

CHECKLISTE CHARAKTERERSCHAFFUNG

- » **Männlichkeit:** 3
- » **Gefährlich und Aufregend:** 25 Punkte verteilen
- » **Geil und Aggro:** jeweils 1W6
- » **Kniffe:** 7 Stück
- » **Stärken:** 3, oder 4 Stärken und 1 Schwäche; zwei Stärken ergeben eine STÄRKE!
- » 1–2 Persönlichkeitsmerkmale und ein Ziel
- » **Bande:** bis 2 Spieler 3, ab 3 Spieler 2
- » 1 persönliche Waffe

KNIFFE

KAMPF:

Aus dem Sattel heben
Blattschuss
Donnerschlag
Doppelschlag
Entwaffnen
Finte
Hart wie Stein
Konter
Reflex
Routine
Schildspalter
Waffe schleudern

WERBEN:

Charmant
Elektrisieren
Harter Mann
Gefühle
Geschenk
Leidenschaft
Routine
Über sich selbst lachen
Verunsichern

ERFAHRUNG

Kniff hinzufügen	3 Erfahrung
neue Stärke hinzufügen	6 Erfahrung
neue STÄRKE! hinzufügen	12 Erfahrung
Schwäche entfernen	6 Erfahrung
Gefährlich-Grundwert um 1 Punkt erhöhen	6 Erfahrung
Aufregend-Grundwert um 1 Punkt erhöhen	6 Erfahrung

WAFFEN

Name der Waffe	Schaden	Bemerkung
Axt	+2	1 freier „Donnerschlag“ pro Kampf
Axt (zweihändig)	+4	1 freier „Donnerschlag“ und 1 freier „Schildspalter“ pro Kampf
Bogen	+2	Fernkampfwaffe
Keule	+1	–
Drachenspieß	+6	+1W6 auf Verteidigung (wegen Schild), muss von zwei Kämpfern bedient werden, beide geben Aktionen aus, einer Würfelt unterstützend und der andere die eigentlichen Angriffe/Verteidigungen
Fremdländisches Schwert/Säbel	+2	1 freie „Finte“ pro Kampf
Fremdländisches Schwert/Säbel (zweihändig)	+3	1 freie „Finte“ pro Kampf
Messer/Dolch	+1	–
Streitkolben	+2	–
Morgenstern	+3	1 freies „Entwaffnen“ pro Kampf, -1W6 auf Verteidigung, man kann nicht mit zwei Morgensternen kämpfen
Schild	-	+1W6 auf Verteidigung
Speer	+2	1 freie „Finte“ pro Kampf, kann im Nahkampf und Fernkampf eingesetzt werden
Schwert	+3	1 freie „Finte“ pro Kampf, man kann nicht mit zwei Barbarenschwertern kämpfen
Schwert (zweihändig)	+4	1 freie „Finte“ und 1 freier „Schildspalter“ pro Kampf

CHECKLISTE PROBEN

- » Jede gewürfelte 4, 5 und 6 ist ein Erfolg
- » Bonuswürfel für:
 - » Gute Beschreibung/Darstellung (max. 1 pro Szene)
 - » Taktischen Vorteil (1 pro Vorteil)
 - » Unterstützung (1 pro Erfolg des Unterstützenden)
 - » Außerhalb von Kampf oder Werben:
 - » **Bande:** 1 pro Band
 - » **Stärken:** 1 für eine Stärke, 2 für eine STÄRKE!
 - » **Schwächen:** -1

CHECKLISTE KAMPF

- » Wer die Initiative hat, greift an, der andere verteidigt.
- » Jeder Angriff und jede Verteidigung kosten 1 Gefährlich.
- » Bande erhöhen Gefährlich.
- » Bei einem Treffer wird der Schadensbonus der Waffe zur Differenz der erzielten Erfolge hinzugerechnet, um das Blutvergießen zu ermitteln.
- » Bei jedem Wurf können Aggro-Würfel eingesetzt werden, max. entsprechend der Männlichkeit des Charakters.
- » Die so eingesetzten Aggro-Punkte verwandeln sich in Erfahrung.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Verteidiger gewinnt um 3 oder mehr	Desaster. Der Angreifer leistet sich einen fatalen Patzer. Der Verteidiger gewinnt die Initiative und erhält +2W6 auf seinen ersten Angriff.
Verteidiger gewinnt um 2	Verfehlt. Der Angriff geht gründlich daneben. Der Verteidiger gewinnt die Initiative und erhält +1W6 auf seinen ersten Angriff.
Verteidiger gewinnt um 1	Gut pariert. Mit einer gekonnten Abwehr zwingt der Verteidiger den Angreifer in die Defensive und gewinnt die Initiative.
Gleichstand	Verschränkte Klängen. Beide Gegner stehen mit gekreuzten Waffen und messen für einen Moment ihre Kräfte. Der Angreifer kann abbrechen oder seinen Angriff mit -1W6 fortsetzen. Wenn er abbricht, kann der Verteidiger die Initiative übernehmen und mit -1W6 angreifen. Will er das auch nicht, endet der Kampf.
Angreifer gewinnt um 1	Unter Druck. Der Angreifer heizt dem Verteidiger kräftig ein und erhält +1W6 auf seinen nächsten Angriff.
Angreifer gewinnt um 2	Treffer. Die Klinge des Angreifers findet ihr Ziel. Es gibt Blutvergießen, und der Angreifer kann seinen Angriff fortsetzen.
Angreifer gewinnt um 3 oder mehr	Schwerer Treffer. Der Verteidiger hat seine Abwehr gründlich versiebt und der Angreifer erwischt ihn übel. Es gibt Blutvergießen, und der Angreifer kann sofort mit +1W6 nachsetzen.

DIE INITIATIVE EROBERN

kein Erfolg	Überrumpelt! Der Angreifer kann den Vorteil der fehlenden Verteidigung nicht ausnutzen und muss seinen Angriff abbrechen, um sich zu verteidigen. Der bisherige Verteidiger gewinnt die Initiative und darf nun angreifen.
1 Erfolg	Zu zögerlich . Der Angreifer setzt den Verteidiger mit seinem Angriff unter Druck, kann ihn jedoch nicht verletzen. Der Verteidiger gewinnt die Initiative, hat jedoch einen Abzug von -1W6 auf seinen ersten Angriff.
2 Erfolge	Treffer . Der Angreifer erwischt den Verteidiger, bevor dieser ihn erwischt. Es gibt Blutvergießen, aber der Verteidiger erobert die Initiative. Er kann nun seinen Angriff würfeln, der bisherige Angreifer kann sich verteidigen.
3 Erfolge oder mehr	Schwerer Treffer . Der Angreifer erwischt den Verteidiger ganz gewaltig. Es gibt Blutvergießen, und der Verteidiger ist so benommen, dass sein Gegenangriff kläglich scheitert. Der Angreifer behält die Initiative und kann sofort mit +1W6 nachsetzen.

AGGRO

Du siehst einer oder mehreren Frauen dabei zu, wie sie sich entkleiden oder Sex haben.	2 Aggro
Eine Frau, die den Spieß umgedreht hat oder die die Frau deines Lebens ist, vögelt dich, nachdem du ihr einen Dienst erwiesen hast.	3 Aggro
Du wirbst um eine Frau (zusätzliche Punkte für jeden der nachfolgenden Punkte, der ebenfalls erfüllt ist).	4 Aggro
- Für jede zusätzliche Frau, die du gleichzeitig zu bekommen versuchst:	+2 Aggro
- Für jede Frau, die einem anderen Krieger gehört:	+2 Aggro
- Für jede Frau, die eine Echt Geile Sau ist:	+2 Aggro
- Für jede Frau, die eine leibhaftige Göttin ist:	+3 Aggro
- Wenn du die Bräute tatsächlich klarmachst (okay, eine reicht):	+3 Aggro

BLUTVERGIESSEN

bis 2 Schaden	Nur ein Kratzer . Es fließt ein bisschen Blut oder gibt ein blaues Auge, aber keine mechanischen Auswirkungen.
3-6 Schaden	Fleischwunde . Es fließt mehr Blut, doch die Verletzung ist nur oberflächlich. Gefährlich -2.
7-8 Schaden	Tiefe Wunde . Es fließt sehr viel Blut, der Getroffene ist sichtlich angeschlagen, doch nicht lebensgefährlich verletzt. Gefährlich -4 und -1W6 auf alle Würfe im Kampf.
9-10 Schaden	Kritische Wunde . Das Blut spritzt nur so, Knochen zersplittern, Sehnen werden zerfetzt, innere Organe punktiert, kurz, das sieht nicht gut aus. Der Charakter verliert den Kampf. Er geht zu Boden und kann nur noch robben. Bei etwaigen Proben würfelt er nur noch einen einzelnen W6. Wenn ihm nicht bald geholfen wird, muss er elendig verbluten.
11 Schaden und mehr	Tödlicher Schlag . Der Angreifer erledigt seinen Gegner mit einem einzigen blutigen Treffer!

WAS ZUM METZELN

Gegner	Männlichkeit	Kniffe	Gefährlich	Aufregend	Aggro	Geil
Schwertfutter	1	0	3	0	0	0
Klein aber zäh	2	1	6	6	1	1
Kräftig	2	1	8	8	1	1
Gefährlich	3	2	10	10	2	2
Ebenbürtig	3	4	13	13	4	4
Mächtig	4	6	25	25	6	6
Gewaltig	5	10+	50+	50+	12+	12+

Gibt es Blutvergießen gegen Schwertfutter, verwende diese Tabelle:

Bis 0:	Nur ein Kratzer.	Kein mechanischer Effekt.
1-4:	Fleischwunde.	Gefährlich -1.
5-6:	Tiefe Wunde.	Gefährlich -2, Männlichkeit -1.
7:	Kritische Wunde.	Der Verteidiger verliert den Kampf und ist außer Gefecht.
8+:	Tot!	Der Angreifer darf beschreiben, wie er den Verteidiger mit einem einzigen fiesen Schlag niedermetzelt. Sie heißen nicht ohne Grund Schwertfutter.

Gegner können auch Stärken und Schwächen haben. Ein gleichwertiger Gegner hätte vielleicht 1-3 Stärken, ein mächtiger Gegner vielleicht 2-4 und ein gewaltiger Gegner vielleicht 4-6.

Wilde Bestie	Männlichkeit	Kniffe	Gefährlich	Aggro	Schaden	Rüstung
Hunde	2	0	5	0	+1	0
Pferd	2	0	7	0	+2	0
Hirsch	2	1	8	1	+2	0
Wolf	2	1	10	2	+2	1
Adler	2	1	10	2	+2	1
Bär	3	1	15	3	+3	1
Tiger	4	2	20	5	+3	1
Drache	6	4	50	10	+5	2

Der hier dargestellte Drache ist ein durchschnittlicher ausgewachsener Drache. Jugendliche Drachen sind etwas schwächer, und es gibt auch noch deutlich größere und stärkere da draußen.

CHECKLISTE WERBEN

- » Er hat die Initiative: Annäherungsversuche.
- » Sie hat die Initiative: Zurückweisung.
- » Jeder Annäherungsversuch und jede „Verteidigung“ gegen Zurückweisung kostet 1 Aufregend.
- » Bande erhöhen Aufregend.
- » Der Widerspenstig-Wert der Frau ändert sich durch die Gunst des Momentes.
- » Aufregend und Widerspenstig werden bei Unterbrechungen nicht zurückgesetzt, es sei denn, es ist eine deutliche Zäsur eingetreten.
- » Bei jedem Wurf können Geil-Würfel eingesetzt werden, max. entsprechend der Männlichkeit des Charakters.
- » Die so eingesetzten Geil-Punkte verwandeln sich in Erfahrung.

ANNÄHERUNGSVERSUCHE

Frau gewinnt um 3 oder mehr	Desaster. Er macht sich komplett zum Narren. Sie gewinnt die Initiative und erhält +2W6 auf ihre erste Zurückweisung.
Frau gewinnt um 2	Fehlgriff. Er versaut es. Sie gewinnt die Initiative und erhält +1W6 auf ihre erste Zurückweisung.
Frau gewinnt um 1	Nicht gut genug. Er gerät ins Stocken. Sie gewinnt die Initiative.
Gleichstand	Kurzes Schweigen. Er kann abbrechen oder seine Annäherungsversuche mit -1W6 fortsetzen. Bricht er ab, kann sie eine Zurückweisung mit -1W6 beginnen, wenn sie will. Will sie auch nicht, trennen sich die Wege der beiden für diesmal.
Mann gewinnt um 1	Etwas regt sich. Er hat sie mit seinem Werben beeindruckt und erhält +1W6 für seinen nächsten Versuch.
Mann gewinnt um 2	Sie spricht an. Er ist auf dem richtigen Weg unter ihre Wäsche. Es gibt Annäherung, und er kann sein Werben fortsetzen.
Mann gewinnt um 3 oder mehr	Sie spricht heftig an. Offenbar weiß er genau, was diese Frau hören (oder spüren) will. Es gibt Annäherung, und er kann sofort mit +1W6 nachsetzen.

ZURÜCKWEISUNG

Mann gewinnt um 3 oder mehr	Desaster. Sie macht sich komplett zur Närrin. Er gewinnt die Initiative und erhält +2W6 auf seinen ersten Annäherungsversuch.
Mann gewinnt um 2	Harmlos. So kann sie ihn nicht beeindrucken. Er gewinnt die Initiative und erhält +1W6 auf seinen ersten Annäherungsversuch.
Mann gewinnt um 1	Nicht kühl genug. Sie gerät ins Stocken. Er gewinnt die Initiative.
Gleichstand	Kurzes Schweigen. Sie kann abbrechen oder ihre Zurückweisung mit -1W6 fortsetzen. Bricht sie ab, kann er einen Annäherungsversuch mit -1W6 wagen, wenn er will. Will er auch nicht, trennen sich die Wege der beiden für diesmal.
Frau gewinnt um 1	Nichts regt sich. Sie hat ihn mit ihrer Zurückweisung aus dem Konzept gebracht und erhält +1W6 für ihren nächsten Versuch.
Frau gewinnt um 2	Zurückweisung. Sie lässt ihn eiskalt auflaufen, und es entsteht Distanz. Sie kann ihre Zurückweisung fortsetzen.
Frau gewinnt um 3 oder mehr	Heftige Zurückweisung. Das tut weh. Sie lässt ihn richtig alt aussehen. Es entsteht Distanz, und sie kann sofort mit +1W6 nachsetzen.

ANNÄHERUNG

bis 1 Annäherung	Die Spannung steigt. Es prickelt, alles hält den Atem an, aber keine mechanischen Auswirkungen.
2-4 Annäherung	Das Eis schmilzt. Die Frau zeigt eindeutige Zeichen des Verlangens und gestattet dem Mann vielleicht eine Berührung oder einen kurzen Kuss. Widerspenstig -2.
5-7 Annäherung	Das Feuer lodert. Die Frau kann ihr Verlangen nur noch mühsam beherrschen und gestattet dem Mann auch intime Berührungen und leidenschaftliche Küsse. Widerspenstig -4 und -1W6 auf alle Würfe im Werben.
8 Annäherung und mehr	Unwiderstehlich! Die Frau gibt jeden Widerstand auf und wird zu seiner willigen Sexsklavine. Der Mann darf beschreiben, wie sie ihm verfällt und alle seine Wünsche erfüllt.
+1	wenn der Mann die Situation ausnutzt, um der Frau in passender Weise körperlich nah zu kommen (was „passend“ ist, entscheidet die Gruppe),
+2	wenn die Frau eine Menge nackte Haut des Mannes berührt oder wenn er ihre erogenen Zonen liebkost.

DISTANZ

bis 1 Distanz	Die Spannung sinkt. Sie Situation verspannt sich, aber keine mechanischen Auswirkungen.
2-4 Distanz	Es wird fröstig. Die Frau reagiert deutlich reserviert und zieht sich von körperlichem Kontakt zurück. Aufregend -2.
5-7 Distanz	Eismauer. Die Frau reagiert schroff und deutlich ablehnend und wird ihn nicht mal mehr nah an sich herankommen lassen. Aufregend -4 und -1W6 auf alle Würfe im Werben.
8 Distanz und mehr	Unerreichbar! Die Frau weist den Mann endgültig zurück. Sie wird niemals Sein, jedenfalls nicht in näherer Zukunft.
+1	wenn die Frau den Mann verspottet und sich über ihn lustig macht
+2	wenn die Frau den Mann vor anderen bloßstellt und/oder erniedrigt

DER RICHTIGE MOMENT

-3 Widerspenstig	Wenn die Frau mit Stechapfelwein abgefüllt ist.
-2 Widerspenstig	Wenn sie betrunken ist, wenn sie dem Mann ihr Leben schuldet, wenn der Mann sie schon einmal gehabt hat.
-1 Widerspenstig	Während der Fruchtbarkeitsriten, wenn die Frau Grund hat, dem Mann dankbar zu sein, wenn die Frau angetrunken ist.
+1 Widerspenstig	Wenn der Mann die Frau gegen ihren Willen gefangen hält, wenn es kalt oder ungemütlich ist, wenn der Mann sich eine ganze Weile nicht gewaschen hat.
+2 Widerspenstig	Wenn die Frau von einer verfeindeten Sippe stammt oder Fremdländerin ist (gilt nicht für die dekadenten Shuarinnen), wenn sich die Frau und der Mann gerade gestritten haben, wenn sie ihn früher bereits zurückgewiesen hat, wenn er sie mit einem anderen Mann teilen möchte, wenn die Frau einem anderen gehört (es sei denn, sie hat sich gerade mit ihm gestritten).
+3 Widerspenstig	Wenn die Frau eine Amazone ist (es sei denn, der Mann hat sie im Zweikampf besiegt), wenn er jemanden getötet hat, der ihr nahe stand.
+4 Widerspenstig	Wenn er jemanden getötet hat, den sie liebte.

GEIL

Du bist in der Wildnis großen Entbehrungen ausgesetzt und riskierst dabei Verwundung.	2 Geil
Du bringst ein wildes Tier eigenhändig zur Strecke und verspeist sein Herz oder seine Hoden roh.	2 Geil
Du bist in einen Kampf verwickelt (zusätzliche Punkte für jeden der nachfolgenden Punkte, der ebenfalls erfüllt ist).	4 Geil
Wenn die Gegner in der Überzahl sind (Schwertfutter zählt ab fünf Gegnern als Überzahl, kleine aber zähe oder kräftige Gegner ab drei):	+2 Geil
Wenn du mindestens eine tiefe Wunde davonträgst:	+2 Geil
Wenn du dich auf einen fairen Zweikampf mit einem gleichwertigen oder mächtigen Gegner einlässt:	+2 Geil
Wenn du dich auf einen Kampf mit einem gewaltigen Gegner einlässt:	+2 Geil
Wenn du dich mit einem gewaltigen Gegner duellierst:	+3 Geil
Wenn du den Kampf gewinnst:	+3 Geil

WAS ZUM FICKEN

Frau	Weiblichkeit	Kniffe	Widerspenstig	Kühl
Süßes Ding	2	1	5	1
Schönheit	3	2	10	3
Echt Geile Sau	4	3	20	5
Göttin	5	5+	40+	10+

Amazonen des verlorenen Stammes verfügen zusätzlich über Kampf-Kniffe in der angegebenen Anzahl, über Gefährlich-Punkte in gleicher Höhe wie Widerspenstig, und über Aggro-Punkte in gleicher Höhe wie Kühl. Ja, das heißt, dass sie umso besser kämpfen, je schöner sie sind. Was hast du erwartet?