6}$, dass sich der Held einen Makel einfängt.

Sollte der Korruptionsstand entsprechend über sechs steigen, kann auf den Wurf auch verzichtet werden. Der Held wird in jedem Fall einen Makel bekommen. Der Korruptionsstand kann niemals unter null fallen.

Abenteuer und Spielleitung

Die ehrenvollste Aufgabe für den Spielleiter ist es, den Heldenspielern ein Abenteuer zu präsentieren. Hier findet ihr die entsprechenden Regeln dazu. Die einzelnen Schritte sind:

- **FOKI:** Die Heldenspieler legen fest, was ihre Helden jeweils erreichen wollen.
- **WAS TUN DIE HELDEN?:** Nun müssen die Foki unter einen Hut gebracht werden und ein allgemeines Konzept her.
- **DIE OPPOSITION:** Wer will, dass die Helden grade das nicht tun?
- **SPIELLEITER-CHARAKTERE:** Einige Charaktere, auf die die Helden treffen können.
- **ABENTEUERBEREICHE:** Welche räumlichen Abschnitte oder Bereiche gibt es?
- **KORRUPTION:** Wie kann man die Helden bemakeln?
- **TITEL & ELEMENTE:** Der Name des Abenteuers und einige Dinge, die auftreten könnten.

Fokus

Helden sitzen nicht den ganzen Tag in der Taverne. (Dafür habt ihr Characterszenen!) Statt dessen erschlagen sie Drachen, jagen böse Könige vom Thron, reiten dann in den Sonnenuntergang oder behalten den Thron selber.

Das beste Rezept für ein Abenteuer sind daher Helden, die gar nicht in der Taverne sitzen bleiben wollen: Helden mit Ambitionen. Obwohl also der Spielleiter den groben Rahmen des Abenteuers vorgibt, ist es an den Heldenspielern noch vorher anzugeben, was ihre Helden erreichen wollen.

Dies wird das **Fokus setzen** bezeichnet. Grundsätzlich gilt, dass jeder Held seinen eigenen Fokus erhält. Foki werden entweder am Ende einer Sitzung im Voraus für die nächste gesetzt oder – wenn das nicht möglich ist – zu Beginn der Sitzung.

Nehmt euch ruhig die Zeit, die Foki in der Gruppe zu diskutieren. Abgesehen von offensichtlichen Problemen (wie ein Spieler der nach Westen will, während es denn nächsten nach Osten zieht) kann es vorkommen, dass jemand anders noch einen guten Vorschlag hat.

Fokus-Effekt

Foki erfreuen nicht nur den Spielleiter: Da Ambitionen eine treibende Kraft für Charaktere sind, kann ein Heldenspieler einmal pro Sitzung entweder Würfel bei einem Fähigkeitswurf wiederholen, als hätte er Glück eingesetzt, oder 1W6 bei einem Vertiefungswurf

Foki lassen sich in verschiedene Kategorien einteilen. Darunter sind (und diese Liste ist mit Sicherheit nicht vollständig):

Fokus auf dem Plot

„Den Speer der Winde finden“, „Den Hexenkönig von Schnackpuck entthronen“ . Plot-Foki sind relativ klar und haben eindeutige Ergebnisse. (Entweder kriegt man den Speer oder nicht.) Plot-Foki sind daher sehr gehaltvoll, da sie eben den Plot des Abenteurers vorgeben.

Sie können allerdings Probleme machen, wenn sie erst kurzfristig – also direkt bei Spielbeginn – gesetzt werden, da es für den Spielleiter dann schwierig werden könnte, noch ein passendes Abenteuer zu entwerfen. Andererseits gibt es auch sehr flexible Spielleiter.

Fokus auf der Truppe

„Den Anderen zeigen, dass ich kein kleines Kind mehr bin“, „Enkiku beschützen“, „Haestan rumkriegen“. Fokus auf der Truppe macht eine Aussage über die Beziehungen zwischen den Helden und wie der betreffende Held sie geändert haben möchte.

Solche Foki lassen sich relativ leicht in jedes Abenteuer einbauen, brauchen aber die Mitarbeit der anderen Heldenspieler. Wenn dies allerdings gegeben ist, können sie zu sehr interessantem Spiel führen.

Fokus auf den Leuten

„Meine Eltern stolz machen“, „Bei den Fischern akzeptiert werden“. Fokus auf den Leuten ähnelt vom Inhalt einem Truppen-Fokus – nur mit anderen Charakteren als den Helden.

Diese Foki zeigen welche neutralen oder befreundeten Charaktere der Spieler gerne sehen möchte. Wenn kein Plot-Fokus im Spiel ist, kann auch aus einem solchen Fokus ein Plot entwickelt werden. (Vielleicht wollen die Fischer irgend etwas.)

Fokus auf Ephemera

„Die Menschen von meinem Land vertreiben“, „Reich werden“. Fokus auf Ephemera sind im direkten Vergleich recht unkonkret. Sie sind dafür aber immer verwendbar und können gut spätere Plot-Foki vorbereiten („Die Entscheidungsschlacht gegen die Menschen gewinnen“) oder direkt als Baustelle für den Plot herhalten, wenn es keinen Plot-Fokus gibt.

Was tun die Helden?

Jetzt ist der Spielleiter dran ein grobes Konzept für das Abenteuer zu erstellen. Dabei sollte es sich um eine Antwort auf eben diese Frage handeln, also z.B.:

Die Helden verhindern einen Anschlag auf das Brautpaar.

Die Helden spähen das menschliche Lager aus.

Die Helden treffen den König.

Wenn ein Plot-Fokus im Spiel ist, sollte dies recht einfach sein. Ansonsten können die anderen Fokustypen entsprechend ausgeschlachtet werden. Auch der Baum der Geschichte, die Vorgeschichten der Helden und insbesondere das Objekt der Gier könnten einen Ansatz bieten.

Wichtig ist, dass alle gesetzten Foki irgendwie vorkommen können. Dabei können natürlich einzelne Helden ihre persönlichen Sub-Plots und Ziele haben, aber B&B funktioniert am besten, wenn die Helden eher als Team spielen.

Die Opposition

Wenn nun klar ist, was die Helden tun wollen und wie ihre Foki auftauchen können, braucht es Leute, die das gerne anders hätten.

Personen können mit den Helden in Konflikt geraten, weil sie hinter den gleichen Dingen her sind, weil sie Unschuldigen oder Freunden der Helden schaden wollen oder weil es persönlich ist.

Für komplexere Situationen könnte es auch mehrere mögliche Opponenten geben, die sich aber noch lieber gegenseitig schaden würden als den Helden. Dann wäre da vielleicht eine Allianz möglich.

Natürlich können die Heldenspieler den Plan des Spielleiters hier mit ihren Erzählrechten vergleichsweise schnell durcheinanderbringen. Nach meiner Erfahrung ist es aber einfacher einen Plan zu haben und ihn zu modifizieren als gänzlich zu improvisieren.

Andere Beteiligte

Neben den Gegnern und ihren Schergen gibt es natürlich noch andere Personen auf der Welt. Es bietet sich an, eine Hand voll freundlicher oder neutraler Charaktere auf Vorrat zu haben.

Jeder speziell vorbereitete Charakter sollte ein besonderes Merkmal haben. Vielleicht kleidet er sich bevorzugt in Rot, vielleicht stottert er, vielleicht flucht sie ständig. Wohlgemerkt, ein Merkmal reicht völlig.

Diese Charaktere können natürlich auch ihre persönlichen Ziele haben, aber diese werden eher Nebenschauplätze im Abenteuer einnehmen. (Es sei denn, die Heldenspieler erzählen das anders.) In jedem Fall lassen persönliche Wünsche einen Charakter lebendiger erscheinen.

Erschaffung von Spielleiter-Charakteren

Es folgt nun die Check-Liste für die Erschaffung von Spielleiter-Charakteren. Natürlich braucht nicht jeder Charakter alle Schritte. Für Linda die schöne Schankmaid ist es vermutlich völlig egal, wie groß ihre Glücksreserve ist, und für die namenlosen Schläger des Schurken braucht es keine persönlichen Merkmale.

1. **Name** und **Label** (Bäcker, Bruder, Monarch)
2. **Erfahrungsstufe**
3. **Philosophie** und ggf. Makel
4. Ein typisches **Merkmal** in Kleidung, Aussehen oder Verhalten
5. Ggf. ein persönliches **Ziel**
6. Zwei **Reserven** auf 2, zwei Reserven auf 3 und eine Erhöhung pro Erfahrungsstufe. Namenlose Charaktere nutzen die Reserven nur zur Ermittlung von Verteidigungs- und Fluchschwellen.
7. Auf Wunsch eine **Besonderheit** (+1). Es können auch weitere Besonderheiten gewählt werden, wenn dafür die Fähigkeitstreppe gekürzt wird, oder im Tausch für Makel.
8. **Fähigkeiten** nach Erfahrungsstufe

Aus Einfachheitsgründen sollte zunächst angenommen werden, dass alle Charaktere immer die für ihre Stufe **höchst mögliche Fähigkeitstreppe** haben (siehe *Die Erfahrungsstufe*).

Das heißt beispielsweise, ein Stufe-1-Charakter wird eine Fähigkeit auf 4, eine auf 3, eine auf 2 und eine auf 1 haben. Es müssen dann nicht alle Fähigkeiten auf einmal festgelegt werden, sondern es ist explizit gestattet, z.B. erst die Vierer-Fähigkeit festzulegen und die anderen drei offen zu lassen.

Personalisierungen von Gegenständen

Eine Eigenheit von B&B ist es, dass Auseinandersetzungen nur zwischen Charakteren ausgetragen werden. Es gibt keine direkte Möglichkeit beispielsweise eine Bergtour als Herausforderung umzusetzen.

Die einzige Möglichkeit wäre den Berg zu personalisieren, das Ding also als Charakter zu bauen. Die Helden müssen Berg dann im wahrsten Sinne des Wortes bezwingen.

Im Zusammenhang mit diesem Stilmittel kann die Option *Rennen* im Abschnitt *Zuckerguss* von Interesse sein. Die Helden würden also gleichsam ein Rennen gegen den Berg laufen und wenn sie verlieren, sitzen sie fest.

Abenteuerbereiche

In den letzten beiden Schritten wurde grob das Was und das Wer beantwortet. Hier geht es um eine grobe Antwort auf die Frage: Wo?

Ein Abenteuer sollte zwei bis fünf klar abgegrenzte Bereiche beinhalten zwischen denen die Helden sich bewegen können. Die Bereiche können dabei linear aufeinander folgen oder offener gestaltet sein. Mögliche Beispiele sind:

Weg zum Schwarzen Turm, Im Turm, Unter dem Turm

Das Dorf, Der Wald

Der Hafen, Das Händlerviertel, Der Regierungsbezirk

Deck und Passagierquartiere, Frachträume, Sensible Bereiche

Jedem Bereich kann eine **Bedrohungsschwelle** zugeordnet werden, die z.B. von feindlichen Patrouillen, ungünstigen Umweltbedingungen oder schwarzmagischer Ausstrahlung herrühren kann. Dabei gelten etwa folgende Abstufungen:

SCHWELLE 1: Ungezähmte Wildnis, berüchtigte Stadtteile, der Wald des Schreckens.

SCHWELLE 2: Wüsten, Feindesland.

SCHWELLE 3: Wüsten bei Sandsturm, das feindliche Hauptquartier, der schwarze Turm.

Die Bedrohungsschwelle wird auf Fähigkeitswürfe angewandt, die nicht schon von selbst eine Schwelle haben und nicht der aktiven Verteidigung dienen. Darunter fallen z.B. wohlthuende, vorbereitende oder Charisma-Anwendungen sowie Würfe zur Schaffung von Fakten.

Neben dieser Einschränkung auf Fähigkeitswürfe, behindern Bedrohungsschwellen auch die Erholung der Helden: Bei einer Schwelle von 2+ können die Helden keine Erfrischungen mehr nehmen. (Siehe *Erfrischungen*.)

Die Bedrohungsschwelle erhöht also ganz allgemein die Gefahr für die Helden und der Spielleiter sollte sie einsetzen, um etwas Spannung zu erzeugen. Damit die Helden nun aber nicht blind in ihr Verderben laufen – ein echter Held tut das aus freien Stücken! – muss frühzeitig klar werden, wie imaginären Grenzen verlaufen. Wenn die Helden sich beispielsweise schon länger in einer Stadt aufhalten bietet sich früh im Spiel ein Fensterblick an, z.B.:

„Wenn ihr aus dem Fenster schaut, seht ihr den das Händlerviertel, die verrufene Hafengegend und den streng gesicherten Regierungsbezirk.“

Natürlich finden sich dann alle wirklich interessanten Dinge im Regierungsbezirk.

Korruption

Abhängig vom Verhalten der Heldenspieler ist es für den Spielleiter oft nicht ganz einfach die tollen Korruptionsschips an den Mann zu bringen. Es bietet sich daher an, einige Vignetten vorzubereiten, die sich flexibel in den Spielfluss einfügen lassen, ähnlich wie es wohl der Spielleiter im Beispiel mit dem dämonenbesessenen Jungen getan hat. (Siehe *Korruption*.)

Typische Situationen sind solche, wo Unschuldige in Gefahr geraten oder die Helden – in welcher Hinsicht auch immer – auffliegen könnten. Ansonsten ist es natürlich geradezu eine Einladung, wenn die Helden den Wunsch nach weltlichen Gütern zeigen.

Titel und Elemente

Zuletzt erhält bei B&B jedes Abenteuer einen Titel, der das grundsätzliche Thema angibt. Bei Spielbeginn verkündet der Spielleiter dann den Titel und einige Elemente, die im Abenteuer auftreten könnten.

Dies erfüllt zwei Funktionen: Zunächst ist dies ein guter Einstieg, der Spiel und Vorspiel von einander abgrenzt. Weiterhin sind diese Angaben das Gegenstück zu den Foki der Heldenspieler. Sie teilen den Heldenspielern mit, was der Spielleiter für das Abenteuer vorbereitet hat.

Der **Titel** ist dabei in gewisser Weise tabu. Wenn das Abenteuer „Flucht aus der Blauen Stadt“ heißt, sollen die Spieler keine Fakten erzählen, die etwa eine Ankunft in der Roten Stadt beschreiben oder eine Flucht ganz unmöglich machen. Stadt dessen soll der Name für Konflikte sorgen. Die Helden werden versuchen die Stadt zu verlassen und sie werden dabei verfolgt werden!

Elemente dagegen sind Dinge mit denen die Heldenspieler herumspielen können und sollen. Wenn beispielsweise „ein Verräter“ als Element gewählt wird, sind die Heldenspieler angehalten im Laufe des Abenteuers einen Erfolg nutzen und festlegen, wer das ist.

Hier einige beispielhafte Abenteuer...

Flucht aus der Blauen Stadt

feat. einen Verräter, Hundegebell und einen alten Bekannten.

Das Wrack

feat. dunkle Korridore, etwas Fremdes und weitere Interessenten.

Der Fall von Anxarat

feat. Flüchtlinge, magische Explosionen und ein ganzer Haufen Orks.

Zuckerguss

In diesem Abschnitt findet ihr einige Sonderregeln, die das Spiel interessanter machen sollen. Sie sind für das Spiel nicht unbedingt nötig und können daher nach und nach eingeführt werden.

Keine hier vorgestellte Regel beeinflusst direkt andere Regelbereiche. Es ist also beispielsweise nicht nötig, bei der Charaktererschaffung darauf hinzuplanen, dass der Charakter vernünftig fliehen kann.

Stufenwürfe

Um diese Modularität zu gewährleisten und weil viele der hier vorgestellten Regeln sehr abstrakt sind, wird für diesen Abschnitt eine gleichfalls abstrakte Form des Würfels, sog. Stufenwürfe, benutzt.

Diese funktionieren genau wie Fähigkeitswürfe, was Erschwernisse durch Schaden oder den Einsatz von Ressourcen angeht. Der handelnde Charakter würfelt **(Stufe+4)W6** als Grundwürfel.

Statt einem Stufenwurf kann immer eine **passend scheinende Fähigkeit** benutzt werden. Wenn der Charakter zum Beispiel die *Kunst des lautlosen Todes* beherrscht, kann er diese Fähigkeit statt einem Stufenwurf nutzen, um sich wegzuschleichen.

Entwaffnen

Ihr werdet feststellen, dass das Vorhandensein oder Fehlen von Bonuswürfeln eine gewichtige Rolle spielen kann. Es ist daher gelegentlich praktisch, einen Gegner seiner schwerverdienenden Bonuswürfel zu entledigen.

Zu diesem Zweck wird einfach ein normaler Angriff durchgeführt, evtl. auch gegen aktive Verteidigung. Statt Schaden auf der Leiste zu notieren, annulliert jeder verbleibende Erfolg einen Bonuswürfel. Überzähliger Schaden kann normal in die Leiste eingetragen werden.

Wenn eine **Besonderheit** auf diese Weise angegriffen wird, hat der entwaffnete Charakter die Möglichkeit, diese wieder aufzunehmen. (Oder anderweitig wieder bereitzumachen je nachdem, wie sich die Entwaffnung in der Vorstellung darstellt.)

Ein Charakter kann, wenn seine Partei am Zug ist, eine Handlung aufwenden und eine Probe auf eine **beliebige Fähigkeit** ablegen. Jeder Erfolg regeneriert die Besonderheit um einen Würfel. Auch hier kann im Gegenzug nur eine Besonderheit zur Zeit regeneriert werden.

***Beispiel:** Haestan und seine Kollegen stecken gerade in einer Auseinandersetzung mit einem anderen Hexenmeister – und zwar nicht irgendeinem Hexer, sondern dem letzten Spross einer recht berüchtigten Familie.*

Der Hexenmeister hat eben diese Abstammung als Besonderheit (+2) gewählt. Stefan will diese zwei Würfel nun loswerden.

Haestan benutzt dazu seinen Ritterlichen Kampf, um dem Gegner eine Rune in die Haut zu ritzen, die dessen Magie schwächen soll. Der Angriffswurf gelingt in der Tat gut, so dass zwei Erfolge übrig bleiben: Die Abstammung ist dem Hexer zunächst keine Hilfe mehr.

Flucht

Nicht immer ist es sinnvoll, eine Auseinandersetzung bis zum letzten auszukämpfen – insbesondere wenn man grade am Verlieren ist.

Um sich aus einer Auseinandersetzung zu verabschieden, gibt es diverse Möglichkeiten: Wegrennen, sich verstecken, dem Gesprächspartner eine Hofschranze anhängen etc. Regeltechnisch funktionieren sie alle gleich. Für die Flucht wird ein abstraktes Spielfeld benutzt, das über **vier Kreise** verfügt. Zunächst befinden sich alle Teilnehmer im **Zentrum**.

Ein Charakter, der die Auseinandersetzung verlassen will, benutzt eine Handlung und würfelt eine Stufenprobe. Er kann dies nur tun, wenn er seit seinem letzten Zug **keinen Schaden erhalten** hat.

Erzielt er einen Erfolg begibt er sich in das **Umfeld**, bei drei Erfolgen in die **Außenbereiche**. Erzielt der Charakter mehr als drei Erfolge, verfallen diese.

Im nächsten Zug kann der Fliehende eine weitere Handlung für eine Stufenprobe benutzen. Befindet er sich in den Außenbereichen, ist er mit einem weiteren Erfolg **weg** und kann nicht mehr eingeholt werden. Ist er im Umfeld ist er mit einem Erfolg in den Außenbereichen oder mit drei Erfolgen weg.

Es ist nicht möglich mehr als eine derartige Stufenproben pro Runde abzulegen.

Um einen Fliehenden aufzuhalten, müssen mögliche Verfolger sich zunächst in den gleichen Kreis begeben und dann dem Fliehenden mit einer Angriffsprobe Schaden zufügen. Klappt dies, ist der Fliehende wieder im Zentrum zusammen mit dem Verfolger, der für den Schaden verantwortlich ist.

***Beispiel (Fort.):** Nach einigen weiteren Runden, steht es schlecht um den Hexer. Er hat einen Angriff von mal-Sard abbekommen und nun eine blutende (d.h. „brennende“) Verletzung.*

In der folgenden Runde hat zweite Angriff aus der blutenden Wunde keinen Effekt und auch sonst schafft es clevere Gegner eine Runde lang keinen weiteren Schaden zu kassieren. Er kann nun also die Flucht antreten und tut dies.

Der Hexer erzielt einen Erfolg und ist nun einen Kreis weiter in das Umfeld. Marcus, der Spielleiter, erklärt wie der Hexer einen schillernden Nebel beschwört, in dem er zu verschwinden sucht.

Um den Fliehenden aufzuhalten, muss ein Verfolger zunächst eine Handlung benutzen, um einen Stufenwurf zu machen und dabei mindestens einen Erfolg erzielen. Dann ist eine Reaktionsladung nötig, um eine weitere Aktion für einen Angriff zu bekommen, sonst würde der Hexer in seiner nächsten Runde ungehindert weiter fliehen.

Leider haben die Helden kaum noch Reaktionsladungen und entscheiden daher, den Hexer laufen zu lassen. – Diesmal.

Rennen

Neben Kämpfen oder anderen direkten Auseinandersetzungen sind Rennen eine beliebte Art von Action-Szenen, sei es ein Rennen zu Fuß, ein rasanter Ritt auf fliegenden Teppichen oder ein Rennen gegen die Uhr.

Rennen unterscheiden sich von einer Flucht darin, dass die Auseinandersetzung von vornherein darauf ausgelegt ist. D.h. vor der Auseinandersetzung muss festgelegt werden, was denjenigen winkt, die als erstes ankommen.

Wie bei einer Flucht werden **Stufenwürfe** benutzt, um sich zu „bewegen“, aber nur ein Teilnehmer pro Partei muss Stufenwürfe ablegen. Er ist der Steuermann des Teppichs, der Gelehrte, der die Bombe entschärft oder einfach der, der seinen Leuten die Geschwindigkeit vorgibt. Diese Anführer-Rolle kann innerhalb einer Partei beliebig gewechselt werden.

Den anderen Teilnehmern steht es frei ihre Handlungen zu benutzen. Sie können dem Anführer helfen oder ihm Bonuswürfel geben oder die gegnerische Partei regulär angreifen.

Eine Partei ist im Ziel, wenn sie mit Stufenwürfen **zehn Erfolge und zwei mehr als die Gegenseite** gesammelt hat. (Für besonders kurze oder lange Rennen, könnt ihr Zahl von zehn Erfolgen auch ändern.) Zuerst im Ziel zu sein, stellt eine alternative Siegbedingung zum KO Setzen oder Vertreiben aller Gegner dar.

***Beispiel (Fort.):** Wenige Tage, wie könnte es anders sein, nach der Flucht des Hexers gibt es weiteres Zusammentreffen mit den Helden. Der Hexer will eine Ley-Linie anzapfen, um eine große Zahl überaus mächtiger Geister zu entfesseln. Das gilt es zu verhindern.*

Die Helden verfolgen also den Hexer und seine Helfershelfer. Malte erklärt, dass sein Charakter, die Jägerin mal-Sard die Führung übernimmt und macht die Rennwürfe für die Truppe. Haestan schenkt ihr mit seiner Fähigkeit „Survival“ ein paar Bonuswürfel: Er kennt das Gelände. Die Anderen attackieren und verfluchen die Gruppe des Hexers.

Mal-Sard erzielt sechs Erfolge, der Hexer sieben. Marcus beschreibt, wie der Hexer die Linie zuerst erreicht. Jetzt geht es darum, ob er auch die Kontrolle über die Linie bekommt. Haestan erklärt, dass er von hier übernehmen werde und benutzt seine Fähigkeit „Magie Kanalisieren“ für den Rennwurf.

Er schafft es in der Tat sieben Erfolge zu erreichen. Der Hexer, einer gezielten Fluch-Phiole von Enkiku sei Dank, schafft nur drei. Damit haben die Helden insgesamt 13 Erfolge, der Hexer 10 Erfolge.

Die Helden sind damit über 10 und liegen zwei Erfolge vor dem Hexer: Die Geister-Invasion ist abgewendet.

Requisiten

Auseinandersetzungen sind spannend – aber die Regeln können etwas eintönig werden. Requisiten sind eine Möglichkeit, um Auseinandersetzungen etwas aufzulockern. Es handelt sich dabei um gewisse spezielle Objekte oder Umstände, die in Szenen auftauchen können und in Auseinandersetzungen helfen können.

Requisiten können sich entweder im Besitz einer Konfliktpartei befinden oder unkontrolliert sein. Wird eine Requisite kontrolliert, kann die entsprechende Partei sie gegen ihre Feinde einsetzen.

Es folgen einige Beispiele und wie sich ihr Nutzen darstellen könnte:

- **NEBEL, STAUB:** Der Feind kann überraschend angegriffen werden und man kann sich vor ihm verstecken.
- **FEUER, ABGRÜNDE:** Hier kann man den Gegner herrlich in die Enge treiben.
- **HEILIGE ALTÄRE:** Wirken einschüchternd und bringen das Mojo.
- **KATAPULTE, KANONEN:** Ran an die Waffen, laden und schießen.
- **KOSTBARE GEGENSTÄNDE:** Wenn der Feind sie heil lassen will, muss er besonders vorsichtig sein. Geht auch mit Geiseln.
- **DER BOSS:** Immer wenn der Boss guckt, muss man aufhören zu kämpfen.

Eine der interessantesten Eigenschaften an Requisiten ist, dass die Parteien um sie kämpfen können. Die Gegner könnten also versuchen den Spieß umzudrehen und dann die vorigen Besitzer am Abgrund in die Enge zu treiben.

Requisiten einsetzen

Requisiten erlauben besonders vernichtende Aktionen durchzuführen und solche, die ein Charakter sonst nicht ausführen könnte.

Jede Requisite stellt einen Vorrat von **drei Zusatzerfolgen** dar, die von der kontrollierenden Partei pro Runde eingesetzt werden können.

Weiterhin können zwei Erfolge aus der Requisite wie eine **Verstand-Ladung** genutzt werden, um eine Fähigkeit umzubauen. Die Charaktere können zusätzlich noch eigene Verstand-Ladungen einsetzen, um kompliziertere Fähigkeiten nachzubilden.

Beispiel (Fort.): Die Schlacht an der Ley-Linie geht nun weiter. Seine Geisterstreitmacht wird der Hexer nicht bekommen, aber die Helden wollen jetzt endlich Blut sehen.

Man kommt überein, die Ley-Linie als Requisite zu werten und durch ihren Erfolg beim Rennen, haben die Helden sie unter Kontrolle. Die Helden können jetzt jede Runde drei automatische Erfolge aus der Ley-Linie nehmen.

Requisiten erobern

Um der Gegenseite eine Requisite zu entwenden, wird auf eine beliebige Fähigkeit gewürfelt. Die Grundschwelle beträgt drei Erfolge und die Verteidiger können aktive Verteidigung nutzen, um diese Schwelle weiter zu erhöhen.

Bei Erfolg wechselt die Kontrolle über die Requisite. Erreicht der Angreifer die Schwelle genau oder übertrifft sie um eins, kann die Requisite erst im nächsten Zug der neuen Besitzer verwendet werden. Wird die Schwelle um zwei oder mehr übertroffen, ist die Requisite sofort einsatzbereit.

Beispiel (Fort.): Nachdem die Linie in Händen der Helden ordentlich Schaden in den Reihen des Hexer angerichtet hat, entscheidet er sich die Requisite unter seine Kontrolle zu bringen.

Der Hexer erzielt sechs Erfolge und die Ley-Linie wäre seine. Haestan entscheidet allerdings eine Verteidigungsprobe abzulegen und erzielt leider nur zwei Erfolg, so dass der Hexer doch gewinnt ($6 > 3+2$). Allerdings nicht hoch genug, um die Requisite sofort zu nutzen. Immerhin.

Marcus beschreibt, wie die Linie einige Farbspiele durchläuft, wobei sie immer mehr den bevorzugten Rot-Ton des Hexers annimmt. Im seinem nächsten Zug des Hexers wird sie komplett rot sein und der Hexer kann die Linie nutzen – sofern Haestan & Co. sie nicht umgehend zurückholen.

Requisiten einbringen

Sofern jemandem während einer laufenden Auseinandersetzung eine Idee für eine Requisite kommt, kann darüber verhandelt werden. Findet der Vorschlag Anklang, kommt die Requisite ins Spiel ohne das eine Seite sie kontrolliert. Sie hat eine Verteidigungsschwelle von drei. Jede Seite kann einen Fähigkeitswurf machen, um sie in ihre Gewalt zu bringen.

Es ist auch möglich, wie im Beispiel den Erhalt einer Requisite an ein Rennen zu binden. Entweder wie hier, wenn das Rennen gewonnen ist, oder vielleicht sobald die erste Partei die Hälfte der nötigen Renn-Erfolge erreicht hat.

Ansonsten kann der Spielleiter den Helden Spielern einfach zu gestehen mit einer Requisite in eine Auseinandersetzung zu starten. Er selbst kann seine Spielleiter-Charaktere nach Belieben mit einer Requisite ausstatten.

In jedem Fall kann jede Seite höchstens mit einer Requisite starten.

Fähigkeitswürfe

2W6 immer
+1W6 Einfache Fähigkeit
+xW6 Fähigkeitswert
+yW6 BONUSWÜRFEL

#Bonuswürfel < #Basiswürfel

Fähigkeiten

Angriff : Schadensart

Alles, was Schaden anrichtet.

UNABWENDBAR (+1)
DURCHSCHLAG (+1 oder +2)
BRENNEND (+1 oder +2)
MULTIPEL (+1 / Grad)

Charisma

Führungsqualitäten oder andere Methoden Gefolgsleute zu bekommen (Beschwören, Nekromantie, Alchimie...)

MULTIPEL (+1 / Grad)
VERBÜNDETER (+2)

Fluch : Reserve

Spezielle Möglichkeiten der Schädigung: Flüche, Intrigen, Gifte...

WEITERE RESERVE (+1 / Grad)

Einsicht

Mythische oder besonders scharfe Sinne, Recherche etc.

Verteidigung: Reserve

Hart im Nehmen, besondere Grazie oder Gustav Gans. Alles was besonders schützt.

Vorbereitend

Alles übrige methodische Vorgehen.

MULTIPEL (+1 / GRAD)
SCHÖPFERISCH (+1)

Wohltuend : Schadensart

Medizin, Meditation, Seelsorge, Singen, Kochen...

MULTIPEL (+1 / GRAD)
WEITERE SCHADENSART (JE +1)

Beschränkungen

Schock (-1)

Der Charakter erhält nach dem Wurf ein Kästchen Schock. (Nicht in einer Charisma-Box.)

Glück (-1);

Ausdauer / Reaktion / Verstand (-2)

Je eine Ladung, um die Verstärkung zu nutzen.

Konter (-1)

Nachdem ein Angriff oder Fluch aktiv und vollständig abgewehrt wurde. Nur bei Angriffen / Flüchen gegen den Angreifer im folgenden Zug.

Nachsetzen (-3)

Nach Ausschalten eines Gegners im folgenden Zug. Nur einmal pro Runde.

Reserven

Ausdauer

Eine Runde lang Erschwernisse durch Schaden ignorieren. Nach der Auseinandersetzung 2W6 würfeln, für jede 4+ ein Kästchen Schaden heilen.

Reaktion

Zusatzaktion! Nur einmal für eigene Aktionen pro Runde, beliebig of zum Parieren.

Verstand

Ändert Spezifikationen einer Fertigkeit für einen Wurf. (Benötigt Ladungen gleich Kosten pro Stufe der konstruierten Fähigkeit.)

Glück

Beliebig viele Würfel in einem Wurf wiederholen. (Nur einmal pro Wurf.)

Heroische Kniffe

Stunts

Cooler Beschreibungen geben +1 Erfolg!

Tagebuch-Eintrag Anrufen

Das Aushängeschild und jede Tat kann einmal pro Abenteuer für einen Zusatzerfolg genutzt werden.

Auseinandersetzungen

Struktur

Parteien agieren abwechselnd. Innerhalb einer Partei freie Reihenfolge. Plausibelste Partei fängt an oder Entscheidung mit 1W2.

Schadensarten (Verteidigungsschwellen)

Körperlich	= max. {Ausdauer, Reaktion}
Entmutigend	= max. {Ausdauer, Verstand}
Verwirrend	= max. {Verstand, Reaktion}

Ein Kästchen Schock-Schaden, wenn Angriff von höherrangigem Charakter abgewehrt wird.

Aktive Verteidigung

- Handlung aufwenden (eigene Handlung für den nächsten Zug oder per Reaktion)
- Beliebige Fähigkeit würfeln und Erfolge auf Verteidigungsschwelle addieren.

Verbündeten verteidigen

- Aktive Verteidigung benutzen, um Angriff auf sich selbst zu lenken.
- Verteidigungsschwelle = erzielten Erfolgen

Auswirkung von Schaden

[O]	: ohne Erschwernis (Erfolgsgrenze 4+)
[L]	: leichte Erschwernis (Erfolgsgrenze 5+)
[S]	: starke Erschwernis (Erfolgsgrenze 6+)
[KO]	: Ausgeschaltet.

Nach der Auseinandersetzung

- Schock-Schaden entfernen

Pathos, Narben

Halte eine Ansprache an deine Gegner und würfle 1W3. Erhalte entsprechend viele Ladungen für Reserven.

*Für Spielleiter-Charaktere nur einmal pro Sitzung.
Für Helden einmal pro Abenteuer und Narbe.*

Held erhält Narbe, wenn er 5 Kästchen echten Schaden in einer Auseinandersetzung erleidet.

Korruption, Makel

- Spielleiter setzt Chips, um Ziele der Helden-spieler zu blockieren.
- Heldenspieler bläst Vorhaben ab oder nimmt Korruption.
- 1W6 Würfeln:
Ergebnis > Korruption : Korruption sinkt um 1.
Ergebnis ≤ Korruption : Korruption sinkt um 6 und neuer Makel.

Vertiefungen

1. Einsatz festlegen. Beteiligter Heldenspieler und Spielleiter müssen zustimmen.
2. Heldenspieler würfelt 1W6–5W6.
3. Sofern nur eine Eins auftritt, ist der Einsatz verloren. Ggf. Einsen als Korruption oder Ablehnung nehmen, um Fehlschlag zu vermeiden.
4. Der Spieler erhält Ladungen oder Einfluss in Höhe der Erfolge. Erfolgsgrenze 4+.
Einfluss nur wenn kein Fehlschlag eintritt.
5. Der Spielleiter erhält einen Korruptionschip für jede Sechs.

Einfluss

- Ziel muss Gefallen ausführen, sobald der Einfluss höher ist als

Erfahrungsstufe des Ziels + Philosophie-Differenz.

- **-1 Zähler:** Ziel soll ich anstrengen.
- **-3 Zähler:** Ziel wird in Konflikt verwickelt.
- **-1 Zähler:** Ziel soll Dritt-Charakter bei Philosophie-Differenz 2+ helfen.

Ziel kann sich weigern, wenn Einfluss unter Summe fallen würde.

- Nach Gefallen fällt Einflusswert um halbe Zahl der Makel und den vollen Ablehnungswert.

Fokus-Effekt

Einmal pro Sitzung wie eine Glücksladung oder um 1W6 bei einem Vertiefungswurf zu wiederholen.

