FREAK-REGELN

METAL HEROES SPIELREGELN

R

*Hinweis: Die folgenden Seiten beinhalten die kompletten Regeln der **4. Edition** des Schwierigkeitsgrads **FREAK**. Solltest du einen anderen Level gewählt haben (also PUSSY oder ROCKER) dann lade dir bitte das entsprechende PDF runter.*

R1 Schwierigkeitsgrad

Trage deine Entscheidung, mit dem ultimativen Schwierigkeitsgrad Freak zu spielen, im Metal-Logbuch ein, indem du dort das 3-Gitarren-Symbol unter ***Level*** ankreuzt.

Wichtig; Hast du den R1 Regeltext im Buch noch nicht gelesen, so hole dies bitte jetzt nach, um die Anwendung der unterschiedlichen Regel-gitarren-Symbole zu verstehen.

R2 Power off!

Manchmal endet die Story abrupt, ganz plötzlich, aus heiterem Himmel. Entweder weil du dich zu blöd angestellt hast oder etwas Unvorhergesehenes eingetreten ist. Dann heißt es: „Power off!".

Wenn dir so etwas passiert – was soll's?! Das ist die normale Härte bei einem Spielbuch!

Dein Vorteil als Rock-Gott-Anwärter: Du kannst ohne Probleme wieder einsteigen, an einer Stelle, bevor du es verbockt hast. Am Ende der Power off!-Sektion ist in Klammern nämlich ein Rücksetzpunkt angegeben (Repeat). In der Regel wirst du einige Sektionen zurückversetzt und kannst deine letzten Entscheidungen korrigieren, die zum kläglichen Ende führten.

Freunde der gepflegten Statistik dürfen übrigens jedes ihrer Ableben dokumentieren, indem sie auf der ersten Seite des Metal-Logbuchs einen Kreis unter ***Power offs*** abstreichen.

R

R3 Schicksal per Pokerkarten

Oft entscheidet das Schicksal, sprich der Zufall, wie sich offene Situationen oder auch Konzerte entwickeln. Um festzulegen, ob es eher gut oder mies läuft, wirst du dann aufgefordert, eine Karte aus einem Poker-Spiel zu ziehen.

Hast du kein Poker-Deck zur Hand, kannst du auch eine beliebige Seite aus dem vorderen Bereich dieses Buches aufschlagen und die Karte akzeptieren, die dort abgebildet ist. Ziehst du einen Joker (hier Reaper), darfst du dir aussuchen, welche Karte bzw. Farbe (also Kreuz ♣, Karo ♦, Herz ♥ oder Pik ♠) es sein soll!

R4 Einfluss

Damit du, Taylor, das Schicksal und das Umfeld der Metal Heroes manipulieren kannst, besitzt du Einfluss-Punkte. Sie sind im Metal-Logbuch auf der ersten Seite zu finden.

Ein Punkt Einfluss entspricht einem ausgefüllten Kreis. Verlierst du einen, radierst du ihn einfach aus. Natürlich kannst du nur solange Einfluss ausüben, solange dir Punkte zur Verfügung stehen.

Als Regel-Freak beginnst du lediglich mit 4 Einfluss-Punkten! Trage sie nun im Metal-Logbuch ein.

R5 Einfluss ausüben

Sollte eine Sektionsentscheidung den Einsatz von Einfluss erfordern, ist vor der Sektionsnummer ein kleiner schwarzer Kreis • abgebildet.

Beispiel:

Möchtest du den Weihnachtsmann kontrollieren?
Ja, Geschenke für alle! > ***•612***
Nein, ihr ward nicht brav! > ***101***

Entsprechend darfst du die erste Option nur dann wählen, wenn du noch mindestens einen Einfluss-Punkt abstreichen kannst.

Karten per Einfluss manipulieren

Immer wenn du eine Poker-Karte ziehen musst, darfst du Einfluss einsetzen, um selbst zu bestimmen, welche Karte bzw. Farbe zur Anwendung kommt. Das darfst du sogar nachträglich machen! Sprich, passt dir die gezogene Karte nicht in den Kram, setzt du Einfluss ein und legst einfach deine Wunschkarte bzw. -farbe fest.

R6 Metal Moment

Gelegentlich erleben die Metal Heroes besondere Momente der Gemeinschaft, machen erhebende Fanerfahrungen oder legen eine außergewöhnliche Performance hin – einen sogenannten Metal Moment!

Dann kannst du deinen göttlichen Einfluss einsetzen, um diese Erlebnisse zu verstärken, sie also noch gigantischer machen! Doch Doch Vorsicht! Vielleicht bewirkt eine solche Übertreibung exakt das Gegenteil …

R7 Eigenschaften der Metal Heroes

Jedes Bandmitglied besitzt drei positive Eigenschaften, die seinen Charakter darstellen:

Skill* | *Power* | *Presence

Sie können einen Wert von 2 (ganz okay) bis maximal 5 (saugut) annehmen. Sie stehen für:
- *Skill (Talent, Kreativität, Cleverness)*
- *Power (Hingabe, Ausdauer, Mut, Kraft)*
- *Presence (Ausstrahlung, Erfahrung, Überzeugungskraft)*

Verbesserung einer Eigenschaft

Es gibt Momente, da wachsen die Metal Heroes über sich hinaus und die Werte ihrer Eigenschaften erhöhen sich. Sollte dies der Fall sein, wirst du im Text aufgefordert, den nächsten Balken der entsprechenden Eigenschaft auszumalen.

Ego – die Schattenseite eines Rockers

Neben den drei positiven Eigenschaften der Charaktere musst du dich noch mit der dunklen Seite der Macht, ihrem Ego (Eigennutz, Eitelkeit), herumschlagen.

Diese negative Eigenschaft errechnet sich aus den drei positiven: Für jeden Punkt ab einem Wert von 4 bei Skill, Power und Presence (grau hinterlegter Bereich im Metal-Logbuch) erhöht sich das Ego nämlich ebenfalls um einen Punkt. Klar, je besser man ist, je mehr einen die Leute anhimmeln, desto eher hebt man ab …

R

R8 Checks

Ein Check ist die Überprüfung einer Eigenschaft einer der Metal Heroes per Würfelwurf. Dazu rollst du einen weißen und einen schwarzen 6-seitigen-Würfel (oder sonstwie unterschiedliche*).
Der weiße steht für die zu testende Eigenschaft (Skill, Power oder Presence), der schwarze für das Ego.
Spieltipp: Am unteren Seitenrand der meisten Buchdoppelseiten sind zwei Würfel abgebildet. Das zufällige Aufschlagen einer Seite erspart dir das Werfen echter Würfel, solltest du keine zur Hand/keinen Platz haben oder dir das Klappern auf den Zeiger gehen.
Faustregel für dieses Spielbuch: Es ist gut, niedrige Zahlen zu würfeln!

Beide Eigenschafts-Würfel auswerten

Regel-Freaks müssen bei allen Checks stets beide Würfel berücksichtigen!
Zeigt der weiße Würfel eine Zahl höher als der zu prüfende Eigenschaftswert, dann ist der Check misslungen.
Ist die Zahl kleiner, ist der Check gelungen.
Ist die Zahl gleich, gilt der Check zunächst einmal als gelungen. Jedoch kann es sein, dass ein „Ego-Trip“ dir einen Strich durch die Rechnung macht. Dann musst du nämlich den …

Ego-Würfel auswerten

Entspricht der weiße Würfel nämlich exakt der Höhe der Eigenschaft, wird überprüft, ob dem Charakter sein Ego im Weg steht. Dazu wird der schwarze Würfel herangezogen:
Ist die Augenzahl des Ego-Würfels kleiner oder gleich dem Ego-Wert, dann gilt der eigentliche Check auf Skill, Power oder Presence doch noch als misslungen.

Fuck off!

Zeigt der Ego-Würfel sogar das Fuck off!-Symbol 👍, dann ist der Check definitiv misslungen, egal was der weiße Würfel zeigt!
Spieltipp: Natürlich kannst du auch einen handelsüblichen Würfel zum Ego-Check nutzen, also einen mit einer ⚅-Seite. Diese Seite gilt dann eben als „Fuck off!“ (⚅ entspricht 👍).

**) Der Special Edition von Metal Heroes – and the Fate of Rock liegen genialerweise beide benötigten Würfel, inklusive dem schwarzen Fuck off!-Würfel, bei.*

Beispiele:
Joey muss einen Presence-Check ablegen. Er hat zum Zeitpunkt des Checks die Werte ***Presence 4*** *und* ***Ego 2****.*
1. Beispielwurf: ⚀, ⚅
Der Check ist gelungen, da der weiße Würfel weniger anzeigt als die Höhe der Eigenschaft (hier spielt der Ego-Würfel also keine Rolle).
2. Beispielwurf: ⚃, ⚅
Der Check ist misslungen. Bei Gleichheit des weißen Würfels mit dem Eigenschaftswert wird noch der Ego-Wurf ausgewertet. In diesem Fall springt das Ego an und der Check gilt als misslungen.
3. Beispielwurf: ⚀, ✋ *(Fuck off!)*
Der Check ist definitiv misslungen. Das Fuck off! des Ego-Würfels macht selbst die „perfekte 1" des weißen Eigenschaftswürfels zunichte.

R9 Bandchemie

Der Zusammenhalt der Band. Oberwichtig, bei der ganzen intriganten Scheiße, die jeden Tag im Musikgeschäft abgeht! Je besser die Bandchemie, desto weniger anfällig sind die Jungs für negative Einflüsse von außen oder interner Querelen. Du trägst den Wert auf Seite 4 des Metal-Logbuchs ein.

Bandchemie einsetzen bei misslungenen Checks

Achtung, jetzt wird's interessant! Du darfst jederzeit Bandchemie einsetzen, um einen misslungenen Check (oder gar ein Fuck off!) zu korrigieren! Das Kollektiv verhindert dann quasi das Schlimmste. Willst du also – selbst im Nachhinein – einen Check gelingen lassen, dann streiche einen Punkt der Bandchemie ab und tue so, als sei der Check regulär gelungen.

Sinkt der Wert auf null, kannst du natürlich keine Checks mehr korrigieren – die Toleranz der Bandmitglieder ist erschöpft.
Spieltipp: Da sich die Bandchemie nur selten (eventuell durch coole PR-Aktionen, erfolgreiche Gigs oder einfach nur Augenblicke der Freundschaft) wieder aufbaut, solltest du sie nicht sinnlos raushauen!

Aufgebrauchte Bandchemie

Ist die Bandchemie aufgebraucht und du wirst aufgefordert, einen weiteren Punkt abzustreichen, lies sofort bei der Sektion weiter, die im Metal-Logbuch beim Bandchemie-Icon angegeben ist!

R10 Specials – Verborgene Talente der Metal Heroes

Jetzt wird's individuell! Jedes der vier Bandmitglieder hat ein besonderes, noch verborgenes Talent. Dieses gilt es aber erst zu finden! Hast du diese geheime Seite entdeckt, dann darfst du den Kreis beim Special-Symbol des entsprechenden Charakters im Metal-Logbuch ankreuzen.

Welche Spezialfähigkeiten die vier Jungs haben und was sie bringen? Nicht so schnell! Wenn du sie findest, erfährst du alles Nötige.
Hinweis: Direkt an den Special-Symbolen im Metal-Logbuch sind die Sektionsnummern angegeben, wo die Specials samt Regelerläuterung zu finden sind, solltest du sie vergessen haben.

R11 Sicherungen

Zuweilen kommt es vor, dass einer der Metal Heroes ausflippt. Dann brennt ihm eine Sicherung durch und du musst eines seiner Sicherungssymbole im Metal-Logbuch markieren (immer von links nach rechts), indem du den hellgrauen Blitz ausmalst.
Jeder deiner Helden hat drei Sicherungen. Ist auch die letzte durchgeknallt, lies sofort bei der Sektion weiter, die auf dem Icon der 3. Sicherung angegeben ist.
Kostenloser Insider-Spieltipp: Versuche das zu vermeiden!

BAND-GEFÜGE

Eine Band – insbesondere eine primitive Rock-Band – ist ein anfälliges Konstrukt aus kreativen Individualisten und egomanischen Spinnern. Diese hochexplosive Mischung unter Kontrolle zu behalten ist also eine echte Herausforderung, selbst für einen mit-allen-Bieren-gewaschenen Rock-Gott!
Folgende Regeln geben die dynamischen Zusammenhänge innerhalb unserer speziellen Gruppe Wahnsinniger wieder:

R12 Fanbase

Der Bekanntheitsgrad der Band und somit der Wert schlechthin! Je höher die Fanbase, desto mehr Leute kennen und lieben die Metal Heroes und desto mehr aufregende Gigs und Trips werden sich für sie ergeben. Für jeden erhaltenen Punkt füllst du wie gewohnt einen Kreis von links nach rechts aus.

R13 Supporter – Die Band-Helfer

Im Dunstkreis der Metal Heroes bewegen sich mitunter wichtige Leute, wie Manager oder Roadies, die die Jungs auf ihrem Weg zum ultimativen Weltruhm versuchen zu unterstützen.
Lernen deine Schützlinge einen solchen besonderen Menschen kennen, wirst du aufgefordert, diesen im Metal-Logbuch unter ***Supporter*** zu markieren.

R14 Repertoire

Essenziell für die Metal Heroes ist ihr musikalisches Repertoire, also all ihre Songs, die sie im Laufe ihrer Karriere schreiben und komponieren.
Das Repertoire ist die Grundlage für ihre Auftritte und Alben. Es umfasst eine Auswahl von 40 Tracks, wobei die Band erst nach und nach Songs und Genres daraus meistern werden. Sprich, diese Liste stellt nur ihr theoretisches Potenzial dar, nicht das, was sie tatsächlich beherrschen!
Welche Songs aktiviert werden, welche Gewichtung die Genres im Einzelnen erfahren, hängt nämlich maßgeblich von dir ab!

R

R15 Metal-Genres

Jeder Song im Repertoire (siehe ***R14***) der Metal Heroes ist einem dieser sechs Sub-Genres des Metal zugeteilt:

Classic | Death | Thrash | Nu | Power | Symphonic

Je unterschiedlicher das Liedgut der Metal Heroes, desto größer sind die Erfolgsaussichten beim Publikum. Oft gilt es nämlich den passenden Stil oder Song für eine bestimmte Zielgruppe in petto zu haben. Einen kleinen Metal-Genre-Crash-Kurs gibt es übrigens unter *X-tras: „Die Genres des Heavy Metal"*.

Metal-Genres meistern

Um die Songs eines Genres für die Metal Heroes zugänglich zu machen, müssen sie sich zunächst für diesen Stil begeistern, nötige Techniken erlernen oder einfach die richtigen Leute kennenlernen. Wann es soweit ist, erfährst du im Text. Dann malst du die Überschrift im Repertoire einfach aus und das Genre gilt als gemeistert.

Die Eigenschaften der Metal-Genres

Jedem Metal-Genre sind stilistische Eigenschaften zugeordnet, die festlegen, welcher Performance-Check (siehe ***R18***) vom Leader eines Songs abgelegt werden muss.

Wichtig: Ist mehr als eine Eigenschaft zugeordnet, wird der Performance-Check stets gegen die schwächste ausgeführt!

Genre	*Skill*	*Power*	*Presence*
Classic			●
Death		●	
Thrash	●		
Nu	●	●	
Power		●	●
Symphonic	●		●
Glorious Tracks	●	●	●

Spieltipp: Beim Repertoire im Metal-Logbuch sind die Eigenschaften neben den Überschriften der einzelnen Metal-Genres ebenfalls als Icon dargestellt.

R16 SONGS

Das Herzstück einer Band sind ihre Songs. Sie unterscheiden sich nicht nur in Sachen Genre, sondern auch in ihrer Beliebtheit und dem künstlerischen Anspruch. In den folgenden Abschnitten erfährst du, wie man Songs aktiviert und sie berühmt macht!

Songs aktivieren

Wirst du im Text aufgefordert einen Song zu aktivieren, dann mache einen Kreis um dessen Track-Nummer (die Zahl mit dem #-Symbol) im Repertoire des Metal-Logbuchs.

Song-Punkte

Immer dann, wenn die Band frischen musikalischen Input erfährt oder Zeit für Kreativität bleibt, gibt es Song-Punkte. Mit ihnen aktiviert man Songs! Du trägst die Song-Punkte in der gleichnamigen Leiste im Metal-Logbuch ein.
Wichtig: Song-Punkte, die über das Maximum von 10 hinausgehen, verfallen! Spare also nicht zu lange, sonst verschenkst du welche!

Song-Punkte investieren

Gelegentlich wirst du aufgefordert, das angesammelte kreative Potenzial der Metal Heroes zu investieren. Dann müssen die Song-Punkte – zumindest teilweise – in die Aktivierung neuer Songs umgewandelt werden. Dabei ist zu beachten, dass nur Songs aus bereits gemeisterten Genres aktiviert werden dürfen!
Songs sind unterschiedlich schwierig zu aktivieren, erkennbar an der weißen Zahl im schwarzen Kreis. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte investiert werden müssen, um diesen Song zu aktivieren.

Beispiel: Soll die Band den Death-Song „Into the Ruins“ beherrschen können, musst du zunächst 3 Song-Punkte abstreichen und anschließend einen Kreis um dessen Track-Nummer #10 zeichnen. Der Song gilt somit im Repertoire der Metal Heroes als aktiviert und kann ab sofort sowohl performed als auch veröffentlicht werden.

R

Fame

Jeder Song hat einen bestimmten Bekanntheitsgrad, genannt Fame. Je mehr Leute einen Song kennen und lieben, desto mehr Fame-Sterne ★ hat er.

Fame	*Relevanz*
☆☆☆☆	*unbedeutend*
★☆☆☆	*bekannt*
★★☆☆	*beliebt*
★★★☆	*berühmt*
★★★★	*legendär*

Durch Spielen auf Gigs, nutzen von PR-Aktionen, Verbreitung über die Medien usw. kann die Fame eines Songs steigen.
Wenn du einen Blick auf das Repertoire im Metal-Logbuch wirfst, wirst du feststellen, dass sie sich allerdings sehr in ihrem Fame-Potenzial (Anzahl der leeren Sterne ☆) unterscheiden. Nur wenige Songs bieten überhaupt die Möglichkeit, vier Fame-Sterne zu erreichen und somit „legendär“ zu werden. Andere wiederum kommen so gut bei den Fans an, dass sie bereits zu Beginn einige ausgefüllte Fame-Sterne mitbringen.

Leader

Bei jedem Song übernimmt einer der Metal Heroes die Führungsrolle. Der Leader ist der Kerl, der das fette Solo spielt oder schlicht das Herz der Performance darstellt.
Bei Auftritten wird per Check auf eine für das Genre des Songs maßgebliche Eigenschaft das Können des Leaders überprüft, wie gut die Performance war (siehe ***R18*** *„Performance-Check“*).

Anspruch

Nicht jeder Song ist künstlerisch gleich anspruchsvoll. Manche sind einfach aufgebaut, andere komplex arrangiert. Je mehr Anspruch-Punkte ⬢ ausgefüllt sind, desto anspruchsvoller ist er.

Anspruch	*Bezeichnung*	*Performance-Modifikation*
⬢⬡⬡	*schlicht*	⚀–1 *(Check erleichtert um 1)*
⬢⬢⬡	*ambitioniert*	*keine*
⬢⬢⬢	*komplex*	⚀+1 *(Check erschwert um 1)*

Steigern des Anspruchs

Eigentlich steht der Anspruch für jeden Song fest. Nur in seltenen Ausnahmefällen kann dieser Wert noch steigen. (Dies wird im Sektionstext ausdrücklich erwähnt.)
Spieltipp: Der Anspruch eines Songs steht nicht zwangsläufig in Verbindung mit dessen Fame-Potenzial. Schließlich kann auch ein simpler Track richtig abräumen!

Modifikation des Performance-Checks

Abhängig von der Höhe des Anspruchs kann der Performance-Check eines Songs bei einem Gig modifiziert werden (siehe Tabelle oben).
Während bei Songs mit Anspruch 1 der Check um 1 erleichtert wird, ist er bei komplexen Songs (Anspruch 3) um 1 schwieriger.

R17 Glorious Tracks

Aufmerksame Zeitgenossen wird sicher bereits die siebte und letzte Kategorie des Repertoires aufgefallen sein, die „Glorious Tracks“. Die natürlich kein eigenständiges Metal-Genre sind, sondern Songs mit dem „gewissen Etwas“.
Dieses einzigartige Liedgut kann aber nicht per Song-Punkte aktiviert werden, sondern versteckt sich irgendwo in der Geschichte! Du darfst also nur dann einen Kreis um die Track-Nummer eines Glorious Tracks machen, wenn du dazu aufgefordert wirst!
Spieltipp: Mehr Details zu jedem dieser besonderen Songs findest du im Kapitel X-tras unter „Glorious Tracks Inside“.

R

Extra-Regeln bestimmter Songs

Manche Songs (insbesondere die Glorious Tracks) besitzen einen Bonus-Fame-Stern ☆. Wird dieser Stern ausgefüllt, schaltet sich für den Song ein Bonus frei. Mehr dazu gibt es unter *„Glorious Tracks Inside“* der *X-tras*.

R18 GIGS

Ein Gig ist ein Auftritt vor Publikum. Das kann ein Konzert in einem Club, in einer gut besuchten Halle oder auch ein fettes Open-Air vor Tausenden begeisterter Fans sein.
Gigs sind das Kerngeschäft der Metal Heroes. Insofern sollte es nicht verwundern, dass es dazu auch Regeln gibt.

Gig-Score

Um die Begeisterung der Fans bei einem Konzert auszudrücken, gibt es den Gig-Score. Dieser Wert wird am Ende des Auftritts ermittelt und ist die Summe aller zur Stimmung beitragenden Elemente, wie relevante Songs, Show-Einlagen oder anderen, unvorhersehbaren Einflüssen.

Tour-Book

Im Metal-Logbuch gibt es unter ***Tour-Book*** eine Liste aller Spielorte. Dort finden sich hinter den Namen der Gigs zumeist die Felder **A**, **B** und **C** (zum Eintragen möglicher Modifikatoren wie Gig-Challenges) sowie das Feld **P** (für die Performance-Bewertung).

Rock the Boat USA 782 **A** **B** **C** **P** **S**

Im Feld **S** wird am Schluss die Summe aller Werte, der Gig-Score, eingetragen.

Setlist

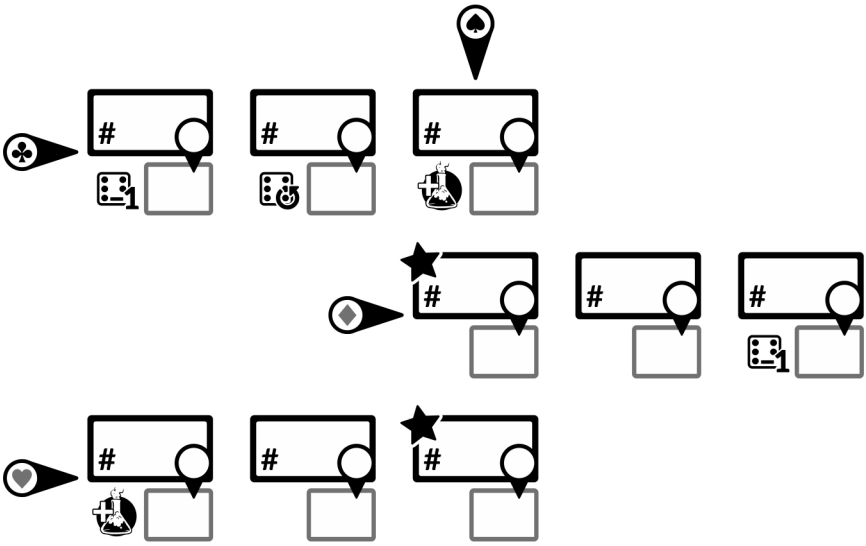
Die Setlist ist eine Auswahl aktivierter Songs aus dem Repertoire der Metal Heroes, die während eines Gigs gespielt werden. Die benötigte Songanzahl für eine Setlist variiert. Sie reicht von nur einem bis hin zu 18 Songs!

Spieltipp: Die Zahl „782“ im kleinen schwarzen Feld ist die Sektionsnummer, wo das Gig-Muster zu Rock the Boat zu finden ist.

Wichtig: Natürlich darf ein Song nicht mehrmals bei einem Gig gespielt werden, sprich er darf nur einmal auf der gesamten Setlist (inklusive möglicher Zugaben) auftauchen! Auch wenn dies bedeutet, dass Song-Felder freibleiben müssen, da das Repertoire nicht mehr hergibt.

Gig-Muster – festlegen der Setlist

Jeder Gig wird in Form eines mehr oder weniger komplexen Musters dargestellt. Die größeren Gig-Muster mit ihren quadratischen Song-Feldern erinnern dich vielleicht an ein Kreuzworträtsel. Sie tauchen immer dann in den Kapiteln auf, wenn die Metal Heroes einen Gig spielen müssen. Hier ein Beispiel für ein mittelgroßes Gig-Muster:



Du legst die Setlist fest, indem du die Track-Nummern der zu spielenden Songs in die vorgegebenen Kästchen (Felder mit dem #-Symbol) der Song-Felder einträgst.

Spieltipp: Nicht immer ist es ratsam, nur die „besten" Songs in die Setlist zu übernehmen. Das Publikum steht vielleicht auf ein anderes Genre oder ein bisher eher unbekannter Song könnte gepusht werden.

R

Song-Felder

Jedes Song-Feld besteht aus drei Grundelementen: Zunächst dem #-Feld, in das die Track-Nummer des Songs eingetragen wird, einem Kreis zur Markierung, ob der Performance-Check (Erläuterung nächste Seite) gelungen ist oder nicht, sowie einem Punkte-Feld, wo letztendlich die erzielten Performance-Punkte eingetragen werden.

*Beispiel: In diesem Song-Feld wurde Song **#12 „Altars of Sacrifice“** gespielt. Der Performance-Check ist offensichtlich gelungen (Kreis abgehakt) und es gab 4 Performance-Punkte.*

Manche Song-Felder haben zusätzliche Symbole (siehe die erste Reihe im Gig-Muster-Beispiel links). Diese Bonus-Symbole werden unter *„Besondere Song-Felder“* (***R19***) erläutert.

Relevante Songs

Jede Location, jeder Auftritt ist anders und schon Kleinigkeiten können die Atmosphäre beeinflussen. Der Zufall spielt also eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, welche Songs für die Stimmung relevant sein werden.

Sind alle Song-Felder ausgefüllt, wird bei manchen Gig-Mustern eine Karte gezogen, die die relevanten Songs festlegt. Insbesondere große Gig-Muster haben am Rand Pfeile mit den vier Karten-Symbolen. Die Pfeile mit den Symbolen zeigen an, welche Reihe oder Spalte von Song-Feldern relevant wird.

Hast du beispielsweise eine ♥8 gezogen, sind nur die Felder relevant, die durch den ♥-Pfeil angedeutet sind (im Beispiel zuvor entspräche das den drei Feldern der untersten Reihe). Markiere diesen Pfeil.

Manchmal gibt es sogar zwei nummerierte Pfeile mit dem gleichen Symbol: In diesem Fall kreuze beide an (solltest du eine ♠-Karte gezogen haben), denn beide Reihen bzw. Spalten gehören zu den relevanten Songs!

Wichtig: Es werden immer nur relevante Songs zur Berechnung der Gig-Score herangezogen! Oder anders formuliert: Auf alle anderen Songs wird kein Performance-Check abgelegt. Sie werden komplett ignoriert.

*Spieltipps: Nutze deinen Einfluss! Sollte dir die gezogene Karte nicht in den Kram passen, kannst du durch Einsatz eines Einfluss-Punktes das Schicksal abwenden und selbst bestimmen, welche Songs für diesen Gig relevant werden! (Siehe **R5** „Karten per Einfluss manipulieren".)*
Die meisten Reihen und Spalten der Gig-Muster überschneiden sich an einigen Punkten. Entsprechend sind solche kreuzende Song-Felder besonders interessant, da dort die Wahrscheinlichkeit deutlich höher ist, dass ein eingetragener Song tatsächlich relevant wird.

Performance-Check
Im Prinzip ist ein Performance-Check ein normaler Eigenschafts-Check (siehe ***R8*** *„Checks"*), der jedoch stets im Rahmen eines Gigs abgelegt wird.
Solltest du im Sektionstext aufgefordert werden, den Gig-Score zu ermitteln, gehe nun alle relevanten Songs der Setlist durch und checke die Performance der jeweiligen Leader!
Dazu würfelst du gegen die Eigenschaft, die das Genre des Songs erfordert (siehe ***R15*** *„Die Eigenschaften der Metal-Genres"*).
Thrash erfordert beispielsweise Skill. Hat das Genre mehrere Eigenschaften (Power-Metal beispielsweise Power und Presence), musst du stets die schwächste Eigenschaft des Leaders checken.

*Beispiel: Joey ist Leader des Songs **„Raw Nature" (#22)** im Genre Nu (Genre-Eigenschaften sind **Skill** und **Power**). Seine Werte sind **Skill** 4 und **Power** 3. Somit muss er seinen **Performance-Check** auf **Power**, den schlechteren Wert, also 3, ablegen.*

Ist der Performance-Check gelungen, hake den kleinen Kreis im Song-Feld ab. Ist er misslungen, mache ein Kreuz hinein.

R

Modifizierter Performance-Check durch Anspruch
Da „Raw Nature“ jedoch Anspruch 3 hat (sehr schwierig zu performen), gibt es einen weiteren Abzug von 1! Joey muss also einen Power-Check gegen 2 schaffen, sprich eine 1 oder 2 würfeln (siehe ***R16*** *„Anspruch“).*

Performance-Punkte
Hast du den Performance-Check für einen relevanten Song abgelegt, kannst du errechnen, wie viele Performance-Punkte es für ihn gibt.

Check gelungen (abgehakt): Fame + Anspruch des Songs
Check misslungen (angekreuzt): nur die Fame des Songs
Song-Feld leer: keine Punkte

Beispiel: Die Band spielt unter anderem „Crawling Crusader“ (#18). Der Song hat Fame 2 und Anspruch 3. Gelingt der Performance-Check von Leader Joey, gäbe es 5 Performance-Punkte (Fame 2 + Anspruch 3).
Wäre der Check misslungen, sind es hingegen nur 2 Punkte (einzig die Fame würde zählen).
Vereinfacht gesagt: Die Fame bringt sichere Punkte, während der Anspruch mit Gelingen des Performance-Checks als Bonus hinzukommt.

Gig-Score berechnen
Sind für alle relevanten Songs die Performance-Checks abgelegt worden, addiere alle Performance-Punkte und trage diesen Wert ins Feld **P** hinter der Gig-Bezeichnung im Tour-Book ein.
Zum Abschluss verrechnest du noch mögliche Modifikatoren der Felder **A**, **B** und **C** (sofern vorhanden) und erhältst den Gig-Score. Diesen Wert trägst du ins Feld **S** ein. Fertig.

R19 Besondere Song-Felder

Insgesamt gibt es 3 Bonus-Symbole, die Song-Feldern zugeordnet sein können:

Bandchemie plus

Die Bandchemie steigt um 1, gelingt der Performance-Check!

Gig-Highlights ★

Manche Song-Felder haben einen Stern. Diese Songs sind sogenannte Gig-Highlights. Gelingt hier der Performance-Check, erhält dieser Song augenblicklich einen weiteren Fame-Stern!
Wichtig: Dieser Fame-Stern zählt zur Berechnung der Gig-Score hinzu! Songs, die bereits ihr Maximum an Fame erreicht hatten, bekommen natürlich keinen weiteren Stern.
Spieltipp: Es mag also clever sein, nicht ständig Songs mit maximaler Fame als Gig-Highlight zu spielen …

Super-Highlights

Die Super-Highlights sind quasi gepimpte Gig-Highlights. Sie tragen eine Sternschnuppe und haben den Bonus, dass der durch einen gelungenen Performance-Check gewonnene Fame-Stern entweder dem gerade performten Song selbst (siehe *„Gig-Highlights“*) oder einem anderen Song auf der Setlist (dies kann auch ein nicht relevanter Song sein) hinzugefügt werden darf. Ein solcher Song darf jedoch selbst weder ein Highlight noch Super-Highlight sein!

Performance-Check-Modifikationen

Regel-Freaks spielen mit diesen beiden weiteren Bonus-Symbolen:

Check-Bonus

Der Performance-Check für diesen Song ist um 1 erleichtert.

2. Chance

Bei diesem Song darf ein zweites Mal gewürfelt werden, sollte der erste Performance-Check misslungen sein! Im RPG-Jargon auch „Re-Roll“ genannt.

R

R20 Zugabe! Zugabe!

Teilweise dürfen die Metal Heroes bei einem Gig auch Zugaben einplanen. Die Track-Nummern dieser Songs müssen in die eigens dafür vorgesehenen Zugabe-Song-Felder eingetragen werden und dürfen wie alle anderen nicht doppelt vorkommen. Gibt es keine solchen-Felder, kann auch keine Zugabe gespielt werden.

Damit eine Zugabe überhaupt performt werden darf, müssen die Fans am Ende des Gigs natürlich so begeistert sein (ein gewisser Gig-Score erreicht), dass sie eine fordern. Tun sie das nicht, verfällt das Potenzial der Zugabe.

Wichtig: Zugaben zählen nicht zur Gig-Score (deshalb ist das Punkte-Feld ausgegraut), können aber – falls ihr Performance-Check gelingt – fette Boni, wie Super-Highlights, bringen!

Einschränkungen der Setlist

Es gibt Fangruppen bzw. Veranstalter, die einen besonderen Geschmack oder klare Erwartungen haben. Insofern kann es bei der Erstellung der Setlist zu Beginn eines Gigs zu Einschränkungen kommen, indem beispielsweise nur Songs mit bestimmtem Anspruch oder Genre zugelassen werden.