

Paris Adjuvant

V.0.2

Name _____

Inbentar

Werkzeuge können einen Bonus von +1/+2/+3 auf eine bestimmte Probe geben

Die Punkte neben den Werten können weggelassen werden um den aktuellen Punktestand darzustellen

1 Augenmerk

- 1 Konzentration $\diamond +1$
- 1 Wahrnehmung $\diamond +1$
- 5
- 1

Mental

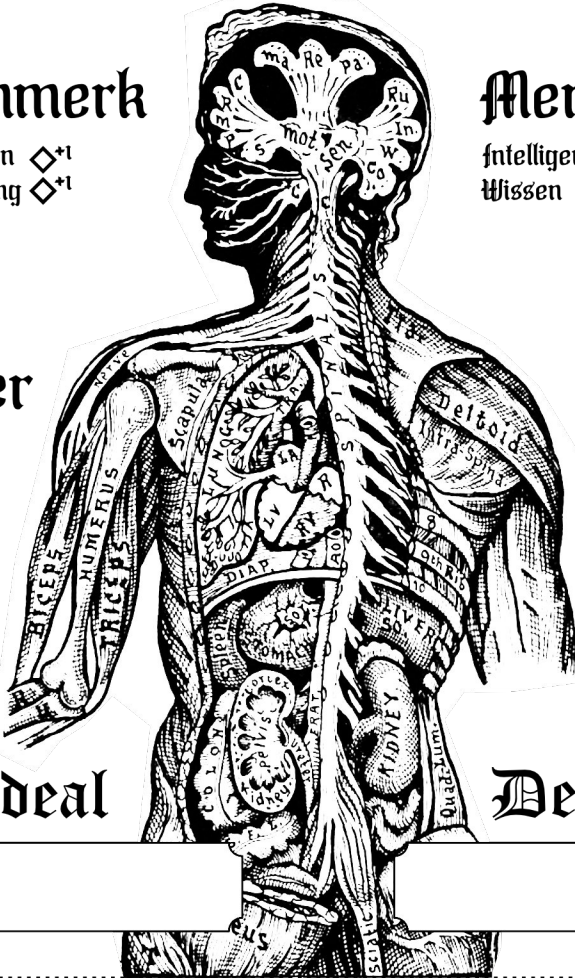
- 1 Intelligenz $\diamond +1$
- 1 Wissen $\diamond +1$
- 5
- 1

1 Körper

- 1 Stärke $\diamond +1$
- 1 Vitalität $\diamond +1$
- 5
- 1

Umgang

- 1 Charisma $\diamond +1$
- 1 Wille $\diamond +1$
- 5
- 1



Dein Ideal

Deine Sünde

"Der Frost und Nebel unterscheiden nicht, auf wen sie treffen, arm oder reich. Doch wer sich das Recht zu herrschen erstreitet hat, hat das Fleisch und die Kraft seiner Untertanen um eben jene Begegnung zu vermeiden. So sieht aus und dient eurem Graf!"

Valtar Frey, Graf von Kalgoridh

Der Charakter

Jeder Charakter besitzt vier Werte, auf die je zwei Proben ausgeführt werden können. Jeder Wert beginnt mit vier Punkten. Es können zusätzlich drei Punkte verteilt werden. Auf zwei Proben kann einen Bonus von +1 angewendet werden. Die Werte symbolisieren die Gesundheit und Begabung im entsprechenden Bereich.

Die Spielenden: Kontrollieren ihren Charakter und wie dieser mit der Welt interagiert.
Die Spielleitung: Legt den Grundstein für die Geschichte. Sie bestimmt, welche Auswirkungen die Aktionen der Charaktere haben, welche Proben sie dafür ablegen müssen und wie hoch der zu erreichende Wert ist.

Proben

Die Spielleitung kann bei einer Aktion eine Probe vom Spielenden verlangen. Hierbei muss ein Wert überschritten werden, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen oder Schaden zu verhindern.

Um eine Probe abzulegen, wird mit einem sechs seitigem Würfel geworfen. Der Würfelwerte wird mit dem zur Probe gehörenden Wert und Boni addiert. Wenn die von der Spielleitung festgelegte Zahl übertroffen wurde, ist die Probe bestanden. Mögliche Proben können sein: eine Tür aufbrechen (Stärke), einen Schlag blocken (Vitalität) oder ausweichen (Wahrnehmung), einen Text übersetzen (Wissen)...

Auch Aktionen von Gegnern, die die Charaktere betreffen werden durch die Spielenden ausgewürfelt. Hier geht es dann darum, dem negativen Effekt zu entgegen.

Erzählung

Als Handlanger des Grafen von Kalgoridh werdet ihr entsendet, um ein Problem in seiner Provinz zu lösen. Wie ihr das angeht und in welchem Zustand ihr zurückkehrt, scheint für ihn zweitrangig zu sein. Um das Spiel zu "gewinnen" müssen zwei Punkte erreicht werden. Diese können durch das Erfüllen der hier ausgewürfelten Ziele erhalten werden. (Nach Absprache auch frei wählbar)

Das zu lösende Problem (1 Punkt)

Wird durch die Spielleitung gewürfelt

- | | |
|--------------------------|---|
| 1- Bauernrevolte | 1- Ein Kult ist verwickelt |
| 2- Monster in der Region | 2- Eine Seuche zieht durchs Land |
| 3- Steuer eintreiben | 3- Ein Sturm braut sich zusammen |
| 4- Person Festnehmen | 4- Übernatürliche Kräfte mischen sich ein |
| 5- Wegelagerer | 5- Der Baron hat gelogen |
| 6- Ein Artefakt bergen | 6- Es herrscht Krieg |

Dein Ideal (1 Punkt)

Wird durch die Spielenden gewürfelt

- 1- Kehrt alle lebend heim
- 2- Vergießt kein Blut
- 3- Erfülle den Auftrag schnell
- 4- Halte die Gruppe zusammen
- 5- Beschütze das Volk vor dem Graf
- 6- Leite die Mission an

Deine Sünde (1 Punkt)

Wird durch die Spielenden gewürfelt

- 1- Vereitle die Mission
- 2- Nehme ein Leben
- 3- Sei faul und unzuverlässig
- 4- Unterdrücke die Schwachen
- 5- Bereichere dich
- 6- Sähe Zwiespalt

Schaden

Jede Art von Schaden betrifft immer zwei Werte mit -1/-2/-3. Wenn ein Wert auf 0 fällt, wird die Person in dieser Hinsicht als tot empfunden.

Wenn ein Wert durch Schaden verringert wird, ist auch der zu Proben addierte Bonus geringer.

- Physisch - Körper und Umgang
- Schock - Körper und Mental
- Trauma - Augenmerk und Umgang
- Verschleiß - Umgang und Mental

Ergänzende Module, wie Gegner, Szenarien oder zu findende Ausrüstung folgen...