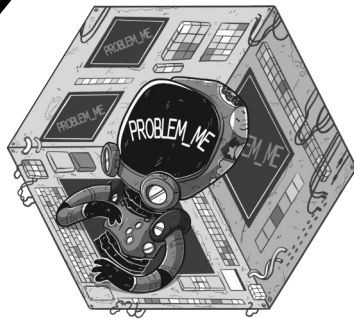


DOG DAYS 2  
-Die Rückkehr-

---

# BEILAGEN



# Ein paar Worte zu den Spotlights

## Was sind Spotlights?

Spotlights sind die 15 Sekunden Ruhm, die du deinen Spielenden zugestehen solltest. Einmal pro Session dürfen diese genutzt werden um besondere Effekte zu erzielen. Danach sind sie verbraucht.

Spielt ihr über mehrere Abende, kannst du pro Spielabend ein Spotlight verteilen. Sie eignen sich aber auch als Ersatz für das klassische aufleveln einer Figur. Ihr spielt länger und die Spielenden erreichen einen Meilenstein in der Erzählung oder haben gerade einen so genialen Plan erdacht, das dir deine SL Unterlagen unter den Tisch gefallen sind?

Belohne sie mit einem weiteren Spotlight!

Der Einsatz eines Spotlights sollte **NIE** nur den rein mechanischen Effekt erzielen. Bindet die Auswirkungen unbedingt in eure Narrative am Tisch mit ein.

## Die Liste

Diese beiliegende Liste ist nur eine Sammlung von generischen Ideen, die in meinen Runden vorkamen.

Es ist kein Problem sich eigene auszudenken, die genau auf euer Abenteuer oder sogar auf die Spielfiguren zugeschnitten sind. Lasst euch dabei von eurer Narrative führen.

# Ein paar Worte zu den Spotlights

## Spotlights selbst erstellen:

Spotlights biegen die Regeln zugunsten der Spielenden. Das ist ihre Funktion.

Wie stark sie das tun, bestimmt ihr selbst. Das kann vom reinen Schadensboost, bis hin zum verschobenem Erzählrecht gehen. Entscheidet selbst, ob die Spotlights eure Session nur ergänzen oder gar formen sollen.

Bei vorgefertigten Charakteren, die speziell für eine Abenteuer ausgelegt sind, können die Spotlights das Bild der Figur abrunden. Auch können sie auf Szenen im Abenteuer ausgelegt sein.

Die Art und Weise der Verwendung von Spotlights kann das Spielgefühl schnell von Survival zu gewolltem Trash verschieben. Ganz nach deinem Gusto.

Wie du siehst, geht da einiges.

Also lass dich von den Beispielen inspirieren und geh einen Schritt weiter.

Und immer daran denken:

# BALANCING IST NUR EINE ILLUSION

# Spotlights

UND NOCH MEHR

# Spotlights



## Adlerauge

Finde eine Fernkampf-  
waffe mit 3 Schuss



Bei diesen Schüssen  
zählen 6en doppelt.

## Oh! Was haben wir denn da?

Finde etwas  
nützliches.  
Entscheide, was es ist.

## Vollgas!

Vollführe 3 Angriffe  
in  
Folge.

## Aus dem Nichts

Du nutzt die Wirren eines  
Kampfes um dich unbemerkt  
anzuschleichen.

+ 3 Erfolge auf die  
daraus resultierende  
Aktion

## Erzählrecht

Wähle:  
→ ergänze ein Detail  
zur Szene  
→ führe in eine neue  
Location

## Kompletter Ausvaster

Bei einem Nahkampf  
Angriff: 3en + 4en sind  
Erfolge.  
1en verursachen  
Schaden.

## Teamplayer

Für Alle: entweder +1  
auf geistige Stabilität  
oder Körperliche  
Verfassung.

## Stehaufmännchen

Fällt deine körperliche  
Verfassung auf 0 Punkte,  
setze eine Runde aus  
und regeneriere 2 Punkte

## So nicht!

Unterbreche eine laufende  
Aktion mit dem Ruf:  
„So nicht!“  
Du bist jetzt an der  
Reihe

## Pechvogel

Nimm 3 misslungene  
Proben hin,  
erhalte 4 feste Erfolge  
auf eine Aktion.



# Spotlights

UND NOCH  
MEHR

# Spotlights



## Grenzwertiger Einsatz

wandele geistige Stabilität  
und/oder  
körperliche Verfassung  
1 zu 1 in  
Erfolge um.

## Zur Seite, ich machs!

Wenn jemandem eine  
Probe misslingt,  
wiederhole die Probe:  
• 4en sind Erfolge  
• 1en werden neu  
gewürfelt.

## Gesunde Resilienz

Fällt deine geistige  
Stabilität auf 0 Punkte,  
setze eine Runde aus  
und regeneriere  
2 Punkte.

## Feuer frei

Zwei aufeinander  
folgende Fernkampf  
Angriffe. Alle Miss-  
erfolge neu würfeln.  
→ Munition leer

## Das Glück ist mit den Dummen

Wandele eine misslungene  
Aktion in einen  
doppelten Erfolg (2xPW)

## Heftiger Output

+ 3 feste Erfolge  
bei einer  
beliebigen Aktion

## Spürnase

Du erhältst bis zu  
3 nützliche Antworten  
von deiner SL,  
wenn du Nachforschung  
anstellst.



## Schwachstelle

Ziehe einem  
Gegner 2 Punkte  
vom Gefahrenwert  
ab.

## Wunderheiler

Heile eine Figur.  
Stelle je 2 Punkte  
geistige Stabilität  
+  
körperliche Verfassung  
wieder her

## Perfekte Koordination

Alle dürfen für ihre  
nächste Aktion  
4en als Erfolg  
werten.

## CHARAKTERE BESTEHEN AUS

---

Einem Namen

---

Beruf und Passion

---

3 Attributen:  
körperliche Verfassung  
Bildung  
Mentale Stabilität  
(12 Punkte, min. 2, max 6)

---

3 Wille

1 Wille ausgeben um alle  
Misserfolge neu zu würfeln

---

Einem **Spotlight**, das  
einzigartig ist und **einmal**  
genutzt werden kann

---

ein wenig **Ausrüstung**

## WÜRFELPOOL

---

Attribut+Attribut  
+Gegenstände  
+situative Boni (wie Beruf,  
Passion, Umgebung usw)

5en und 6en zählen als Erfolge

Gegen einen Probenwert (PW)

**Bonus** bei mehrfach  
erreichtem PW

---

## ANS LIMIT GEHEN

4 als Erfolg werten:  
1 Schadenspunkt pro Würfel

3 als Erfolg werten:  
2 Schadenspunkte pro Würfel

## VERLETZUNGEN

---

Werden bei den  
**Spielenden** von den  
Attributen  
**körperliche Verfassung**  
oder  
**mentale Stabilität**  
abgezogen.

---

Bei **Gegnern** sinkt der  
**Gefahrenwert**

---

Bei 0 scheidet man aus

---

**Erste Hilfe:**  
**Einmalig** möglich  
Nur mit **Items**  
**körperliche Verfassung**  
von 0 auf 1

# GEGNER

---

Würfeln nicht für ihre Angriffe  
statt dessen Würfeln  
**Spielende mit Überleben**  
gegen den **Gefahrenwert**  
(GW) des Gegners

---

**Gefahrenwert (GW)**  
Probenwert für **Angriffe** und  
**Vermeiden**-Würfe  
Erreichen Spieler bei einem  
Angriff den GW, sinkt er um 1

---

**Talente**  
Gegner können die  
unterschiedlichsten Talente  
haben, wie bsw. Fliegen,  
Regeneration,  
Mehrfach-Angriffe usw.

# WAFFEN UND SCHADEN

---

**Unbewaffnet:**  
maximal -1 GW

**Bewaffnet:**  
Mehrfach GW-Abzug ist möglich

**Riesenwummen**  
**Erfolge** werden **verdoppelt**  
Danach **verbraucht** oder **leer**

---

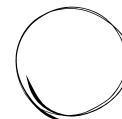
# RÜSTUNG

je nach Qualität 1-2 Würfel  
zum **Überlebenpool**  
Können bei anderen Proben  
auch 1-2 Würfel abziehen

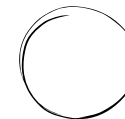
NAME \_\_\_\_\_

BERUF \_\_\_\_\_

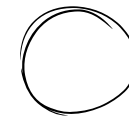
PASSION \_\_\_\_\_



**KÖRPERLICHE**  
**VERFASSUNG**



**BILDUNG**



**GEISTIGE**  
**STABILITÄT**

WILLE [ ] [ ] [ ]

**SPOTLIGHT**

**ITEMS UND NOTIZEN**

**Name**

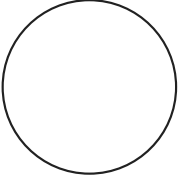
**Aussehen**

**Gegenstände & Notizen**

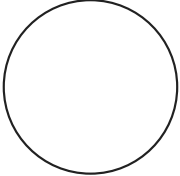
**Beruf**

**Passion**

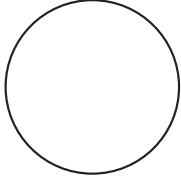
**Das soll keiner sehen**



**körperliche  
Verfassung**



**Bildung**



**geistige  
Stabilität**

**Spotlight**

**WILLE**

