

SL-Regeln

Die Eide, die den Honigverschworenen abverlangt werden, können vielfältig sein. So kann es um die Erkundung unerschlossener Schauplätze, das Finden vergessener Relikte, die Jagd einer schrecklichen Bestie, dem Schutz einer Bienensiedlung, der Zerstörung eines finsternen Kults oder vielem mehr gehen.



Um den goldenen Eid zu bestimmen, sind hier mehrere Zufallstabellen gelistet, die bei der Ideenfindung helfen sollen.

Was

Würfle 2W6, um zu bestimmen, was die Honigverschworenen tun sollen und welches Thema den Eid begleitet.

W6 Die Honigverschworenen sollen...

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | ...das jährliche Honigfest vor menschlichen Angreifer verteidigen. |
| 2 | ...den Waschbären erlegen, welcher sich am Honig der Bienen vergreift. |
| 3 | ...ein Treibhaus der Menschen erkunden. |
| 4 | ...ein Bienen-Gefängnis der Menschen zerstören. |
| 5 | ...neue Blüten (z.B. Lavendel, Akazien, Raps) finden, damit neuartiger Honig hergestellt werden kann. |
| 6 | ...eine berühmte Honig-Sommelière befreien und zur jährlichen Honigverkostung bringen. |

Wo

Würfel 2W6, um die Beschreibung des Schauplatzes, z.B. **Uralte Menschensiedlung**, zu bestimmen, wo der Eid die Honigverschworenen hinführt. Die Beschreibung soll als Anregung dienen.

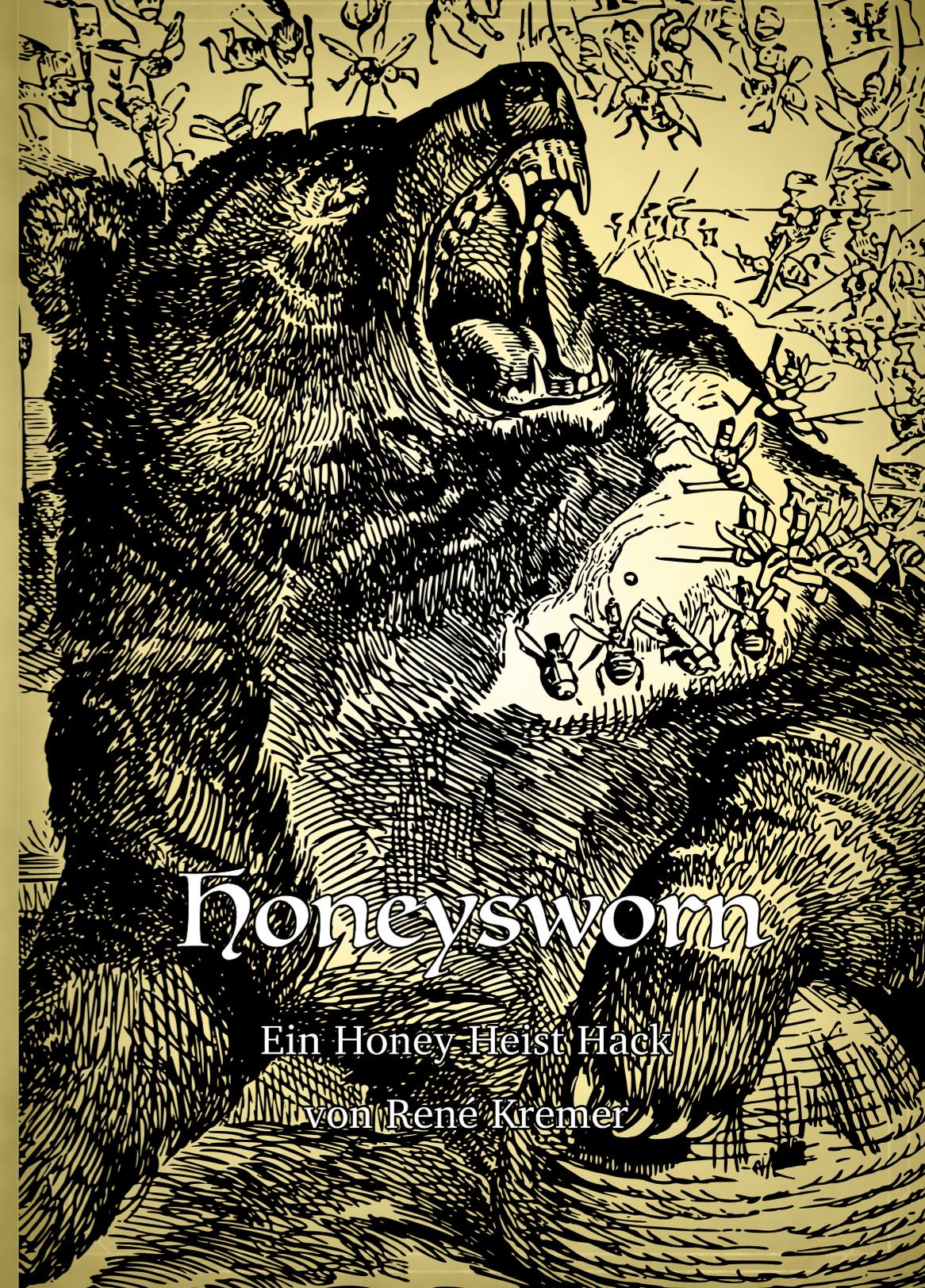
W6	Schauplatz	Thema des Schauplatzes
1	Imkerhof	Verdorben
2	Wald	Heilig
3	Höhle	Heimgesucht
4	Grabhügel	Bewacht
5	Gletscher	Riesig
6	Treibhaus	Uralt

Aber die Honigverschworenen wissen nicht...

Würfle W6, um zu bestimmen, welche Komplikation sich den Honigverschworenen in den Weg stellen könnte.

W6 Komplikation

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | An dem Schauplatz wohnt ein fanatischer Kult der Bienenkönigin. |
| 2 | Der Fluch des Honigknechts, ein ruheloser Geist eines Honigverschworenen, liegt auf diesem Schauplatz. |
| 3 | Eine alte Bestie lebt an diesem Schauplatz. |
| 4 | Ein intelligentes Artefakt ist dort gefangen und sucht einen Weg heraus, um soviel Honig wie möglich in sich auf zu nehmen. |
| 5 | Eine rivalisierende Truppe hat die Queste auch angenommen und will den belohnenden Honig für sich alleine. |
| 6 | Zwei Fraktionen umkämpfen den Schauplatz. |



Honeysworn

Ein Honey Heist Hack

von René Kremer

Honeysworn is based on Honey Heist by Grant Howitt, copyright Rowan, Rook and Decard. You can find out more and support these games at patreon.com/gshowitt or rowanrookanddecard.com.

Icons von game-icons.net und Lorc sowie Delapouite unter CC BY 3.0

Illustrationen von Pexels und Pixabay, Hintergrund von Nimgyu

This work is based on Ironsworn (found at www.ironswornrpg.com), created by Shawn Tomkin, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Kontakt über
@PenPaperDiceDE auf Twitter,
@PenPaperDice@pnpde.social
auf Mastodon oder per E-Mail
über info@pen-paper-dice.de

René Kremer – Pen Paper Dice
Auf dem Sand 20
23923 Wahrsow



PEN PAPER DICE

Drohnen haben sich von ihrer Königin abgewandt und einen eigenen Stamm der Gleichberechtigung gegründet.

Das Problem: Sie sind wenige und sie sind klein. Sie brauchen große Verbündete.

Du bist eine:r dieser Verbündeten und bewahrst den neuen Stamm des Nektars. Du bist ein Honigverschworener und durch die goldenen Eide an den Stamm gebunden. Diese Eide auf die Waben des süßen Saftes sind für dich heilig.

Es gibt jedoch zwei Dinge:

1. Du hast gelernt, dass der Schutz des Stammes und Erfüllen von Eiden dein Verlangen langfristig stillt.
2. Du bist ein verdammter Bär, gierig nach Honig.

Spielregeln

Charaktererschaffung

Würfle 3W6, um deine Charakter-Beschreibung, Bärenart sowie Talent und deinen Pfad zu bestimmen.

W6	Art	Talent
1	Grizzlybär	Raserei
2	Panda	Mystik: Hellsicht
3	Polarbär	Axtkampf
4	Schwarzbär	Mystik: Geisterruf
5	Kragenbär	Gerüsteter Kampf
6	Malaienbär	Mystik: Lichtschein

W6	Beschreibung
1	Erfahren
2	Gebrochen
3	Glaubwürdig
4	Leichtsinnig
5	Ehrenvoll
6	Mürrisch

W6	Pfad
1	Ermittlung
2	Handwerk
3	Kampfkunst
4	Mystik
5	Infiltration
6	Trickbetrug

Werte

Du hast zwei Werte. **Beide Werte starten auf dem Wert 3.**

EID: Wenn du nach deinen Vorstellungen handelst oder das Momentum der Geschichte hältst.

HONIG: Wenn du dein Momentum verloren hast oder mit Konsequenzen umgehen musst.

Aktionen

Wenn du handelst und der Ausgang einer Situation ungewiss ist, **würfle W6**. Wenn es unter oder gleich dem entsprechenden Wert ist, bist du erfolgreich.

Wenn du etwas entsprechend deines Pfades oder deines Talents tust, **würfle 2W6**.

Werte anpassen

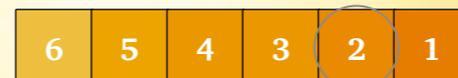


EID



HONIG

Start bei 3 ▼



Start bei 3 ▲

BESCHREIBE, WAS PASSIERT: Wenn dein Plan aufgeht, **bewege einen Punkt von Honig nach Eid** ►.

ZAHLE DEN PREIS: Wenn dein Plan fehlschlägt oder sich etwas deinem Eid in den Weg stellt, **bewege einen Punkt von Eid nach Honig** ◀.

Du kannst freiwillig



einen Punkt **von Honig nach Eid** bewegen, wenn du dich auf deine Queste zurück besinnst und neue Informationen oder einen Zwist durch einen Rückblick in die Geschichte einbringst.



einen Punkt **von Eid nach Honig** bewegen, wenn du jemanden unehrenhaft angreifst oder hintergehst oder dich deinem animalischen Verlangen nach Honig hingibst.

Das Ende

Wenn dein Wert in **HONIG** 6 erreicht, brichst du deinen Eid und wirst vom goldenen Nektar verschmäht. Alle wissen von deinem Bruch und du wirst ausgestoßen.

Wenn dein Wert in **EID** 6 erreicht, werden sich viele andere Drohnen an dich wenden und dich Eide auf Waben schwören lassen. Du bist gefangen in deiner heiligen Pflicht und der Quest-Hölle.

