

TRUTH & TAIL RPG

Schnellstarter

Per Dekret Ihrer Majestät

0613

verlegt durch
Oelbaumpflanze Games

geschrieben von
Oliver Baunach

Artwork von
Oliver Baunach

lizenziert unter
CC-BY-SA 4.0.

Dies ist eine kostenlose
Schnellstarter Version.

Ihr könnt damit **2** von **10**
möglichen Stufen eurer
Karrierpfade
ausprobieren.

Die Vollversion bietet
 euch **vollständige**
Karrierpfade und ihre
Fähigkeiten, sowie **Titel**,
die euch mächtige und
übernatürliche Kräfte
verleihen können!

*Spielt verantwortungsvoll,
ehret die Königin und
habt viel Spaß!*

Inhalt

Inhalt..... 3

Keeper & Spielende.....5

Erschaffung der Charaktere.....7

Herkünfte.....8

Hintergründe..... 9

Startausrüstung..... 10

Die Königin.....11

Dekret der Königin..... 13

Karrierpfade.....14

Bewahrende.....15

Edle.....15

Entfachte.....17

Freie.....18

Garde.....19

Gelehrte..... 20

Musen.....20

Mystische.....22

Spitzel..... 22

Sturmaugen.....24

Träumende..... 24

Probleme lösen..... 26

Bonus & Malus..... 27

Kämpfe.....28

Würfel & Prozeduren.31

Lebenspunkte & Moral.32

Geld & Ausrüstung..... 33

Gegenstände
erschaffen..... 35

Erkundung.....36

Dungeons.....39

Innenleben..... 40

Notlagen.....41

Feinde & NSCs.....43

Unbändige Wildnis... 45

Renegaten.....47

Rastlose Untote..... 49

Alptraumhafter Hof...51

Zufallstabellen..... 53

Schatztabellen.....56

**Ihr Reich
in Gefahr**

**Ihre Majestät
befiehlt**

**Ihre Erwählten
entsandt**

**Ihr Wille
getan**

Keeper & Spielende

Eine Person am Tisch ist die Spielleitung oder **Keeper**.

Sie stellt die Spielwelt für den Rest des Spieltisches dar und füllt sie mit Leben und Gefahren.

Keeper-Richtlinien

Stelle sicher, dass deine Spieltische jederzeit die nötigen Informationen erhalten, um relevante Entscheidungen treffen zu können. Verwirrung ist Langeweile.

Begreife, dass die Taten deiner Spieltische die Handlung sind und nicht was du vielleicht gerne hättest. Sei Keeper und nicht Autor.

Ziehe Spaß und Glaubwürdigkeit dem puren Realismus vor. Überlege lieber: Wie und warum würde es klappen?

Sei Fan der Spielcharaktere!

Macht Fehler. Vergebt und lernt dazu.

In einer funktionierenden Spielrunde sorgen **alle gemeinsam** dafür, dass der ganze Tisch Spaß hat - **Keeper** und **Spielende**.

Spieltisch-Richtlinien

Bring dich ein, plane mit den anderen und ergreife die Initiative!

Eure Geschichte ist das, was ihr versucht, was ihr erreicht und was ihr verliert!

Arbeite mit dem gesamten Spieltisch. Deine Mitspielenden sind weder Rivalen noch Gegner, die es zu besiegen gilt.

Alle am Tisch sind komplexe Personen. Es gibt immer einen Grund für eine Idee oder eine Meinung.

Sei Fan der Spielwelt und der anderen Spielcharaktere!

Macht Fehler. Vergebt und lernt dazu.



Erschaffung der Charaktere

Würfle oder **Wähle**. Lass dich inspirieren für den Namen deines Charakters.

w20	#1	#2
1	Kono	Namu
2	Tam	Lesä
3	Fil	Vanil
4	Ehb	Cedo
5	Buca	Hez
6	Lyno	Gon
7	Teto	Ryme
8	Wyn	Tym
9	Hamu	Lem
10	Lani	Bren
11	Jawin	Vald
12	Yeno	Dern
13	Lanare	Dugo
14	Hales	Lembo
15	Mura	Fips
16	Sece	Cobb
17	Kales	Laz
18	Lura	Yumm
19	Gani	Glou
20	Heto	Vaz

w20	#3	#4
1	Flare	Wood
2	Wander	Leaf
3	Silver	Breeze
4	Heart	Shrub
5	Bloom	Blaze
6	Night	Gut
7	Gloom	Fang
8	Spark	Wing
9	Velvet	Soul
10	Pebble	Breath
11	Gold	Vale
12	Dawn	River
13	Dark	Star
14	Scarlet	Ridge
15	Pale	Arrow
16	Moon	Puddle
17	Mirror	Thorn
18	Glimmer	Howl
19	Surf	Leap
20	Snow	Dash

Herkünfte

Dir steht frei, welche Art von Tierperson du spielen möchtest: Seien es nun zb. **Fuchsige, Hasige, Bärige, Krötige** oder **Krähige** und viele mehr!

Insektoide und ähnliches sind keine **Personen**, sondern **Bestien** in diesem Spiel.

Wähle **eine Eigenschaft** aus den Folgenden aus um deine **Herkunft** darzustellen:

Aquatisch

Du fühlst dich unter Wasser so wohl wie an Land.

Flink

Du erhältst +3 Felder Bewegung.

Geflügelt

Deine Schwingen lassen dich so weit fliegen, wie du laufen kannst. Während du fliegst, kannst du allerdings nichts anderes tun.

Kletternd

Du kannst leicht Wände und Decken entlang klettern, wenn du all deine Gliedmaßen einsetzt.

Nachtsicht

Du kannst im Dunkeln sehen.

Tödlich

Du fügst +1 Schaden im Nahkampf zu.

Es ist Absicht, dass ihr nur **eine** Eigenschaft für eure Herkunft wählen könnt.

Wählt ihr also eine Tierperson die sowohl **Nachtsicht** als auch **Geflügelt** haben könnte, müsst ihr euch für eines der beiden entscheiden.

Hintergründe

Wer wart ihr, bevor die Königin euch **erwählt** hat?

Euer Hintergrund gibt euch eine **Stufe Bonus (+w6)** in passenden Situationen, in denen ihr einen **w20** werft.

Zum Beispiel können **Dörfliche** oder **Gesetzlose** ihren **Bonus** verwenden, um einen umgefallenen Baum von der Straße zu hieven, wohingegen **Hochwohlgeborene** oder **Schreingeborene** das eher nicht können.

Diese **Boni** helfen, wann immer es logisch Sinn ergibt, sie anzuwenden. Seid aufmerksam und arbeitet zusammen, um festzustellen, wann sie euch nutzen können!

Erfahrt mehr über **Boni** im Kapitel "**Probleme Lösen**"

Dörflich

Du erhältst einen Bonus (+w6) Dörflich zu sein.

Gesetzlos

Du erhältst einen Bonus (+w6) Gesetzlos zu sein.

Hochwohlgeboren

Du erhältst einen Bonus (+w6) Hochwohlgeboren zu sein.

Schreingeboren

Du erhältst einen Bonus (+w6) schreingeboren zu sein.

Seefahrend

Du erhältst einen Bonus (+w6) Seefahrend zu sein.

Wildgeboren

Du erhältst einen Bonus (+w6) Wildgeboren zu sein.

Startausrüstung

Alle starten mit **10 Silber** und je einem Ergebnis (*würfle oder wähle*) aus den folgenden Tabellen:

w6	Ausrüstung
1	w8 Nahkampfwaffe, schwerer Mantel, Helm (2 Rüstung)
2	ein loyaler Kontakt und ein arger Rivale
3	w8 Bogen, schicker Hut, 12x Schuss, 9x Schuss (+1 Schaden)
4	Reit-Käfer (9 LP, w4 Mandibel)
5	Eine echte Schatzkarte eines gefährlichen Ortes
6	3x w6 Waffen, Brechstange, Enterhaken, Seil, 3x Fackeln

w6	Kleidung
1	Rotbraune Roben
2	Unverschämt knappe Kleidung
3	Feinste Seide, wird ständig dreckig
4	Bunte Hosen und Oberteil
5	Allerweltskleidung, verbirgt viel
6	Offizielle Uniform der Erwählten

w6	Merkwürdigkeit
1	Gepuderte Perücke, passt jedem
2	Sehr wertvolles Essgewürz
3	Kenntnis eines friedvollen Ortes
4	Starker und stinkender Leim
5	Ein Kleinod deiner Liebschaft
6	Geheime Befehle des Rates

Die Königin

Wer ist sie und wer sind ihre Erwählten?

w6 Ihre Majestät ist

- 1 sehr jung
- 2 kürzlich gekrönt
- 3 in voller Blüte
- 4 erfahren
- 5 verwitwet
- 6 uralt

w6 ihr Gebaren

- 1 naiv
- 2 rachsüchtig
- 3 wohlwollend
- 4 extrovertiert
- 5 introvertiert
- 6 weise

w6 ihr Schloss

- 1 düster und schroff
- 2 lüdeschäftig
- 3 neu und glänzend
- 4 alt und stoisch
- 5 simpel
- 6 beeindruckend

w6 ihr Rat

- 1 unerfahren
- 2 halsabschneiderisch
- 3 ständig im Streit
- 4 erfahren
- 5 wohlwollend
- 6 verschwunden

w6 ihr Reich

- 1 geeint
- 2 gespalten
- 3 mächtig
- 4 uralt
- 5 leidet Hunger
- 6 genießt Wohlstand

w6 und ihre Erwählten

- 1 beliebt
- 2 misstraut
- 3 gefürchtet
- 4 respektiert
- 5 geringgeschätzt
- 6 kein Geheimnis



Eine Mausige Königin beäugt ihre Erwählten in quälender Stille.

Dekret der Königin

Für die Erwählten der Königin gibt es viel zu tun! Hier kannst du als Keeper **Würfeln** oder **Wählen**, oder dich einfach nur inspirieren lassen.

Nach jeder **erfolgreichen** Mission steigt jeder Charakter in seinen **Karrierpfaden** um **eine Stufe** auf und erhält **25 Silbermünzen**.

w6 Erledigungen

- 1 Eskortiert ein Ratsmitglied zum Mondberg.
- 2 Findet das Juwel von Koss in den nördlichen Einöden!
- 3 Stellt Lady Gand, Verräterin des Rates!
- 4 Unterstützt den Mystischen Orden.
- 5 Eine Hochzeit zweier Häuser MUSS stattfinden.
- 6 Der legendäre Sonnenschein wurde wiederentdeckt!

w6 Peinlichkeiten

- 1 Renegaten wollen eine Rebellion anzetteln.
- 2 Wer erpresst die Ratsmitglieder?
- 3 Helft der Königin aus ihren Schulden.
- 4 Der Vertrag zwischen Königin und Edle Borken ist null und nichtig!
- 5 Haltet den Brief der Möchtegern-Königin auf!
- 6 Handelt einen Vertrag mit dem Renegaten-Prinzen aus.

Nicht jede Quest muss von der Königin stammen.

Auch andere mächtige Figuren können Stufenaufstieg finanzieren und ermöglichen - *aber erzählt das bloß nicht der Königin!*



Karrierepfade

Erwählte der Königin wählen zu Beginn **zwei Karrierepfade**, um sie zu **kombinieren**.

Jeder Pfad bietet eine Liste von **Fähigkeiten** von **Stufe 1** bis **10** an.

Sie steigen nach jeder **erfolgreichen** Mission um **eine Stufe**, da die Königin eure Ausbildung billigt.

Das heißt, dass du beim Stufenaufstieg stets **zwei** neue Fähigkeiten erhältst!

Eine übliche Kampagne umfasst etwa **10 Missionen** - eine für jede Stufe.

Jede Mission sollte nicht länger dauern als **3 Spieltermine/Abende**.

Das heißt, mindestens **~1-3 Wochenenden** pro Stufe.

Lass deinen Spieltisch also nicht warten und sei ruhig großzügig mit Stufenaufstiegen.

Anrede

Eure Charaktere werden mit den Karrierepfaden angesprochen, in denen sie spezialisiert sind.

Du magst eine **Edle Garde** sein oder ein **Entfachter Spitzel**.

Karrierepfad wechseln

Ihr könnt ohne Probleme **einmal** einen eurer Pfade auswechseln.

Die Fähigkeiten eures neuen Karrierepfades ersetzen die des alten. Die Königin mag dabei gnädig sein, aber eure ehemalige Karriere-Gilde könnte das als **Beleidigung** aufnehmen!

Innerer Zirkel

~~Um **erfahrene Erwählte** darzustellen, kann der Spieltisch mit der **Zustimmung** der Keeper auch auf **Stufe 5** starten. Natürlich gehen mit dieser **Macht** auch mehr **Erwartungen** seitens der Königin einher!~~

Nicht im Schnellstarter inbegriffen.

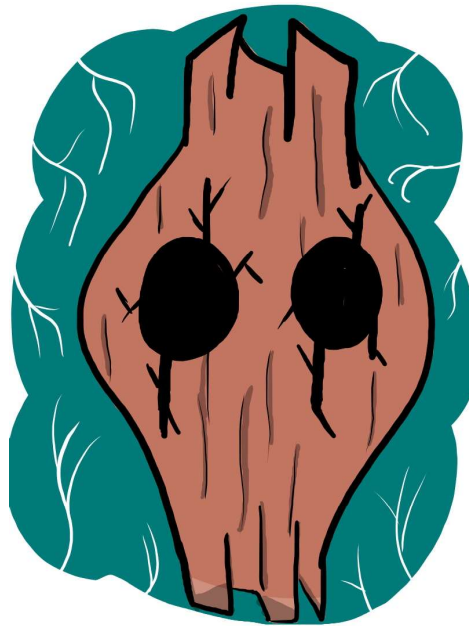
Bewahrende

Die Ehren der ältesten Zaubertadition wurden dir zuteil.

Du hast eine tiefe Verbindung mit dem Reich und der Natur.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | "Sprießen" |
| 2 | "Wundbalsam" |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |



Fähigkeiten, gelistet

"Sprießen"

Eine einfache Pflanze innerhalb von 6 Feldern kann bis zu w8 Felder (1 LP pro Feld) weit wachsen, um ein Wall oder eine Leiter zu werden.

Bei einem Wurf von 5 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

"Wundbalsam"

Dein berührtes Ziel heilt w8 LP.

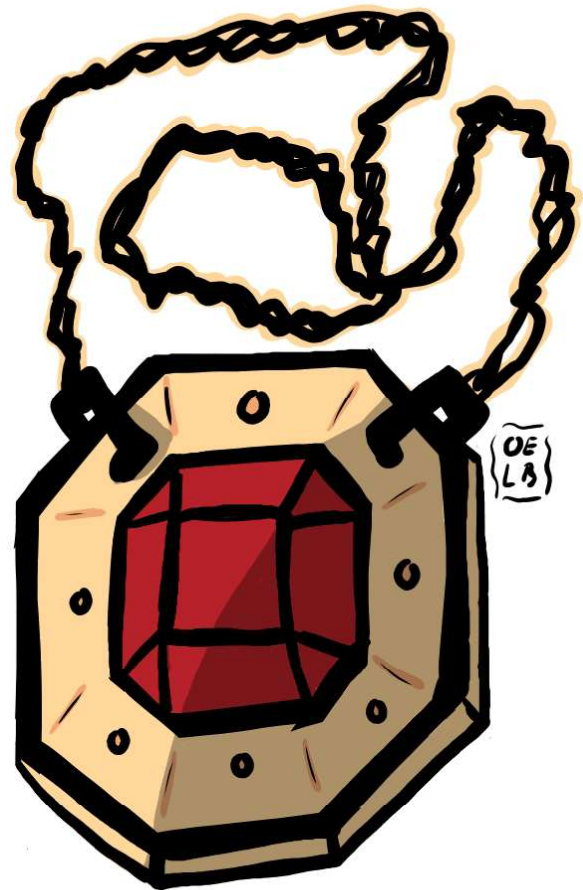
Bei einem Wurf von 5 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

Edle

Du wurdest in eines der Adelshäuser deiner Mentoren eingeheiratet. Umgeben von Heuchlern und Schleimern musst du dennoch dem Reich der Königin dienen.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Führungsstil |
| 2 | Edlen Bonus |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |



Fähigkeiten, gelistet

Führungsstil

Die maximale Moral der Gruppe steigt um +3.

Edlen Bonus

Du erhältst einen Bonus (+w6) als Vertretung des Adels.

Entfachte

Ihre Rivalität mit den Sturmaugen lässt sich zurückführen in die Antike, wo es nur die Schreine von Erde und Sturm gab.

Die Entfachten gewähren ihren Segen nun sowohl dem Volk des Bodens und der Lüfte.

Ihre Heilige Stätte liegt in den Kaldera-Schluchten.



Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | "Feuerball" |
| 2 | "Hitzeschild" |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Fähigkeiten, gelistet

"Feuerball"

In einem 3x3 Gebiet, das bis zu 6 Felder von dir entfernt sein kann, erleidet alles w6

Schaden, der Rüstung ignoriert.

Bei einem Wurf von 3 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

"Hitzeschild"

Dein berührtes Ziel ist für w4 Stunden immun gegen jegliches Feuer. Bei einem Wurf von 4 ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

Freie

Die Reiche der Wildnis sind dein Zuhause. Deine Lehrmeister dienen der Königin, damit ihre Erwählten sich aus den Angelegenheiten des Grünen Hofes heraushalten.

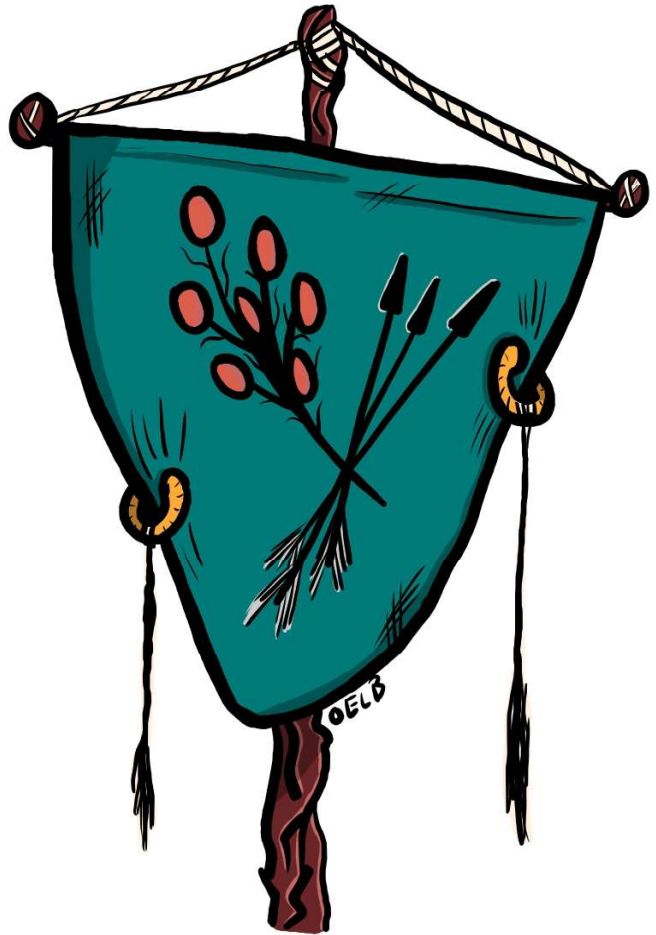
Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Fernkampf-Training |
| 2 | Freie Bonus |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Fähigkeiten, gelistet

Fernkampf-Training

Mit Fernkampf- oder Wurfaffen fügst du +1 Schaden zu.



Freie Bonus

Du erhältst einen Bonus (+w6) als Mitglied der Freien.

Garde

Das Reich der Königin ist sicher und deine Mentoren wollen, dass das so bleibt!

Du weißt, dass die Stärke deines Waffenarms eine große Tugend ist.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Zäh |
| 2 | Nahkampftraining |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |



Fähigkeiten, gelistet

Zäh

Deine maximalen LP steigen um +3.

Nahkampftraining

Mit Nahkampfwaffen fügst du +1 Schaden zu.

Gelehrte

Deine Mentoren sind die größten Genies des Reiches.

Magie muss den Sterblichen dienlich sein und nicht andersherum!

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------|
| 1 | Gelehrten Bonus |
| 2 | "Laterne" |
| 3 | Schnellstarter |
| 4 | Schnellstarter |
| 5 | Schnellstarter |
| 6 | Schnellstarter |
| 7 | Schnellstarter |
| 8 | Schnellstarter |
| 9 | Schnellstarter |
| 10 | Schnellstarter |

Fähigkeiten, gelistet

Gelehrten Bonus

Du erhältst einen Bonus (+w6) dank deiner Gelehrigkeit.

"Laterne"

Deine Augen spenden Licht wie Blendlaternen für die nächsten w10 Minuten.

Bei einem Wurf von 10 ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

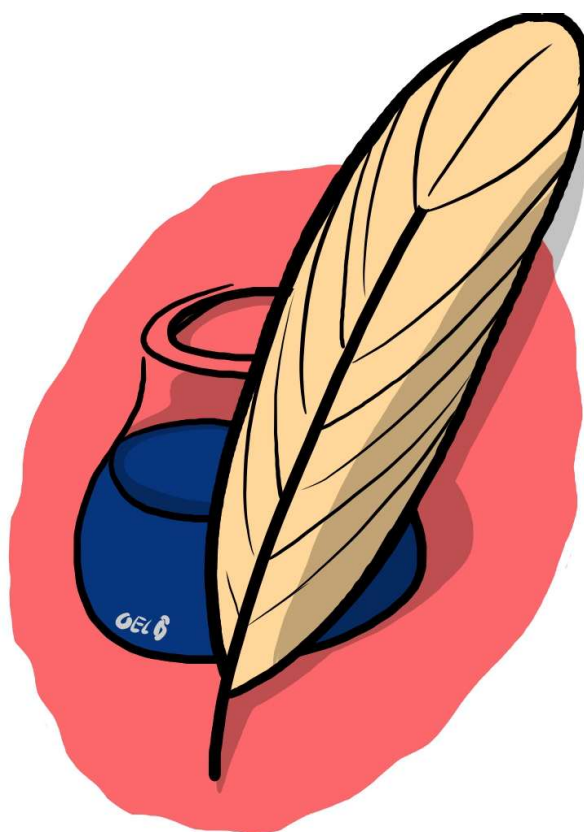


Musen

Teil der Musen zu sein bedeutet mehr als Schlagfertigkeit oder Sprüchekloperei. Du verstehst das Volk weit besser als all die Adligen oder Helden des Reiches.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Musen Bonus |
| 2 | Führungsstil |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |



Fähigkeiten, gelistet

Musen Bonus

Du erhältst einen Bonus (+w6) als inspirierende Muse.

Führungsstil

Die maximale Moral der Gruppe steigt um +3.

Mystische

Die Magie deiner Mentoren ist eines der dunkelsten Geheimnisse der Krone seit dem Fall des **Mystischen Reiches der Untoten**.

Ein Schandfleck auf dem Ruf ihrer Majestät - jedoch nicht wegzudenken.. Die Toten ruhen nicht.



Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | "Skelette" |
| 2 | "Dunkler Pakt" |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Fähigkeiten, gelistet

"Skelette"

Erwecke w6 Skelette (1 LP, 1 Schaden) aus den Untiefen der Erde. Bei einem Wurf von 3 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht. Du kannst nur bis zu 12 Skelette kontrollieren.

"Dunkler Pakt"

Ein Ziel innerhalb von 3 Feldern erleidet w8 Schaden, der Rüstung ignoriert. Untote Ziele hingegen nehmen dreimal so viel Schaden wie gewürfelt. Bei einem Wurf von 6 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

Spitzel

Der Königin “Augen und Ohren im Reich” haben entschieden, dich auszubilden.

Das gemeine Volk mag dich verehren oder fürchten.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Spitzel Bonus |
| 2 | Schnelligkeit |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Fähigkeiten, gelistet

Spitzel Bonus

Du erhältst einen Bonus (+w6) als gewiefter Spitzel.

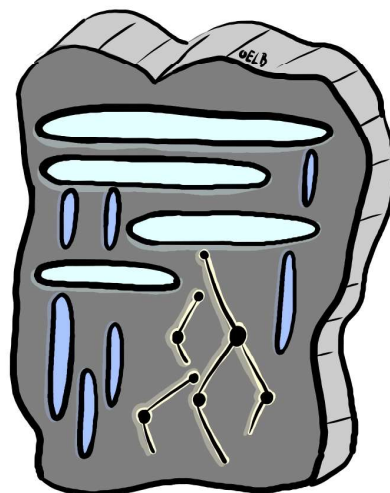


Schnelligkeit

Wann immer du eine **Gelegenheit** erhältst, kannst du ein weiteres Ergebnis wählen.

Sturmaugen

Einst nur den Geflügelten und Schreingeborenen vorbehalten, haben die Sturmaugen nun Tür und Tor geöffnet, um allen Untertanen der Königin ihre Magie zu bieten. Ihre heilige Stätte befindet sich auf den Himmelsklimminseln.



Fähigkeiten, gelistet

“Nebelbank”

Für w4 Minuten beschwörst du innerhalb von 5 Feldern von dir eine 5x5 Nebelbank, die Fernkampf-Angriffe verhindert. Du allein ignorierst diese Verwirrung.

Bei einem Wurf von 3 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

“Heilender Regen”

Du und zwei weitere Ziele innerhalb von 3 Feldern erhalten w4 LP zurück. Flammen in der Nähe erlöschen.

Bei einem Wurf von 3 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | “Nebelbank” |
| 2 | “Heilender Regen” |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Träumende

Sie verteidigen das Reich gegen die Schrecken der **Alptraumhafte**.

Gerüchte besagen, sie selbst hätten ihre Kräfte auch nur durch dunkle Pakte mit dem **Alptraumhaften Hofe** erhalten.

Fähigkeiten

- | | |
|----|-----------------------|
| 1 | Alptraumschreck |
| 2 | "Schlummer" |
| 3 | <i>Schnellstarter</i> |
| 4 | <i>Schnellstarter</i> |
| 5 | <i>Schnellstarter</i> |
| 6 | <i>Schnellstarter</i> |
| 7 | <i>Schnellstarter</i> |
| 8 | <i>Schnellstarter</i> |
| 9 | <i>Schnellstarter</i> |
| 10 | <i>Schnellstarter</i> |

Fähigkeiten, gelistet

Alptraumschreck

Gegen Alptraumhafte Feinde übst du +2 Waffenschaden aus.



"Schlummer"

Ein lebendes Ziel innerhalb von 6 Feldern wird für w10 Minuten in Schlaf verfallen, oder bis es Schaden erleidet.

Alptraumhafte Ziele hingegen nehmen w10 Schaden, der Rüstung ignoriert, anstelle in Schlaf zu verfallen. Bei einem Wurf von 7 oder höher ist dieser Zauber eine Stunde lang verbraucht.

Probleme lösen

Wann immer sich ein tatsächliches Problem auftut oder Fehlschläge wirklich interessant sind, werft ihr einen w20, um das Problem zu lösen.

Bei einer **8 oder höher** könnt ihr ein herausforderndes Problem lösen, bei einer **12 oder höher** ein wirklich gefährliches Problem.

Eine **20 oder höher** zu würfeln bedeutet doppelten Erfolg!

Beispiele: Handlungen

Aushelfen (8+ Wurf)

Du kannst jemandem helfen (und gewährst **+1 Bonus**) wenn du eine **8 oder höher** erreichst.

Ermutigen (8+ Wurf)

Du gewährst einem Ziel eine weitere Runde, wenn du eine **8 oder höher** erreichst.

Verarzten (8+ Wurf)

Du heilst ein Ziel für **6 LP**, wenn du eine **8 oder höher** erreichst. Ein Ziel kann nur einmal pro Tag so geheilt werden.

Verbergen (12+ Wurf)

Verstecke dich vor bereits alarmierten Feinden, wenn du eine **12 oder höher** erreichst.

Diplomatie (12+ Wurf)

Wenn du eine **12 oder höher** erreichst, kannst du vernunftbegabte Feinde dazu bringen, lieber zu reden als zu kämpfen.

Nur ein Versuch pro Konflikt. Keeper haben hierbei das letzte Wort.

Anmerkung

Erfolgreiche Sozialwürfe erlauben euch **keine Kontrolle** über die Handlungen anderer, nur deren Meinung über euch zu verändern.

Bonus & Malus

Eure w20 Würfe können durch **Bonus (+w6)** und **Malus (-w6)** beeinflusst werden.

Bonus (+w6)

Wenn ihr einen oder mehrere **Boni** habt (durch gute Ideen, Training oder hilfreiche Ausrüstung), werft ihr entsprechend viele **w6** zusätzlich und addiert den höchsten **w6** Wurf zu eurem **w20** Wurf.

Malus (-w6)

Wenn ihr einen oder mehrere **Mali** habt (durch Nachteile, Überraschung, Gifte oder Krankheiten), werft ihr entsprechend viele **w6** zusätzlich und zieht den höchsten **w6** Wurf von eurem **w20** Wurf ab.

Stufen von **Bonus** und **Malus** lösen einander auf (zB +2 Bonus und +1 Malus werden am Ende zu +1 Bonus).



Kämpfe

In einem Kampf haben alle einen Zug pro Runde. Die kleinste Fraktion beginnt immer und jedes Mitglied darf entscheiden, wann es handelt, während dessen Fraktion dran ist. Überfälle hingegen sind immer zuerst dran.

Wenn du dran bist kannst du entweder:

RENNEN. Bewege dich bis zu 9 Felder.

AGIEREN. Bewege dich bis zu 3 Felder und mach irgendetwas (*Angreifen, Zaubern, Handeln, etc.*).

Sowie alle einmal dran waren, beginnt eine neue Runde.

Angriff

Greifst du ein Ziel in Reichweite deiner Waffe an, wirfst du den passenden Würfel.

Beispiele für Waffen:

- w4** Klauen, Zähne, Steine
- w6** Dolche, Stäbe, Peitschen, Fackeln
- w8** Klingen, Speere, Bögen
- w10** Große Klingen, Armbrüste
- w12** Stangenwaffen, Harpunen, Felsbrocken

Reichweiten

- Nah** 1 Feld,
zB Klingen
- Fern** 30 Felder,
zB Armbrüste
- Wurf** 3 Felder,
zB Harpunen

Du kannst keine Fernkampfwaffen verwenden, wenn du im Nahkampf steckst!

Fackeln ignorieren Rüstung und werden bei einem Wurf von 5 oder 6 zerstört.

Rüstung

Getragene Rüstung verringert den erlittenen Schaden entsprechend ihres Werts.

Erhaltener Schaden kann nur auf bis zu 1 Schaden verringert werden.

2 Rüstung Schild

2 Rüstung Helm

2 Rüstung Brust

2 Rüstung Deckung

Letzter Ausweg

Du kannst Rüstungsteile (Helm, Brust oder Schild) opfern, damit deine Gruppe keinen

Moralschaden erleidet, wenn deine LP einen Wert von 0 erreichen.

Gelegenheiten

Wenn du eine **1** auf deinem **Waffenwürfel** würfelst, erhältst du eine **Gelegenheit** und kannst dir eines der folgenden Ergebnisse aussuchen:

Manöver

*Bewege dich selbst, dein Ziel oder ein Teil dessen Ausrüstung für bis zu **3 Felder**.*

Packen/Stürzen

Dein Ziel erleidet **-6 Felder** Bewegung in der nächsten Runde.

Gelegenheit erzeugen

Wirf **Waffenschaden** zweimal und nimm das **niedrigere Ergebnis** mit Absicht, um die Chance auf eine **Gelegenheit** um **+2** zu erhöhen (z.B. bei einer 1, 2 und 3).

Dieser Schaden kann auch nicht tödlich sein, wenn du möchtest.

Wilder Angriff

Du darfst deinen Waffenschaden für eine Runde **zweimal würfeln** und das **bessere Ergebnis** wählen.

Jedoch dürfen alle, die dich angreifen, das allerdings auch.

Gib Acht auf dich, ja?

Verteidigungshaltung

Statt selbst anzugreifen, erhältst du **+w6 Rüstung** für eine Runde und kannst Angriffe auf Ziele innerhalb eines Feldes von dir auf dich umleiten.

Entfesseltes Zaubern

Du kannst den Würfel eines Zaubers zweimal werfen und das **höhere Ergebnis** wählen, wenn du nichts anderes als einen zweihändigen Stab führst.

Große Feinde

Feinde, die größer sind als du, brauchen keine **Gelegenheiten**, um dich zu packen und zu verschleppen.

Um dich daraus zu **befreien** und dich **1 Feld** zur Seite zu bewegen, musst du **6 Felder Bewegung** opfern.

Würfel & Prozeduren

Wann immer du würfelst, folge einfach diesen Hinweisen:

Probleme lösen

1: *Wäre ein Fehlschlag spannend oder könnte etwas verloren gehen?*

Ja: Gehe zu **Schritt 2**.

Nein: Du hast Erfolg.

2: *Wirf einen w20.*

Wirf **8 oder höher** für ein herausforderndes Problem.

Wirf **12 oder höher** für ein gefährliches Problem. Eine 20 oder höher zählt als doppelter Erfolg!

3: *Gibt es einen Bonus oder Malus?*

Bonus (*w6, nimm höchste, gib zu w20)

Malus (*w6, nimm höchste, zieh von w20 ab)

Bonus und Malus lösen einander auf.

4: *Erfolg?*

Ja: Glückwunsch!

Nein: Konsequenzen, dann zurück zu **Schritt 1**.

Angriffe im Kampf

1: *Bewege dich 3 Felder und greife ein Ziel an. Ist es in Reichweite? (Nah 1, Wurf 3, Fern 30)*

Ja: Gehe zu **Schritt 2**.

Nein: Renne bis zu 6 Felder mehr, beende deinen Zug

2: *Hast du eine 1 auf dem Waffenwürfel geworfen?*

Ja: Gehe zu **Schritt 3**.

Nein: Gehe zu **Schritt 4**.

3: *Eine Gelegenheit! Wähle ein Ergebnis, dann zu **Schritt 4**.*

Manöver. Bewege dich selbst, dein Ziel oder eines seiner Items um 3 Felder.

Packen/Stürzen. Ziel verliert 6 Felder Bewegung im nächsten Zug.

4: *Ziel gerüstet?*

Ja: Reduziere dein Schadens-Ergebnis entsprechend, beende deinen Zug

Nein: Füg den vollen, geworfenen Schaden zu, beende deinen Zug

Lebenspunkte & Moral

Jeder Charakter startet mit **9 Lebenspunkten (LP)**, die durch Schaden reduziert werden können. Manche Karrieren können die maximalen LP erhöhen.

Du heilst **6 LP** nach erholsamem Schlaf, oder nachdem du einmal pro Tag erfolgreich **verarztet (8+ Wurf)** wurdest.

Du kannst auf **0 LP** immer noch handeln, doch die Moral der Erwählten läuft Gefahr, Schaden zu nehmen.

Moral

Die Erwählten teilen sich einen Pool aus **9 Moral**. Wenn immer ein Charakter auf **0 LP** Schaden erleidet, wird stattdessen die Moral verringert. Manche Karrieren können die maximale Moral erhöhen.

Panik

Sowie Moral auf 0 fällt, ist die Szene oder der Kampf sofort zu Ende und die **Keeper** beschreiben ein unrühmliches Ende der Mission.

Das könnte eine heillose Flucht sein und die Enttäuschung eurer Königin, oder ihr werdet gefangen genommen - jedoch nie der Charaktertod.

Charaktertod

Spielende entscheiden selbst, ob ihre Charaktere heldenhaft sterben, damit die Gruppenmoral keinen Schaden nimmt. Ein so heroischer Tod verursacht **12 Schaden** gegen ein Ziel eurer Wahl in der Szene, der **Rüstung ignoriert**.

Der Spieltisch findet gemeinsam eine Lösung, was im Falle von Ertrinken oder tiefen Stürzen passiert.



Eine Wolfige der Träumenden Spitzel macht sich aus dem Staub!

Geld & Ausrüstung

Handel und Preise wechseln täglich, sodass ihr entsprechend w6 für Preise würfelt.

1 Gold ist 10 Silber oder 100 Kupfer Wert.

w6 Kupfer

- Schild, Holz (2 Rüstung, Feuer zerstört es)
- w6 Waffe
- 3x Rationen
- 3x Fackeln (w6, ignoriert Rüstung, zerbricht auf einer 5 oder 6)
- Aushilfe (3 LP, für eine Woche)
- Falle (1 Schaden und Gelegenheit)
- Muffige Pension für eine Woche
- Köcher, 20 Schuss
 - 6x Schuss
 - 7x Schuss, +1 Schaden
 - 7x Schuss, -1 Schaden
- Kutschenfahrt (1 Person)

w6 Silber

- w8 Waffe
- w10 Waffe (kostet 2d6 Silber)
- Helm (+2 Rüstung)
- Schild, Metall (+2 Rüstung)
- Heuerling (6 LP, 2 Rüstung, w8 Klinge & Bogen, für eine Woche)
- Schöne Pension für eine Woche
- Heiltrank (6 LP)
- Gift (6 Schaden, ignoriert Rüstung)
- Rauchbombe (2x2 Felder, gewährt +4 Rüstung)
- Feuerbombe (2x2 Felder, w4 Schaden, ignoriert Rüstung)
- Manatrank (Wartezeit für verbrauchten Zauber -1 Stunde)

Beute zu verkaufen bringt nur **w3** ein anstelle von **w6**.
Einmal täglich könnt ihr einen **8+ Wurf** bestehen, um einen Preis neu zu würfeln.

w6 Gold

- w12 Waffe
- Brustrüstung (+2 Rüstung)
- Kräuterkundige (6 LP, w6 Stab, +2 Bonus, für eine Woche)
- Bestechungsgeld
- Spendengeld
- Informanten
- Reitkäfer (6 LP, d4 Mandibeln)
- Kutsche (ohne Käfer)

Gegenstände erschaffen

Du darfst mit einem **w20 Wurf** Gegenstände erschaffen. Dafür brauchst du einen **ganzen Tag** Zeit und verlierst **9 LP** an Erschöpfung.

Ware, Kupfer (8+ Wurf)

Bei einem Erfolg kannst du **vier Gegenstände** im Wert von je w6 Kupfer erschaffen.

Bei einem Fehlschlag erschaffst du **zwei Gegenstände**, die je w6 Kupfer wert sind.

Ware, Silber (12+ Wurf)

Bei einem Erfolg kannst du **zwei Gegenstände** im Wert von je w6 Silber erschaffen.

Bei einem Fehlschlag erschaffst du **einen Gegenstand**, der w6 Silber wert ist.

Erkundung

Erkundung macht Reisen spannend! Ihr werdet immer mit drei Ereignissen konfrontiert, die die **Keeper** festlegen. Der Spieltisch kann die Reihenfolge der Ereignisse bestimmen, aber **jedes** Ereignis muss von einem **anderen** Spielcharakter bewältigt werden, also wählt weise!

Die ersten beiden Ereignisse, die ihr wählt, können mit einer **8 oder höher** bestritten werden. Das letzte Ereignis ist besonders gefährlich und benötigt eine **12 oder höher**!

Spielcharaktere, denen diese Würfe misslingen, erleiden entweder den **Verlust** von **w6 Silber** oder **w6 LP** aufgrund von Kostenaufwand oder Verletzung.

Eine **20 oder höher** zu würfeln bedeutet, dass ihr während des Ereignisses zusätzlich etwas Hilfreiches erlangt.

Das können Schätze, Geheimnisse oder gerettete Verbündete sein!

Ins Unbekannte!

Ist die Reiseroute unklar, können die **Keeper** ein- oder mehrmals **2W8** werfen.

Der **erste W8** bestimmt das Terrain, der **zweite** das Ereignis in diesem Terrain.

w8 Terra Incognita

- | | |
|---|------------------|
| 1 | Wüste Einöde |
| 2 | Zeltlager |
| 3 | Höhlenlabyrinth |
| 4 | Tote Lande |
| 5 | Dunkle Wälder |
| 6 | Hohe See |
| 7 | Gebirgsketten |
| 8 | Urbane Irrgärten |

w8 Wüste Einöde

- 1** Klaffende Schlucht
- 2** Sandsturm
- 3** Tückische Oase
- 4** Vulkanbersten
- 5** Brennende Sonne
- 6** Wasserknappheit
- 7** Uralte Krypta
- 8** Alptraumhafter Hort

w8 Höhlenlabyrinth

- 1** Einsturzgefahr
- 2** Nahrungsdiebe
- 3** Zu viele Tunnel
- 4** Überschwemmung
- 5** Säurebecken
- 6** Pilzwälder
- 7** Okkulte Stätte
- 8** Schlafendes Böses

w8 Zeltlager

- 1** Diebische Käfer
- 2** Wasserknappheit
- 3** Tosender Sturm
- 4** Alpträume
- 5** Borkling Spitzel
- 6** Suspekte Reisende
- 7** Raubtiere
- 8** Zwist untereinander

w8 Tote Lande

- 1** Giftige Nebel
- 2** Ätzende Flüsse
- 3** Salzsee
- 4** Glühender Findling
- 5** Steinerner Wald
- 6** Mystischer Altar
- 7** Knochenschlucht
- 8** Blutiges Festmahl

w8 Dunkle Wälder**1** Dichtes Dickicht**2** Weite Schlucht**3** Tiefer Sumpf**4** Brennender Hain**5** Vergessene Ruine**6** Giftige Ranken**7** Blutige Dornen**8** Täuschendes Idyll**w8 Hohe See****1** Tosender Sturm**2** Knappe Nahrung**3** Verlockende Insel**4** Parlay mit Piraten**5** Schiffsbrand**6** Streit an Deck**7** Gräßliche Strudel**8** Tückischer Nebel**w8 Gebirgsketten****1** Brennende Sonne**2** Schneesturm**3** Lawine**4** Säurebecken**5** Steile Klippen**6** Vulkanbersten**7** Kolossale Plateaus**8** Mystische Ruinen**w8 Urbane Irrgärten****1** Brandstiftung**2** Gassen in Gassen**3** Korrupte Soldaten**4** Kutschenunfall**5** Quarantäne**6** Schreinrivalen**7** Feiernde Rüpel**8** Gebäudeeinsturz

Dungeons

Nachfolgend findest du hilfreiche Ideen, um mit ein bisschen Fantasie und Durchblick **gruselige Kavernen, dunkle Tempel** oder ganze **Dungeons** zu erschaffen.

Dungeon Richtlinien

Zyklische Dungeons

geben Spieltsichen verschiedene Wege und Möglichkeiten.

Mehrere Ein- und Ausgänge motivieren Entdeckungstouren.

Umherstreifende

Feinde geben dir mehr Flexibilität.

Verbirg Fallen nicht, lass sie lieber sicht- und lösbare Hindernisse werden.

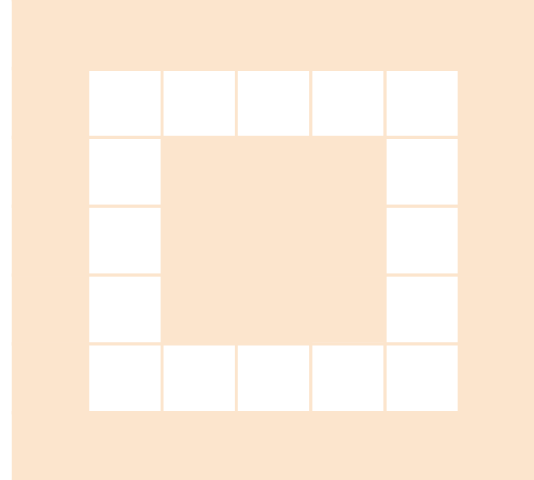
Sprich alle Sinne an, um Räume spürbar und gruselig zu machen.

Mach es ulkig, da ein Dungeon keinen Sinn ergeben muss.

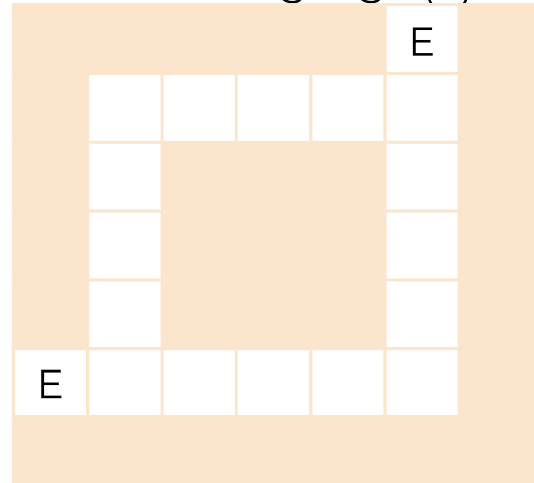
Fang einfach an, du kannst später erweitern..

Schritt-für-Schritt

Erstens: Kreisrunder Gang



Zweitens: Eingänge (E)



Drittens: 3+ Räume & 1 [Geheimraum], Hinweise in (R1)



Innenleben

w8 Dungeon Typ (1x)

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Verlassen |
| 2 | Zugewachsen |
| 3 | Neue Bewohner |
| 4 | Zerfallen |
| 5 | Neblich |
| 6 | In Benutzung |
| 7 | Perfekter Zustand |
| 8 | Kürzlicher Angriff |

Würfel oder Wähle für jeden Raum wie benötigt oder lass dich einfach inspirieren!

w8 Raum, Funktion

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Ein-/Ausgang |
| 2 | Wachposten |
| 3 | Küche oder Grube |
| 4 | Schlaflager |
| 5 | Lager o. Werkstatt |
| 6 | Wasserquelle |
| 7 | Heiligtum (einmal) |
| 8 | Wirf zweimal |

w8 Raum, Interieur

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Untypisch |
| 2 | Kampfspuren |
| 3 | Entleert |
| 4 | Typisch |
| 5 | Vollgemüllt |
| 6 | Wertsachen |
| 7 | Brandspuren |
| 8 | Wirf zweimal |

w8 Raum, Eigenheit

- | | |
|---|------------------|
| 1 | Überall Blut |
| 2 | Ferne Schreie |
| 3 | Notiz oder Karte |
| 4 | Spinnenweben |
| 5 | Fallen |
| 6 | Einsturzgefahr |
| 7 | Kadaver |
| 8 | Wirf zweimal |

Notlagen

Notlagen sind bedeutsame und lebensgefährliche Probleme, die eure Charaktere oft nur überstehen und nicht lösen können.

Jede **Notlage** hat drei Schritte die eskalierend schwerer werden: Die ersten beiden Schritte benötigen eine **12 und höher**, der letzte eine **16 und höher**!

Jeder Schritt verlangt die Aufmerksamkeit und den w20 Wurf eines **anderen Charakters**, also wählt weise, wer sich um was kümmert.

Eine **20 oder höher** zu würfeln, gewährt euch hingegen sofort **zwei Erfolge**!

Die **Gruppenmoral** nimmt **w12 Schaden**, wenn zwei oder mehr Schritte fehlschlagen. Fällt die Moral auf **0**, verliert ihr eine **ganze Woche** für eure Erholung und Genesung.

Brennendes Gebäude

Beginn 12+

Bemerke das Feuer und warne deine Freunde rechtzeitig.

Handhabe 12+

Räume einen Fluchtweg frei.

Abschluss 16+

Entkommt dem Gebäude.

Folgen

Zwei Erfolge retten eure Gruppe, **drei** retten auch das Gebäude.

Große Schlacht

Beginn 12+

Bereite eure Truppen vor oder verhindere Überfälle.

Handhabe 12+

Wahrt die Disziplin oder sendet eure Truppen geschickt aus.

Abschluss 16+

Greift die Führung des Feindes an oder erzwingt einen Rückzug.

Folgen

Zwei Erfolge bringen euch den Sieg, **drei** hingegen großen Ruhm!

Tollwütiges Artefakt

Beginn 12+

Bemerke den Einfluss und warne deine Freunde.

Handhabe 12+

Bekämpfe den Einfluss oder stärke deine Seele.

Abschluss 16+

Verbanne das Artefakt oder entkomme ihm.

Folgen

Findet Zuflucht mit **zwei** Erfolgen oder einen magischen Schatz mit **drei**.

Schrecklicher Sturm

Beginn 12+

Bemerke das Wetter und warne deine Freunde.

Handhabe 12+

Findet Zuflucht oder navigiert hindurch.

Abschluss 16+

Befestigt eure Zuflucht oder rettet auch andere.

Folgen

Zwei Erfolge retten eure Gruppe.

Gemeinsamer Alptraum

Beginn 12+

Begreife den bösen Traum um euch herum.

Handhabe 12+

Stelle dich deinen Zweifeln und inneren Dämonen.

Abschluss 16+

Konfrontiere deine größte Furcht oder die eines Freundes.

Folgen

Zwei Erfolge erwecken euch nach einem Tag. **Drei** Erfolge erwecken euch sofort.

Mystischer Fluch

Beginn 12+

Bemerke die kalten Nebel des Todes.

Handhabe 12+

Widerstehe der tödlichen Müdigkeit.

Abschluss 16+

Befreie die Gruppe von der Heimsuchung.

Folgen

Zwei Erfolge befreien euch, **drei** geben euch eine hilfreiche Vision.

Feinde & NSCs

Das Reich der Königin wird regelmäßig bedroht. Nicht immer sind es Mächte von außerhalb - manchmal lauern Feinde näher, als man denkt.

Feindwerte

Eure Feinde haben ähnliche Werte wie ihr - sie besitzen sowohl LP als auch Waffen und Rüstungen. Manche Feinde haben auch außergewöhnliche Fähigkeiten in ihren Einträgen.

Tode und Moral

Feinde haben keinen Moralwert wie eure Erwählten und sterben üblicherweise, wenn sie auf 0 LP fallen. Meistens fliehen sie oder versuchen aufzugeben, um ihrem Tod zu entgehen.

Feinde mit Schätzen

Viele Feinde haben sicher **magische Gegenstände** (siehe *Schatztabellen*), um sie gegen die verhassten Schergen der Königin einzusetzen.

Es ist spannender, diese eher in den **Händen der Feinde** als in einer Truhe zu finden.

Dein Spieltisch wird sich sehr freuen, diese Schätze nach dem Kampf **erbeuten** zu können!

Siegbedingungen

Kämpfe sind spannender, wenn es um mehr geht als nur darum, sich die Köpfe einzuschlagen. Hier findest du ein paar Ideen zur Inspiration.

Gegenstand stehlen

Ihr müsst einbrechen, einen wichtigen Gegenstand schnappen und entkommen, um zu gewinnen!

Ziel beschützen

Ihr müsst eine Person lebendig von A nach B bringen, um zu gewinnen.

Wettlauf um die Zeit

Ihr müsst innerhalb von w4+2 Runden einen Ort erreichen, ehe es eure Feinde tun!

Durchhalten

Ihr müsst einen Ort für die nächsten w4+2 Runden verteidigen, um zu gewinnen!

Ritual aufhalten

Ihr müsst das Ritual innerhalb der nächsten w4+2 Runden verhindern, um zu gewinnen!

Erfinde noch mehr Aufgaben!

Unbändige Wildnis

Das Grüne Reich ist von eurer Königin eher unbeeindruckt.

w6 Komplikation

1 Wütend. Machen +2 Schaden.

2 Friedlich. Wird sich nur verteidigen.

3 Zäh. Erhalten +2 Rüstung.

4 Entwickelt. 2x Bewegung.

5 Territorial. Verfolgen nicht weit.

6 Überfall. Haben immer Initiative.

Käferkoloss

Riesiges Trampeln
12 LP, 2 Rüstung, w10
Mandibeln
Geflügelt (33% chance)

Monsterspinne

Schaurige Stille
9 LP, 2 Rüstung, w6 Biss
Gift ignoriert 4 Rüstung

Werkäfer

"L...lllaauuft davon!"
15 LP, 4 Rüstung, w12 Biss
verfluchte Leute,
verwandeln sich um den
Vollmond herum in
Insektenhybride,
fliegend, Silberwaffen
machen 2x Schaden

Auf 0 LP gebissen zu werden, **verflucht** euch. Ihr verliert die Kontrolle in den drei Nächten um den Vollmond herum. **Edle Borken** können helfen.

Borkling

"Hehehe...!"
3 LP, 2 Rüstung, w4
Dornen
freches Gestrüpp,
Dornen sind Nah- und
Fernkampfwaffen

Edle Borke

"EINDRINGLINGE!"
24 LP, 6 Rüstung, w12
Geäst
Weisungsbefugter
Baum, umringt von w4+1
Borklingen, bricht Flüche
gegen Gefallen



Renegaten

"Sie mögen die Königin nicht" ist ein bisschen untertrieben!

w6 Komplikation

1 Zahltag. Machen +2 Schaden.

2 Zweifelnd. Fliehen auf 75% LP.

3 Finanziert. Erhalten +2 Rüstung.

4 Aufgeputscht. 2x Bewegung.

5 Diplomatisch. Wollen erst reden.

6 Überfall. Haben immer Initiative.

Verzweifelte

kehliges Schnaufen
3 LP, w6 Dolch
Verzweifelt, hungrig und selten alleine

Briganten

"Geld oder Leben!"
3 LP, 2 Rüstung, w8
Klinge & Bogen
Verarmt, wohl Teil eines Überfalls

Heuerlinge

"Nichts persönliches..."
6 LP, 4 Rüstung, w8
Klinge & Bogen
Wurde angeheuert, kann bestochen werden

Abtrünnige Magier

"Haben diese Narren euch geschickt?!"
6 LP, w8 Flammenstoß
Besserwisserisch, ignoriert Rüstung, fliegt, immun gegen Feuer

Renegaten Champion

"Ich gebe euch eine Chance zu fliehen."
18 LP, 4 Rüstung, d12
Stangenwaffe
Ehrenhaft, kritisch gegenüber Königin oder deren Ratsmitglieder

w4 Renegaten in der Region...

1 arbeiten mit Alpträumen.

2 sind Sklavenjäger.

3 bekämpfen Alpträume.

4 besetzen ein Dorf.



Rastlose Untote

*Die Toten sollten ruhen,
doch aus vielen Gründen
tun sie das nicht!*

w6 Komplikation

- 1 **Gebunden.** Ein Ort bindet sie.
- 2 **Altar (18 LP).** Wenn zerstört, fallen alle.
- 3 **Unheilig.** Rüstung wird nicht ignoriert.
- 4 **Aufgestiegen.** 2x Bewegung.
- 5 **Freiheit.** Wollen ruhen, nur 50% LP.
- 6 **Überfall.** Haben immer Initiative.

Skelette

Knirschendes Knacken
1 LP, 1 Schaden
*Alte Knochen und
rostige Klingen aus
vergessener Zeit*

Gruftfresser

""Knochen... sammeln..."
12 LP, 2 Rüstung, w8
Knochendornen
*Vielbeiniger Friedhof,
erschafft w6 Skelette
wenn zerstört*

Erbleichte

"Wer stört meine Ruhe?"
9 LP, 8 Rüstung, w6
Geisterhand
*Schaurige Erscheinung,
fliegt, ignoriert Rüstung,
bewegt sich durch
Materie*

Mystischer Schädel

"Kommt... meine Kinder!"
9 LP, w6 Giftatem
*Schwebender Schädel,
Gift ignoriert 4 Rüstung,
umringt von w6+6
Skeletten*

w4 Untote in der Region...

- 1 suchen Mystische.
- 2 fordern Schuld ein.
- 3 bekämpfen Alpträumhafte.
- 4 verkünden ein Ritual.



Alptraumhafter Hof

*Sklaven des Bösen,
Verschlinger der Herzen*

w6 Komplikation

- 1 Verzweifelt.** Am Verhungern, nur noch 50% LP.
- 2 Illusion.** Verschwinden, wenn angezweifelt.
- 3 Unheilig.** Rüstung wird nicht ignoriert.
- 4 Mutiert.** 2x Bewegung.
- 5 Hinterlistig.** Wollen lieber reden.
- 6 Überfall.** Haben immer Initiative.

Verschlinger

*“Köstliches... Fleisch...”
3 LP, w6 Fänge
Dem Hunger verfallen,,
erhalten 2x LP wenn sie
Kadaver fressen*

Alptraum

*“WIR KENNEN DICH!”
12 LP, 4 Rüstung, w8
Krallen
Gestaltwandler, sehen
wie Geliebte aus*

Horror Nexus

**Dröhnender Schmerz*
3 LP, 4 Rüstung, w4
Schaden
Drei Beine, drei Köpfe,
schadet direkt der Moral*

Hexe des Hofes

*“Lakaien der Königin!”
9 LP, w6 Flüstern
Scheußliche Seelen,
handeln zweimal,
ignorieren Rüstung,
erschaffen Nightmare
im Tode*

Wahrer Alptraum

*“Komm mit mir...”
18 LP, 4 Rüstung, w12
Schlund
Verstörende Form,
handelt zweimal,
gerufen und umringt
von w8 Verschlingern*

w4 Alptraumhafte in der Region

- 1** “scheinen” besiegt.
- 2** gründen Kulte.
- 3** bestechen Beamte.
- 4** besetzen eine Festung.



Zufallstabellen

Siedlungen

w10	Typ
1	Jagd
2	Fischerei
3	Handel
4	Heiligtum
5	Militärisch
6	Kriminell
7	Minendorf
8	Holzfäller
9	Bauernhöfe
10	Käfergehöft

w10	Gebäude
1	Sandstein
2	Ruinös
3	Zeltstädte
4	Hölzern
5	Lehmbauten
6	Höhlen
7	Baumhöhlen
8	Uralt
9	Okkult
10	Auf Stelzen

w10 Angebote

1	Schmiede
2	Alchemie
3	Kontake
4	Waffen
5	Reitkäfer
6	Hafen
7	Markt
8	Kulturell
9	Magisch
10	Orakel

w10 Problem

1	Kriminalität
2	Dürre
3	Fluch
4	Epidemie
5	Feuer!
6	Ein Mord
7	Adlige
8	Gilden
9	<i>Wirf für Feind</i>
10	<i>Wirf 2x</i>

Feinde

w10	Typ
1	Alptraumhafte
2	Untote
3	Verräter
4	Banditen
5	Fremde
6	Kultisten
7	Verbrecher
8	Edle
9	Gilden
10	Untertanen

w10	Rivalen
1	Alptraumhafte
2	Untote
3	Verräter
4	Banditen
5	Fremde
6	Kultisten
7	Verbrecher
8	Edle
9	Gilden
10	Untertanen

w10	Basis
1	Ruinen
2	Kanalisation
3	Sumpf
4	Höhlen
5	Krypta
6	Insel
7	Zeltlager
8	Festung
9	Kellergewölbe
10	Minen

w10	Ziele
1	Rache
2	Reichtum
3	Segen
4	Einfluss
5	Zauberei
6	Artefakte
7	Irrsinnig
8	Befehle
9	Freiheit
10	Etwas beweisen

Quests

w10	Quest
1	Opfer retten
2	Kreatur jagen
3	Ritual stoppen
4	Rivalen erniedrigen
5	Schrein reinigen
6	Rat beschatten
7	Dörfler ausbilden
8	Monster erschlagen
9	Mord aufklären
10	Verräter finden

w10	Belohnung
1	Ehren
2	Artefakte
3	Reichtümer
4	Landbesitz
5	Ruhm
6	Segen
7	Gefallen
8	Einfluss
9	Titel
10	Antworten

w10	Questgeber
1	Königin
2	Rat
3	Edle
4	Verräter
5	Hexe des Hofes
6	Gilde
7	Fremde Agenten
8	Untote
9	Ex-Königin
10	Fremde Königin

w10	Grund
1	Will Rache
2	Politisch
3	Unter Zwang
4	Putschversuch
5	Namen klären
6	Möchte Magie
7	Tod der Erwählten
8	Strategie
9	Reich schwächen
10	Sucht Segen

Schatztabellen

Wann immer es sinnvoll erscheint, wirf für jeden Charakter, der an der Schatzsuche beteiligt ist mindestens einmal.

2w6	Siedlung
2	5 Gold
3	Magischer Schatz
4	1 Gold
5	Kleid (1 Gold)
6	w10 Waffe
7	5 Silber
8	Edle Rüstung
9	w3 Heiltränke
10	Kunstwerk (1 Gold)
11	w12 Waffe
12	Kunstwerk (5 Gold)

2w6	Wildnis
2	Juwelen (5 Gold)
3	Kräuterkundige
4	w3 Heiltränke
5	Nette Wanderer
6	Sicherer Ort
7	2w6 Rationen
8	5 Silber
9	Netter Borkling
10	Juwelen (1 Gold)
11	Nette Edle Borke
12	Heilende Quelle

2w6	Dungeon
2	5 Gold
3	Alptraum im Exil
4	Magischer Schatz
5	w12 Waffe
6	w3 Heiltränke
7	5 Silber
8	w3 Giftpholen
9	Nette Renegaten
10	Magische Waffe
11	Magische Rüstung
12	Juwelen (5 Gold)

w8 Magische Waffe

Phantomklinge

- 1** w10, 2x Schaden bei Alpträumen

Rosendiskus

- 2** w10, Reichweite 3, kehrt zurück

Dornenbogen

- 3** w12, ignoriert 2 Rüstung, unendlich Schuss

Knochenpeitsche

- 4** w8, Reichweite 3, 2x Schaden gegen Untote

6x Schuss (Feuer)

- 5** ignoriert Rüstung, entzündet Objekte

6x Schuss (Frost)

- 6** ignoriert 3 Rüstung, -6 Bewegung für 1 Runde

6x Schuss (Blitz)

- 7** ignoriert 3 Rüstung, trifft ein zweites nahes Ziel

Stab der Magier

- 8** w6, du kannst nochmal würfeln ob ein Zauber verbraucht wird

w8 Magische Rüstung

Libellenpanzer

- 1** 3 Rüstung, kein Fallschaden

Schild der Zweifel

- 2** 3 Rüstung, lebende Angreifer nehmen stets 1 Schaden

Verräterkrone

- 3** 3 Rüstung, +2 Bonus für Lügen

Magmapanzer

- 4** 3 Rüstung, kein Feuerschaden

Schimmerschild

- 5** 3 Rüstung, wird nicht ignoriert, spendet Licht

Schwanzflosse

- 6** 3 Rüstung, +1 Bonus und Atmen unter Wasser

Blütenhelm

- 7** 3 Rüstung, Sonnenlicht nährt

Schädelschild

- 8** 3 Rüstung, Untote ignorieren dich

w8 Magischer Schatz

3x Wurzelnest

- 1 *lässt Baumhaus für eine Nacht wachsen*

Seil des Anstoßes

- 2 *Magisches Seil, kann sich bewegen und dich kritisieren*

Liebhaber Schal

- 3 *+3 Bonus für Attraktivität*

Gürtel der Stärke

- 4 *+1 Schaden im Nahkampf, +2 Bonus um stark zu sein*

3x Schleifchen des Gewichts

- 5 *Ein beschleiftes Objekt wird schwerelos für 1 Tag*

Mantel der Hast

- 6 *+6 Bewegung, sehr laut*

w6+1 Hydrazahn

- 7 *Beschwört Skelett (1 LP, 1 Schaden)*

Nightmare Juwel

- 8 *Erhalte einen Gefallen bei den Alptraumhaften*

Name	Herkunft	Hintergrund
LP	Moral	Rüstung
Ausrüstung		
1. Karrierepfad	2. Karrierepfad	

Ihr Reich in Gefahr
Ihre Majestät befiehlt
Ihre Erwählten entsandt
Ihr Wille getan



Die Wahl fiel auf euch. Einst einfaches Volk eurer gnädigen Königin, nun **Erwählt** und machtvoll. Ob ihr **Köpfchen**, **Zauberei** oder **Kampfkraft** nutzt, euch obliegt die Sicherheit des Reiches zu gewährleisten. Seid ihr dazu bereit? Oder werdet auch ihr eure Majestät enttäuschen, wie so viele zuvor?