


PUSSY-REGELN

METAL HEROES SPIELREGELN

R

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

R1 Schwierigkeitsgrad

Trage deine Entscheidung, mit dem Schwierigkeitsgrad Pussy zu spielen, im Metal-Logbuch ein, indem du dort das 1-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 Regelgitarren-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.



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-Pussy beginnst du mit 6 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 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

Die negative Seite eines Charakters, sein Ego, wird bei deinem gewählten Schwierigkeitsgrad nicht berücksichtigt.

R8 Checks

Ein Check ist die Überprüfung einer Eigenschaft einer der Metal Heroes per Würfelwurf. Dazu rollst du einen 6-seitigen-Würfel.

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! ▶

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

Den weißen Eigenschafts-Würfel auswerten

Zeigt der weiße Würfel eine Zahl höher als der zu prüfende Eigenschaftswert, dann ist der Check misslungen.

Ist die Zahl kleiner oder gleich, ist der Check gelungen.

Wichtig: In der Pussy-Variante der Regeln wird der schwarze Ego-Würfel bei Checks komplett ignoriert!

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 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!

R10 Specials – Verborgene Talente der Metal Heroes

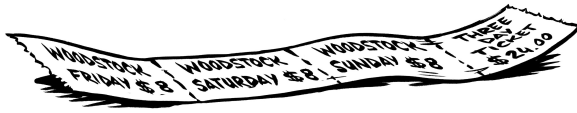
Jetzt wird's individuell! Jedes der vier Bandmitglieder hat ein besonderes, noch verborgenes Talent. Dieses gilt es aber erst zu finden!




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, Freundchen! 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!

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.

R

Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist das Repertoire allerdings nur eine Randerscheinung. Du wirst es nur selten selbst aktiv gestalten können.

R15 Metal-Genres

Jeder Song im Repertoire 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.

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. Jedoch ist für dich als Regel-Pussy nur das Aktivieren interessant. Alle anderen Feinheiten der Song-Entwicklung (z. B. Song-Punkte, Fame, Anspruch oder Leader) brauchst du nicht zu beachten.

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.

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 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“.



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.

Regel-Pussys absolvieren Gigs jedoch mit einfachem Würfeln, ohne alle anderen Dinge, wie Setlist-Erstellung, Gig-Muster, Performance, Gig-Score-Berechnung usw.

Gig-Score erwürfeln

Da im einfachsten Schwierigkeitsgrad keine Gigs verwaltet werden, rollst du immer dann, wenn im Buch von Gig-Score die Rede ist, einen Würfel und spielst über den entsprechend markierten Sektionsverweis weiter.

Dazu gibt es spezielle Würfel-Symbole, die angeben, welche Zahlen zu einem Verweis gehören. So bedeutet dieses Würfel-Symbol  „4 oder niedriger, lies weiter bei ...“ und dieses  „5 oder höher, lies weiter bei ...“.