

# Spielleiterhandbuch

Automatic translation placeholder for de

## 7.2. Klare Kommunikation des Satzes.

- **Kommuniziere die Schwierigkeit klar.** Bevor der Wurf erfolgt, sage: Eigenschaft, Zielwert, Konsequenz des Scheiterns, Chance auf Hilfe.
- **Beschreibung → Mechanik → Ergebnis.** Beginne immer mit der Fiktion, dann erst der Wurf.
- **Schnelle Szenen.** Halte das Tempo: ein Test = ein sinnvoller Effekt.
- **Scheitern treibt die Aktion voran.** Eine Komplikation verändert die Situation und „setzt“ die Szene nicht zurück.
- **Kohärenz.** Die gleichen Umstände → die gleichen Zielwerte und Konsequenzen.

## 1. Einleitung

1. Der Spieler sagt, was er tut und was er erreichen möchte.
2. Wähle eine Eigenschaft: **S** (stark), **Z** (präzise/schnell), **M** (spezielle Effekte).
3. Bestimme **TN**: 4 leicht, 6 normal, 8 schwierig, 12 heldenhaft.
4. Sage, was bei einem Misserfolg droht und ob jemand **helfen** kann (Wurf um 1 Größe erhöhen).
5. Der Spieler würfelt mit der Eigenschaft und vergleicht mit der **TN**.
6. Entscheide über das Ergebnis und aktualisiere die Situation.

Abkürzung für den Tisch: „Eigenschaften/**TN**/Wurf/Folge“.

## 4 (einfach):

- **4 (einfach):** die Bedingungen sind günstig, das Ziel leistet keinen Widerstand.
- **6 (normal):** Standard in einem Abenteuer ohne Vorteil.
- **8 (schwierig):** Zeitdruck, schlechte Position, Deckung, komplexe Werkzeuge.
- **12 (heldenhaft):** überdurchschnittliche Herausforderung; erfordert normalerweise Vorbereitung oder hohe Würfel.

Situative Modifikation: verschiebe die **TN** um 1 Stufe (max. um 2 in Extremfällen).

- Schlechter: dunkel, rutschig, Deckung, Alarm → **TN** +1.
- Besser: Zeit, Werkzeuge, Positionsvorteil, Überraschung → **TN** -1.

Schnelle Intuitionen zur Effektivität (Annäherungen):

- **d6** vs TN6 ≈ 17%; **d8** vs 6 ≈ 38%; **d10** vs 6 ≈ 50%; **d12** vs 6 ≈ 58%.
- **d10** vs TN8 ≈ 30%; **d12** vs 8 ≈ 42%; **d20** vs 12 ≈ 45%. Verwende diese Zahlen als Orientierung, rechne nicht ständig nach.

Wann nicht würfeln:

- Wenn das Ergebnis offensichtlich ist und es keinen Einsatz gibt.
- Wenn der Wurf nichts ändern würde (besser, zur nächsten Herausforderung überzugehen).

## 1 auf den Würfeln

- **1 auf den Würfeln:** Misserfolg + Komplikation. Beispiele: Lärm, Zeitverlust, falsche Fährte, kleine Wunde (−1 Herz), verlorene Ressource, schlechtere Position.
- **Misserfolg (Ergebnis < TN):** kein Effekt und eventuell „Rache“ (im Kampf) oder Fortschritt der Bedrohung (außerhalb des Kampfes).
- **Außergewöhnlicher Erfolg (maximal auf den Würfeln):** Erfolg + zusätzlicher Vorteil: schneller/leichter/ohne Kosten/größerer Effekt.

Checkliste zur Erstellung von Komplikationen:

1. Greife eine Ressource an (Zeit, Position, Herzen, Mana, Ausrüstung).
2. Ändere das Layout auf dem Spielfeld (neue Hindernisse, abgeschnittene Wege, verstärkte Deckungen).
3. Erhöhe den Druck (Zähler, Alarm, Verstärkung der Gegner).

## Ruch:

- **Bewegung:** bis zu 5 Felder pro Runde; diagonal erlaubt.
- **Deckung:** teilweise → Fernkampfangriffe **TN** +1; vollständig → keine Sichtlinie.
- **Erschwertes Terrain (optional):** das Betreten eines Feldes kostet 2 von 5 Bewegungspunkten.
- **Drücken/Verschieben:** Test S gegen **TN** 6 (Situationsanpassung). Erfolg: Ziel um 1–2 Felder verschieben; außergewöhnlich: +1 Feld.
- **Reichweiten:** bis zu 10 Felder gelten als „ohne Strafe“; weiter → **TN** +1. Geschwindigkeit ist wichtiger als akribisches Zählen — halte die Regeln leicht.

## Reihenfolge:

- **Reihenfolge:** Spieler → Gegner → wiederholen.
- **Angriff:** Nahkampf = S, Fernkampf = Z; **TN** des Gegners: Handlanger 6, Elite 8, Boss 12.
- **Treffer:** Handlanger fällt; Elite/Boss erhält 1 Wunde (Boss hat 3). Außergewöhnlicher Erfolg = normalerweise 2 Wunden.
- **Fehlschuss:** wenn der Gegner erreichen konnte → Held verliert 1 Herz (Rache). In Deckung/weit weg — normalerweise keine Rache.

Skalierung des Drucks:

- Viele Handlanger „im Nahkampf“ → **TN** +1 oder zusätzliche Komplikation bei Fehlschuss.
- Ändere das Terrain jede Runde: Hindernisse, Engpässe, Gelegenheiten für Vorteile erscheinen.

## 1. Einleitung

Bau Szenen in 5 Schritten:

1. **Ziel:** Wozu dient die Szene (z.B. Übergang, Beschaffung von Gegenständen, Ausschaltung einer Bedrohung).
2. **Hindernisse:** 2–3 verschiedene Typen (Wachen, Schloss, Alarm, gefährliches Terrain).
3. **Bedrohung:** Handlanger/Elite/Boss, Gefahren, Fallen.
4. **Zähler (optional):** 3–5 Schritte; Misserfolge verschieben ihn; am Ende gibt es eine negative Konsequenz.
5. **Belohnung/Konsequenz:** Was bringt der Erfolg, was ändert sich bei einem Misserfolg.

Konfliktgrößen (für 3–5 Helden):

- **Einfach:** 3–5 Handlanger oder Elite ohne Unterstützung.
- **Standard:** 6–8 Handlanger oder Elite + 2–4 Handlanger.
- **Schwierig:** Boss + 2–4 Handlanger oder 2 Eliten + 3–5 Handlanger.
- **Heroisch:** Boss + 4–6 Handlanger und/oder Elite. Anpassen an den Tisch: Terrain und Deckungen haben großen Einfluss.

## 1. Einleitung

Format (Beispiel, ohne Atmosphäre):

**Name** — **TN** **Wunden, Taktik, Spezial**

- **Handlanger:** **TN** 6, keine Wunden; einfache Taktik.
- **Elite:** **TN** 8, 2 Wunden; hat einen klaren Vorteil (z.B. Mobilität, Deckung, Kontrolle des Feldes).
- **Boss:** **TN** 12, 3 Wunden; 1–2 einzigartige Bewegungen (z.B. Wegstoßen, Unterstützung herbeirufen).

Reaktion und Moral (leichtes System):

- Wenn der erste Handlanger fällt oder die Elite eine Wunde erleidet, würfle **d6**:
  - 1–2: Rückzug/Verstecken; 3–4: halten die Position; 5–6: greifen an.
- Modifiziere  $\pm 1$  für Vorteil/Angst/Boss in der Nähe.

## 1. Einleitung

Magie sind „Spezialeffekte“. Weisen Sie **TN** und Kosten für Mana gemäß der Skala zu:

- **Trick:** **TN** 4, Kosten 0–1 (kurzer, kleiner Effekt).
- **Standard:** **TN** 6, Kosten 1 (einzelnes Ziel, kurzer Sprung, Barriere).
- **Stark:** **TN** 8, Kosten 2 (Bereich, Kontrolle, Heilung +2 Herzen).
- **Große Macht:** **TN** 12, Kosten 3 (Bühneneffekt).

Hilfsregeln:

- **Mehrere Ziele:** entweder +1 Kosten für Mana oder **TN** +1 Grad.
- **Aufrechterhaltung des Effekts:** jede Runde 1 Mana zahlen oder es kostet eine Aktion.
- **Gegenschlag/Zauber vermeiden:** erlauben Sie dem Helden, einen entsprechenden Test (Z oder M) gegen dasselbe **TN** durchzuführen, um den Effekt zu reduzieren oder zu vermeiden (je nach Fiktion).

## Skrytobójstwo/przemykanie:\*\* setze „Alarmstufe“ auf \*\*Zähler 3–5

- **Skrytobójstwo/przemykanie:** setze den „Alarmstufe“ auf **Zähler 3–5**; Misserfolge erhöhen ihn; nach Erreichen des Maximums erscheint eine Patrouille, das Schloss wird verriegelt usw.
- **Verfolgung:** lege die Distanz in „Verfolgungsschritten“ fest (z. B. 3). Jede Runde: beide Seiten testen; Erfolg des Verfolgers verkürzt, Erfolg des Entkommens verlängert. Wenn es auf 0 kommt → eingeholt; bei 5 → entkommen.
- **Umwelt-Hindernisse:** kommuniziere klar die Kosten des Risikos (z. B. Fall = –1 Herz und schlechtere Position), die **TN** hängt von den Beschreibungen ab.

## Entwicklung:

- **Entwicklung:** Nach dem Abenteuer wählt jeder eines: Erhöhung der Eigenschaftswürfelgröße, +1 Herz (max 7) oder +1 Mana (max 5).
- **Sachbelohnungen:** Gewähren „Erlaubnisse“ (neue Aktionen) oder einmalige Vorteile („einmal pro Szene **TN** um 1 senken“). Vermeide permanente Modifikatoren.
- **Ökonomie (optional):** Einfache Schwellenwerte: billig/standard/teuer — entscheide durch einen Ressourcen-Test, anstatt Währung zu zählen.

## 1. Einleitung

- Legen Sie mit den Spielern den Inhaltsspielraum fest (was ist in Ordnung, was vermeiden wir).
- Vereinbaren Sie ein einfaches Signal „Stopp“/„Vorwärts“ für unangenehme Situationen.

- Konflikte sollten in der Fiktion ausgetragen werden, nicht am Tisch.

## 1. Einleitung

1. **Hak:** ein einzeliger Konflikt.
2. **3 Orte** mit taktischen Merkmalen (Deckungen, Höhen, enge Durchgänge).
3. **3 Hindernisse:** Schloss, Wache, Umweltgefahr.
4. **Ressourcen im Spiel:** Zeit, Lärm, Aufmerksamkeit des Gegners.
5. **Liste der Komplikationen** (5 Stück) und **Zähler** für die Szene.
6. **Gegner:** einzelne Einträge (Puppen/Elite/Boss) + einfache Taktik.

## 1. Einleitung

Komplikationen — **d6** (universell):

1. Zeitverlust / Vorteil des Gegners.
2. Offenlegung der Position / Anstieg der Alarmbereitschaft.
3. Geringer Schaden: -1 Herz oder Ressource.
4. Schlechte Position: Herausgedrängt/Steckenbleiben.
5. Verlust/Einklemmen von Ausrüstung.
6. Neue Bedrohung erscheint in der Szene.

Vorteile bei außergewöhnlichem Erfolg — **d6**:

1. Schneller.
2. Leiser.
3. Ohne Kosten (z.B. ohne Mana/ohne Vergeltung).
4. Größerer Effekt (Bereich/Reichweite).
5. Bessere Position der Verbündeten.
6. Zusätzlicher Hinweis/Information.

## Ziel der Spieler

- Ziel der Spieler: durch den gesicherten Durchgang gelangen.
  - SL: Schloss (SG 6), Patrouille (Zähler 3), schmaler Durchgang (Deckungen).
1. Spieler A: „Ich öffne das Schloss“ (Wurf, SG 6). Misserfolg = +1 zum Zähler. Wurf 5 → Misserfolg, Zähler 1/3.
  2. Spieler B hilft (würfelt mit einem zusätzlichen Würfel). A: erneut (neue Werkzeuge, bessere Position), Wurf **d12** = 9 → Erfolg.
  3. Patrouille nähert sich (Zähler 2/3). Spieler C sichert den Ausgang (Wurf, SG 6). Außergewöhnlicher Erfolg → Vorteil für die Gruppe.  
Szene schnell entschieden, mit klaren Einsätzen.

Das ist alles, was du für das Leiten benötigst. Der Rest (Welt, Monster, Schätze) ist modular und sollte an das gewählte Universum angepasst werden.