

Beyond the Wall: Blades in the Dark

Beyond the Wall mit Regeln inspiriert von Blades in the Dark spielen. Kenntnis der Regeln erforderlich, nachzulesen unter: bladesinthedark.com

Charaktererschaffung

Die Charaktere wie in Beyond the Wall beschrieben über die Charakterbücher erschaffen. Bei den Attributen sind nur die Modifikatoren relevant nach dieser Tabelle:

Attributswert	Modifikator
0–9	0
10–14	1
15–17	2
18+	3

Beispiel: Ein Spieler erwürfelt einen Stärkewert von 14. Er notiert dann auf dem Charakterblatt »Stärke: 1«

Die Stufe, Klassenfähigkeiten, Fertigkeiten, Ausrüstung und eventuelle Zaubersprüche notieren. Die Werte für Trefferwürfel, Schicksalspunkte, den Grundangriffsbonus, die Rüstungsklasse und die Rettungswürfe werden nicht benötigt.

Fertigkeiten und Kniffe

Fertigkeiten und Kniffe können nicht mehr als einmal genommen werden. Wenn es bei der Charaktererschaffung zu Dopplungen kommt, frei etwas anderes Passendes wählen.

Regelübersicht

Unternimmst du etwas Riskantes, wähle ein passendes Attribut und würfle W6 in Höhe deines Attributs (z. B. bei »Stärke: 1« würfle 1W6). Eine passende Fertigkeit gibt dir +1W6 auf den Wurf. Bei mehreren passenden Fertigkeiten, gibt es trotzdem nur +1W6 auf den Wurf. Der W6 mit der

höchsten gewürfelten Zahl zählt. Solltest du insgesamt auf OW6 kommen, würfle 2W6 und hier zählt dann der W6 mit der niedrigeren Zahl. Bei OW6 ist ein kritischer Erfolg nicht möglich.

6 ist ein Erfolg: Du schaffst es ohne Probleme. Wenn du mehr als eine 6 würfelst, ist das ein **kritischer Erfolg**.

4–5 ist ein Teilerfolg: Du schaffst es, aber die Folgen sind negativ; Kompromiss, Vergeltungsaktionen, jemand nimmt Schaden, oder Ähnliches.

1–3 ist ein Fehlschlag: Die Sache läuft schief, die Konsequenzen sind übel.

So wie in Blades in the Dark würfelt der Spielleiter nicht für Angriffe und dergleichen.

Bonuswürfel

+1W6 wenn ein Freund dir hilft (dieser erhält dadurch 1 Stress). Der Freund muss im Gegensatz zu Beyond the Wall keine passende Fertigkeit dafür haben, teilt aber die Konsequenzen des Wurfs, wenn es Sinn ergibt.

+1W6 wenn du dich anstrengst (2 Stress) oder eine andere schwere Komplikation dafür in Kauf nimmst.

Position und Effekt

Bei jeder Aktion gibt der SL die Position und den Effekt an:

Position	Auswirkung*
Kontrolliert	Leichte Wunde / 1 Tick ...
Riskant	Mittlere Wunde / 2 Ticks ...
Verzweifelt	Schwere Wunde / 3 Ticks ...

Effekt	Ticks bei Fortschrittsuhr
Groß	3
Normal	2
Gering	1

*Die Auswirkungen bei der Position kommen

bei einem Fehlschlag oder Teilerfolg ins Spiel. Weitere mögliche Auswirkungen sind:

- Komplikation
- Weniger Effekt
- Schlechtere Position
- Gelegenheit verpasst, andere Herangehensweise notwendig

Die Position bestimmt wie schwer die Auswirkungen bei einem Fehlschlag oder Teilerfolg sind. Bei Fehlschlag in riskanter Position z. B. mittlere Wunde oder 2 Segmente auf einer Fortschrittsuhr.

Der Effekt bestimmt wie gut die Aktion bei einem Erfolg oder Teilerfolg funktioniert. Bei Verwendung einer Fortschrittsuhr werden bei normalem Effekt z. B. 2 Segmente ausgefüllt.

Die meisten Situation sind erst einmal mit riskanter Position und normalem Effekt.

Position und Effekt verändern

Nachdem der SL bei einer Probe Position und Effekt angesagt hat, kann der Spieler diese noch verändern, sofern dies in der Handlung Sinn ergibt. Wenn er die Position um eine Stufe verschlechtert, verbessert er dadurch den Effekt um eine Stufe und umgekehrt. Eine riskante Position mit normalem Effekt kann z. B. zu einer verzweifelten Position mit großartigem Effekt werden.

Teamwork

Eine Gruppenaktion anführen: Es wird ein Anführer für die Aktion bestimmt, der die Gruppe leitet oder anweist. Jeder Spieler, der teilnimmt, macht einen Wurf und das Team nimmt das insgesamt am besten gewürfelte Ergebnis. Allerdings erhält der Anführer 1 Stress für jeden Spieler, der nur 1–3 als Ergebnis gewürfelt hat. *Hinweis: Das ist die »Wir schleichen alle ins Gebäude«-Aktion.*

Beschützen: Du kannst jederzeit die Konsequenzen eines anderen SCs auf dich nehmen, wenn du in der Nähe bist. Du kannst wählen, ob du widerstehen möchtest (s. u.).

Einem Freund helfen: siehe »Bonuswürfel«.

Vorbereiten: Eine Aktion ausführen, die nachfolgenden Aktionen helfen soll (z. B. jemanden ablenken, während sich die Gruppe vorbeischiebt). Wenn die vorbereitende Aktion gelingt, erhalten die darauf aufbauende Aktionen +1 Effekt oder +1 Position.

Kniffe

- **Defensiver Kämpfer:** Wenn du dich im Kampf anstrengst (2 Stress), verbesserst du deine Position um eine Stufe und erhältst wie beim normalen Anstrengen +1W6 auf den Wurf (nicht kombinierbar mit *Mächtiger Schlag*).
- **Leichtfüßig:** Du kannst im Kampf meist als erstes handeln.
- **Mächtiger Schlag:** Wenn du dich im Kampf anstrengst (2 Stress), erhöhst du den Effekt um eine Stufe und erhältst wie beim normalen Anstrengen +1W6 auf den Wurf.
- **Widerstandskraft:** Deine Heilungs-Fortschrittsuhr hat nur 3 Segmente.
- **Waffenspezialisierung:** +1W6 mit dieser Waffe.

Magie

Zaubertricks: Wie gewohnt eine Probe auf das passende Attribut würfeln.

- 6: Der Spruch gelingt problemlos.
- 4–5: Der Spruch gelingt, aber verursacht 1 Stress.
- 1–3: Der Spruch gelingt, aber verursacht schwere Komplikationen oder die Magie des Zauberwirkenden ist für den Tag erschöpft

Zauber: Gelingen immer und die Anzahl pro Tag so wie bei Beyond the Wall. Allerdings ist ein Wurf nötig, wie effektiv der Spruch ist (mit passendem Attribut):

- 6: Groß
- 4–5: Normal
- 1–3: Gering

Schaden/Konsequenzen widerstehen

Bei jedem Schaden und jeder Konsequenz, die der eigene Charakter erhält, kann man sagen, dass man dem widerstehen will. Wenn bei einer Aktion mehrere davon auftreten, kann man für jede einzelne entscheiden, ob man widerstehen möchte. Dafür würfelt man mit einem passenden Attribut und erhält 6 – höchste gewürfelte Zahl an Stress.

Dadurch kann man Schaden/Konsequenzen verringern oder komplett aus dem Weg gehen. Eine Wunde wird dadurch normalerweise um 1. Stufe verringert.

Rüstung: Anstatt zu würfeln, kann man seine Rüstung einsetzen, um zu widerstehen. Bei einer Mittleren Rüstung hat man dafür ein Feld und bei einer schweren zwei Felder zum Anhängen. Bei einer Übernachtung werden angehängte Felder wieder frei und können wieder verwendet werden. Man kann beim Widerstehen so viele Felder verwenden, wie man möchte, also z. B. eine schwere Wunde durch das Anhängen von zwei Rüstungsfeldern auf eine leichte Wunde reduzieren.

Rasten

Bei jedem Rasten hast du eine Aktionen zur Verfügung:

- **Stress abbauen:** Verringere deinen Stress um 1W6. Mit der Klassenfähigkeit *Glückskind* würfelst du 2W6 und nimmst das bessere Ergebnis.
- **Wunden verarzten (Weisheit):** Verarzte Wunden eines Charakters und fülle dadurch seine Heilungs-Fortschrittsuhr. Bei einer 6: 3 Ticks, 4–5: 2 Ticks, 1–3: 1 Tick. Sobald alle 4 Segmente gefüllt wurden, sinken alle Wunden um 1. Stufe (leichte Wunden verschwin-

den). Überschüssige Ticks gehen auf die neue Fortschrittsuhr über.

Stress

Sobald deine Stressleiste gefüllt ist, scheidest du aus dem Konflikt in der aktuellen Szene aus und erleidest ein nur sehr schwer heilbares Trauma. Ein Trauma zu heilen, ist ein Abenteuer für sich.

In der nächsten Szene bist du wieder mit 0 Stress dabei, aber sichtlich angeschlagen/erschöpft.

Sobald dein Charakter 4 Traumata hat, scheidet er aus dem Abenteuerleben aus. Er setzt sich z. B. im Dorf zur Ruhe oder stirbt einen Heldentod.

Beispiele möglicher Traumata:

- Tödliche Angst vor ...
- Furchtbare Selbstüberschätzung
- Waghalsigkeit

Wunden

Jeder Charakter kann 2 leichte Wunden, 2 mittlere und 1 schwere Wunde erleiden. Wenn man eine Wunde erhält und die Felder für die Wundenstufe bereits voll sind, steigt die Stufe um 1. Wenn man z. B. bereits 2 leichte Wunden hat und eine weitere leichte Wunde erhält, wird diese zu einer mittleren Wunde.

Wenn man eine schwere Wunde erhält, aber das Feld dafür bereits ausgefüllt ist, erhält man eine permanente Wunde oder stirbt.

Wunden können Attributproben erschweren, dabei gilt:

- Leichte Wunde: Verringerter Effekt
- Mittlere Wunde: –1W6
- Schwere Wunde: Keine Aktionen ohne Hilfe möglich