

^{1w6}
EIN-WÜRFEL-SYSTEM

*konkret und direkt
einfach saubere Regeln*

3.0rα7



Arne Babenhauserheide
und VHR

2020-06-11

„Feinarbeit erster Teil“
Überarbeitete Erschaffung

Logo:
Trudy Wenzel

Erschaffung
und Regeln



Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen!	7
	An wen richtet sich dieses Buch?	8
	Spielbeispiel	9
	Was ist das EWS?	10
	Einstieg	14
2	Charktere: Werte	21
	Charakterheft	22
	Beruf oder Herkunft	27
	Die nächsten Schritte	28
	Fertigkeiten	34
	Spezialisierungen	37
	Stärken	39
	Schwächen	43
	Ausrüstung	47
	Besonderheiten	53
	Werte	67

3	Charktere verkörpern	71
	Antriebe	71
	Fragen	73
	Die Vorderseite	78
	Name und Darstellung	79
	Maße, Aussehen, Kleidung	85
	Geschlecht und Sexualität	86
	Haut-, Haar- und Augenfarbe	88
	Erscheinung und Kleidung	90
	Erlebnisse und die Runde	105
	Fertig!	106
4	Ablauf des Spiels	109
	Spiel mit Rollen und Regeln	109
	Ablauf der Runde	113
	Handlungsauflösung	117
	Proben	118
	Schwächen: Stolpersteine	120
	Wettstreite	121
	Auswirkungen	122
	Einfach schnell würfeln	123
	Wunden	124
	Ein Wurf System	126
	Kampf	130
	Kurze Kämpfe	131
	Kampf im Fokus	134
	Kategorien	145
	Steigern und Schieben	147
	Tiere und Umwelt	151

	Häufige Situationen	151
5	Magie	155
	Schwert-Tanz	156
	Drachenerben	157
	Spruchzauberei	160
	Ad-Hoc Magie	161
6	Hintergründe	183
	Raumzeit-Technophob: Science Fiction . .	184
	Die Welt hinter der Welt: Phantastik . . .	185
	Die Neuen Lande: Fantasy im Grenzgebiet	186
	Ante Portas: Spiel in der Antike	186
	EWS-X: Agenten und globale Konflikte . .	186
	Eigene Welten	186
7	Module	187
	Kategorien	187
	Taktische Kämpfe	187
	Stärke-Kategorien	187
8	Konvertierungen	189
	Klingenwelt	189
	Kagegami High	194
	Starcraft	198
	Shadowrun	198
	DSA	198
	Voodoo	199
	206

9

Impressum

207

Texte und Regeln

207

Bilder

208

Schriften

210

10

Literaturverzeichnis

211

11

Anhang

213

Charakterheft zum Drucken und Kopieren

213

Lizenz: Frei wie in Freiheit

218

Tabellenverzeichnis

226

Glossar

229

Index

233

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn ein Held oder eine Heldin einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest du, wenn du an einem Buch beim Lesen mitschreiben könntest? Wie würdest du handeln, wenn in einem Computerspiel alles Plausible möglich wäre? Was würdest du spielen, wenn sich die Geschichte eurer Theatergruppe nur euch gefallen müsste? Wie würdest du entscheiden, wenn dein Spielstein Gefühle hätte?¹

Mit dem Ein-Würfel-System (EWS) kannst du das mit Freundinnen und Freunden erkunden und dabei spannende Abenteuer erleben, Erzählungen wie ihr



¹ **Das ist Rollenspiel.** Es ist Einzigartig! Probier es aus. Es tut unendlich gut. Viel Spaß beim Spielen!

sie aus anderen Medien kennt, Geschichten, die noch niemand erlebt hat oder eine Mischung aus beidem: Eure Geschichten.²

Das EWS liefert dafür einen Rahmen, der die Handlung unterstützt und typische Stolpersteine beseitigt. Es erleichtert es euch, zu definieren, was die Protagonisten einzigartig macht, zu entscheiden, wer einen Faustkampf oder eine Debatte gewinnt (dazu dient der Würfel), Geschichten zu erfinden, die auch nach Jahren spannend bleiben, und eine gemeinsame Vorstellungswelt aufzubauen.

Geschichtenerzählen erhält so die Spannung und Unwägbarkeit eines kooperativen Brettspiels mit der Intensität eines mitreißenden Filmes, der Tiefe eines fesselnden Buches und dem Gemeinschaftsgefühl eines Online-Spiels. All das erlebt ihr, während ihr mit Freunden zusammensitzt und in euren Möglichkeiten nur durch eure Fantasie begrenzt seid. In einem Spiel, das keine Verlierer kennt, sondern nur gemeinsame Erlebnisse.³

Aus Euch und für Euch. Eure Geschichten entstehen aus Eurer Gemeinschaft und leben durch Euch. Ihr werdet sie nie vergessen.

Künstlerinnen und Künstler. Die wundervollen Schöpferinnen und Schöpfer der hier verwendeten Bilder sind im **Bilder-Impressum** (S. 208) aufgeführt, mit Seitenzahl und Name jedes Bildes — und mit einem Link, über den ihr sie findet. *Ihr seid toll!*

An wen richtet sich dieses Buch?

Wenn du deine Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen willst und dafür direkte und deutliche Auswirkungen der Werte und des Zufalls passen, wenn du freie Software und freie Kultur liebst, ob als Neuling

mit Rollenspielenden Freunden oder als Rollenspielveteran, dann ist dieses Buch für Dich.⁴

Spielbeispiel

Nina hält vor Gericht ihr Schlussplädoyer: „Und ja, Herr Richard Bräuer wird manchmal handgreiflich, doch ein Mörder ist er nicht.“ Überzeugt es den Richter? Ninas Spielerin⁵ ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin,⁶ doch das Glück macht ihr einen Strich durch die Rechnung: Sie erreicht nicht einmal ihren Mindestwurf. Der Richter schüttelt den Kopf: „Ihre Argumentation ist schlüssig, doch die Beweise sind erdrückend.“

Richard Bräuer wird zu 10 Jahren Haft wegen Mordes verurteilt. Als Nina sich zu ihm umdreht, um sich zu entschuldigen, hört sie einen Aufschrei auf der Zeugenbank: Horowitz Bräuer, der rüstige Vater des Angeklagten, ist aufgesprungen. Neben ihm liegt ein Sicherheitsmann. Horowitz Bräuer schwingt dessen Knüppel, während er auf Nina zurennt. „Sie haben das von Anfang an geplant!“



Das hier ist eine **Beta-Version**. Unfertig: Welten und Tipps für den Entwurf von Abenteuern fehlen. Die vollständige frühere Fassung ist das EWS 2.6.1i (1w6.org/node/683).

4

Noch nie gespielt? Wenn du bisher noch nie Rollenspiele gespielt hast, bietet dir das Buch [Technophob](#) weitere Einblicke in das praktische Spiel. Es liefert eine komplett ausgearbeitete Welt, erklärt die Regeln detaillierter und zeigt mit vielen ausführlichen Beispielen, wie Rollenspiel funktioniert: 1w6.org/deutsch/technophob

5

Beschreiben und zeigen. Die Spielerin eines Charakters beschreibt wie der Charakter handelt, oder sie spricht für ihren Charakter. Oft gestikuliert sie auch.

6

Auf Werte würfeln. Wenn unklar ist, ob eine Handlung Erfolg hat, könnt ihr die Würfel entscheiden lassen. Der Abschnitt „Was ist das EWS“ enthält eine Kurzfassung der Regeln dafür (S. 12). Detailliert wird das Würfeln in Teil 2 erklärt werden: **Ablauf des Spiels** (S. 109).

Nina schreckt für einen Wimpernschlag zurück, doch dann besinnt sie sich auf das wöchentliche Kampftraining, das sie nach den Ereignissen vor einem Jahr begonnen hat. Sie reißt ihren Aktenordner zur Abwehr hoch und ihre Spielerin würfelt auf ihre Selbstverteidigungsfertigkeit. Die Spielleitung würfelt für Horowitz Bräuers eingerostete Kriegserfahrung, erschwert durch dessen inneren Aufruhr.

Diesmal hat Nina Glück: Ihre Spielerin hat ein besseres Ergebnis als die Spielleitung. Nina entwaffnet den Alten und ringt ihn zu Boden, allerdings nicht, ohne zwei schmerzhaftes Schläge einzustecken, die sie die nächsten Wochen daran erinnern werden, dass es gerade wieder knapp war.

Was ist das EWS?

Das EWS ist ein klassisches, freies Rollenspielsystem.

Was ist ein Rollenspiel? Eine einzigartige Verbindung aus Improvisationstheater, Geschichtenerzählen und Gesellschaftsspielen, mit der ihr für Jahrzehnte spannende gemeinsame Abenteuer erleben können. Ihr erschafft und erlebt eure eigenen Geschichten und Herausforderungen.

Was bedeutet System? Das System enthält die Spielregeln. Es bildet das Gegenstück zur Spielwelt, die die Umgebung beschreibt, in der eure Abenteuer spielen.

Was heißt frei? Du darfst das EWS kopieren, ändern, weitergeben und sogar verkaufen, solange du Anderen mit deiner Fassung das gleiche ermöglichst. Lizenz: [GPL und cc by-sa \(lizenz.1w6.org\)](https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.de.html). Einzelheiten im Anhang: **Frei wie in Freiheit** (Seite 218).

Was heißt klassisch? Das EWS hält sich nah an Strukturen, die in verbreiteten Rollenspielen und Computerspielen genutzt werden. Es vermeidet Mechanismen, die nur für eine bestimmte Zielsetzung, einen bestimmten Spielstil oder ein bestimmtes Genre funktionieren. Mechaniken können dadurch mit nur minimalen Änderungen aus Gurps®⁷, Fudge™⁸ und FATE™⁹ übernommen werden, und auch Mechaniken aus anderen Systemen sind leicht zu übertragen.

Wie läuft das Spiel ab? Einer oder eine von euch übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL), die anderen übernehmen je eine Hauptperson in der Geschichte. Die SL koordiniert das Spiel, beschreibt die Umwelt und übernimmt alle weiteren Personen. Beispielspiele der SL:

- „In der Dunkelheit spürt ihr die glitschigen Wände der klammen Höhle ... was tut ihr?“
- „Die lärmende Menschenmenge im Slum“
- „Das Lächeln der Tänzerin, als sie die Tür schließt und euch mit den Geldeintreibern alleine lässt“

7 **Konvertieren aus Gurps:** Erfolgsprobe wird zu Probe gegen 9, Modifikatoren auf Proben können einfach übernommen werden. Kosten: Gurps-Werte kosten im EWS je 18 CP 1 Erschaffungspunkt (starker Wert bis 18 CP, Überragender bis 54 CP, ...). Gurps® ist eine eingetragene Marke von Steve Jackson Games.

8 **Konvertieren aus Fudge:** Wertet jedes Fudge + oder - als EWS + oder -. Verdreifacht Modifikatoren auf Würfe. Fudge™ ist eine Marke von Grey Ghost Press.

9 **Konvertieren aus Turbo-FATE:** Wie aus Fudge, aber die 3 stärksten Methoden werden Stärken (2 = ++, 3 = +++), Stunts werden Spezialisierungen (+7), Aspekte werden Besonderheiten (können pro FATE-Punkt +6 geben). Ein Anfangscharakter in Turbo-FATE entspricht einem Veteranen im EWS. Fate™ ist eine Marke von Evil Hat Productions, LCC.

Die Anderen beschreiben jeweils, was die Personen tun, die sie spielen. Beispiele:

- „*Ich zucke vor der glitschigen Wand zurück und taste mich vorsichtig mit den Füßen vorwärts*“
- „*Ich drücke meine Tasche an mich und halte Ausschau nach dem Straßenhändler, den wir suchen*“
- „*Ich stolpere zwei Schritte Richtung Tür «Was? Das kannst du nicht machen! Du hast versprochen, du hilfst uns hier raus!»*“

Gerade oder ungerade. Eine gewürfelte 4 wird addiert und ergibt mit dem Wert 12 das Ergebnis 16. Eine gewürfelte 3 wird abgezogen und ergibt mit dem Wert 12 stattdessen das Ergebnis 9. Das ist der $\pm W6$.

Weiterwürfeln. Ist die gewürfelte Augenzahl *eine 6*, dann würfelt erneut. Zeigt der Würfel wieder eine 6, addiert erneut 6 (insgesamt also 12 statt 6). Ist die ursprüngliche Augenzahl *eine 5*, würfelt erneut. Zeigt der Würfel wieder eine 5, zieht weitere 5 ab (insgesamt also 10 statt 5).

Mindestwürfe. Typische Mindestwürfe sind 9 (einfach), 12 (fordernd) und 15 (schwer).

Alle außer der SL nennen wir ab jetzt Spielerinnen und Spieler, wie es in Rollenspielen üblich ist.

Wie funktioniert das in der Praxis? Die SL beschreibt eine Situation, und die Spielerinnen und Spieler erzählen oder schauspielern, was ihre Spielfiguren tun. Figuren haben Werte, die konkret als Zahlen festhalten, worin die Figuren gut oder schlecht sind. Um zu wissen, ob eure Figure etwas schafft, wählt ihr einen Wert der Figur, der für die Aufgabe passt. Dann **würfelt** ihre Spielerin oder ihr Spieler mit einem 6-seitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, dann zählt ihr sie zur Zahl des Wertes dazu; ist sie ungerade, zieht ihr sie ab.^{10, 11} Erreicht das Ergebnis einen von der SL festgelegten Mindestwurf,¹² dann ist die Figur erfolgreich. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwurf, erlebt die Figur einen Fehlschlag. Das genaue Ergebnis gibt an, wie gut oder schlecht

es lief. Auf diese Art habt ihr immer eine gemeinsame, Vorstellung davon, wie Situationen ausgehen und was eure Figuren erreichen können. Wenn Zwei gegeneinander antreten, würfeln beide. Es gewinnt, wer das höhere Ergebnis hat.

Beispiel: Um zu prüfen, ob er einen bestimmten Straßenhändler findet, bevor der Markt schließt, nutzt Benno den Beruf Tagelöhner, mit einem Zahlenwert von 12 (durchschnittlich). Die SL legt fest, dass der Mindestwurf 9 ist. Fällt nun beim Würfeln eine 3 (ungerade!), wird sie von 12 abgezogen, so dass das Ergebnis 9 ist. Das erreicht gerade den Mindestwurf, also ist Bennos Figur erfolgreich und findet den Straßenhändler rechtzeitig. Feinheiten findet ihr in Teil 2: **Ablauf des Spiels** (S. 109).

Worum geht es beim Rollenspiel? Rollenspiele bringen Leute mit unterschiedlichsten Zielen zusammen: Manche wollen eine Geschichte intensiver erleben als im Kino. Andere wollen eine fremde Person spielen. Wieder andere wollen sich Herausforderungen stellen oder Probleme lösen. In einem Spiel ohne Verlierer, in dem alle gemeinsam gewinnen und an der spannenden Geschichte ihrer Gruppe arbeiten. Einige wollen einfach nach einem langen Tag entspannen oder sich mit Freunden treffen. Und die meisten haben mehrere Ziele gleichzeitig. Es geht beim Rollenspiel um diese gemeinsamen Erlebnisse. Dass ihr dabei freies Sprechen, Kreativität und Zusammenarbeit übt, ist ein willkommener Nebeneffekt.



Simulation. Das EWS stellt spannende Ergebnisse über die perfekte Abbildung einer bestimmten Vorstellung der Realität. Auch wenn die Ergebnisse eines Spiels sich damit nicht auf echte Schlachtfelder übertragen lassen, kann es als Grundlage für plausible Schlachtensimulation genutzt werden – was z.B. im Modul NSC Kämpfe und Schlachten NKuS schon gemacht und in eine Computersimulation umgesetzt wurde (1w6.org/schlachtfeld).

Einfach oder komplex? Das EWS ist einfach genug für One-Shots, aber detailliert und komplex genug, um Personen in verschiedenen Stärkebereichen zu differenzieren und in langen Kampagnen graduell weiterzuentwickeln; von einer nur zwei stündigen Runde bis zur 10 jährigen Kampagne und von Maus über Mammut bis zur Schlachtschiff-KI. Für freie Skalierung der Charakter-Stärke gibt es das **Kategorie-Modul** (S. 187).

Für welche Art Geschichten eignet sich das EWS?

Die Regeln liefern klar definierte Personen, direkte Auswirkungen und Unwägbarkeit: Das Charakterheft zeichnet ein plastisches Bild des Charakters, die Werte zeigen seine Möglichkeiten, Handlungen haben deutliche Auswirkungen, Regelemente haben Entsprechungen in der Spielwelt, und jeder Würfelwurf verändert die Situation. Das EWS wagt den Tanz zwischen langen Kampagnen und One-Shots: Einfach genug, um schnell einzusteigen, aber komplex genug für jahrelange Charakterentwicklung.

Was ist das EWS nicht? Das EWS ist keine Schlachtensimulation¹³, kein Minimalsystem¹⁴ und kein Experimentalsystem. Dieses Buch enthält keine einzelne Welt, sondern verschiedene Skizzen, auf denen du aufbauen kannst (**Welten**, S. 183, und **Konvertierungen**, S. 189). Ausgearbeitete Spielwelten findest du auf 1w6.org/deutsch/welten.

Was ist das Designkonzept des EWS? Konkret und direkt. Einfach saubere Regeln.¹⁵ Mit möglichst großem Freiraum für Spielwelten.

Schön und gut, aber wie fangen wir an? Darum geht es jetzt. Willkommen beim Rollenspiel!

Einstieg

Ihr setzt euch zusammen, habt gegessen und von der Woche erzählt. Dann sagt jemand: „**Fangen wir an?**“

Um zu spielen müsst ihr wissen, in welcher Welt ihr spielt. Das EWS liefert 3 Grobentwürfe von Welten mit.¹⁶ Wenn ihr noch keine eigene Welt vor Augen habt, schaut euch die Welten an und nutzt sie als Einstieg:

- **Technophob:** Dune™ trifft Starcraft® und Shadowrun™. Science-Fiction mit Techschmugglern (Seite 184).¹⁷
- **Die neuen Lande:** Steampunk trifft Fantasy im Planwagen (Seite 186).
- **Die Welt hinter der Welt:** Magie ist das Mittel der Reichen, der Meister, der Spinner, und der Sekretariate (Seite 185).

Ihr wählt eine Welt oder überlegt euch eine eigene. Vielleicht wollt ihr auch die Welt einer Buchreihe umsetzen oder im Set einer Fernsehserie spielen. Wichtig ist, dass ihr eine gemeinsame Vorstellung davon findet, wie die Welt aussieht.

Beispiel: *Die Runde von Ninas Spielerin will in der heutigen Zeit spielen, angelehnt an Serien wie Law & Order, Navy CIS und Castle.*

Dann fragt jemand: „*Und wen spielen wir da?*“¹⁸

Zusätzlich zu der Welt braucht ihr eine Vorstellung davon, welche **Art von Leuten** ihr spielt. Was

Das Motto des EWS:

Konkret und direkt.
Einfach saubere Regeln.



16

Kurzfassung. Für die Welten gibt es auf 1w6.org zusätzliches Material. Hier halten wir sie kurz, um einen schnellen Einstieg ohne viel Lesezeit zu ermöglichen.

17

Marken. Dune ist eine Buchreihe von Frank Herbert, Starcraft ist ein Computerspiel von Blizzard Entertainment, Shadowrun ist ein Rollenspiel von Catalyst Game Labs (Deutscher Verlag: Pegasus Press).

Träume verwirklichen. Ihr könnt auch statt mit der Welt mit der Frage nach den Personen anfangen. Einige unserer besten Kampagnen begannen mit der Frage „*was wolltet ihr schon immer mal spielen?*“.

18

Freiraum. Sollten euch eura Antworten irgendwann zu sehr einschränken, dann erweitert sie, oder schreibt sie ganz um. Sie sollen kein Korsett sein, sondern ein Hilfsmittel zur Erschaffung und Ideenfindung.

19

Gleiche Stärke. Etwa gleichstarke Charaktere erleichtern es, das Spiel für alle Beteiligten spannend zu halten. Wenn ihr große Kraftunterschiede wollt, bietet es sich oft an, größere Macht durch **Nachteile** (S. 63) und **Schwächen** (S. 43) auszugleichen, durch die die Mächtigeren nicht alle Probleme selbst lösen.

20

bringt die Charaktere **zusammen**? Was sollen sie gemeinsam **machen**? Jede der Beispielwelten liefert darauf eine eigene Antwort. Ihr könnt sie nutzen oder euch eure Antwort selbst überlegen. Fasst eure Antwort weit genug, dass sich für alle von euch ein spannendes Charakterkonzept darin findet.¹⁹

Beispiel: *Durch die Wahl der Serien ist die Art der Charaktere leicht zu definieren. Die Charaktere sollen einen Bezug zu Recht und Gesetz haben. Es vereint sie, dass sie sich auf Konflikte mit Leuten einlassen, die auch vor dem Privaten nicht haltmachen und die Strukturen der Polizei unterwandern, so dass den Charakteren oft nur ihre gegenseitige Unterstützung die Haut rettet. Sie sollen gegen diese Leute vorgehen.*

Wenn ihr ohne Umschweife mit einer der Spielwelten einsteigen wollt, springt einfach zu ihrem Kapitel (**Technophob** S. 184, **Die neuen Lande** S. 186, **Die Welt hinter der Welt** S. 185) und wählt eure Charaktere aus den Beispielcharakteren.

Wenn ihr eigene Charaktere erschaffen wollt, müsst ihr euch entscheiden, wie stark sie sein sollen.²⁰ Spielt ihr den Dreck auf der Straße, der sich hochkämpft, oder normale Leute, die in Schwierigkeiten geraten? Wollt ihr kompetente Spezialisten sein, oder schon die Besten in eurem Fach? Oder gar Mächtige unter den Mächtigen, die die Welt nach ihren Vorstellungen umformen? Wählt ihr eine Gruppe aus Veteranen, die sich mit Neulingen zusammentun, die Zugang zu großer Kraft bekommen haben und sich

unverhofft im Zentrum einer schrecklichen Bedrohung wiederfinden? Oder vielleicht die klassischen angehenden Helden, nicht länger gefangen im täglichen Trott, aber noch nicht abgehoben von den Problemen des Alltags?

Die Macht wird während der Erschaffung durch Punkte angegeben. Mit ihnen wählt ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere.²¹ Von eurer Vorstellung der Art eurer Charaktere ausgehend, legt ihr daher konkret fest, wie viele Punkten ihr verwendet.²² Üblich sind 2 bis 24 Punkte, meist passen 7.²³ Welchen Machtstufen das entspricht ist im Kasten **Typische Machtstufen** auf S. 18 beschrieben. Sollten sich eure gewählten Punkte als zu wenige erweisen, um eure Ideen umzusetzen, könnt ihr sie während der Erschaffung noch für alle erhöhen. Bei der Erschaffung an die Grenzen der verfügbaren Punkte zu kommen ist allerdings normal und meist gut: Dadurch erhalten Charaktere ein klareres Profil, weil sie nur die Werte haben, die euch am wichtigsten sind.

21

Veränderung in Strichen.

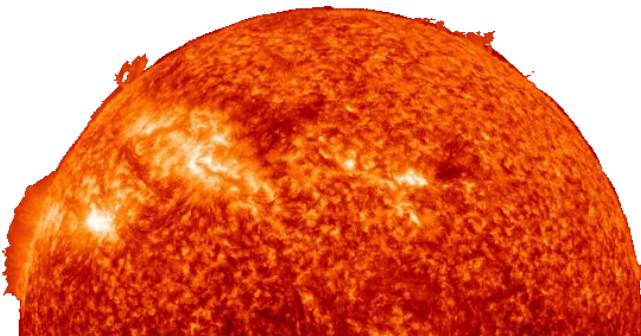
Später im Spiel werden für die Veränderungen der Charaktere Striche verwendet. Drei Striche in späterer Steigerung ergeben zusammen einen Punkt hier. Auf die Art läuft die Erschaffung schneller, aber ihr habt Flexibilität in der Entwicklung.

22

Konkret festgelegt. Das ist ein Aspekt, der im EWS immer wieder auftaucht: Ihr konkretisiert eure Vorstellung und findet so eine verlässliche Grundlage, mit der ihr leichter eine gemeinsame Vorstellung entwickeln könnt. Wenn ihr nicht sicher seid, was passiert, könnt ihr euch an den Werten festhalten.

23

Vergleich. Auf der Gurps®-Skala hätten die Charaktere 36 bis 432 CP. Ein Turbo-FATE™ Anfangs-Charakter hätte im EWS etwa 16 Punkte.



Typische Machtstufen:

- Spiel ganz unten: 2 Punkte
- Normale Leute: 4 Punkte
- Angehende Helden: 7 Punkte.
Klassische Einstiegsgruppe.
- Veteranen: 16 Punkte
- Mächtige unter Mächtigen: 24 Punkte

Wenn ihr euch mit der Entscheidung nicht sicher seid, wählt einfach angehende Helden in einer der Beispielwelten hier im Buch.²⁴

Beispiel: *Die Charaktere in der Runde um Recht und Gesetz sollen klassische angehende Helden sein: Sie sind etwas besser als die meisten ihrer Kollegen und haben in ihrer Gruppe Fertigkeiten entwickelt, die Andere selten brauchen. In Ninas Fall Selbstverteidigung. Das entspricht 7 Punkten für die Erschaffung.*

Damit habt ihr schon die grundlegenden Fakten festgelegt, um mit der Erschaffung der einzelnen Personen weitermachen zu können: In welcher Welt ihr spielt, welche Art von Leuten ihr spielt und wie stark eure Charaktere sind.

Tradition. Angehende Helden zu spielen ist die klassische Variante, die sich in den über 30 Jahren, die es Rollenspiele inzwischen gibt, immer wieder als spannend erwiesen hat. Ihr bewegt euch damit auf den Spuren der Heldenreise.



Die Genres: Dieses Buch teilt für Beispiele die Vielfalt der Spielwelten in vier grobe Genres ein:

- *Fantasy*: Magie durchdringt eine Welt, in der die Vorstellungskraft viele Grenzen der Naturgesetze abstreifen kann. *Klassische deutsche Fantasy*: Helden, aber keine Übermenschen, in Kontakt mit der normalen Landbevölkerung, aber mit mystischen Orten voller Geheimnisse und Magie.
- *Jetzt-Zeit*: Polizei und Kriminelle, Protestierende oder Schmuggler, Büroangestellte und Diplomaten. Von Krimis inspirierte Sicht auf unsere Welt.
- *Mystery / Horror*: Die Wesen hinter den Spiegeln, Hexenlicht, Feenhügel und die Schutten in den Brüchen der vertrauten Welt von 1880 bis heute.
- *Science-Fiction*: Die Menschheit ist ins All vorgedrungen und unsere Träume von Raumfahrt wurden wahr, doch in allem klingt ein Spiegel unserer selbst.

Diese Liste ist weder vollständig oder abschließend. Wenn euch eins der Genres anspricht, könnt ihr es direkt spielen, ansonsten dienen die Genres als Inspiration und als Grundlage für Weltenbeschreibungen.

Plusse und Minusse: Einheit der Erschaffung.

Während der Erschaffung werden die Werte in Plusse oder Minussen angegeben. Plusse werden mit Punkten gekauft. Minusse geben Punkte zurück. Dabei gilt:

Plusse	Kosten	Minusse	„Kosten“
+	1	-	-1
++	3	--	-3
+++	6	--	-6
++++	10	---	-10
+++++	15	---	-15
++++++	21	----	-21

Als Faustregel könnt ihr annehmen, dass ein Punkt Kosten etwa einem Jahr Lernen oder 3 Jahren Erfahrung entspricht. Bedenkt dabei, dass Leute auch anderes lernen, so dass ein Wert von +++ (für 6 Punkte) meist erst nach 36 Berufsjahren erreicht wird.

„Und wie erschaffe ich meinen Charakter?“
Darum geht es im nächsten Kapitel.

Kapitel 2

Charaktere erschaffen: Werte

Als ersten Schritt nehmt ihr euch für jede Spielerin und jeden Spieler¹ ein Charakterheft.² Es ist ein doppelseitig bedrucktes, gefaltetes DinA4-Blatt (Seite 22).

¹ **Gleichberechtigende Sprache.** Aus Rücksicht auf die Minderheit, für die kreative Sprachverwendung ein Problem ist, nutzen wir hier Doppelnennung, wenn wir keine andere geschlechtsneutrale Formulierung finden.

² **Abbild des Charakters.** Das Charakterheft ist ein konkretes und lebendiges Abbild eines Charakters. Es sollte schon beim Lesen genug Gefühl für den Charakter vermitteln, um direkt losspielen zu können.

Charakterheft

*Ein Spiegel deines Charakters. Ein konkretes
Abbild seiner Möglichkeiten. Dein wichtigster
Einstieg in den Spielabend.*

Das Charakterheft zeigt deinen Charakter. Es trägt Werte, die beschreiben, was du tun kannst, und es vermittelt dir immer wieder ein Gefühl für deinen Charakter, um dir den Einstieg ins Spiel zu erleichtern.³

Auf den Außenseiten stehen Beschreibungen und Skizzen. Auf den Innenseiten stehen Werte. Die Außenseiten helfen, deinen Charakter vorzustellen, die Innenseiten brauchst du zum Würfeln und zum Ändern der Welt. Die Vorderseite sollten alle deine Mitspielerinnen und Mitspieler kennen. Wie jede gute Zusammenfassung schreiben wir die Vorderseite allerdings zum Schluss (ab S. 79).

Die Werte eines Charakters sind Stärken und Schwächen, Berufe und Fertigkeiten, dazu Vor- und Nachteile und Ausrüstung und Wunden. Die Beschreibung enthält Name, Aussehen, Kernmotivationen, Erlebnisse und tolle Szenen.

Als Beispiel nutzen wir hier das Charakterheft **von Nina**, der Anwältin aus der Geschichte auf S. 9.

Papier. Druck oder kopier' das Charakterheft am besten gleich und füll' es aus, während du liest. Dadurch wird die Erschaffung greifbarer und du bist gleichzeitig schneller fertig. Ein leeres **Charakterheft zum Drucken oder Kopieren** findest du ab Seite 213 .

Skizzen



Zwei Worte

aufrechte
Anwältin

Marotte/Requisite/Haltung/...

Hat immer eine
Mappe mit Akten

Typischer Ausspruch

Das passiert mir
nicht zweimal

Spezies und Geschlecht	Alter	Größe und Gewicht
Menschenfrau	31	1.76m / 88 kg
Hautfarbe	Haarfarbe und Frisur	Augenfarbe
blass	aschgrau, schulterlang	azurblau

Aussehen und typische Kleidung

Unauffällige Frau in hellgrauem Anzug. Trägt einen schwarzen Aktenkoffer in der Hand und hat sehr kurz geschnittene Fingernägel.

Prägende Erlebnisse

Wurde während Recherchen in einem Fall vor ihrem Büro abgefangen und ist entkommen, weil zwei befreundete Polizisten um die Ecke kamen.

<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.4</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Stärke Integer	Schwelle 5	Wert 15
---	--------------------------	----------------------	-------------------

Zitat Mir ist egal, wer es sagt: Falsch ist falsch.

☒ (getriggert)
 ☐ (gebrochen)

<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.4</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Stärke Körperlich fit	Schwelle 5	Wert 15
---	---------------------------------	----------------------	-------------------

Zitat Trainiert mehrfach die Woche Nahkampf

☒ (getriggert)
 ☐ (gebrochen)

<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.4</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Stärke	Schwelle	Wert
---	--------	----------	------

Zitat _____

☒ (getriggert)
 ☐ (gebrochen)

Fertigkeiten

<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Fertigkeit Selbstverteidigung	Unterstützende Stärken: fit	Grund 12	Effektiv 13
<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv
<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
<div> <div> <div>10</div> <div>+</div> <div>1/1</div> </div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Besonderheiten

<div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Besonderheit
--	--------------

<div> <div> <div>1</div> <div>Δ</div> <div>2.1</div> </div> <div> <div>3</div> <div>Δ</div> <div>10Δ</div> </div> </div>	Besonderheit
--	--------------

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Gutgläubig

Zitat

Im tiefsten Herzen wollen alle Menschen gut sein

Trigger

Jemand bittet um Gnade oder wirkt als Opfer

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Zitat

Trigger

Beruf		Wert			
Anwältin		9			
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
		Pflichtverteidigerin	Integer	13	14
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Beruf		Wert			
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+1/II	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Ausrüstung

Aktenkoffer +

Pistole (4), Sicherheitsweste (2) +

Schutz

2

Geld +

Schaden

4

15k€

unbehandelte Wunden

-10 bei

2

-10 bei

4

-10 bei

6

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Kern-Antriebe

Wollen	Gerechtigkeit	Warum bin ich hier?
Zitat	<small>Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz</small> Das Recht darf auf keinem Auge blind sein.	Ich werde die Schatten hier aufdecken.
Handeln	Selbstbestimmung	Was hält mich bei der Gruppe?
Zitat	<small>Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue</small> Nur ich entscheide, was mit mir passiert.	Gegen das hier können wir nur uns vertrauen.
Sein	Leistung	Was macht mich sympathisch?
Zitat	<small>Genuß, Leistung, Einfluss, Bescheidenheit, Fürsorglichkeit, Zuverlässigkeit</small> Wenn es darauf ankommt, muss ich ganz da sein.	Ich bin härter gegen mich als gegen andere.

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen	Tolle Szenen
Gesamt-Erfahrung	unverbraucht

Der erste Schritt: Beruf oder Herkunft

Als was siehst du dich? Als was sehen dich Andere?

Die Erschaffung beginnt meist mit einer Grundidee. Um sie zu finden, überlegt euch Beruf oder Herkunft eurer Figuren.⁴

Wenn du nicht gleich eine Idee für Beruf oder Herkunft deiner Spielfigur hast, kannst du einfach aus einer der folgenden Listen wählen oder sie als Inspiration nutzen.⁵ Die Berufe sind nach Genre sortiert, doch fühl dich frei, die Berufe für andere Genres zu interpretieren.⁶

- **Fantasy:** Aristokratin, Barde, Diebin, Freudenmädchen, Gardistin, Gaukler, Gildenbuchhändler, Magierin (Magie: S. 155), Medikus, Orkjägerin, Priester, Reisende Händlerin, Reisender Pfannenflicker, Schmied, Schreiberin, Sölderin, Wildhüter, ... (weitere: Die neuen Lande, S. 186).
- **Jetzt-Zeit:**⁷ Anwältin, Arzthelfer, Bauarbeiterin, Büroangestellter, Drogenkurier, Gesellschaftler, Hackerin, Hausfrau, Klosterbengel, Konzerncop, Kriminologe, Künstler, Mechanikerin, Pilotin, Privatdetektiv, Schmugglerin, Slum-Göre, ...

⁴ **Figur und Charakter.** Wir verwenden hier Figur und Charakter als Bezeichnung für die Personen, die ihr spielt. Charakter vor allem, wenn es um die Innensicht geht, Figur, wenn wir in einer Außensicht sind. Mit der Spielfigur handelst du, den Charakter verkörperst du.

⁵ **Typisch für Menschen.** Die Liste ist generisch und vor allem für Menschen geschrieben. Weitere Vorschläge findet ihr bei den **Welten** (ab Seite 183) und Konvertierungen (ab Seite 189).

⁶ **Rampenlicht.** Achtet darauf, dass ihr euch nicht die Show stiehlt: Lasst jeder Figur eine Nische, in der nur sie das Rampenlicht hat.

⁷ **Cyberpunk.** Berufe, die im EWS 2.6 noch Cyberpunk waren, sind in der Jetzt-Zeit aufgegangen. Unsere Welt hat sich verändert, und vieles ist eingetreten, das um 1970 noch Stoff für Cyberpunk war.



- **Horror / Mystery:** Archäologie-Doktorandin, Callcenter-Angestellter, Drogenfahnderin, Erbe einer Schottischen Adelsfamilie, Firmenerbin, Krimiautor, Mafia-Geldeintreiber, Mystiker, Sektenwerberin, Yoga-Kursleiterin, ... (weitere: Die Welt hinter der Welt, S. 185)
- **Science-Fiction:** Raumpilotin, Marinesoldat, Maschinistin, Xenologe, Kolonistin, Botschafter, Psychologin, Freihändler, gestrandete Welten Springerin, Psychologe, ... (weitere: Technophob, S. 184))

Schreib' den Namen des Berufes auf der Innenseite in eines der Felder für Berufe.

Beispiel: Ninas Spielerin wählt den Beruf „Anwältin“.

Die nächsten Schritte

Mit Beruf oder Herkunft hast du bereits eine starke Grundvorstellung deines Charakters.⁸ Jetzt ist es Zeit, diese Vorstellung weiter auszugestalten. Das EWS nutzt dafür Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen, persönliche Ausrüstung und Besonderheiten. Stell dir für deinen Charakter die **Fragen** von S. 29. Wann immer du mit *Ja* antwortest, lies den entsprechenden Abschnitt, um Einzelheiten festzulegen. Du kannst auch alle Abschnitte lesen — sie enthalten

Sprechende Namen. Wähl die Namen deiner Werte so, dass sie ein Bild deines Charakters zeichnen. „Bärenstark“ lässt ein anderes Bild entstehen als „muskulös“, „Muskelberg“ oder „kräftig“.

jeweils eine Beschreibung und Beispiele, aus denen du Inspiration ziehen oder einfach wählen kannst. Die Anzahl und Stärke der Werte ist durch eure gewählte Machtstufe begrenzt:⁹ Ein starker Wert kostet einen Punkt und ein überragender Wert drei Punkte.¹⁰

Starke Werte markiert ihr mit +, überragende Werte mit ++.

- „*Habe ich etwas gelernt, das nicht Teil meines Berufes ist? Habe ich ein Hobby?*“ Wenn Ja, dann ist das eine **Fertigkeit** (S. 34). Fertigkeiten sind gelerntes Können.
- „*Kann ich in meinem Beruf etwas besonders gut? Beherrsche ich eine bestimmte Technik einer Fertigkeit besonders gut?*“ Wenn ja, dann ist das eine **Spezialisierung** (S. 37).
- „*Steche ich aus der Masse durch etwas hervor, das alle haben, in dem ich aber deutlich besser bin? Gibt es etwas, auf das ich mich besonders stütze? Bin ich stärker, schneller, schöner, intelligenter, ...?*“ Wenn ja, dann ist das eine **Stärke** (S. 39).
- „*Gibt es etwas, über das ich immer wieder stolpere?*“ Wenn ja, ist das eine **Schwäche** (S. 43). Schwächen sind das Gegenstück zu Stärken. Schwächen zu wählen ermöglicht dir, zusätzliche Werte aus den anderen Bereichen zu wählen.

9

Werte sind bindend. Anders als deine anfänglichen Ideen sind die Werte auf deinem Charakterblatt bindend: Die SL und die anderen Spielerinnen und Spieler können darauf vertrauen, dass dein Charakter dem entspricht, was auf deinem Blatt steht. Das ist der Sinn der Werte: Kontinuität und Verlässlichkeit durch konkrete Ausgestaltung mit direktem Einfluss auf die Situation. Sie helfen, gemeinsames Spiel zu organisieren. In **Steigern und Schieben** findest du noch Regeln zum Ändern deiner Werte (ab S. 147).

10

Punkte. Die verfügbaren Punkte findest du im Kasten **Typische Machtstufen** auf S. 18.

- „Besitze ich einen bestimmten Gegenstand, der fast schon ein Teil von mir zu sein scheint?“ Wenn ja, dann ist das **besondere Ausrüstung** (S. 47). Wenn du sie wählst, kannst du sicher sein, dass du den gewählten Gegenstand fast immer zur Hand hast. Wenn du Waffen oder Rüstungen über der Norm haben willst, solltest du sie als besondere Ausrüstung wählen.
- „Kann ich etwas, das nur wenige können, das aber nicht einfach lernbar ist?“ Wenn ja, dann ist das eine **Besonderheit** (S. 53). Besonderheiten decken alles ab, was von den anderen Punkten nicht erfasst wird.

Normale Leute: Der durchschnittliche Mensch auf der Straße hat eine *Stärke*, einen *Beruf* und eine *Spezialisierung*, dazu entweder eine zweite *Stärke*, ein Hobby als *Fertigkeit*, eine *Besonderheit* oder ein wichtiges Besitzstück als *Ausrüstung*.

Der perfekte Angestellte unter normalen Leuten hat nur einen *überragenden Beruf* (für 3 Punkte) und eine *Spezialisierung* darin. Die fehlende Stärke macht ihn allerdings etwas labil.

Beispiele:

- Melanie
Faul + „das geht auch leichter“
Büroangestellte +
→ Akten suchen +
— Soziologie +
- Jonatan
Überragender Ersthelfer ++
→ Drogenopfer stabilisieren +

Wenn du deine Werte gefunden hast, schreibst du die entsprechenden Zahlenwerte auf, wie im Kapitel **Zahlen für die Werte** beschrieben (S. 67). Auf sie kannst du würfeln, um zu sehen, ob etwas klappt. Damit ist der mechanische Teil der Erschaffung **abge-**

schlossen. Alles weitere ist Unterstützung zum Spielen.

Als nächsten Schritt wählst du deine **Grund-antriebe** (S. 71) und beantwortest zusammen mit den anderen in deiner Runde die **drei zentralen Fragen** „Was will ich in der Gruppe?“, „wofür brauchen mich die anderen?“ und „was macht mich für die Charaktere oder Spielerinnen und Spieler sympatisch?“ (S. 73). Schlussendlich schreibst du **deinen Namen** auf (S. 79), wie du **ausiehst** (S. 85) und welche **Kleidung** du üblicherweise trägst (S. 90). Der letzte Schritt sind **prägende Erlebnisse und Notizen zu den Anderen** in der Runde (S. 105). Dann bist du spielfertig.



Wege zur Erschaffung: Wir zeigen einen von 5 Ansätzen, um einen Charakter zu erschaffen:

„*Was mache ich?*“ Wir gehen von dem Beruf zu den Fertigkeiten und Spezialisierungen, dann zu Stärken und Schwächen und zu Besonderheiten.

Die anderen 4 Wege sind:

„*Wie bin ich?*“: Von Stärken und Schwächen zu Besonderheiten, Beruf und Fertigkeiten.

„*Was bin ich?*“: Von Besonderheiten zu Stärken und Schwächen, Beruf und Fertigkeiten.

„*Was kann ich?*“: Von Fertigkeiten zu Beruf, Stärken und Schwächen und Besonderheiten.

„*Welche Rolle habe ich in der Gruppe?*“: Passt die Vorlagen der **Beispielwelten** (S. 183) und **Konvertierungen** (S. 189) an. Ein guter Ansatz, um eine Vorlage zu individualisieren, ist „*er ist ein Ranmex-Pilot, aber ...*“ oder „*sie ist eine Anarchistische Hackerin, und ...*“

Fertigkeiten

Wie geschickt du auch bist, wenn du nie vorher einen Bogen in der Hand hattest, wirst du auf 50m nur durch Zufall treffen.

Wie Berufe sind Fertigkeiten gelerntes Können. Sie sind bei gleichem Einsatz stärker, aber deutlich enger begrenzt. Ein Koch lernt in seiner Ausbildung nicht nur kochen, sondern auch die Koordination eines Teams, Zeitplanung und Organisation der Küche, und er kennt die verschiedensten Zutaten, Sauberkeits- und Gesundheitsvorschriften, usw. Doch wer ähnlich viel Zeit gezielt investiert, um einfach nur kochen zu lernen, kann ein Essen zubereiten, das das des Koches an Geschmack weit übertrifft. Allerdings investieren nur wenige so viel Zeit in ihr Hobby wie in ihren Beruf.

Als Faustregeln sollte ein Beruf mindestens 3 Fertigkeiten abdecken. Wenn nicht klar ist, ob ein Charakter für eine Aufgabe eine bestimmte Fertigkeit verwenden kann, fragt einfach seinen Spieler oder seine Spielerin, ob das dazugehört. Fertigkeiten mit sehr breitem Anwendungsgebiet sollten als Beruf oder Herkunft gewählt werden, im Zweifel auch nachträglich, z.B. bei der **Steigerung** (S. 147).

Wie bei Beruf und Herkunft sind auch typische Fertigkeiten grob nach Genres sortiert.¹¹ Sie stehen bei dem Genre, zu dem sie am ehesten passen, wer-

Welten greifbar machen.

Beispiele für typische Berufe und andere Charakterwerte anzugeben ist ein zentrales Werkzeug in der Beschreibung von Welten. Das erleichtert es Spielerinnen und Spielern, zur Welt passende Charaktere zu erschaffen.

den also nicht doppelt genannt. Obwohl auch heute Leute Fähr tensuchen lernen, steht die Fertigkeit nur bei Fantasy. Trotzdem könnt ihr die Fertigkeit natürlich für Charaktere in der Jetzt-Zeit nutzen.

- **Fantasy:** Alte Sprachen, Aushorchen, Beobachten, Bequatschen, Fallenstellen, Falschspiel, Feilschen, Fernkampf, Flötenspiel, Fähr tensuchen, Geschichten erzählen, Holzarbeiten, Jagen, Kochen, Kräuterkunde, Lesen/Schreiben, Lügen, Nahkampf, Pflanzen sammeln, Reiten, Schleichen und Verstecken, Schlösser knacken, Schwimmen, Singen, Tanzen, Verführen, Wagen lenken, Wundversorgen, ... (weitere bei **Den Neuen Landen**, S. 186).

- **Jetzt-Zeit:** Anime-Serien, Archäologie, Begeistert erzählen, Buchhaltung, Bürokratie, Chemie, Computersicherheit überwinden, In der Kanalisation einer Stadt zurechtfinden, Drogen kochen, Einschüchtern, Elektronik, Fahrzeug reparieren, Feinmechanik, Feuerwaffen, Flirten, Französisch, Fußball, Gangpolitik, Gitarre spielen, Go, Im Netz suchen, Kampfsport, Kartenspiele, Kindererziehung, Komponieren, Leute mitreißen, Lügen, Physik, Politisch Diskutieren, Programmieren, Rollenspiele



Krabatu Urbatsu. Artistischer Niederschwerkraft-Kampfsport für Raumstationen. Dank für diese wundervolle Idee geht an Howard Tayler von Schlock Mercenary (schlockmercenary.com).

Anpassen. Um eure Vorstellung von eurer Welt zu konkretisieren bietet es sich an, die Liste auf nur die am besten passenden Vorschläge einzugrenzen und für euch besonders wichtige Fertigkeiten hinzuzufügen. Das erleichtert die Erschaffung passender Charaktere und schärft gleichzeitig eure Vorstellung der Runde, die ihr spielen wollt. Ihr findet diese Listen im Quellarchiv dieses Buches als die Datei `liste-fertigkeiten.org`, die ihr einfach umschreiben könnt. Danach könnt ihr zusätzlich dieses gesamte Buch generieren lassen und so ein eigenes für eure Runde spezialisiertes Regelwerk schaffen. Ihr könnt es dann z.B. via print-on-demand drucken. Einzelheiten dazu findet ihr auf der 1w6-Webseite (1w6.org).

schreiben, Schach, Schriftfälschung, Selbstdarstellung, Sicherheitstechnik, Soziologie, Straßenrennen fahren, Vornehme Umgangsformen, Welterfahrung, Wissenschaftliches Schreiben, Zeichnen, ...

- **Horror/Mystery:** Entfesselung, Erotische Künste, Horrorliteratur des 20. Jahrhunderts, Kalligraphie, Kunstgeschichte, Leute beruhigen, Okulte Gemeinschaften, Opernstücke, Psychologie, Recherche, Rennen, Rituale, Rollenspiele leiten, Selbsthypnose, Verhören, Verschwörungstheorien, ... (weitere bei der **Welt hinter der Welt**, S. 185).
- **Science-Fiction:** Antriebstechnik, Diplomatie, Fernkampf, Fliegen, Geschütze, Holovisualisierung, Kommunikationssysteme, Krabatu Urbatsu,¹² Lasertechnik, Massen aufwiegeln, Medizintechnik, Moderation, Musik, Politische Theorien, Provisorische Reparaturen, Selbstkontrolle, Taktik kleiner Einheiten, Xenobiologie, ... (weitere bei **Technophob**, S. 184).

Die Sammlungen von Fertigkeiten folgen Genrekonventionen, so angepasst, dass sich durch ihre Wahl das Bild des Charakters schärft.¹³ Schreib deine gewählten Fertigkeiten auf die Innenseiten des Charakterheftes.

Beispiel: Ninas Spielerin wählt Selbstverteidigung.

Spezialisierungen

Wie lege ich fest, dass ich einen bestimmten Aspekt meines Berufes oder meiner Fertigkeit viel besser beherrsche als andere Aspekte?

Oft werden diejenigen zu Köchen, die das Kochen lieben. Doch allzuleicht geht die Liebe zum Kochen im Tagesgeschäft unter. Ein Koch jedoch, der sich seine Liebe erhält, erreicht leichter die höchste Kunst des Kochens, als ein Hobbykoch, weil seine vielfältigen Kenntnisse der Küche ihn dabei unterstützen.

Spezialisierungen sind gelerntes Können in einem schmalen Unterbereich eines Berufes oder einer Fertigkeit. Wenn du deinen Beruf gewählt hast, frage dich, ob es etwas gibt, in dem du aus deinen Kolleginnen und Kollegen herausragst (oder aus deiner Konkurrenz).

Beispiele für Spezialisierungen von Berufen:

- Koch: Einkauf, Finanzplanung, Gesundheitsvorschriften, Kochen, Rezepte entwickeln, Teamführung, Zeitplanung.
- Krieger: Kampftaktik, Lagerbau, Pflege der Ausrüstung, Reiten, Schwertkampf, Tierpflege, Würfelspiel.
- Polizistin: Aktenpflege, Beinarbeit, Deeskalieren, Dienststellenpolitik, Einschüchtern, Immobilisieren, Kampfsport, Verhören.

Als weitere Beispiele kannst du die **Liste der Fertigkeiten** nutzen (S. 35): Schau, welche davon zu deinem Beruf passen und ob eine darunter ist, in der du besonders gut sein willst.¹⁴ Vielleicht eignet sich auch eine deiner gewählten Fertigkeiten eher als Spezialisierung deines Berufes. In dem Fall, mach sie einfach zu einer Spezialisierung.

Spezialisierungen von Fertigkeiten sind noch stärker eingegrenzt als Spezialisierungen von Berufen. Sie decken einen spezifischen Teilbereich der Fertigkeit ab, oft eine bestimmte Technik, die der Charakter besonders intensiv trainiert hat.

Beispiele für Spezialisierungen von Fertigkeiten:

- Kochen: 5-Minuten-Suppen, Japanische Süßspeisen, Mexikanisches Gulasch, Pfannkuchen, Sonntagsbraten, ...
- Schwertkampf: Schaukampf, Schlag auf den Waffenarm, Schwert und Schild in der Phalanx, Speerstöße kontern, ...
- Beinarbeit: Im Gangviertel, im Kollegium, in Untergrundforen, in gehobenen Kreisen, in sozialen Netzen, unter Kunstdieben, unter Obdachlosen, ...

Enger definiert. Spezialisierungen von Berufen können enger gefasst werden als Fertigkeiten. Dadurch geben sie dem Charakter mehr Farbe. Im Spiel kommen sie erfahrungsgemäß trotzdem ähnlich oft zum Zug, da ihr auf das zurückgreift, was ihr beherrscht und Wege findet, es zu nutzen.

Auch geeignet für Fertigkeitsspezialisierungen sind Techniken, die normalerweise die Probe erschweren. Wenn die Spezialisierung ausreichend stark ist,

dass sie die Erschwernis durch die Technik ausgleicht, hat der Charakter die Technik gemeistert: Die besondere Technik fällt ihm so leicht wie anderen die einfache Nutzung der Fertigkeit.^{15, 16}

Stärken

„Stark wie ein Ochse“, „Geschmeidig wie eine Katze“, „Schön wie das Licht des Mondes“, so beschreiben wir Menschen, und so erschaffen wir plastische Bilder in unserer Erinnerung.

Stärken sind all das, was alle zu einem gewissen Grad beherrschen, in dem einige aber hervorstechen. Stärken haben drei Aufgaben:

1. Prüfen, ob etwas Einfaches klappt
„bin ich stark genug, um das Klavier umzuwerfen?“
2. Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen unterstützen
„Seine feine Nase ermöglicht ihm in der Küche wundervolle Gewürzreationen“ oder
„Durch ihre katzenhafte Eleganz ist sie kaum zu bezwingen“.
3. Verletzungen aushalten
„Bin ich geschickt genug, um die Wunde zu kompensieren?“ oder

15

Schrittweise lernen. Hier gewählte Spezialisierungen geben einen signifikanten Vorteil, der oft über Erfolg oder Fehlschlag entscheidet. Später im Spiel können Spezialisierungen in kleinen Schritten gelernt werden. Bei der Erschaffung sollte ein klares, prägnantes Bild des Charakters entstehen, das Raum bietet, der sich im Spiel mit Details füllt.

16

Stile. Durch 1-3 Techniken könnt ihr die Stile verschiedener Schulen des gleichen Berufs abbilden. Ein Kung-Fu Schüler der eisernen Faust hat dann „Knochenbrecher“ bei Schlägen auf Distanz, Wing Chun den „Kettenschlag“ (nicht endender Konter, solange die Angriffe gelingen), Ju-Jutsu den „Fesselgriff“ (kein Schaden, bleibt gehalten, 6 Punkte Erschwernis zum Entkommen), Aikido den „Griffkonter“ (wenn dich jemand festhalten will) und Tai Chi die „Unerreichtbare Nähe“ (verhindert weitere weite Schläge).

„Bin ich Stoisch genug, um trotz der Beleidigung ruhig zu bleiben?“

Wann immer gelerntes Können wenig Einfluss hat, ist eine Probe auf eine Stärke passend.

Zu jeder Stärke gehört ein **Zitat**:¹⁷ Entweder etwas, das dein Charakter selbst sagt, oder etwas, das andere über ihn oder sie sagen. Es konkretisiert die Stärke und erleichtert es dir, schnell in deinen Charakter einzusteigen. Schreib es unter die Stärke. Oft ist das am Besten, was dir als erstes einfällt. Solltest du im Spiel noch eine passendere Idee haben oder deinhar sich ändern, kannst du das Zitat einfach ersetzen.

Wie auch die Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen kannst du Stärken selbst erfinden oder aus einer Liste wählen. Die folgende Liste enthält nur die Namen und ist wieder nach Genres aufgeteilt. Danach kommt eine kürzere Liste, die für einige Stärken passende Zitate liefert.

Jede normale Stärke kostet einen starken Wert, überragende Stärken kosten 3 starke Werte.

Nehmt euch bei der Wahl der Stärken die Freiheit, sie so zu schreiben, wie sie eure Figuren am deutlichsten zeigen. Die meisten Beispiele in der folgenden Liste sind Adjektive (z.B. „Charmant“). Auch Substantive (wie „Grips“) oder Teilsätze („ein harter Hund“ oder „Lebt im Augenblick“) sind geeignet. Wenn der

Zitat später. Falls dir nicht gleich ein Zitat einfällt, lass es weg und füll es erst im Spiel aus.

Charakter dadurch greifbar wird oder euch klar vor Augen steht, ist die Stärke passend.¹⁸

- **Fantasy:** Eindrucksvolle Statur, Einfallsreich, Elegant, Feines Gehör, Feinfühlig, Flink, Furchteinflößend, Geschickte Hände, Gewandt, Groß, Gute Nase, Hinterhältig, Höflich, Klein, Leichtfüßig, Liebenswürdig, Rüstig, Scharfe Sinne, Schlau, Schön, Sehnig, Stark, Stolz, Stur, Taktgefühl, Unerschütterlich, Weise, Wortgewandt.
- **Jetzt-Zeit:** Achtsam, Aggressiv, Akkurat, Begeistert, Chuzpe, Durchtrainiert, Ego, Entschlossen, Entspannt, Erfahren, Faul,¹⁹ Freundlich, Getrieben, Glaubwürdig, Gläubig, Grazil, Harter Hund, Integer, Lebt im Augenblick, Lustvoll, Lässig, Mitreißend, Raffiniert, Ruchlos, Sexy, Sportlich, Wachsam, Wohlwollend, Zornig.
- **Horror/Mystery:** Aggressiv, Aufmerksam, Belesen, Bücherwissen, Fanatisch, Flinke Finger, Fröhlich, Gerissen, Harmlos, In sich ruhend, Intensität, Nervenstärke, Neugierig, Robust, Scharfsinnig, Seltsam, Sexappeal, Spitzfindig, Stoisch, Unberechenbar, Vorsichtig, Welterfahren.
- **Science-Fiction:** Ausdauernd, Autoritätsperson, Balance, Behende, Charmant, Diszipli-

18

Spezifisch. Allgemeiner geschriebene Stärken sind nicht besser als spezifischere. Selbst für sehr obskure Stärken lässt sich erklären, wieso sie in bestimmten Situationen nützlich sind, sie geben dem Charakter dabei aber mehr Farbe und machen ihn Erinnerungswürdiger als generische Stärken — es sei denn, die generischen Stärken sind die beste Beschreibung des Charakters. Wählt, was am besten passt.

19

„Negative“ Stärken. Stärken können auch etwas sein, dass üblicherweise als negativ angesehen wird. Das einzig relevante Kriterium hier ist, dass der Charakter Kraft aus der Stärke zieht. Für Manche ist ihre Faulheit eine Tugend.

niert, Dominant, Finesse, Geduldig, Grips, Intuition, Organisiert, Reflexe, Respektgebietend, Selbstbeherrschung, Selbstbewusst, Verlässlich, Vertrauenerweckend, Witz, Zielgenau.

Das Zitat zu der Stärke konkretisiert sie. Beispiele:

- Elegant: „Seine Füße scheinen zu schweben“, „Als wäre er in die Welt der Reichen und Schönen geboren“ oder „Aus jeder ihrer Bewegungen spricht die kontrollierte Macht eines Raubtiers.“
- Höflich: „Das richtige Wort und ein Danke öffnen neue Türen“ oder „Niemals würde ich ein schmutziges Wort in den Mund nehmen.“
- Sehnig: „In seinen dünnen Armen liegt unerwartete Stärke“ oder „Auch wenn ich nicht danach aussehe, mich wirft nichts so leicht um.“
- Stark: „Wie ein Ochse“ oder „Frucht langen Trainings.“
- Welt-Erfahren: „Ich habe schon alles gesehen“ oder „Die Welt ist ein Seltsamer Ort.“

Schwächen

„Es ist alles vorbereitet. Jetzt brauchen wir nur den Schlüssel. Den Schlüssel. Den ... Er liegt noch bei der Kaffemaschine! Warum passiert mir das immer, wenn Leute zu Besuch sind?!“ — Dr. Suri, schusseliger Professor

Schwächen sind die Stolpersteine im Leben des Charakters. Wie Stärken haben sie Namen und Zitate. Anders als Stärken wirken sie allerdings nicht immer, sondern nur, wenn ein Trigger erfüllt ist. Dafür haben sie zusätzlich einen Satz, der diesen Trigger beschreibt. Wann immer der Trigger erfüllt ist, besteht bei jedem Würfeln das Risiko, über die Schwäche zu stolpern und dadurch spektakulär, aber charaktertreu zu scheitern.²⁰ Im Gegenzug kann der Charakter für jede Schwäche einen weiteren Punkt auf andere Werte verteilen, für große Schwächen 3 Punkte. Bei einfachen Schwächen liegt, während der Trigger aktiv ist, die Wahrscheinlichkeit des Stolperns bei 1 zu 6 pro Probe, die du würfelst. Bei Großen liegt sie bei 33%.²¹

Der Sinn einer Schwäche ist es, getriggert zu werden. Wenn du eine Schwäche wählst, ist das eine Anforderung an die SL, die Schwäche zu triggern. Du zeigst damit an, dass du entsprechende Situation erleben willst.

20

Stärken und Schwächen.

Stärken ermöglichen dem Charakter, die Umgebung zu beeinflussen. Schwächen ermöglichen der Umgebung, den Charakter zu beeinflussen. Konzeptuell sind Schwächen das Gegenstück von Stärken.

21

Stolperwahrscheinlichkeit.

Wenn eine einfache Schwäche getriggert ist, stolperst du üblicherweise nach vier Proben darüber. Über eine große Schwäche stolperst du üblicherweise schon nach zwei Proben. Du hast eine zehn prozentige Chance, dass dir eine einfache Schwäche erst nach 13 Proben auf die Füße fällt. Bei einer großen Schwäche sind es nur 6 Proben.

Wenn dir ein spannender Nachteil einfällt, zu dem es nicht passt, dass der Charakter von Zeit zu Zeit darüber stolpert, nimm ihn stattdessen als **Besonderheit** (S. 53).

In der folgenden Liste sind die Schwächen (wie vorher die Stärken) dem Genre zugeordnet, in dem sie am ehesten auftreten. Du kannst sie auch in anderen Genres nutzen oder dir eigene Schwächen überlegen. Nach dieser Liste folgen übliche Trigger und Beispiele für Schwächen mit Zitat und Trigger.

- **Fantasy:** Blütrünstig, Dumm wie Brot, Ehrlich, Einfältig, Furchtsam, Hässlich, Höhenangst, Klein, Langweilend, Leichtgläubig, Lüstern, Nachtblind, Neugierig, Schlechter Ruf, Schwach, Taktlos, Tapsig, Unaufmerksam, Zwei linke Füße, Zwei linke Hände, Übermütig.
- **Jetzt-Zeit:** Angst vor Menschenmengen, Angst vor Schlangen, Arm, Faul, Genusssüchtig, Gierig, Missgünstig, Nachtragend, Naiv, Pyromanisch, Schnell frustriert, Schuldgefühle, Schusselig, Schwer von Begriff, Schwerfällig, Schwerhörig, Schüchtern, Schusselig, Selbstsüchtig, Unverlässlich, Verfressen, Verstockt, Xenophob.
- **Mystery/Horror:** Abergläubisch, Angst vor Gewalt, Auffällig, Fanatisch, Gewalttätig, Grobschlächtig, Impulsiv, Instinktgesteuert, Masochistisch, Misstrauenerweckend, Mundan, Ober-

flächlich, Rachsüchtig, Sadistisch, Steif, Ungeduldig, Unsicher, Vergesslich, Verträumt, Zweifelnd.

- **Science-Fiction:** Arbeitswütig, Berechenbar, Dröge, Gelingweilt, Kurze Aufmerksamkeitsspanne, Pflichtgefühl, Plappermaul, Schmerzempfindlich, Selbstsüchtig, Stur, Tratschsüchtig, Unerfahren, Unkonzentriert, Unorganisiert, Unsicher, Unstet, Verkrampft, Xenophil.

Trigger beschreiben konkret, wann eine Schwäche Probleme bereitet.²² Beispiele sind „wenn eine Aufgabe X erfordert“, „Wenn ich X bleiben muss, obwohl Y“, „Wenn ich an X vorbei gehen muss“ und „Wenn X in der Nähe ist“. Die folgende Liste gibt für ein paar Schwächen Beispiele möglicher Trigger und zeigt verschiedene Stile, wie ihr Trigger schreiben könnt.

Beispiele für Trigger:

- Unkonzentriert: „Wenn ich mich mehr als 5 Minuten auf eine Sache konzentrieren muss“, „Wenn ich genau zuhören muss“ oder „Wenn ich einen Plan B habe“.
- Blutrünstig: „Ein Feind ist wehrlos“, „Ich verletze ihn sowieso, dann kann ich ihn auch gleich töten“ oder „Ich wurde verletzt, jetzt werdet ihr leiden!“.

22

Schwächen nachgeben. Du kannst dich jederzeit entscheiden, deinen Schwächen nachzugeben. Darüber stolpern kannst du nur, wenn du versuchst, ihnen zu widerstehen. In den meisten spannenden Geschichten wird es Situationen geben, in denen du deinen Schwächen nicht nachgeben willst. Wenn deine SL sie übersieht, erinnere sie daran.

- Verkrampft: „Wenn ich mit Fremden reden muss“, „Wenn mich eine Frau / ein Mann anspricht“ oder „Wenn ich vor Gruppen spreche“.
- Genusssüchtig: „Wenn mir eine Frau/ein Mann etwas zu trinken anbietet“, „Wenn ich auch das teure Essen wählen könnte“, „Wenn ich auf die Party gehen könnte“ oder „Wenn ich auf der Couch liegen und einen Film schauen könnte“.

Wie Stärken, brauchen auch Schwächen ein Zitat.²³ Das ist etwas, das dein Charakter über sich selbst sagt, das er in einem Gespräch sagen könnte, oder das andere über ihn oder sie sagen. Das Zitat hält konkret fest, was die Schwäche für dich bedeutet.

Beispielschwächen (- bedeutet Schwäche, -- bedeutet große Schwäche):

- Tapsig -
Trigger: Ich werde beobachtet oder bewertet.
Zitat: Ich stolpere und es lachen wieder alle.
- Faul -
Trigger: Wenn ich abwarte, ist es bald unnötig.
Zitat: Eigentlich will ich lieber Musik hören.
- Schusselig --
Trigger: Wenn Fremde zu Gast sind.
Zitat: Sonst habe ich das immer dabei.

Zitat später. Wie bei Stärken gilt: Wenn dir nicht sofort ein Zitat einfällt, lass das Zitat leer und trage es später nach. Der Trigger ist allerdings notwendig.

Ausrüstung

„Meinen Laptop habe ich immer zur Hand!“

„Ich kaufe noch eine Laterne, damit wir in der Höhle auch bei Wind was sehen.“

„Habe ich als Tischler einen Hobel eingepackt?“

Ausrüstung deckt all die Dinge ab, die ein Charakter dabei hat, von Landkarten über Smartphones bis hin zu schwerer Artillerie. Sie wird auf 3 unterschiedliche Arten gehandhabt:

- **Besondere Ausrüstung** ist Teil des Charakters. Sie wird wie ein starker Wert gekauft. Der Spieler oder die Spielerin kann sicher sein, dass der Charakter diese Ausrüstung fast immer zur Hand hat. Auch Waffen und Rüstung sind meist besondere Ausrüstung.
- Mit Geld gekaufte, gefundene oder auf andere Art **erspielte Ausrüstung**. Sie steht zur Verfügung, wenn nicht irgendetwas passiert, das das verhindert. Anders als besondere Ausrüstung kann sie leicht gestohlen werden oder anderweitig verloren gehen.
- **Plausible Ausrüstung** deckt all die Kleinigkeiten ab, um die ihr euch nicht ständig kümmern

wollt. Um zu sehen, ob ihr sie dabei habt, würfelt ihr eine Probe auf einen passenden Beruf oder einen passenden Hintergrund.²⁴ Gelingt die Probe, gilt die Ausrüstung für diesen Spielabend als erspielt. Misslingt sie, dann schreibt euch etwas gerade unnützes auf, das ihr stattdessen mitgenommen habt. Die Schwierigkeit legt die SL fest.²⁵ Sie steigt für jede weitere Anwendung am gleichen Spielabend um 3.

Proben. wie Proben funktionieren wird im Abschnitt **Wie geht das?** oder beim **Ablauf des Spiels** beschrieben (S. 12 und S. 109).

Faustregel. Beispiele für Schwierigkeiten sind „als Jäger ein Messer“: 6 (routine), „als Tischler einen Hobel: 9 (einfach), „als Ex-Soldat eine Leuchtfackel“: 9 (einfach), „als Polizistin eine Zweitwaffe“: 12 (fordernd).

Schwert und Rüstung. In vielen Fantasy-Welten ist es normal, mit Waffen unterwegs zu sein. Nehmt euch in so einer Welt einen zusätzlichen Erschaffungspunkt, den alle für Waffen ausgeben können. Für anderes den Punkt können nur Leute nutzen, die vollständig auf Waffen verzichten.

Während der Erschaffung musst du dich nur um besondere Ausrüstung kümmern. Was ihr schon vor dem Spiel gekauft haben könnt, hängt vor allem von dem gewählten Genre und der gewählten Welt ab. Plausible Ausrüstung wird im Kapitel **Ablauf des Spiels** besprochen (S. 109).

Besondere Ausrüstung kostet einen oder mehrere Punkte, je nachdem welche Vorteile sie bringt. Als Faustregel könnt ihr davon ausgehen, dass ein besonderer Gegenstand, der einen Punkt kostet, in bestimmten Situationen einen Bonus von 3 auf eine Fertigkeit gibt. Für drei Punkte gibt er einen Bonus von 6.

Wenn ihr **Kämpfe** als mehrfache gezielte Wettstreite abhandelt, sind Waffen und Rüstungen gesondert geregelt. Bis zu Schwert und Lederrüstung kosten sie zusammen einen Punkt,²⁶ darüber hinaus zwei oder mehr. Ein Blaster oder eine Raumkampfpанzerung kosten z.B. jeweils 2 Punkte und ein La-

serschwert 6. Einzelheiten findet ihr unter **Kampf im Fokus** (S. 134).

Beispiele für besondere Ausrüstung:

- **Fantasy:** Edle Gewandung (1), Einbruchswerkzeug (1, Dietrich, Brecheisen, Seile, usw.), Halsband des Wasseratmens (1), Händlerkarren (2), Kettenhemd (1), Kriegshammer (1), Kurzbogen und Lederrüstung (1), Langbogen (1), Last-Echse (1), Loyales sprechendes Schwert (3, kann warnen, Wache halten, usw.)), Pferd²⁷ (1), Schwert und Lederrüstung (1), Schwert und Schild (1), Streitaxt (1), Turm-Schild und Kurzspeer (2), Unsichtbarkeitsmantel (3, gewendet als normaler Mantel), Vertrautentier²⁸ (klein 1, hundsgrößer 2, menschengrößer 3, Sonderfähigkeiten +1 oder mehr²⁹), Vollmacht des Grafen (1) oder des Königs (2), ... (weitere Beispiele in den **neuen Landen**, S. 186).
- **Jetzt-Zeit:** Automatische Waffen (2), Drohnen (1 und mehr, je nach Ausstattung), Erste Hilfe Koffer (1), Gut ausgestattetes Smartphone (1, mit Solarpanel usw.), Hackingtools (1), Kleine Schusswaffe mit Erlaubnis (1), Kugelsichere Weste (1), Spurensicherungskoffer (1), Teures Fahrzeug (1, inklusive Versicherung), Wildnisüberlebensset (1), ...

27

Ein **Pferd** ist nicht direkt Ausrüstung, aber auch immer dabei.

28

Ein **Vertrautentier** ist intelligent, kann Gefühle oder Gedanken mit dem Charakter austauschen und braucht einen Namen.

29

Falkendrache. Beispiel für ein Vertrautentier: Falkengroßer Drache, der ein Lagerfeuer anzünden kann: 2



- **Horror/Mystery:** Axt (1), Familien-Notrationen (1), Fokuskristall (1, Vorbereitung mit ihm erleichtert Proben für Magie um drei), Gefälschte Ausweise (2), Kettensäge (2), Kraftquelle (1, lässt kleine Rituale funktionieren), Okkulte Enzyklopädie (1), Revolver (1), Schrotflinte mit Salz (2, hilft vielleicht), Taschenuhr, die laut tickt, wenn sich magische Wesen nähern (1), Trainings-Set für magische Fähigkeiten (1, kann Selbst-Erfahrungen triggern), ... (weitere in der *Welt hinter der Welt*, S. 185).
- **Science-Fiction:** Automatische Schwebedrohne (1), Direkte Gehirncomputerschnittstelle (2, Proben auf Computerfertigkeiten um 3 erleichtert, erlaubt Wunden zu nehmen, um Misserfolge abzuwenden), Handblaster (3), Handlaser (1), Holo-Projektor (1 für Bilder bis Menschengröße, 3 für raumfüllende Bilder), Jagdgewehr (2), Kleine Nanitenfabrik (1 für die Herstellung beliebiger kleiner, einfacher Verbrauchsgegenstände, 3 für den Umbau Existierender, 6 für Gegenstände bis zu kleinen Handfeuerwaffen), Laserschwert (6), Logbuch-Manipulations-Werkzeug (2), Persönlicher Assistent (1, Handy-KI), Schallprojektor (1, Waffentauglich: 3), Schallschwert (4), Sensor-Störfeldgenerator (1, für einen Raum oder Tisch), Vibroschwert (2), Vollkörperrüstung (3), Zi-

vilpanzerung (2), ... (weitere in **Technophob**, S. 184).

Beispiel: Nina hat immer ihren Aktenkoffer dabei (1).

Beispiele für Waffen, Rüstungen und Schilde

Die hier gelisteten Waffen und Rüstungen kosten für je 6 Punkte Schaden, Schutz oder Schildwert einen Erschaffungspunkt.

Tabelle 2.1: Nahkampfwaffen mit Schaden

Waffe	Schaden
Messer	1
Dolch	2
Stab/Kurzspeer	3
Schwert	4
Axt	6
Kriegshammer	8
Doppelaxt	10
Kettensäge	12
Vibroschwert	18
Schallschwert	24
Laserschwert	36



Tabelle 2.2: Fernkampfwaffen mit Schaden

Waffe	Schaden
Wurfmesser	1
Pistole	2
Betäubungspuls	3
Bogen	4
Handlaser	6
Pistole 9MM	8
Jagdgewehr	12
Blaster	16
Blastergewehr:	24

Tabelle 2.3: Rüstungen mit Schutz

Rüstung	Schutz
Lederkleidung	1
Wattiertes Leder	2
Lederrüstung	3
Kettenhemd	4
Plattenrüstung	7
Kugelsichere Weste	8/2 [†]
Zivilpanzerung	9
Vollkörperrüstung	18

[†]: 8 gegen *Kugeln*, 2 sonst.

Tabelle 2.4: Schilde mit Schildwert

Schild	Schildwert
Hand-Buckler	1
Rundschild	3
Turnierschild	4
Polizeischild	6
Turmschild	8

[†]: 8 gegen Kugeln, 2 sonst.

Besonderheiten

„Sie ist eine normale Polizistin, aber sie vergisst nichts.“

„Die Aiuri haben Flügel und leichte Knochen. Sie können gleiten.“

„Wo immer er auftaucht, sind außergewöhnliche Ereignisse nicht weit.“

Besonderheiten decken all die Punkte ab, die nicht auf Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen, Stärken, Schwächen oder Ausrüstung passen. Sie können entweder positiv sein, wie ein absolutes Gedächtnis, oder negativ, wie Magnet für Außergewöhnliches. Positive Besonderheiten kosten Punkte wie Stärken, negative geben Punkte wie Schwächen: 1 Punkt für + oder -, 3 Punkte für ++ / --, oder 6 Punkte für

+++ / --- (je nach Größe der erwarteten Auswirkungen). Besonderheiten bringen oft eigene Regelschnipsel mit, z.B. „Wärmesicht: kann im Dunkeln sehen“. Wenn unklar ist, welche Regeln gelten, dann gilt die Regel der Besonderheit — es sei denn, die SL hat Gründe dagegen, z.B. „Hier funktioniert es nicht: Sie sind Kaltblüter.“

Kurzfassungen. In den Beispielen hier stehen nur Besonderheiten, die sich in einem Satz beschreiben lassen (die Ausnahme von dieser Regel ist die Magie, der ab Seite 155 ein eigenes Kapitel gewidmet ist). Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten. Du findest einige davon bei den **Welten** (S. 183), auf der 1w6-Webseite (1w6.org) oder in dem GURPS®, FUDGE™- oder Fate™-Buch deiner Wahl. In GURPS® sind alle Besonderheiten zusätzlich im Kompendium 1 zusammengestellt, allerdings bisher nur auf Englisch.

Alphabetisch. Da die meisten Besonderheiten mit minimalen Anpassungen zu verschiedene Genres passen, sind sie anders als andere Werte nur in Vorteile und Nachteile aufgeteilt und alphabetisch sortiert.

Besonderheiten können die Spezies beschreiben (z.B. Wut der Orks, Anpassung der Katzenmenschen, Flugfähigkeit Geflügelten oder tragende Stimme der Echsenmenschen), besondere Fähigkeiten (z.B. schnelle Heilung, Magiebegabung oder Tirefreundschaft), persönliche Beschränkungen (z.B. einen Ehrenkodex oder fehlende Gliedmaßen) und vieles mehr. Wähle dir diejenigen, die die spieltechnischen Auswirkungen deiner Idee am besten beschreiben. Wenn Dir eine Besonderheit fehlt, erfinde sie oder pass eine Existierende an und sprich sie mit deiner Gruppe ab.^{30, 31}

Vorteile

- 360°-Sicht (+: Du siehst immer alles um dich herum gleichzeitig)
- Affinität zu Magie (+: Magische Wesen fühlen sich in deiner Anwesenheit wohl, ++: Zauber sind in deiner Nähe leichter (Bonus von 3), alte Magie erwacht wieder, usw.)

- Amphibisch (+: In Wasser und an Land gleich gut und schnell)
- Chamäleon (+: +3 für Verstecken, +6 wenn unbewegt)
- Daredevil (+: Wenn du unnötige Risiken eingehst, erhältst du +3 auf alle Würfe und eine gewürfelte 5 gilt als gewürfelte 3. Andererseits bringen unnötige Risiken fast immer unnötige Erschwernisse mit sich)
- Dunkelsicht (+: Du siehst selbst in völliger Dunkelheit wie am helllichten Tag)
- Erinnerungen der Zukunft (+: Du siehst, hörst oder fühlst einmal am Tag bis einmal pro Woche etwas, das du innerhalb der nächsten Woche wahrnehmen wirst)
- Federgang (+: Du kannst entscheiden weder Geräusche zu machen, noch Fußspuren zu hinterlassen, du sinkst in Schnee nicht ein)
- Feenfreund oder Feenfreundin (+: Du findest Feenhügel, Feen der Bäume, usw., und wirst von ihnen gemocht; doch Feen sind nicht verlässlich und es heißt, sie würden ihren Freunden übler mitspielen als ihren Feinden, denn sie lieben Spannung und sehen die Welt als Spiel)



- Geas (++) : Eine Prophezeiung über dein Leben oder deinen Tod, die sich erfüllen muss, z.B. „wird durch ein Familienmitglied sterben“. Sprich das Geas mit der SL ab)
- Gedanken spüren (+: Du kannst Gefühle des Ziels wahrnehmen, ++: Würfel einen Wettstreit gegen einen passenden Wert des Ziels. Wenn du gewinnst, kannst du die Gedanken des Ziels lesen (und verstehen), und wahrnehmen, was das Ziel wahrnimmt)
- Gedankenverbindung (+: Du kannst binnen 5 Minuten geistigen Kontakt mit einer willigen Person herstellen und für den Rest des Tages die Gedanken dieser Person lesen und ihr Gedanken übermitteln, ++: mit bis zu 13 Leuten, du kannst Leute miteinander verbinden, +++: bis zu 150 Leute (ein Dorf), 4+: bis zu 10k, 5+: 1 Million, 8+: Ein Planet)
- Gefahrenvisionen (+: Wenn du während drohender, aber unbekannter Gefahr bei einer beliebigen Probe eine 6 würfelst, kannst du Visionen des Unheils erhalten, oder sie ignorieren. Du entscheidest, entweder den guten Wurf zu nutzen und nur ein schlechtes Gefühl zu haben, oder den Wurf als -10 zu werten und dafür Visionen der Gefahr zu sehen. Sollte die SL nicht daran denken, erinnere sie daran, wenn



du eine 6 würfelst. Wenn es keine Visionen gibt, behältst du den guten Wurf)

- Gefälschte Zweit-Identität (+)
- Geisterempathie (+: Du kannst dich in Geister einfühlen und deine Sozialfertigkeiten funktionieren mit Geistern wie mit Menschen)
- Gesang, der über Tagesreisen trägt (+: nicht laut, trägt aber weit)
- Heiler/Heilerin (+: Du kannst Wunden heilen. Würfle gegen 6 plus 3 pro Wunde des Ziels, +6 pro Kritischer. Erfolg heilt eine Wunde oder lässt eine Kritische zu einer Normalen werden, und das Ziel kann zusätzlich am nächsten Tag eine Heilungsprobe würfeln, die um deine Differenz zum Mindestwurf erleichtert ist. Bei Misserfolg erhältst du eine Wunde, die binnen eines Tages heilt. Heiler können keine durch Heilung verursachten Wunden heilen)
- Kampfreflexe (+: Würfe gegen Überraschung im Kampf sind um 3 erleichtert, Angriffe von hinten oder in der Dunkelheit bekommen einen um 3 verringerten Bonus; kann zu Überreaktionen führen)
- Kampfrhythmus (+: Du behältst Überblick und Initiative im Kampf. Abzüge für Überzahl sind

um 3 verringert; ++: Um 6; +++: Absoluter Rhythmus: Um 9 verringert.)

- Kann fliegen (+: Gleitflug mit bis zu 2x Laufgeschwindigkeit, braucht Aufwind, ++: echter Flug bis 3x Laufgeschwindigkeit)
- Kann mit Pflanzen sprechen (+: im Rahmen deren Verständnisses, was und wie eine Pflanze fühlt, ++: Als wären die Pflanzen Menschen),
- Kann mit Tieren sprechen (+: im Rahmen des Verständnisses der Tiere; Keas, Schweine und Delfine verstehen sehr viel, ++: Als wären die Tiere Menschen)
- Landet immer auf den Füßen (+: Bis 5 Metern Sturz bleibst du dabei unverletzt, ++ bis 20 Meter, du kannst bei 50 km/h aus dem Auto springen und „auf“ einem Straßenschild landen)
- Magiedilletant (+: beherrscht nur einen Zauber, der Zauber wird als Fertigkeit gekauft. Zauber: S. 160)
- Magieresistenz (+: Zauber mit dir als Ziel sind um 3 Punkte erschwert, ++: um 6 Punkte erschwert, du kannst nie Magie lernen, +++: Um 9 erschwert, deine Berührung kann Verzauberungen zerstören und Artefakte zeitweise inaktivieren)

- Medium (+: Du kannst bei bestandener fordernder Probe (12) in Trance fallen und zu einem Werkzeug von Geistern werden)
- Muss nicht atmen (+)
- Nachwachsende Körperteile (+: Kleine Körperteile wachsen dir nach, z.B. Ohren oder Finger, ++: Auch Große und Komplexe wachsen nach, z.B. Augen und Beine, sobald deine Wunden geheilt sind)
- Blockieren (++ : Du kannst mit Berührung eine mystische Kraft blockieren. Würfle gegen einen passenden Wert des Ziels. Bei Erfolg fällt dessen Kraft für eine Minute pro Punkt Differenz aus. Bei Misserfolg öffnest du dich dessen Kraft: Du giltst dann als williges Ziel)
- Perfekter Gleichgewichtssinn (+: Du stolperst nie ohne Grund und hast einen Bonus von 6, um es zu vermeiden, umgeworfen zu werden)
- Person in Besitz nehmen (+++: Du kannst mit einem gewonnenen Wettstreit gegen deren passenden höchsten Wert deinen Geist in eine andere Person in Sichtweite übertragen und deren Geist unterdrücken. Du erfährst dabei allgemeine Informationen wie den Namen oder den Wohnort. Wenn du den Körper verlässt, erwacht das Ziel wieder. 4+: Du hast Zugriff auf

die Erinnerungen des Ziels und kannst Punkte verschieben (siehe **Steigern und Schieben**, S. 147), um dessen Fertigkeiten, Berufe und Spezialisierungen zu kopieren)

- Photographisches Gedächtnis (+)
- Rasiermesserscharfe Nägel (+: Schaden 3)
- Rechengenie (+: Du kannst komplizierteste Berechnungen im Kopf ausführen, schneller als die meisten Computer)
- Schattengestalt (++ : Du kannst zu einem Schatten werden und dich wie ein Schatten bewegen, aber nicht durch Sonnenlicht, und du kannst in dieser Form nichts halten, +++: Du kannst Objekte, die du tragen kannst, mit dir in Schatten verwandeln und wieder zurück. Auch wenn du sie loslässt, verwandeln sie sich zurück)
- Schnelle Heilung (+: Würfle einmal pro Tag auf Heilung statt nur einmal pro Woche, ++: Würfle einmal pro Stunde, +++: einmal pro 5 Minuten, 4+: Einmal pro 15 Sekunden, 5+: Einmal pro Sekunde)
- Schnellere Fortbewegung (+: du kommst in deiner üblichen Umgebung zweimal so schnell voran, ++: 6x so schnell)

- Schwert-Tanz (+: **Schwert-Magie der Elemente**, beschrieben auf S. 156)
- Spinnenlauf (+: Du kannst an Wänden oder Decken entlanglaufen)
- Stören (+: Du kannst einen bestimmten Sinn in 2m Radius blockiert, z.B. durch Dunkelheit oder weißes Rauschen; du kannst Leute innerhalb der Zone ausnehmen, ++: Die Blockade ist nicht zu bemerken; Zuschauern kann auffallen, dass etwas verschwindet, aber sie sehen keine Zone der Dunkelheit o.ä.)
- Tragende Stimme (+: Du kannst 100 Leute überhören, bei passender Erklärung Bonus von 3, ++: ist über eine Stunde Fußweg zu hören, Bonus von 6, +++: über mehrere Tagesreisen zu hören, Bonus von 9)
- Trinkfest (+)
- Tödliche Stimme (+: Du kannst die Stimme auf eine einzelne Person richten, Schaden 6; wenn das Opfer seine Ohren verstopft nur Schaden 1)
- Unerschütterlich (+: Du bleibst immer freundlich und höflich, egal was die Welt dir auch entgegenwirft. Du kannst dich immer entscheiden, eine psychische Wunde zu nehmen, statt dem



Willen eines oder einer anderen oder deinen Gefühlen nachzugeben. Selbst zutiefst traumatisiert bleibst du freundlich und höflich)

- Unverschämtes Glück (+: einmal pro Spielabend kannst du einen Wurf wählen, für den 2 und 4 als gewürfelte 6 gelten, eine echte 6 als 12; bei 1 oder 3 kannst du jemanden in unmittelbarer Nähe wählen, dessen nächster Wurf eine 5 sein wird. Bei einer gewürfelten 5 hast du selbst -10)
- Verbesserte Zeitwahrnehmung (+: Du bist immer zuerst dran und hast immer Zeit nachzudenken, +++: 2 Handlungen pro Runde, gibt Vorteile wie eine Überzahl von eins)
- Verbesserter Grundwert (+: Eine Stärke ist 3 Punkte höher, gibt 1 Punkt mehr Bonus und hat eine um 1 erhöhte Schwelle, ++: 6 Punkte höher, +2 Punkte Bonus und +2 Punkte Schwelle, +++: 9/3/3; nur als Besonderheit einer Spezies oder großen Gruppe mit ausgleichenden Schwächen, nicht pro Individuum)
- Verrückter Erfinder (+: Du kannst binnen Stunden Prototypen basteln, die bei anderen Jahre an Entwicklungszeit brauchen; benötigt auch eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf)

- Viele Kontakte (+: Die SL würfelt für jeden neuen Ort. Je nach Augenzahl, kennst du jemanden, der oder die: 6 dir gerne hilft, 2/4: von dir überzeugt werden kann, zu helfen, -3/-1: deine Hilfe will, -5: dich verraten will)
- Wundresistenz (+: Deine Schwelle für körperliche Wunden ist einen Punkt höher, egal welche Stärke du dafür nimmst, ++: 2 Punkte, +++: 3 Punkte)

Nachteile

- Amnesie (-: Du erinnerst dich an nichts und weißt nicht, was du kannst. Während du mehr und mehr von deiner Vergangenheit und deinen Fähigkeiten wiederfindest, musst du den Nachteil wegkaufen, wie in **Steigern und Schieben** beschrieben, S. 147)
- Berserker (-: Wenn du eine Wunde erhältst oder ein geliebtes Wesen eine Wunde erhält, musst du eine fordernde Probe auf einen passenden Wert würfeln. Schlägt sie fehl, verfallst du in einen Berserkerrausch: Du musst den nächsten Feind unkontrolliert angreifen, erhältst aber keine Wundabzüge. Wann immer du eine 6 würfelst, kannst du entscheiden, den Berserkerrausch zu verlassen, --: Du wirst zu-

sätzlich zum Berserker, wann immer du in einer Stresssituation eine 5 würfelst)

- Bluter (--: Jede Wunde verursacht, bis sie verbunden ist, eine weitere Wunde pro Minute durch Blutungen. Kritische Wunden verursachen auch nach dem Verbinden eine weitere Wunde pro Tag. Sie können nur im Krankenhaus, durch erfahrene Heiler oder durch Magie geheilt werden)
- Braucht seltene Nahrung (-: z.B. Menschenblut)
- Chronische Schmerzen (-: Wann immer du zwei 5er würfelst (also -10), durchzucken dich schreckliche Schmerzen und bleiben für mindestens 2 Stunden. Die Schmerzen geben dir einen Abzug von 3 auf alle Würfe, --: die Schmerzen treten bei jeder gewürfelten 5 auf und geben 6 Punkte Abzug)
- Ehrenkodex (-: Du folgst einem strengen Set an Regeln, z.B. die Regeln der Ritterlichkeit, des Gentlemans oder der Askese. Diesen Kodex zu brechen verursacht dir eine psychische Wunde, die deine Selbstzweifel, deinen Selbsthass und deine Zerrissenheit widerspiegelt. Einen Grundpfeiler des Konexes zu brechen verursacht dir eine Kritische psychische Wunde)

- Erschreckt Tiere (-: Sie werden in deiner Nähe panisch oder aggressiv)
- Fanatiker/Fanatikerin (-: Du glaubst an etwas, das du vor alles andere stellst, selbst vor dein eigenes Leben. Beispiel: Religion, Weltfrieden, den König. Du erhältst 3 Punkte Erleichterung für jeden Wurf, bei dem es darum geht, deiner Ideologie treu zu bleiben. Deiner Ideologie zuwiderzuhandeln verursacht dir eine kritische psychische Wunde)
- Farbenblind (-)
- Gutgläubig (-: Lügen zu entdecken ist um 6 erschwert, allerdings weißt du, dass das so ist. Das hilft dir zwar nichts gleich, aber du kannst im Nachhinein merken, was passiert ist, --: Du glaubst wortwörtlich alles, was man dir sagt, solange es irgendeine Erläuterung für die Diskrepanz zwischen dem Gesagten und deiner Erfahrung oder Wahrnehmung gibt)
- Magnet für Außergewöhnliches (-: du ziehst Seltsames an)
- Pech (-: Die SL wirft dir einmal pro Spielabend einen unglücklichen Zufall entgegen, und wenn irgendetwas unglückliches passiert, trifft das meistens dich, --: Du bist verflucht und alle schlechten Zufälle treffen dich und vor allem

dich, ständig. Du kannst nie darauf hoffen, dass irgendetwas zufällig zu deinem Vorteil ist. Sollte es doch einmal so scheinen, erinnere deine SL an dein Pech. Wenn sie dann hintertrieben lächelt, weißt du, dass sie es nicht vergessen hatte)

- Schützling (-: Ein Lehrling, der mit dir reist, ein Freund oder eine Freundin,³² oder ein Kind, das zu hause auf dich wartet, --: Ein Kind, das mit dir reist)
- Tierhaft (-: Du handelst und fühlst wie ein wildes Tier. Du kannst dabei hochintelligent sein, aber du bist anders als Menschen)
- Todesaura (-: Kleine Tiere und Pflanzen sterben in deiner Nähe. In Armreichweite sterben Fliegen binnen Sekunden und Eichhörnchen binnen Minuten)
- Verschlechterter Grundwert (Eine Art von Werten ist deutlich niedriger; z.B. körperlich schwach oder sozial gehandicapt; Reduziert die Werte aller passenden Stärken. -: Zahlenwert -3, Schwelle -1, Bonus minus 1, -- : -6/-2/-2, --- : -9/-3/-3)
- Wahnvorstellungen (-: Du glaubst unerschütterlich an etwas, das schlicht und einfach falsch

Schützling. Erschaffe ihn oder sie als Charakter mit höchstens der Hälfte der Punkte deines Charakters, aufgerundet.

32



ist, und es ist offensichtlich für alle, die mehr als eine halbe Stunde Zeit mit dir verbringen)

- Wut (-: Wenn dich etwas aufregt, verlierst du alles andere aus dem Blick)

Zahlen für die Werte

Auf was würfle ich jetzt?

In der Einleitung haben wir versprochen, dass ihr würfelt, um den Geschichten die Unwägbarkeit und Spannung selbsterlebter Abenteuer zu geben. Hier schreiben wir die Zahlen dafür auf: Die Werte, auf die ihr würfelt.

Wir fangen wieder mit den **Berufen** an. Ein starker Beruf gilt als +, ein überragender als ++. Der Zahlenwert des **Berufes** ist 6 plus 3 pro +. Ein Beruf auf + hat also den Zahlenwert 9, auf ++ den Zahlenwert 12, auf +++ 15 und auf ++++ 18. Trage für jeden deiner Berufe die entsprechende Zahl unter „Wert“ ein. Auf diesen Wert würfelst du, wann immer du etwas versuchst, das zu deinem Beruf passt und zu dem du keinen höheren passenden Zahlenwert hast.

Fertigkeiten funktionieren ähnlich wie Berufe, mit zwei Unterschieden: Sie bekommen Unterstützung durch bis zu zwei Stärken und ihr Zahlenwert ist 3 Punkte höher.³³ Wähle für jede Fertigkeit bis zu zwei deiner Stärken und schreibe sie dazu. Auf sie

33

Engeres Gebiet. Im Austausch für ihren höheren Wert haben Fertigkeiten ein deutlich begrenzteres Einsatzgebiet als Berufe. Einzelheiten findest du im Kapitel **Fertigkeiten** auf Seite 34.

stützt du dich, wenn du die Fertigkeit nutzt.³⁴ Der Grundwert der **Fertigkeit** ist 9 plus 3 pro +. Also 12 für +, 15 für ++, 18 für +++ und 21 für +++. Der Effektivwert der Fertigkeit ist ihr Grundwert plus 1 pro + in den Stärken, auf die du dich bei der Fertigkeit stützt.

Spezialisierungen funktionieren wie Fertigkeiten, mit einem Unterschied: Sie bauen auf einem Beruf oder einer Fertigkeit auf und erhöhen deren Grundwert für ein eng umrissenes Spezialgebiet. Wähle wie bei den Fertigkeiten bis zu 2 passende Stärken, die die Spezialisierung unterstützen. Der Grundwert der **Spezialisierung** ist gerade der Grundwert ihrer Fertigkeit oder ihres Berufes plus 1 und plus 3 pro + in der Spezialisierung. Konkret plus 4 auf + und plus 7 auf ++. Der Effektivwert ist der Grundwert plus 1 pro + in den die Spezialisierung stützenden Stärken.

Stärken tauschen. Du kannst Stärken tauschen, die eine Fertigkeit stützen, wann immer du die Fertigkeit erhöhst, z.B. durch **Steigern** oder **Schieben** (S. 147), selbst dann, wenn sich dadurch der Grundwert nicht ändert.

Stärkenwerte ändern. Es gibt Besonderheiten, die die Schwelle oder den Zahlenwert von Stärken verändern können. Dazu gehören z.B. Wundresistenz oder ein höherer Grundwert der Spezies.

Die **Stärken** haben jeweils einen Zahlenwert und eine Schwelle. Der Zahlenwert ist 12 plus 3 pro +. Die Schwelle ist 4 plus 1 pro + (also gerade ein Drittel des Zahlenwertes, abgerundet). Damit ist bei + der Zahlenwert 15 und die Schwelle 5, bei ++ sind sie 18 und 6, bei +++ 21 und 7 und bei ++++ 24 und 8.³⁵

	+	++	+++	++++	+++++
Beruf	9	12	15	18	21
Fertigkeit [†]	12	15	18	21	24
Spezialisierung [†]	+4	+7	+10	+13	+16
Stärken	15	18	21	24	27
Kosten	1	3	6	10	15

[†]: Plus 1 pro + in bis zu zwei gewählten Stärken.

Nun musst du nur noch Schaden und Schutz deiner typischen Waffe und Rüstung eintragen, dann ist deine Figur von den Werten her spielfähig. Und damit kommen wir zum letzten Schritt: Du weißt, was deine Figur kann. Jetzt legst du fest, was er oder sie will.

Kapitel 3

Charaktere verkörpern

„*Wer bist du? Was willst du?*“ — Vorlonen
und Schatten, Babylon 5¹

Antriebe

„*Was ist ein Erfolgserlebnis für meinen Char?*“
— [Stritter](#) (2000, Spielleiterwillkür! S. 22)

Du hast festgelegt, was du schaffen kannst, jetzt wird es Zeit, deine Vorstellung dessen zu fixieren, was dich bewegt — und was dich ins Abenteuer bringt. Anders als bei den Werten ist hier nichts besser oder schlechter. Du musst keine Punkte dafür ausgeben, und du kannst es ändern, wenn du merkst, dass es

¹ **Zufallstabellen.** Hier und auf den nächsten Seiten gibt es eine Reihe Zufallstabellen. Wir nutzen sie als die kompakteste der leicht zugänglichen Formen zur Ideensammlung und Beschreibung. Wo du eine andere Vorstellung von diesem Aspekt deines Charakters hast, folge ihr. Die Zufallstabellen überbrücken Blockaden für Fragen, bei denen du nicht direkt eine Antwort weißt.

damit deine Vorstellung deines Charakters besser widerspiegelt. Sprich es vorher mit deiner Runde ab.

Als erstes wähle deine Kernantriebe. Wähl für jeden der Bereiche *Wollen*, *Handeln* und *Sein*² einen Antrieb aus der entsprechenden Liste. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, würfle dreimal (1 bis 6). Wenn sich das im Spiel als falsch erweist, kannst du es immernoch ändern.

Tabelle 3.1: Kernantriebe

Wollen	Handeln	Sein
Wohlstand	Kreativität	Genussvoll
Ansehen	Selbstbestimmung	Leistungsstark
Sicherheit	Abwechslung	Einflussreich
Gerechtigkeit	Tradition	Bescheiden
Toleranz	Anpassung	Fürsorglich
Umweltschutz	Regeltreue	Zuverlässig

Antriebsarten. Wollen: *Für welches Ziel kämpfst du?* Handeln: *Was lenkt dein Handeln?* Sein: *Wie willst du sein?*

Menschen. Die Kernantriebe sind für Menschen gewählt (sie stammen aus dem „Lebe Balance“ Programm der AOK, das sie aus internationalen Studien übernommen hat). Wenn ihr andere Arten von Wesen spielt, können andere Antriebe passender sein. Wenn du eigene Wesen erschaffst, überleg dir für jeden Bereich mindestens 3 Beispiele. Dadurch machst du die Antriebe der Wesen leichter begreifbar. Beispiele findest du bei *Technophob* (S. 184).

Diese Kernantriebe sind, was deinem Charakter Kraft gibt. Wenn er Schicksalsschläge verwinden muss, kann er sich auf sie zurückziehen, doch wenn die Kernantriebe miteinander in Konflikt geraten oder er gezwungen ist, zwischen der Gruppe und einem Kernantrieb zu entscheiden, liefert das Stoff für die großen Heldenepen oder Tragödien.³

Fragen

Nachdem du nun den Konfliktmotor hast — die Antriebe widersprechen einander oft⁴ — kommen wir zum Zusammenhalt. Hierfür setzt ihr euch in der Runde zusammen. Solltet ihr eure Charaktere vor dem ersten Spielabend selbst erschaffen, dann erledigt diesen Teil erst am Anfang des Spielabends. Du brauchst Antworten auf 3 Fragen:

- Warum bin ich hier? (*Was hat mich zu der Gruppe gebracht? Was will ich erreichen?*)
- Warum bleibe ich bei der Gruppe? (*Warum kann oder will ich sie nicht verlassen, wenn es Konflikte gibt?*)
- Was macht mich sympathisch? (*Für die Charaktere oder die Spielerinnen und Spieler*)

Die Antworten der verschiedenen Charaktere in deiner Runde auf diese 3 Fragen sollten in eine gemeinsame Geschichte münden. Passt sie so lange gemeinsam an, bis ihr das Gefühl habt, dass die Charaktere damit zusammen Abenteuer erleben werden und wollen. Solltest du Schwierigkeiten haben, schau dir deine Kernantriebe an, wähle aus einer der folgenden Listen oder würfle dreimal und pass das Ergebnis an.⁵

⁴ **Kraftquelle.** Weitere Ausführungen zu den Kernantrieben findest du unter 1w6.org/deutsch/anhang/gedanken/was-gibt-dir-kraft

⁵ **Eure Ideen.** Wir suchen immer weitere passende Beispiele. Wenn ihr eure Ideen hier sehen wollt, schreibt sie an ideen@1w6.org

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Aus der Gasse entkommen	Einzigster Ort mit Freunden	Immer fröhlich und optimistisch
2	Alte Geheimnisse suchen	Begleitung zu schrecklichen Orten	Sieht in Allen ihr Potenzial
3	In Ungnade gefallen	Ein Sinn unabhängig von Macht	Genießt das Jetzt
4	Auf der Suche nach Abenteuern	Hier gibt es immer Spannung	Steht bedingungslos zur Gruppe
5	Auf der Suche nach Reichtümern	Wir sind an etwas Großem dran	Akzeptiert keine Übervorteilung
6	Mit dem Schutz der Prinzessin oder des Prinzen betraut	Freunde zu verlieren würde sie oder ihn verletzen	Fels in der Brandung: Erfüllt die Aufgabe, was es auch kostet

Tabelle 3.2: Antworten auf die drei Fragen für Fantasy

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Geheimnisse der Schattenrösser	Einer der Ansätze muss weiterführen!	Bleibt immer fröhlich
2	Rache für meine Tochter	Sie akzeptieren mich	Voller Ideen für gemeinsamen Spaß
3	Ich will Detektivin sein	Ohne ihre Aufträge wäre ich pleite	Ehrlich, offen und vernarrt in ihren Beruf
4	Hatte nichts besseres zu tun	Das Leben ohne sie wäre dröge	So seltsam, dass es lebenswürdig ist
5	Ein Auftrag meiner Kommune	Hier habe ich Freiraum	Offen für alles, bei allem dabei
6	Es ist mein Job	Ohne mich wären sie verloren	Stellt sich vor Freunde, um jeden Preis

Tabelle 3.3: Antworten auf die drei Fragen für die Jetzt-Zeit

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Besessen von dem Unverstandenen	Der Rest der Welt ist mir fremd	Völlig begeistert selbst von kleinsten Spuren
2	Sieht wieder einen Sinn in seiner Arbeit	Kann die Frischlinge nicht alleine lassen	Erzählt alle möglichen obskuren Theorien
3	Sucht die Wahrheit über Verschwundene	Was wir hier tun ist wichtig!	Loyal bis in letzter Konsequenz
4	Führe meine Arbeit privat fort	Sie kennen meine Vergehen	Bekämpft das Übel, nicht dessen Werkzeuge
5	Diese Geheimnisse lassen sich mit Geld nicht kaufen	Nur mit ihnen erlebe ich das wirklich	Zollt den anderen den tiefsten Respekt
6	Will eigentlich nur Urlaub machen	Was würden die zu Hause von mir denken?	Kindlich naiv

Tabelle 3.4: Antworten auf die drei Fragen für Horror/Mystery

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Ich wollte das All sehen	Ich zahlte nicht, sie jagen mich	Kämpft für das, was er will: Uns
2	Ich werde die beste Kämpferin	Hier finde ich immer Herausforderungen	Ihre Begeisterung strahlt aus ihr heraus
3	Ich werde die Piraten führen	Ich brauche ihre Kraft und Verschwiegenheit	Er wird uns verraten, und das wird spannend
4	Ich wollte immer Teil etwas Größeren sein	Hier kann ich wirklich etwas bewegen	Kämpft wirklich für das Wohl allen Lebens
5	Krisen zeigen das wirkliche Wesen	Jede und jeder hier ist spannend	Liebt die anderen mit ihren Schwächen
6	Sie oder er hat mich fallen lassen	Meine neue Heimat erhalte ich	Steht bedingungslos loyal zu uns

Tabelle 3.5: Antworten auf die drei Fragen für Science-Fiction



Falls dir ein Lebensmotto für deinen Charakter einfällt, trag es in das entsprechende Feld ein. Ansonsten mach das einfach später. Oft entwickelt es sich während ihr spielt. Mach dir jetzt noch ein paar Notizen zu den anderen in deiner Runde — nützlich sind meist Name, Kurzbeschreibung, und wer die Figur spielt — dann schreib dir deine Erschaffungspunkte als „Gesamt-Erfahrung“ auf. Damit erreichst du den letzten Schritt: Die Beschreibung.

Die Vorderseite: Bild, Beschreibung, Darstellung

„Eine weitere Person betritt den Raum. Beschreib dich mal!“ — gefürchtete Aufforderung

Die Vorderseite hilft dir, die Außenwirkung deines Charakters zu zeigen. Sie gibt dir Mittel, um schnell wieder in deinen Charakter hineinzufinden und ihn oder sie so darzustellen, dass die anderen in der Runde deine Spielfigur sofort wiedererkennen.

„Zwei Worte“ ist die kürzeste Beschreibung deiner Figur: Wie würde sie im Klappentext bezeichnet werden? Beispiel: „Nina ist eine aufrechte Anwältin“, „Tom ist ein verlotterter Säufer“ oder „Richard ist ein mutiger Krieger“. Halte dich kurz und sei plakativ. Feinheiten kommen später.

In Marotte / Requisite / Haltung / ... und den typischen Ausspruch schreibst du etwas, das den anderen in deiner Runde und dir selbst zeigt, dass du jetzt deinen Charakter spielst. Vorschläge für diese und die weiteren Teile der Vorderseite findest du in den Kapiteln **Name und Darstellung** (S. 79), **Aussehen und Kleidung** (S. 85) und **Prägende Erlebnisse und Notizen zu eurer Runde** (S. 105).⁶

Name und Darstellung

„Was bist du, wenn niemand sich an dich erinnert, weil du ungreifbar bleibst?“

Dein **Name** ist ein Anker für die Erinnerung deiner Runde. **Zwei Worte** vermitteln deine Erscheinung. **Körperhaltung** und **Gesten** formen das Bild, das sich einprägt. Ein **typischer Spruch** ruft das Bild auf. Je stärker dieses Bild deine Runde zu deinem Charakter führt, je stärker die Anderen auf deinen Charakter reagieren statt auf dich, desto stärker kannst du deinen Charakter erleben. Die Notizen hier erleichtern es dir, deine Runde dabei zu unterstützen, dir zu helfen, dein Charakter zu sein. Sie beginnen mit dem Namen.

Wenn du schon eine Idee für einen passenden **Namen** hast, nutze sie.⁷ Sollte dir die Wahl des Namens schwerfallen, wähle ihn einfach aus einer der folgenden Listen — oder aus den entsprechenden Listen

6 **Verkörpern.** Marotte, Requisite oder Haltung dienen dazu, leichter in den Charakter hineinzukommen, aber auch ihn von seinem Spieler oder seiner Spielerin abzugrenzen. Dadurch erhält der Charakter seinen eigenen Raum und ist leichter zu verkörpern. Es ist dann klarer, wann der Charakter handelt und wann Spieler oder Spielerin, und das gibt Freiheit.

7 **Eigene Idee.** Du hast bereits eine konkrete Vorstellung deines Charakters entwickelt. Wenn deine Namensidee für dich dieser Vorstellung entspricht, hast du vermutlich einen guten Namen. Das gleiche gilt, wenn du die Idee zu dem Namen schon lange hast und die Vorstellung danach entwickelt hast.

bei den **Welten** (S. 183).⁸ Fühl dich frei, Vor- und Nachnamen zu mischen. Achtet darauf, dass keine zwei Namen mit dem gleichen Laut anfangen.⁹

Tabelle 3.6: Beispiele für Namen

Namenslisten. Im Netz findet ihr eine Vielzahl von Listen für Naben. Für die Jetzt-Zeit oder Historisches ist eine der umfassendsten Quellen das Onomastikon von Kate Monk. Zusätzlich liefert eine Suche nach „name generator <genre> <stichwort>“ vielfältige Namensgeneratoren.

Ähnliche Namen. ES kann interessant sein, Figuren mit ähnlichen Namen zu spielen. Auch Verwechslungen durch andere sind oft lustig. Wenn ihr die Namen aber selbst verwechselt, stört das meist, daher vermeidet gleich anfangende Namen. Besonders kombinationen wie den Vater *Nemre* mit seiner Tochter *Naren*. Eure Charaktere würden sie nie verwechseln, daher reißt euch die Verwechslung nur aus der Vorstellung. Nehmt lieber wirklich gleiche Namen als ähnliche.

Fantasy	Jetzt-Zeit
Antan Karra	Ajila Tattru
Barakon Jowarak	Bren Apane
Edaor aus Nies	Callá Teaborn
Gomon Nor	David Trauhof
Jalona Daras	Edward Frisk
Kimikke Antelm	Frieda Bauer
Lacra Mer	Gerda Bannwald
Merasme aus Nela	Harald Frey
Njesz aus Ksche	Jochen Schammer
Olavok Norike	Kalle Wetz
Redor aus Ksaï	Mera Mohn
Sera Sjsaï	Olf Promm
Shanis Niel	Parisé Jambon
Tomar aus Lawargk	Raëi Misma
Zynnak Nieli	Sedina Ara

Tabelle 3.7: Beispiele für Namen, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Azara de Jolin	Arrata Ranka
Bell Apart	Chindee Svaning
Caspar Berman	Diro Mar
Dagaron Twilden	Graikes Ai'kars
Fehry Garan	Ikia Jerne Ada
Fabrice Reber	Korg Sjarasku
Helen Reich	Lija Mdvir
Hygarta Julicja	Meth Ordea
Jéanarra von Kraichgau	Nagami Sachas
Lynn Morrison	Okan Karop
Maja Estenfeld	Ras Tseng
Porthele von Stauffen	Somika Vilaraj
Sandi Anton	Tzana Lied
Somon Aniasse	Vaal Upjinde
Toloréa Andren	Wira Kulam

„Zwei Worte“ ist, was auf deinem Namensschild stehen könnte. Es ist das, mit dem dich Freunde oder Feinde vorstellen würden, dein persönlicher Archetyp. Oft einfach ist es ein Adjektiv mit deinem Beruf. Sag zu dir selbst, „Ich bin ein ...“ oder „Ich bin eine ...“. Wenn deine zwei Worte hier passen, hast du sie wahrscheinlich gut getroffen.¹⁰ Beispiele:

Tabelle 3.8: Beispiele für „Zwei Worte“

Fantasy	Jetzt-Zeit
Weltgewandter Lebemann	Frustrierte Polizistin
Lebensfroher Tagelöhner	Anarchistischer Hacker
Zynischer Krieger	Getriebener Ex-Offizier
Erfahrene Amazone	Mittelloser Schriftsteller
Weltfremde Gelehrte	Idealistische Politikerin
Resolute Witwe	Harte Straßenmusikerin

Archetypen. Hier findest du auch Archetypen der Welt, in der ihr spielt. Wenn du eine Welt entwickelst und keine sechs klar unterscheidbaren, starken Archetypen benennen kannst, die die Essenz deines Spiels ausmachen, dann arbeite erneut an den Grundlagen des Spiels, bis du sie nennen kannst. Diese Archetypen geben deinem Spiel Fokus; sie machen es greifbar.

Tabelle 3.9: Beispiele für „Zwei Worte“, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Abgehalfterter Mafiosi	Desertierter Soldat
Professioneller Skeptiker	Kumpelhafter Koch
Neugieriger Journalist	Adrenalinsüchtige Diebin
Besessene Ermittlerin	Verratene Diplomatin
Gefallene Kultistin	Einfallsreicher Putzmann
Hedonistische Künstlerin	Insolvente Kampftrainerin

Stichworte zur Darstellung geben dir einen konkreten Weg, um in deinen Charakter einzutauchen. In Tabelle 3.10 findest du viele Beispiele dafür. Du kannst daraus wählen oder wie in der Tabelle beschrieben ein Stichwort auswürfeln.

Wenn du es auswürfelst und ein Stichwort zu nah an deinem normalen Verhalten ist, würfle einfach neu. Deine Runde sollte deine Figur von dir unterscheiden können. Würfle auch erneut, wenn etwas nicht passt, oder wenn eine andere Figur in der Runde das Gleiche hat. Wenn du einen Dialekt beherrscht und es magst, deine Figur lustig darzustellen,¹¹ kannst du sie mit einem Dialekt oder Akzent unvergesslich machen.

¹¹ **Lustige Dialekte.** Ein Dialekt ist an sich nicht inhärent lustig, wirkt allerdings in einer Rollenspielrunde oft so. Vielleicht liegt das daran, dass die Anderen wissen, dass du ihn spielst. Diese Wirkung kann mit der Zeit abflauen und einfach zu einem sehr starken Erkennungsmerkmal werden. Um allerdings soweit zu kommen, musst du auch die lustige Wirkung mögen.

	1: Haltung	2: Gestik	3: Stimme	4: Gimmick
1	Überheblich	Pistole/Pfeil	Samtig	Stift rauchen
2	Schüchtern	Merkelraute	Schroff	Stift kauen
3	Aufrecht	Gefaltete Hände	Hoch	Notizblock
4	Aufmerksam	Geballte Fäuste	Tief	Würfel
5	Hohnässig	Hände kneten	Langsam	Ein Schal
6	Verspielt	Ausladend	Schnell	Tee trinken

	5: Tick	6: Tick
1	Über Haare streichen	Mit Münzwurf entscheiden
2	Bart streicheln/Mit Strähne spielen	An Hut/Mütze tippen
3	Krawatte/Kragen/Bluse zurechtzupfen	Nägel reinigen/lackieren
4	(Sonnen-)Brille hochschieben	Haustier streicheln/füttern
5	An die Nase greifen	Fingerknöchel kauen
6	Faust in die Handfläche schlagen	Am Kopf kratzen

Tabelle 3.10: **Darstellung:** Würfel mit zwei Würfeln (Spalte und Zeile) und nutze das Stichwort zur Darstellung.

Beispiel: *Jana würfelt 4 und 6; Spalte 4 und Zeile 6. Sie nutzt also ein Gimmick: Tee trinken (geht auch mit einem Glas)*

Der **typische Spruch** ermöglicht dir, auf einfachste Weise in deinen Charakter zu kommen. Er ist dein Signaturesatz, ein Äquivalent zu „Schau mir in die Augen, Kleines“¹² oder „Ich brauche keine Waffen, ich habe Anwälte“. Wenn du ihn gefunden hast, nutze ihn. Anders als das Lebensmotto sollte dieser Ausspruch etwas sein, das du einfach in ein Gespräch einflechten kannst. Der Klassiker ist: „Das wohl, bei Swafnir!“ Wenn du noch keinen hast, lass das Feld leer. Wenn du einen hast und nicht sicher bist, ob er passt, schreib ihn rein und probier ihn aus. Du kannst ihn immernoch ändern.

Maße, Aussehen und typische Kleidung

Als nächstes kommen Daten, die oft nachgefragt werden: Größe, Gewicht, Haarfarbe, usw. Wenn du noch keine feste Vorstellung hast, kannst du sie auch auswürfeln. Die folgenden Vorlagen dazu gelten für Menschen. Andere Spezies findest du bei den **Welten** (S. 183).

Maße und Daten

- Spezies: Mensch. ♀
- Alter: Würfle zweimal und multipliziere die Augenzahlen. Addiere 15. Das Ergebnis liegt zwi-

12

Zu bekannt. Zitate, die Leute zu sehr an bekannte Personen denken lassen, sind als typischer Spruch gefährlich. Sie können euch leicht aus der Runde reißen und z.B. an den entsprechenden Film denken lassen, im schlimmsten Fall sogar ein Gespräch über den Film starten. Daher nimm das erste Zitat nur als Inspiration dafür, wie ein griffiges Zitat aussehen kann. Und entspann dich: viele der bekanntesten Zitate sind zufällig entstanden. Nimm, was sich gerade jetzt gut anfühlt.

schen 16 und 51, sollte also für die meisten Ideen funktionieren.

- Größe: $170 \text{ cm} \pm W6 \times 3$ (würfle und multipliziere das Ergebnis mit 3. Ist die Augenzahl ungerade, ziehe das Ergebnis von 170 cm ab, sonst zähle es dazu). 155 - 185 cm.¹³
- Gewicht: Größe minus 100 $\pm W6 \times 3$ in kg (würfle wie bei der Größe). 40 - 103 kg.

Alter: 15 Jahre + $(W6 \times W6)$ (16–51 Jahre)

Größe: $170 \text{ cm} \pm (1w6 \times 3)$ (155–185 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg $\pm (1w6 \times 3)$ (40–103 kg)

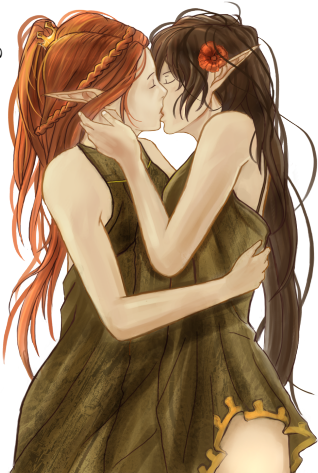
♂ Geschlecht und Sexualität

Wenn ihr Beziehungen und Sexualität zu einem Teil eures Spiels machen wollt, bietet die reine Wahl der verbreitetsten Geschlechter oft zu wenig. Um etwas Aussagekräftigeres zu erhalten, könnt ihr sexuelle Orientierung und Eigenheiten mit angeben. Vorschläge findet ihr in Tabelle 3.11 (Seite 87).

¹³
Weiterwürfeln. Du kannst hier auch bei 5 und 6 weiterwürfeln; wie bei kritischen Erfolgen und Patzern. Damit könnt ihr auch 1,40m und 2,06m erhalten; eine von 100 Figuren sogar 1,25m oder 2,24m.

	-5 -5 -5	-5 -5	-5	direkt	6	66	666
-3	♀ / ♂ ^C	♀ / ♂ [†]	♂ / -	♂ / ♀ ⁻	♂ / *	♂ / ♂ ⁻	♂ → ♀ / ♂
-1	♂ / ♀ ^C	♂ / ♀ [†]	♀ / -	♀ / ♂ ⁻	♀ / *	♀ / ♀ ⁻	♀ → ♂ / ♀
2	♀ / ♂ SM	♂ / ♀ ^o	♂ / +	♀ / ♂ ⁺	♀ / ♂ [*]	♀ / ♀ ⁺	♀ → ♂ / ♂
4	♂ / ♀ SM	♀ / ♂ ^o	♀ / +	♂ / ♀ ⁺	♂ / ♀ [*]	♂ / ♂ ⁺	♂ → ♀ / ♀
-5/6	♀ / ♀	o / ♀	♀ / ♂		♂ ^y / ♀	o / ♂	♀ / ♂

Tabelle 3.11: **Geschlecht, sexuelle Orientierung und Eigenheiten.** Beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechenden Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Drehe nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6). Die Ergebnisse für Homosexuelle entsprechen der Häufigkeit in der EU laut **Dalia** (5-10%), für Transsexuelle (a→b) entsprechen sie in etwa der Häufigkeit unter Software-Entwicklern laut Stackoverflow, für Intersexuelle (♀') der Aussage des Bundesverfassungsgerichts (laut Quarks & Co.: einer unter 500 Menschen; 0,2%). Der Rest ist geraten, aber hoffentlich interessant. **X⁻**: *weniger als einmal pro Woche*, **X⁺**: *mehr als einmal pro Woche*, **X^{*}**: *immer Neues probieren*, **X[†]**: *nur ohne Verhütung*, **X^o**: *immer gleich*, **X^C**: *ohne Licht*, **XSM**: **BDSM**, **XI^{*}**: *Geschlecht egal*, **XI⁺**: *in Gruppen*, **XI⁻**: *völlig asexuell*, **♂^y**: *feminin wirkender Mann*, **♀^y**: *maskulin wirkende Frau*, **o**: *Geschlecht nicht direkt erkennbar*, **a→b**: *geboren a, wäre lieber b*, **♀**: *biologisch nicht eindeutig bestimmbar*.



Haut-, Haar- und Augenfarbe

Hautfarbe, Haarfarbe und Augenfarbe sind bei Menschen korreliert. Wenn du sie auswürfeln willst, würfle erst für die Hautfarbe wie bei Tabelle 3.12 beschrieben und dann entsprechend auf Tabelle 3.13 für die Haarfarbe und die Augenfarbe.^{14, 15}

Von Dilletanten. Diese Korrelation ist aus verschiedenen Online-Quellen zusammengeklaut, teils aus Wikipedia, und nur eine grobe Richtschnur für wirkliche Korrelationen zwischen den verschiedenen Pigmenten. Sie liefert allerdings hinreichend plausible Ergebnisse für Rollenspiele. Solltet ihr Biologen oder Genetiker kennen, die sie korrigieren wollen, gebt ihnen bitte die Adresse ideen@1w6.org — bis dahin, nimmt die Korrelation als Bereicherung des Spiels, aber bitte nicht als letzte Wahrheit! Auch wenn wir uns Mühe geben, ist 1w6® doch (noch) nicht so akribisch recherchiert wie Gurps®.

Tabelle 3.12: **Hautfarbe:** Beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

	-5	direkt	6
-3	blass	rosig	sommersprossig
-1	grau	gelblich	elfenbein
2	kupfer	rotbraun	bronze
4	oliv	dunkelbraun	schwarz
-5/6	albino	-	fleckig

Beispiel: Stefan würfelt für **Haut** eine 6. Er geht eins nach rechts. Dann wirft er eine 2: Bronzefarbene Haut. Für die **Haare** beginnt er in Zeile 2 und wirft eine 5. Er geht eins nach oben zu Zeile -1. Dann wirft er eine 6: Spalte -5/6: Stahlgraue Haare. Für die **Augen** beginnt er ebenso in Zeile 2 und wirft eine 4: Spalte 4: Walnussbraune Augen.

Korrelierte Wahrscheinlichkeiten. Die sich aus diesen Tabellen ergebende Wahrscheinlichkeitsverteilung ist im Kasten **Wahrscheinlichkeiten in gekoppelten Tabellen** auf Seite 96.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	weiß	hellblond	feuerrot	orangerot	rostrot
-3	rubinrot	blond	hellbraun	dunkelbraun	aschgrau
-1	dunkelblond	hellbraun	dunkelbraun	schwarz	silber
2	rostrot	haselnuss	schwarzbraun	schwarz	rotbraun
4	granatrot	grauschwarz	grünschwarz	blauschwarz	weißblond
6	weiß	neon-grün	hell-lila	neon-blau	strohblond

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	rot	aquamarin	amethyst	saphir	mandelgrün
-3	azurblau	bernstein	türkis	perlgrau	schwarz
-1	bernstein	honig	eisgrau	haselnuss	silber
2	zimtbraun	grau-braun	hellbraun	walnuss	moosgrün
4	bleigrau	schwarz-braun	dunkelbraun	kohl-schwarz	eisblau
6	rot/blau	blau/braun	blau/grau	amethyst	lila

Tabelle 3.13: **Haare** (oben) und **Augen** (unten). Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 3.12 und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

Erscheinung und typische Kleidung

„Beschreib’ dich mal“ — gefürchtete Aufforderung

„There’s an Elf in front of you. He is wearing a brown tunic and he has gray hair and ...“
— [The Dead Alewives](#) (1996, Dungeons and Dragons, Satan’s Game)

Um bei der Selbstbeschreibung nicht zu sehr zu stocken, ist der letzte Eintrag in deinem Charakterheft eine typische Beschreibung. Du trittst durch eine Tür oder Leute beobachten dich in einem Café und die SL sagt „Was sehen sie? Beschreib’ dich mal.“ Eine klassische Beschreibung beginnt z.B. so: „Ein sportlicher Mann Mitte 30. Er trägt ein zerknittertes weißes Hemd, gepflegte Lederschuhe und auf dem Rücken ein Scharfschützengewehr.“

Um dir dabei zu helfen haben wir hier zwei Werkzeuge: Tabellen mit leicht zu vermittelnden Adjektiven als Stichwort¹⁶ und mehrere Tabellen mit markanten Kleidungsstücken, die schnell ein Bild deines Charakters zeichnen. Mit beidem zusammen solltest du sogar dann noch leicht deinen Charakter beschreiben können, wenn du gerade in einer völligen Schreibblockade hängst.

Überleg’ dir ein **Stichwort**, oder würfle wie für die **Hautfarbe** (S. 88) auf das passende Genre aus den

Würfeln oder Wählen. Du kannst auf die Tabellen würfeln oder aus ihnen wählen. Wenn du würfelst und das Ergebnis nicht passt, wähle einfach etwas anderes; üblicherweise weißt du nach dem Würfeln, was besser gepasst hätte.

Tabellen 3.14, 3.15, 3.16 und 3.17. Weitere Beispiele findest du bei den **Welten** (S. 183).¹⁷

Tabelle 3.14: Stichwort für Fantasy

	-5	direkt	6
-3	galant	charmant	aufgeweckt
-1	keck	leichtfüßig	verspielt
2	kühn	stolz	liederlich
4	derb	zäh	beharrlich
-5/6	hitzig	-	bezaubernd

Tabelle 3.15: Stichwort für die Jetzt-Zeit

	-5	direkt	6
-3	fröhlich	weltoffen	freundlich
-1	steif	besonnen	bodenständig
2	dreist	frech	locker
4	modisch	taff	mager
-5/6	sinnlich	-	sportlich

Für **typische Kleidung** liefern die folgenden Tabellen¹⁸ mehrere zueinander passende typische Kleidungsstücke. Für Fantasy sind das Tabelle 3.20, 3.21, 3.22 und 3.23, für die Jetzt-Zeit Tabelle 3.24, 3.25, 3.26 und 3.27, für Horror/Mystery 3.28, 3.29, 3.30 und 3.31, und für Science-Fiction Tabelle 3.32, 3.33, 3.34 und 3.35.

¹⁷ Viele, viele, viele weitere Stichworte findest du z.B. unter wortwuchs.net/charaktereigenschaften/.

¹⁸ **Einfache Anpassung.** Um die Tabellen für eigene Regionen, Städte oder Genres anzupassen, überleg dir erst, was in Tabelle „oben“ in die Mitte gehört. Diese Kleidungsstücke formen das Grundgefühl des Ortes. Ersetze diese vier Kleidungsstücke. Dann ersetze in Tabelle „oben“ und „unten“ alles, was nicht dazu passt. Dadurch fängst du ohne großen Aufwand deine Welt ein. Wenn dir dieser Ansatz nicht reicht, z.B. weil du die Liste perfekt machen willst, fang trotzdem so an und schreib dann nach diesen Schritten die gesamte Tabelle neu. Damit weißt du, wo du im groben hinwilst, bevor du in die Feinarbeit gehst. Wenn dir für „oben“ nicht genug einfällt, lass die Spalten 55 und 66 weg. Für unten kannst du zusätzlich alle anderen Äußerlichkeiten nutzen, vor allem bei -5 und 6.

Tabelle 3.16: Stichwort für Science-Fiction

	-5	direkt	6
-3	quirlig	gewitzt	heiter
-1	diszipliniert	höflich	nüchtern
2	schroff	verwegen	schneidig
4	elegant	zierlich	unstet
-5/6	integer	-	penibel

Tabelle 3.17: Stichwort für Horror/Mystery

	-5	direkt	6
-3	eifrig	nervös	stoisch
-1	kokett	feinsinnig	verträumt
2	spießig	weltfremd	bescheiden
4	forsch	resolut	pfiffig
-5/6	grazil	-	reizend

Würfle erst für „oben“. Du beginnst in der mittleren Spalte. Wenn du -3, -1, 2 oder 4 würfelst, wähle die entsprechende Zeile aus. Wenn du 5 würfelst, gehe eine Spalte nach links und würfle erneut. Wenn du 6 würfelst, gehe eine Spalte nach rechts und würfle erneut. Würfelst du nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5, oder bist du schon am äußeren Rand der Tabelle, dann nimm statt nach rechts oder links zu gehen die Zeile -5/6. Hiermit hast du die „oben“ getragene Kleidung, also Jacken, Mützen, Brillen, usw..

Sollte dir etwas anderes besser gefallen, wähle einfach das und merk dir seine Zeile.

Gehe jetzt in die Tabelle „**unten**“. Du beginnst in der Zeile, die du in der Tabelle „oben“ gewürfelt hast.¹⁹ Wenn du in der Tabelle „oben“ in Zeile 4 warst, dann beginnst du in der Tabelle „unten“ auch in Zeile 4. Jetzt würfle. Bei einer -3, -1, 2 oder 4 wählst du direkt diese Spalte in deiner aktuellen Zeile. Bei 5 gehe eine Zeile nach oben und würfle erneut. Bei 6 gehe eine Zeile nach unten und würfle erneut. Würfelst du nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5 oder bist du bereits am Rand der Tabelle und würdest herausrutschen, dann wähle die Spalte -5/6.

Hiermit hast du 2 markante Kleidungsstücke; bei weitem genug für eine plastische Beschreibung.

Beispiel: Franks Spieler würfelt für Oberbekleidung. Er würfelt eine 4 und wählt Zeile „4“ in der Mitte: Ein T-Shirt. Dann würfelt er für „unten“ eine zwei und wählt Spalte „2“ in Zeile „4“: Turnschuhe. Frank ist in T-Shirt und Turnschuhen unterwegs.²⁰

Weitere Beispiele für Männerkleidung:

Logan	4 (Weste)	4 (Nylon-Hose)
Lamian	-1 (T-Shirt)	3 (Jogginghose)
Dietrich	6→5 (Holzfällerhemd)	3 (Gamaschen)

Beispiele für Frauenkleidung:

¹⁹ **Letzte Augenzahl.** Die Start-Zeile der zweiten Tabelle ist die Augenzahl, die der letzte Würfelwurf in der ersten Tabelle zeigte. Wenn du zuletzt eine 5 hattest, startest du in der Zeile -5 und wenn du zuletzt eine 6 hattest, startest du in der Zeile 6.

²⁰ **Näherungen.** Diese Tabellen sind grobe Vereinfachungen, sollten aber helfen, schnell Ideen für Kleidung zu finden.

Sarah	2 (Strickjacke)	6→2 (Seidenstrümpfe)
Josephine	5→3 (Sonnenbrille)	3 (Cargo-Hose)
Marta	2 (Strickjacke)	1 (Outdoor-Hose)
Dorothee	6→4 (Blazer)	6→1 (Rucksack)

... und viele mehr.²¹

Vertrautheit und Vielfalt. Es gibt in jeder Doppel-Tabelle 16 häufige und 680 seltene Kombinationen; genug Wiederholung für gute Wiedererkennbarkeit und ausreichend Variation, um Monotonie zu vermeiden. Das ist natürlich eine nachträgliche Rechtfertigung für die Tabellen, aber trotzdem wahr. :-)

Korrelierte und gewichtete Tabellen

Das EWS verwendet an vielen Stellen gekoppelte, gewichtete Tabellen. Auf sie wird nacheinander gewürfelt und das Ergebnis aus der ersten Tabelle legt fest, wo du in der zweiten Tabelle anfängst. Dadurch ergibt sich eine Korrelation der Ergebnisse, die auf einfache Art komplexere Beziehungen abbilden kann. Zum Beispiel welche Kleidung zusammen passt.

In der **ersten Tabelle** beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6). Weiter in der zweiten Tabelle.

In der **zweiten Tabelle** beginne jeweils in der Zeile aus der ersten Tabelle (die letzte gewürfelte Zahl) und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6)

Die entstehenden Wahrscheinlichkeiten findest du im Kasten **Wahrscheinlichkeiten der Tabellen** auf Seite 96.

Wahrscheinlichkeiten der Tabellen

Für die **erste** von zwei **gekoppelten Tabellen** (S. 95) sind alle Zellen einer Spalte zusammengekommen ungefähr so häufig wie eine einzige Zelle in der Spalte eins weiter innen. Die Wahrscheinlichkeiten in der **ersten Tabelle** sehen so aus:

Tabelle 3.18: Wahrscheinlichkeiten 1

	-5	-5	direkt	6	66
-3	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
-1	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
2	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
4	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
-5/6	0,9%	2,8%	-	2,8%	0,9%

Wenn du in der ersten Tabelle in Zeile 4 warst, gelten für die **zweite Tabelle** die folgenden Wahrscheinlichkeiten:

Tabelle 3.19: Wahrscheinlichkeiten 2

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	0,01%	0,01%	0,01%	0,01%	0,03%
-3	0,08%	0,08%	0,08%	0,08%	0,08%
-1	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%
2	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%
4	≈17%	≈17%	≈17%	≈17%	-
6	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	5,6%

Kleidung für Fantasy-Welten, Männer.

-5	-5	-5	direkt	6	6
-3	Kittel	Wollumhang	Pelzweste	Fellmütze	Pelzkleidung
-1	Jacke	Wollweste	Leinenhemd	Federhut	Lodenmantel
2	Hemd	Haarbänder	Weite Tunika	Kopftuch	Turban
4	Fez	Tunika	Schmuckweste	Strohhut	Tattoo
-5/6	Zahnkette	Kristallrobe	-	Armringe	Handschuhe

Tabelle 3.20: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.21.

-3	-1	2	4	-5/6
-5	Wanderstab	Lederrock	Reisesack	Werkzeugtasche
-3	Reitstiefel	Gamaschen	Wollhose	Strohschuhe
-1	Beinglinge	Sandalen	Stoffhose	Stulpenstiefel
2	Seidenhose	Fransenhose	Baststiefel	Schmuckrock
4	Pluderhose	Lederschuhe	Pantoffeln	Lendenschurz
6	Edelsteine	Sklavenring	Barfuß	Fußschellen
				Fellschuhe
				Kniehose
				Fellschurz
				Wickelsocken
				Stroh-Stiefel
				Seidenhose

Tabelle 3.21: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.20 als erste Tabelle.

Kleidung für Fantasy-Welten, Frauen.

	-5	-5	direkt	6	6
-3 Tunika		Wollumhang	Wildlederhemd	Pelzkleidung	Fellmütze
-1 Jacke		Halstuch	Schnürmieder	Lederweste	Brokatrobe
2 Leinenhemd		Seidenbluse	Bunte Bänder	Haarspange	Blumenkleid
4 Tattoo		Seidenkleid	Schmuckweste	Schleier	Fächer
-5/6 Kristallreif		Zahnkette	-	Haarnadeln	Ohrhinge

Tabelle 3.22: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.23.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5 Peltasche		Lederbeutel	Reisesack	Reifrock	Korsett
-3 Reitstiefel		Wollhose	Wildlederstiefel	Lederhose	Seidenrock
-1 Prunkrock		Sandalen	Stulpenstiefel	Stoffhose	Frausenhose
2 Seidenhose		Barfuß	Federrock	Sandalen	Schmuckrock
4 Lederschuhe		Pantoffeln	Pluderhose	Kurzer Rock	Samtrock
6 Seidenfächer		Holzschuhe	Lendenschurz	Hüftschmuck	Schlüsselsing

Tabelle 3.23: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.22 als erste Tabelle.

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Männer.

-5	-5	-5	direkt	6	6
-3	Zylinder	Fliege	Hemd	Krawatte	Frack
-1	Nickelbrille	Hosenträger	T-Shirt	Strickjacke	Teure Uhr
2	Stirnband	Kappe	Pullover	Strickmütze	Schal
4	Muskelshirt	Lederjacke	Weste	Sonnenbrille	Goldkette
-5/6	Pelzmütze	Brustfrei	-	Holzfällerhemd	Ohrring

Tabelle 3.24: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.25.

-3	-1	2	4	-5/6
-5	Gamaschen	Sandalen	Wanderstiefel	Wollsocken
-3	Stoffhose	Turnschuhe	Reitstiefel	Aktenkoffer
-1	Turnschuhe	Jogginghose	Militärstiefel	Tasche
2	Lederstiefel	Loch-Jeans	Schlapperhose	mp3-Player
4	Jeans	Lederhose	Schlüsselskette	Nylon-Hose
6	Kilt	Barfuß	Arbeitschase	Flip-Flops
				Spazierstock
				Zehenschuhe
				Trachtenhose
				Markenschuhe
				Hausschuhe
				Cowboyhose

Tabelle 3.25: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.24 als erste Tabelle.

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Frauen.

	-5-5	-5	direkt	6	6	6
-3	Funktionsjacke	Sonnenbrille	T-Shirt	Sport-Top	Poncho	
-1	$\frac{3}{4}$ -Arm Pulli	Rollkragen	Neck-Holder	Hemd	Pelzmantel	
2	Leder-Mantel	Wollmütze	Strickjacke	Wollpulli	Anorak	
4	Bolero	Schal	Bluse	Blazer	Kashmirpulli	
-5/6	Weste	Arbeitsjacke	-	Kleid	Badeanzug	

Tabelle 3.26: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.27.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Turnschuhe	Flip-flops	Stöckelschuhe	Sandalen	Stiefel
-3	Cargo-Hose	Mini-Rock	Bermudas	Radler-Hose	Langer Rock
-1	Jeans	Röhrenhose	Stoffhose	Leggins	Hot-Pants
2	Lederhose	Outdoor-Hose	Wickelrock	Reifrock	Caprihose
4	Faltenrock	Marlene-Hose	Seidenstrümpfe	Spitzenrock	Jogginghose
6	Ledertasche	Rucksack	Schlüsselkette	Motivtasche	Sani-Tasche

Tabelle 3.27: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.26 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Männer.

-5 -5	-5	direkt	6	6 6
-3 Pfeife	Zylinder	Frack	Strickpulli	Monokel
-1 Sonnenbrille	Krawatte	Lederjacke	Taschenuhr	Zigarette
2 Armbanduhr	Halstuch	Seidenhemd	Paillettenjacke	Baskenmütze
4 Strickjacke	Stirnband	Batikshirt	Edelsteinkette	Strickmütze
-5/6 Nickelbrille	Schlapphut	-	Cthulhu-Shirt	Clownsmaske

Tabelle 3.28: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.29.

-3	-1	2	4	-5/6
-5 Leder-Foliant	Funkgerät	Carbit-Lampe	Hanfseil	Gummistiefel
-3 Cord-Hose	Stock	Wildlederschuhe	Hausschuhe	Ledergürtel
-1 Aktenkoffer	Jeans	Lederschuhe	Anzughose	Reitstiefel
2 Sportschuhe	Stoffhose	Kameratasche	Kurze Hose	Hosenträger
4 Schaghose	Batikrock	Jesuslatschen	Barfuß	Nylonhose
6 Bauchtasche	Siegelring	Arzt-Tasche	Badehose	Sturmlaterne

Tabelle 3.29: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.28 als erste Tabelle.

	-5	-5	direkt	6	6
-3	Haarnadeln	Filzjacke	Wolljacke	Wollweste	Laborbuch
-1	Armbanduhr	Sport-Top	Leinenhemd	Wollmütze	Cord-Hemd
2	Sonnenhut	Halstuch	Seidenbluse	Regencap	Zigarette
4	Netztop	Tiara	Batikleid	Ohrringe	Holzketten
-5/6	Hut	Amulett	-	Bikini	Handschmuck

Tabelle 3.30: **Oben:** Würfel wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.31.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Sandalen	Handtäschchen	Minirock	Ledertasche	Handtuch
-3	Loden-Rock	Ledertasche	3/4-Rock	Stoffhose	Kampfstiefel
-1	Turnschuhe	Stöckelschuhe	Jeans	Reitstiefel	Wickelrock
2	Tanzschuhe	Seidenstrümpfe	Faltenrock	Kamera	Holzandalen
4	Mokkasins	Bauchkette	Flickerock	Leggins	Cargo-Hose
6	Fächer	Tennissocken	Frausenrose	Hot-Pants	Trainingshose

Tabelle 3.31: **Unten:** Würfel wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.30 als erste Tabelle.

-5	-5	-5	direkt	6	6
-3	Halsband	Plastikshirt	Überwurf	Werbetattoos	Muskelshirt
-1	Schutzbrille	Marinemütze	Overall	Firmenjacke	Schirmmütze
2	Atemmaske	Umhang	Mantel	Pilotenjacke	Tarnanzug
4	Galauniform	Handschuhe	Weste	Laborkittel	Com-Brosche
-5/6	Schärpe	Latex-Overall	-	Epauletts	Holo-Maske

Tabelle 3.32: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.33.

-3	-1	2	4	-5/6
-5	Holopad	Rucksack	Cryptoring	Paillettenhose
-3	Barfuß	Flickenhose	Tragegurt	Sprungschuhe
-1	Arbeitsschuhe	Schutzstiefel	Klettergurt	Polyschal
2	Werkzeuggürtel	Kampfstiefel	Faserhose	Aktenkoffer
4	Plastikstiefel	Sportschuhe	Sporthose	Schlüsselskette
6	Schwebetasche	Hohe Stiefel	Lederrock	Gleitskates

Tabelle 3.33: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.32 als erste Tabelle.

	-5	-5	direkt	6	6
-3	Schläfenbuche	Überwurf	Plastikjacke	Tattoos	Kapuzenshirt
-1	Schutzbrille	Mütze	Firmenhemd	Nylontop	Arbeitsjacke
2	Info-Brille	Halbtuch	Pilotenjacke	Mantel	Arbeitsjacke
4	Chemie-Anzug	Laborkittel	Schutzjacke	Schutzbrille	Com-Brosche
-5/6	Schärpe	Wickelfolie	-	Ohrringe	Holo-Maske

Tabelle 3.34: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.35.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Holowürfel	Handtasche	Cryptoring	Klaufenfinger	Lumpenrock
-3	Schnürtiefel	Plastikhose	Schlüsselskette	Minirock	Tanzschuhe
-1	Schutztiefel	Werkzeuge	Schwebepatte	Tragebeutel	Netz hose
2	Stöckelschuhe	Stoffhose	Outdoor-Hose	Hundewelp e	Barfuß
4	Plastikschuhe	Nylon-Hose	Sani-Tasche	Datenpad	Pin-Tasche
6	Stiletto s	Fächer	Blasterholster	Gleitskates	Hausschuhe

Tabelle 3.35: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.34 als erste Tabelle.

Prägende Erlebnisse und Notizen zu eurer Runde

Was dich verändert; wer bei dir ist.

Als letzten Schritt in der Erschaffung überleg dir, ob es ein Erlebnis gibt, das deinen Charakter besonders geprägt hat, und schreib dir etwas zu den anderen in deiner Runde auf. Die prägenden Erlebnisse kommen auf die Vorderseite. Sie können dir schnell in Erinnerung rufen, was deinen Charakter bewegt.

Notizen zu eurer Runde kommen auf die Rückseite: mindestens die Namen der Figuren und der Spielerinnen und Spieler, dazu noch Kurzinfos, die dir Bilder der anderen in Erinnerung rufen. Wenn du gerne zeichnest, fühl dich frei, zu skizzieren. Nimm was immer dir hilft, sie vor deinem inneren Auge zu sehen.



FERTIG!

107

Hiermit ist dein Charakter fertig.
Ihr seid bereit zu spielen.



Kapitel 4

Ablauf des Spiels



Spiel mit Rollen und Regeln

*Die Regeln scheiden das Spiel von Zwist und
Beliebigkeit im Ewigen Kampf des Lebens ge-
gen die Entropie — auf den Spuren des Ko-
pimismus*

Ihr wisst, in welcher Welt ihr spielt, ihr wisst, wer Spielleitung ist (SL), und jeder und jede der Anderen hat ein ausgefülltes Charakterheft vor sich liegen. Alle außer der SL nennen wir Spielerinnen und Spieler. Jetzt spielt ihr: Die SL beginnt eine Szene und wird sie beenden. Ihre Aufgabe ist es, die Umgebung zu beschreiben und alle Personen außer den Charakteren der Spielerinnen und Spieler darzustellen.

Die Spielerinnen und Spieler beschreiben und stellen dar, was ihre Charaktere tun und wie sie es tun. Wenn unklar ist, wie eine Situation ausgeht, lasst ihr die Spielregeln und die Würfel entscheiden.

Die Aufgabenteilung zwischen SL und Spielerinnen und Spielern orientiert sich an Aufteilungen in anderen Medien. In einem Film würde die SL die Kamera führen, die Statisten und Gegenspieler spielen, Szenen beginnen und beenden und das Bühnenbild bauen. In einem Buch wäre sie Erzählerin oder Erzähler, und die Stimme aller außer der Protagonisten. Sie achtet auf die Spielerinnen und Spieler und gibt ihnen Anknüpfungspunkte für ihr Spiel. Sie hält das Spiel am Laufen.^{1, 2}

Das klingt nach viel, und ist es auch, aber die SL ist dabei nicht alleine: Die Spielerinnen und Spieler arbeiten zusammen, greifen mit ihren Charakteren die Handlungsfäden der SL auf und bringen ihre fokussierte Perspektive ein. Sie liefern Plotaufhänger, auf denen die SL die Geschichte aufbauen kann, und stellen sich den Herausforderungen der Geschichte, ob es nun die Taktiken eines Kampfes, die Argumente einer harten Verhandlung oder die Spannungen einer innigen Romanze sind.

In einem Improvisationstheater wären sie die Schauspielerinnen und Schauspieler, die aus den Möglichkeiten der Szenen alles an Spannung und Intensität herauskitzeln, und in einem Computerspiel wären sie nicht nur Spielerinnen und Spieler, die

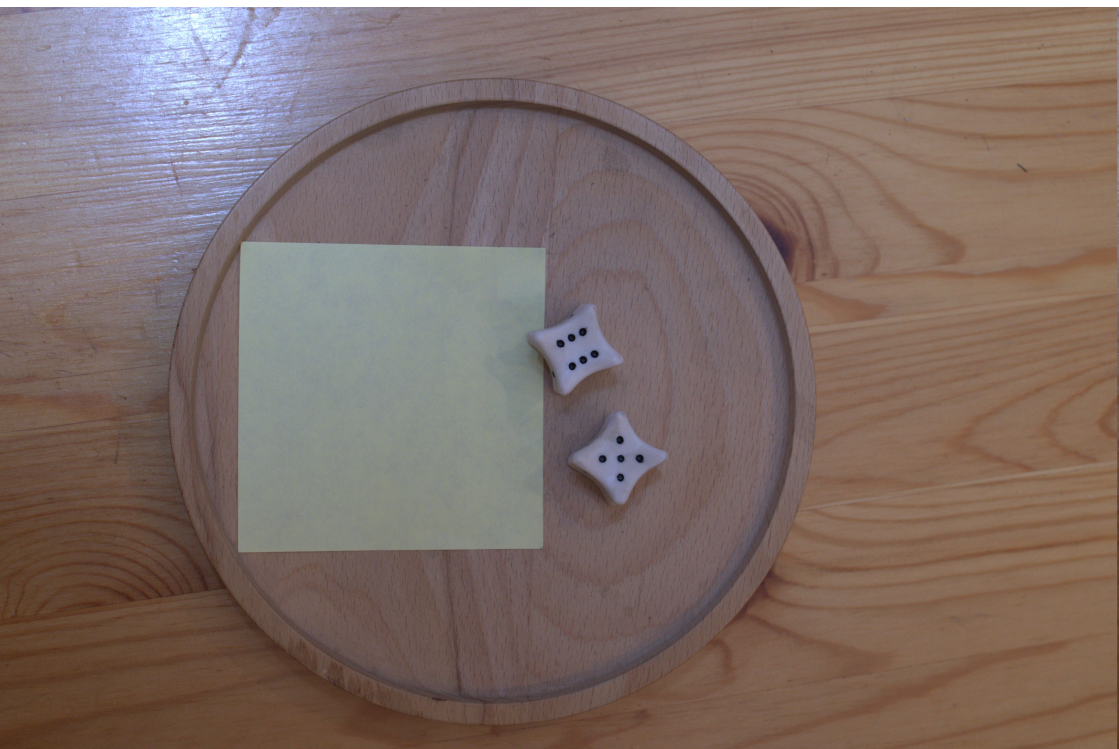
Klassische SL. Es gibt Spiele, die die Rolle der SL stärker aufteilen. Deren Methoden sind mit dem EWS nutzbar. Hier wird allerdings der klassische Stil beschrieben, da sich bisher noch kein neuer gemeinsamer Stil herauskristallisiert hat, der für die verschiedensten Gruppengrößen und Spielstile funktioniert.

Rollenverteilung. Die Aufteilung in SL und Spielerinnen und Spieler erleichtert die Koordination der Runde. Ihr müsst euch einig sein, was passiert. Da die SL das organisiert, müsst ihr nur sicherstellen, dass ihr alle die SL versteht. Wenn die SL die Situation beschreibt, können Missverständnisse immer zwischen zwei Personen geklärt werden: Zwischen SL und Spielerin oder Spieler. Wenn es hier kein Missverständnis gibt, hat die ganze Gruppe eine gemeinsame Vorstellung der Situation.

sich gemeinsam den Herausforderungen der Welt stellen und die Welt in ihrem Bild formen, sondern auch die kreativen Köpfe hinter den Geschichten ihrer Charaktere, die die Geschichte treiben.

Unterstützt werden SL und Spielerinnen und Spieler von den Regeln, die ihnen helfen, die Klippen des gemeinsamen Erzählens zu umschiffen, als gemeinsame Grundlage Konflikte aufzulösen, die Werkzeuge liefern, um spannende Herausforderungen zu schaffen und es erleichtern, eine Geschichte zu schreiben, in der alle Charaktere glänzen können und die Wünsche aller Spielerinnen und Spieler und der SL gleichermaßen ihren Einschlag finden.

Um diese Regeln soll es hier gehen.



Aufgaben und Prinzipien der Regeln

Die Regeln sind in drei Aufgabenbereiche gegliedert:

- Den **Ablauf der Runde** am Spieltisch (S. 109),
- Die **Handlungsauflösung in der Spielwelt** (S. 117) und
- Die **Entwicklung der Charaktere** (S. 147).

Das EWS folgt dabei 3 Prinzipien:

- **Konkret:** Jeder Wert hat eine Bedeutung in der Spielwelt.
- **Direkt:** Würfelwürfe treffen Entscheidungen und verändern die Situation ohne viel Federlesen, (*aber möglicherweise mit einigem Federlassen*).
- **Einfach saubere Regeln.** *Regeln:* Das EWS legt Abläufe klar fest. *Sauber:* Die Regeln setzen genau ihre Bedeutung um. Die Wahrscheinlichkeiten passen zur Beschreibung. *Einfach:* Jede Regel ist im Kontext der anderen Regeln die einfachste Möglichkeit, die Beschreibung umzusetzen.

Ablauf der Runde

Vor dem Spiel schreibt jemand an die Anderen, fragt wer wann kann und organisiert Zeit und Spielort.³

Das Spiel beginnt, wenn ihr alle zusammen seid, euch noch unterhalten habt und jemand fragt „fangen wir an?“. Wenn alle dabei sind, Charakterhefte, Würfel und Stifte zur Hand, nicht zu vergessen Knabberkram und Getränke, dann zündet jemand eine Kerze an oder dimmt das Licht etwas. Oft macht das die SL, aber nicht überall. Wenn ihr online spielt, oder im Freien, nutzt ein anderes Signal, das euch sagt: „jetzt spielen wir“. Löscht die Kerze, oder ändert das Licht, wenn der Spielabend abgeschlossen ist.

Jetzt eröffnet die SL das Spiel. Typischerweise fragt sie „Wisst ihr noch, wo wir waren?“, oder „es ist ein verregneter Freitag Abend, was macht ihr gerade?“, oder sie beginnt direkt mit der Beschreibung der ersten Szene.^{4, 5} Antworten auf Fragen laufen wie jedes andere Gespräch, die Beschreibung der Szenen aber hat eine eigene Struktur: Die SL beschreibt die Szene. Dann beschreiben alle Spielerinnen und Spieler, deren Charakter in der Szene ist, was sie tun wollen; oft beschreiben sie auch, was die anderen davon wahrnehmen können. Wenn es Konflikte zwischen Beschreibungen gibt, gilt die Regel: Dein Char gehört dir. Ein Charakter verändert sich nur durch Entscheidung seines Spielers oder seiner Spielerin, oder durch Interaktion mit anderen Teilen des Spiels.

³ **Wer organisiert?** In vielen Runden organisiert immer der oder die gleiche: Das ist normal, so funktionieren soziale Gruppen. Es hilft Menschen, wenn klar ist, wer verantwortlich ist, und am einfachsten ist, wenn es immer wieder der oder die gleiche ist. Außerdem ist „verlässlich organisieren“ eine oft unterschätzte Fertigkeit.

⁴ **Szene?** Eine Szene ist ein Abschnitt des Spielabends, der Anfang, Ende, Spielort und beteiligte Personen hat. Meist wechselt zwischen Szenen die Aktivität der Gruppe, z.B. von Diskussion zu Reise.

⁵ **Planung.** Die Entwicklung von Szenen ist Teil der Erschaffung von Abenteuern.

Diese Interaktion wird durch die Spielregeln strukturiert. Wenn es für etwas keine Regeln gibt, improvisiert ihr, was der Spielerin oder dem Spieler und der SL plausibel erscheint. Veränderungen, durch die sich der Einfluss eines Charakters in Interaktionen ändert, laufen über die Spielregeln.⁶

Dabei arbeitet ihr zusammen daran, einen für euch alle schönen Spielabend zu schaffen, und achtet darauf, die Handlungen der anderen wohlwollend⁷ zu betrachten: Ihr seid Freunde und ihr verhelft euch gegenseitig zu einem tollen Abend; selbst dann, wenn sich eure Figuren streiten, selbst wenn ihr euch kaum kennt.

6

Schwächen. Im Zweifel kann ein Spieler oder eine Spielerin entscheiden, den eigenen Charakter zu schwächen, aber nicht, ihn über das nach den Regeln Mögliche hinaus zu stärken.

7

Wohlwollen. Laut Wiktionary „positive Einstellung gegenüber jemand oder etwas“.

„Gebt aufeinander acht“ — Früchte des Zorns.

Konsens im Spiel

Wenn hier steht „die SL entscheidet“, dann gilt das für die praktische Entscheidung am Spieltisch. Es ist eine Maßnahme, um ein Zerfasern des Spiels in Diskussionen zu vermeiden, doch die SL sollte sich auf Entscheidungen beschränken, die sie als in der Gruppe konsensfähig ansieht. Im Zweifel ist es oft sinnvoller, in die Runde zu fragen „wie wäre es, wenn wir das so handhaben?“ oder „ist es für euch OK, wenn wir ...?“

Die Regeln dienen dazu, die Suche nach diesem gemeinsamen Konsens zu vereinfachen und für alle Beteiligten verlässlich zu machen. So können alle ihre Handlungen darauf aufbauen.

Achtsamkeit und Rücksichtnahme

Das sind hier die wichtigsten Tugenden: Fühlen sich alle von euch mit dieser Entscheidung wohl? Wenn nicht: Was könnt ihr ändern, damit die Entscheidung für alle von euch gleichermaßen gut ist? Grundlegend gilt: Wichtiger als die Regeln ist, dass ihr euch Alle in der Gruppe angenommen, wertgeschätzt und geborgen fühlt. Denn intensives Spiel erwächst aus Vertrauen.

Wenn eine Szene abgeschlossen ist, wechselt ihr zur nächsten Szene. Das kann von den Charakteren ausgehen (z.B. „gehen wir los?“), von Spielerinnen und Spielern (z.B. „ich denke, wir halten hier nur noch Smalltalk, springen wir weiter?“) oder von der SL (z.B. „wollt ihr noch was machen? Wenn nicht, würde ich vorschlagen zum nächsten Morgen zu springen.“).

Die Szenen bauen aufeinander auf. Üblicherweise lernen die Charaktere am Anfang des Abends für weitere Szenen wichtige Leute kennen, erfahren, was die Aufgabe für den Spielabend ist (z.B. ein Kriminalfall, die Untersuchung einer Höhle, das Stoppen einer Gefahr oder die Rettung eines Gefangenen), arbeiten dann über die weiteren Szenen an der Lösung der Aufgabe und gleichzeitig an ihren eigenen und gemeinsamen Zielen (z.B. reich zu werden, Freunden zu helfen oder Geheimnisse zu entschlüsseln) und lösen dann die Aufgabe — oder merken, dass sie sie nicht lösen können — meist während eines spannenden Höhepunktes des Abends, an dem viele Fäden aus früheren Szenen zusammenlaufen (z.B. in einer Grundrechtsverhandlung, einem Kampf, oder in der Konfrontation mit dem Gegenspieler oder der Gegenspielerin des Abends).

In der letzten Szene kann der Abend ausklingen (z.B. bei einem gemeinsamen Abendessen der Charaktere, oder mit einem Höhepunkt, z.B. einem größeren Sieg oder der Siegesfeier, oder es können wei-

tere Spielabende angedeutet werten (z.B. mit einem Cliffhanger).⁸

Danach beendet die SL den Spielabend (z.B. „damit ist dieses Abenteuer abgeschlossen. Wollt ihr noch was machen?“). Wenn alle einverstanden sind, löscht die SL die anfangs angezündete Kerze oder dreht das Licht wieder heller, um das Spiel auch symbolisch zu beenden. Dann vergibt sie Erfahrung (siehe **Steigern und Schieben**, S. 147) und ihr sucht für jeden Charakter mindestens eine tolle Szene.⁹

Ihr besprecht noch, wann ihr euch wieder trifft, oder wer die Organisation übernimmt, dann packt ihr zusammen, räumt vielleicht noch gemeinsam auf und verabschiedet euch; hoffentlich schon voller Vorfreude auf den nächsten Spielabend.¹⁰

Handlungsauflösung

Wenn ein Spieler oder eine Spielerin etwas tun will, bei dem interessant und nicht offensichtlich ist, wie es ausgeht, greift ihr auf die Werte eurer Charaktere zurück — die Innenseiten des Charakterheftes.

Ihr sagt, was ihr vorhabt. Wenn unklar ist, welche Folgen das haben kann, nennt die SL mögliche Auswirkungen.¹¹ Dann würfelt ihr, wie es ausgeht, und beschreibt, was passiert.

Es gibt dabei zwei Fälle: Ohne Gegenwehr und mit Gegenwehr.

⁸ **Das Ende.** Das Ende ist wichtig. Es beeinflusst maßgeblich, woran ihr euch erinnert.

⁹ **Tolle Szenen.** Eine tolle Szene ist etwas, das ein anderer Spieler oder eine andere Spielerin toll fand. Ein Stichwort davon kommt auf die Rückseite des Charakterheftes

¹⁰ **Let's Plays.** Wenn das noch alles theoretisch klingt, schaut euch ein Let's Play Video im Netz von einem beliebigen Rollenspiel an. Sucht einfach nach „Pen und Paper Let's Play“, „Rollenspiel Let's Play“ oder „Tabletop Let's Play“. Wenn ein paar Leute am Tisch sitzen, Charakterblätter und Würfel vor sich, und die SL zu erzählen beginnt, seid ihr richtig. Schaut es an, dann lest weiter. Es wird gleich mehr Sinn ergeben.

¹¹ Mehr dazu bei den **Auswirkungen** (S. 122).

Charakter gegen die Welt: Proben ohne Gegenwehr

/Ich schaffe das!/
/

Es gibt eine klar definierte Aufgabe. Niemand versucht aktiv, dich dabei zu behindern. Vielleicht hast du Unterstützung. Du würfelst, um zu sehen, ob du Erfolg hast. Im EWS heißt das **Probe**.

Beschreibe, was du tun willst: „*Ich breche die Tür auf, bevor das Feuer die Beweise vernichtet.*“¹²

Die SL sagt dir einen **Mindestwurf**. 9 ist einfach, 12 fordernd, 15 schwer: „*Du brauchst eine 15!*“

Wähle einen **passenden Wert**: „*Ich bin Polizist: In meinem Beruf habe ich gelernt, Türen aufzubrechen! Wert 15.*“

Wenn du auf einen **Beruf** würfelst, wähle außerdem eine passende Stärke, auf die du dich stützt. Sie erhöht deinen Wert für diese Probe um 1 pro Plus: „*Außerdem bin ich Robust, mit zwei Plus, habe also nicht 15, sondern effektiv 17.*“ Würfelst du auf eine **Fertigkeit** oder eine **Spezialisierung**, nutze den Effektivwert. In ihm sind die unterstützenden Stärken schon eingerechnet.

Sollten dich Andere **unterstützen**, wählen sie einen Wert, den sie dafür nutzen. Jedes Plus in unterstützenden Werten gibt dir für diese Probe ein weiteres +1. Das gleiche gilt, wenn du noch weitere passende Berufe, Fertigkeiten oder Spezialisierungen

Begrenzte Zeit. Zeit als Begrenzung zu nutzen funktioniert oft. Vielleicht kann nicht jeder oder jede ein Meisterwerk schaffen, aber die meisten Herausforderungen wären mit beliebig viel Zeit einfach. Begrenzte Zeit macht sie spannender.

hast, bei Spezialisierungen allerdings nicht der spezialisierte Wert (er ist schon eingerechnet). „*Leni hat Tischlerin gelernt, ich zeige ihm die Schwachstelle der Tür. Du bekommst +1.*“ und „*Danke! Damit bin ich bei 18!*“

Würfle mit einem Würfel (1W6). Ist die Augenzahl **gerade**, addiere sie zu deinem Wert. Ist sie **ungerade**, ziehe sie ab. Hast du eine 6, würfle nochmal. Erhältst du wieder eine 6, zähle auch diese 6 zum Ergebnis hinzu (insgesamt hast du jetzt Wert plus 12) und würfle erneut. Wiederhole das so lange, bis du keine 6 mehr hast. Hast du beim ersten Wurf eine 5, würfle erneut. Hast du wieder eine 5, ziehe sie zusätzlich ab (insgesamt hast du jetzt Wert minus 10) und würfle erneut. Wiederhole das so lange, bis du keine 5 mehr würfelst:^{13, 14} „*Eine 6! Und noch eine! Und eine 5. Das ist Wert Plus 12! Die letzte Augenzahl ist 5.*“

Wenn dein **Ergebnis**¹⁵ den Mindestwurf erreicht oder übersteigt, hast du die Probe bestanden. Die **Differenz** zwischen deinem Ergebnis und dem Mindestwurf zeigt an, wie gut du sie bestanden hast und hat oft zusätzliche Auswirkungen. Ab 9 Punkten Differenz hast du einen wahnwitzigen Erfolg: „*Mein Beruf Polizist ist 15, mit Robust ++ und Lenis Tischlerin +, also für diese Probe Wert 18. 18 plus 12 sind 30, 15 Punkte über dem Mindestwurf!*“

Die SL sagt dir, was das **bewirkt**, entweder konkret oder sie lässt es dich konkretisieren: „*Die Tür fliegt durch den Raum und kracht gegen die Rückwand. Der Rucksack mit den Beweisen ist noch nicht angebrannt,*

¹³ ±W6. Diese Art zu würfeln heißt im EWS ±W6 (plusminus W6)

¹⁴ Die **letzte gewürfelte Augenzahl** ist oft von Bedeutung für Nebeneffekte. Wenn sie Auswirkungen hat, wird das bei spezifischen Regeln explizit beschrieben. Hattest du eine oder mehrere 6-er oder 5-er, nutze die Augenzahl des Wurfes, der die Reihe beendet hat, also nicht die gleiche Augenzahl zeigte.

¹⁵ **Ergebnis.** Das Ergebnis des Wurfes ist Effektivwert +1 pro Plus in Unterstützendem, ±W6.

und auf dem Tisch siehst du sogar nur halb verbrannte Notizen!“ oder „Das schaffst du problemlos, beschreib’, was die anderen sehen!“ — „Klar: ich trete mit ganzer Kraft gegen die Tür und sie bricht mitsamt Angeln aus dem Rahmen. Noch während sie umkippt, ziehe ich die Waffe und richte sie auf den Raum dahinter.“

Zusammenfassung: Wähle einen Wert, zähle Unterstützendes hinzu (+1 pro Plus). Werf einen $\pm W6$. Addiere oder subtrahiere das Gewürfelte. Erreichst du den Mindestwurf oder bist du darüber, gelingt die Probe. Du oder die SL erzählt, wie die Probe ausgeht.

Schwächen: Stolpersteine

Wann immer du würfelst, während der Trigger einer deiner Schwächen aktiv ist, besteht die Gefahr, darüber zu stolpern. Bei einer Schwäche Stufe eins stolperst du bei einer gewürfelten 5, bei einer Schwäche Stufe zwei bei 3 oder 5 und bei einer Schwäche Stufe drei stolperst du bei jeder ungeraden Zahl.

Zu stolpern bedeutet, dass du nicht das Würfelergebnis nutzt, sondern -20. Üblicherweise schlägt dadurch was immer du vorhattest spektakulär fehl. Der Grund dafür ist, dass du über deine Schwäche stolperst — du nimmst dir doch noch den Snack vom Tablett, bevor du dich dem Attentäter zuwendest (und er ist dadurch schneller), du klammerst dich am Geländer vor dem Abgrund fest, statt den Abgesandten

von der Wichtigkeit eures Plans zu überzeugen, oder du hast gerade heute deinen Geldbeutel vergessen.

Charakter gegen Personen: Wettstreite mit Gegenwehr

„Ich gewinne gegen dich!“

Der Charakter steht einer Person gegenüber, die ein widerstreitendes Ziel verfolgt. In einem Wettstreit kann nur einer von beiden gewinnen. Je nachdem, wie deutlich er oder sie gewinnt, gibt es zusätzliche Konsequenzen.

Bei Wettstreiten würfeln beide eine Probe. Der Mindestwurf ist das Ergebnis des Gegenüber. Es gewinnt, wer das höhere Ergebnis hat. Die Differenz zwischen beiden Ergebnissen gibt an, wie deutlich der Sieg ist.

Diese Differenz nutzt entweder dem Gewinner oder der Gewinnerin, oder sie schadet dem Verlierer oder der Verliererin. Ein Beispiel:

„Das Go-Brett ist aufgebaut. Tjoske und Shini haben die Hände an den Steinen. Tjoskes Spieler würfelt auf den Go-Wert 18. Durch eine gewürfelte 3 hat er das Ergebnis 15. Shinis Spielerin würfelt auf den Beruf Taktikspiele 15. Dank einer 4 kommt sie auf ein Ergebnis von 19. Shini gewinnt mit einer Differenz von 4 ($19 - 15$), was den ausländischen Teufel

Tjoske aus dem Turnier wirft. Doch Shini hat gespürt, dass er mit etwas Pech verloren hätte, weil Tjoskes Ergebnis 15 so gut war wie Shinis Beruf von 15. Sie werden sich wieder sehen, denn 4 Punkte sind noch unter der Schwelle von 6 in Tjoskes Stärke Ausdauer. Mehr dazu bei den **Auswirkungen** (S. 122).“

Wettstreite finden entweder zwischen zwei Stärken statt oder zwischen den Werten von Beruf, Fertigkeit oder Spezialisierung. Wenn eine der Personen nur eine passende Stärke hat und die andere Beruf, Fertigkeit oder Spezialisierung, hat die mit der Stärke die Schwelle der Stärke als Wert, also 3 plus 1 pro Plus in der Stärke.¹⁶

Auswirkungen

Jeder Würfelwurf verändert die Situation. Je nach Art kann er auch Charaktere verändern, üblicherweise in Wettstreiten. Es gibt zwei Wege:

Minimalwert. Stärken liefern für jede Handlung einen Minimalwert von 3 + 1 pro Plus in der Stärke. Da nur Stärken aufgeschrieben, die von der Norm abweichen, haben alle für jede Probe eine passende Stärke ohne Plus. Ihr habt also für jede Handlung den Minimalwert 3. Was auch immer ihr versucht, wenn wirklich gar nichts passt, nehmt den Wert 3.

- **Gerichtet:** Wer verliert, kann verletzt werden. Wer verletzt wird, verändert sich — umso stärker, je größer die Differenz war. Bei gelungenen Proben gegen die Welt gibt die Differenz an, wie groß die Auswirkungen in der Welt sind.
- **An die Substanz:** Beide verändern sich, wer gewinnt allerdings weniger als wer verliert. Wie im Schach hat am Ende eine Seite gewonnen

und die andere verloren. Je deutlicher der Sieg, desto mehr Figuren hat die Gewinnerseite übrig. Wenn ihr das gleiche Ergebnis habt, gewinnt wer angefangen hat.

Gerichteter Wettstreit: Einfach schnell würfeln

Wer einen gerichteten Wettstreit verliert, wählt eine passende Stärke. Ist die erzielte Differenz größer als die Schwelle der Stärke, hat die Niederlage bleibende Auswirkungen.¹⁷

Der Spieler oder die Spielerin des Charakters entscheidet, ob es eine Veränderung des Charakters im Sinn des Gewinners oder der Gewinnerin ist — z.B. den bleibenden Rückzug aus einem bestimmten Turnier oder die Verschwendung signifikanter Mengen von Geld auf dem Markt, vielleicht sogar mit Verschuldung oder Rückgriff auf die Gruppenkasse — oder ob der Charakter stark bleibt, dafür aber eine Wunde auf diese Stärke erhält. Wenn das Ziel des Gewinners oder der Gewinnerin ist, den Charakter zu verletzen, bleibt wenig zu entscheiden.

17

Bleibende Effekte. Schaden über der Schwelle einer passenden Stärke verursacht bleibende Effekte, die erst binnen Wochen abklingen.

Wunden als Auswirkung: Stolpersteine oder Erschwernis

Eine Wunde wird in dem Charakterheft eingetragen. Eine Wunde erhöht das Risiko aller Handlungen, bis sie behandelt wurde.^{18, 19} Behandelt ist sie, wenn sich jemand um sie gekümmert hat, üblicherweise sobald die Gruppe ein paar Stunden Zeit hatte oder übernachtet. Wenn es schnell gehen muss, hilft eine Probe auf Erster Hilfe gegen 9, erschwert um 3 pro Wunde.

Die Wunde bleibt bestehen, doch solange du weniger Wunden auf eine bestimmte Stärke hast, als die Stärke Plusse hat, kannst du behandelte Wunden kompensieren, so dass sie dich nur behindern, wenn jemand sie gezielt anspricht oder du die verwundete Stärke zur Unterstützung einer Fertigkeit oder Spezialisierung nutzt.

Tod. In diesen Regeln gibt es keinen Tod, nur Handlungsunfähigkeit und langfristige Konsequenzen. Wer verletzt wird kann sich verändern. Ein Charakter stirbt nur mit Zustimmung seines Spielers oder seiner Spielerin.

Unvorhersehbarkeit. Wunden machen Situationen unvorhersehbarer, daher werden durch unbehandelte Wunden die zu erwartenden positiven Ergebnisse zu Stolpersteinen, ähnlich wie bei Schwächen die negativen.

Über Wunden stolpern

Wenn du eine unbehandelte Wunde hast, gilt jede gewürfelte 2 als -10. Bei zwei unbehandelten Wunden auch die 4. Die letzte gewürfelte Augenzahl für Nebeneffekte bleibt dabei 2, bzw. 4. Jede weitere unbehandelte Wunde gibt einen Abzug von -3 auf alle Würfe.

Eine behandelte Wunde gibt nicht immer einen Abzug, sondern kann getriggert werden wie eine Schwäche. Wenn sie in einer bestimmten Situation

greift und die Spielerin oder der Spieler sie ignorieren will, z.B. weil ein Charakter mit einem verletzten Bein springt, gilt sie als unbehandelt, so dass eine gewürfelte 2 als -10 gilt. Allgemein greift die Wunde, wann immer du auf eine Fertigkeit oder Spezialisierung würfelst, die durch die verwundete Stärke unterstützt wird (also Boni von ihr erhält).^{20, 21}

Ein Beispiel: Roland wird bei seinen Ermittlungen in einer Kneipe von einem jungen Mann angesprochen, der über den Abend hinweg immer offensichtlicher mit ihm flirten will. Die SL würfelt für den jungen Mann auf Verführung, Rolands Spieler würfelt auf *hartgesottener Ermittler*.

Der junge Mann gewinnt mit einer Differenz von 7 und erreicht damit klar die Schwelle von 5, die Roland in *Abgebrühtheit* hat. Rolands Spieler entscheidet, ob Roland auf die Annäherungen eingeht, mit Schmetterlingen im Bauch nach Hause kommt und den Rest der Woche an den jungen Mann denkt (was dem einen Bonus von 3 für viele Proben geben kann), oder ob er den Mann abweist und gefrustet mit einer Wunde auf *Abgebrühtheit* nach Hause geht; diesen Abend mit einer Wunde, die eine gewürfelte 2 in -10 verwandelt, und ein paar Wochen lang mit einer triggerbaren Wunde auf *Abgebrühtheit*, so dass er auf Kommentare zu seinen Vorlieben schnell gereizt reagiert.

20

Wunden und Schwächen.

Wunden und Schwächen können zusammenwirken. Ist z.B. eine Schwäche Stufe 3 getriggert — oder drei Schwächen Stufe 1 — während der Charakter zwei unbehandelte oder getriggerte Wunden hat, stolpert er über alle Würfel-ergebnisse außer der 6. Eine gewürfelte 6 ist allerdings immer positiv.

21

Minus 10. Während beim Stolpern über Schwächen der Wurf als -20 gilt, ist es bei Wunden nur -10, weil hier gerade Zahlen getauscht werden. Der Unterschied zwischen -5 und -20 ist ähnlich groß wie der Unterschied zwischen +4 und -10. Außerdem würde sonst das Stolpern über eine Wunde jeden Wettstreit sicher beenden, was leicht antiklimatisch werden kann. Wenn dagegen das Stolpern über eine getriggerte Schwäche einen Wettstreit beendet, passt das meist zur Situation.



Wunden heilen

Um die Wunde loszuwerden, würfle einmal pro Woche eine Probe auf eine passende Stärke gegen einen Mindestwurf von 9, erschwert um 3 pro Wunde in *anderen* Stärken. Bei Erfolg heilt die neuste Wunde. Bei Misserfolg verschlechtert sich die neuste Wunde. Sie gilt als unbehandelt. Nach einer Woche, oder nach professioneller Unterstützung (z.B. einer Probe in Erster Hilfe oder Kräuterkunde gegen 9 plus 3 pro Wunde) gilt sie wieder als behandelt und der Spieler oder die Spielerin kann die nächste Heilungsprobe würfeln.

An die Substanz: Das Ein Wurf System

Im Schach gewinnt kaum jemand völlig. Beide verlieren und opfern was sie zu opfern wagen, um den Sieg zu erringen.

Proben an die Substanz haben Auswirkungen wie gerichtete Wettstreite, nur deutlich härter: Wer gewonnen hat erhält 3 bleibende Auswirkungen minus 1 je 3 Punkte Differenz. Wer verloren hat, erhält 3 bleibende Auswirkungen plus 1 je 3 Punkte Differenz.

Diese Auswirkungen können wieder Handlungen im Sinn des oder der anderen sein, oder behindernde

Wunden. Du entscheidest über die Auswirkungen, die dich treffen.

Zusätzlich ist der oder die Besiegte vorläufig außer Gefecht; je nach Situation für ein paar Minuten bis zu einer halben Stunde — effektiv bis er oder sie wieder Atem schöpfen kann und z.B. Zeit für erste Hilfe hätte.

Was außer Gefecht genau bedeutet hängt von der Art des Wettstreits ab. Im Kampf heißt es meist, Handlungsunfähig, also so weit erschöpft oder in Schmerzen oder verängstigt, dass der Charakter nicht mehr eingreifen und das Kampfgeschehen höchstens passiv verfolgen kann.²² In anderen Situationen kann es durch Frustration, Fesseln, Angst, Demotivation, Peinlichkeit, moralische Zwickmühlen oder Ähnliches passieren. Es ist, was dich untätig zuschauen lässt, während deine Freunde abgeführt werden, selbst wenn du gerade etwas machen könntest.

Auch außerhalb von Kämpfen gilt, dass der Charakter sich mit etwas Zeit wieder aus der Handlungsunfähigkeit lösen kann, mit Unterstützung schneller (z.B. mit gutem Zureden), doch so wie die Zeitdauer der Proben sich unterscheiden kann, weil z.B. ein Kochwettstreit mehrere Stunden geht, ein Nahkampf aber nur ein paar Sekunden, kann auch die Kampfunfähigkeit länger wären; eben bis die Situation sich ändert (bzw. die Szene wechselt).

22

Ohnmacht: Üblicherweise wird Kampfunfähigkeit als Ohnmacht dargestellt, doch Ohnmacht ist ein akut lebensbedrohlicher Zustand, in dem jemand sofort Hilfe braucht. Das ist hier nicht gemeint, auch wenn es eine realistische Folge von Verletzungen sein kann.

Zusätzlich zur Handlungsunfähigkeit hat die Verliererin oder der Verlierer meist 3 bleibende Auswirkungen.

Für jede bleibende Auswirkungen kann der Gegner oder die Gegnerin eine zum Wettstreit passende Handlung fordern, und wer die Aufforderung erhält entscheidet, entweder der Aufforderung nachzukommen oder lieber eine Wunde zu nehmen.

Beide stellen ihre Forderungen wechselseitig; wer gewonnen hat, beginnt. Die Art der Wunde sollte zur abgelehnten Forderung passen. Forderungen dürfen nicht wiederholt werden und müssen kurz und in der Tragweite begrenzt sein: Eine einzelne Anweisung, die in Auswirkungen und Dauer einer Wunde vergleichbar ist, also ein paar Wochen gilt und eine kleine Zahl an Handlungen beeinflusst. Soll sie mehr beeinflussen, dann dauert sie weniger lang an. Wer verloren hat, kann für 3 aufgegebene Wunden eine größere oder länger währende Forderung anbieten, es hat aber keine Folgen, das nicht zu tun oder nicht anzunehmen (solche großen Entscheidungen soll der oder die Betroffene selbst treffen).

Ein Charakter sollte pro Spielabend nicht mehr als zwei Wettstreite an die Substanz mit Gleichstarken haben, sonst schränken die Forderungen und Wunden das Spiel schnell zu stark ein.

Beispiel: Krys trifft Kea

Krys ist auf dem magischen Konvent mit ihrer Konkurrentin Kea aneinandergeraten. Das entstehende Wortgefecht beendet Kea mit dem Satz „und wenn du nur einen Funken Anstand hast, trittst du heute mit mir in den Kreis und wir klären ein für alle Mal, wie wir mit deiner Dienerin verfahren!“ An diesem Punkt verlangt die SL einen Wettstreit, um besser abschätzen zu können, wie die Situation sich weiter entwickelt. Da sich beide heftig verletzen, wählt die SL einen Wettstreit, der an die Substanz geht: Es ist unwahrscheinlich, dass eine von beiden ohne Schrammen aus dieser Konfrontation hervorgeht.

Beide würfeln, und Keas Ergebnis ist 5 Punkte höher als das von Krys. Damit kann Kea 4 mal fordern, Krys 2 mal. Kea beginnt: „Du stellst dich mir heute.“ Es wäre nicht das erste Mal. Krys akzeptiert und fordert „Du lässt Patrizia in Ruhe“. Das ist für Kea unannehmbar, stattdessen nimmt sie eine Wunde, auf ihren Sozialstatus; ihre Besessenheit von Patrizia wird sichtbar. Sie nennt die Wunde „Besessen von Patrizia“ und fordert: „Dein Einsatz ist Patrizia, wenn ich gewinne, habe ich diese Woche ihre Vormundschaft“. Krys lehnt ab, nimmt eine Wunde auf Selbstkontrolle „Ich könnte Patrizia verlieren“ und fordert: „Wir kämpfen ohne Hilfsmittel“. Kea akzeptiert, obwohl ihr das Nachteile bringt, dann fordert sie „Bis dahin ist Patrizia in Obhut einer Meisterin“ und „Wenn

du verlierst, kommt Patrizia auf das nächste Treffen ohne dich“. Krys akzeptiert beide, um später noch eine Chance auf den Sieg zu haben. Den Rest des Tages organisiert Kea den Kampf und bereitet sich vor, während Krys als Verliererin dieses Wettstreits von Stress geplagt ist und den Tag über wenig zustande bringt.

Kampf

So wie kaum ein Krimi ohne gewaltsame Festnahme auskommt und viele Star Trek Folgen trotz Phaser in einen Faustkampf münden, nimmt auch im Rollenspiel der Kampf einen besonderen Platz ein: Er ist die höchste Eskalationsstufe der Verzweiflung und jedes andere Ergebnis kann durch einen Kampf in Frage gestellt werden, doch meist zu einem hohen Preis.²³

Kampf oder Sieg. In vielen Situationen hat die Eskalation durch einen Kampf keine großen Erfolgsaussichten: Wer im Gerichtssaal einen Kampf beginnt, vergrößert meist nur die Niederlage. Das hält die Situation kontrolliert.

23

Im EWS sind Kämpfe eine Reihe gerichteter Wettstreite, entweder einfach oder an die Substanz, allerdings mit Anpassungen für Waffen, Schutzkleidung, die Umgebung (z.B. Deckung oder Dunkelheit) und spezielle Handlungen (wie das Entwaffnen oder Fixieren).

Kurze Kämpfe: An die Substanz

Wenn die Kämpfe nicht im Mittelpunkt stehen sollen, handhabt ihr sie als Wettstreite an die Substanz: Würfelt für je zwei Beteiligte, wer zuerst einen Angriff ansagt beginnt. Wer verliert, wird kampfunfähig. Wer eine deutlich bessere Waffe hat, erhält +3 auf den Wurf, genauso gibt es +3, wenn die Waffe deutlich stärker ist als die Rüstung des Gegenüber oder umgekehrt die Rüstung deutlich besser als die Waffe.

Wenn nur eine Seite eine Fernkampfwaffe hat (z.B. eine Pistole oder einen Bogen) und auf Abstand ist, muss das Gegenüber zwischen einer und drei Forderungen abziehen und die möglichen Wunden darauf verwenden, die Distanz zu überbrücken: Ab etwa 10 Schritt Entfernung eine, ab 30 Schritten zwei, und (falls die Waffe so weit schießt) ab 100 Schritten 3. Im Gegenzug erhält jemand mit Nahkampfwaffe +3 auf den Wurf gegen jemanden mit reiner Fernkampfwaffe, wenn beide weniger als 2 Schritte auseinander sind.

Wie bei anderen Wettstreiten an die Substanz könnt ihr Forderungen stellen, allerdings kann statt einer Forderung auch direkt eine Wunde angesagt werden, dann kann der oder die Getroffene nicht entscheiden.



Taktik

Die eigene Haltung verändert den Ausgang eines Kampfes.

Bist du **vorsichtig**, erhältst du einen Abzug von 3 auf das Ergebnis deines Wurfes im Wettstreit. Dafür hast du keine Wunden, wenn du gewinnst, und nur eine Wunde pro 3 Punkte Differenz, wenn du verlierst. Du bist allerdings trotzdem kampfunfähig, wenn du verlierst, und hast verloren.

Kämpfst du dagegen **ohne Rücksicht auf Verluste**, hast du einen Bonus von +3 auf das Ergebnis deines Wurfes, bekommst aber 6 Wunden plus oder minus eine je 3 Punkte Differenz. Egal, wie es für dein Gegenüber ausgeht: Dass du mit weniger als 2 Wunden aus dem Kampf herauskommst, ist sehr unwahrscheinlich.

Wenn du **gegen mehrere gleichzeitig** kämpfst, werden die Kämpfe einer nach dem anderen gewürfelt, aber für dich mit einem Abzug von 3 für jede Person Überzahl. Wenn du alleine gegen 3 kämpfst, musst du also im ersten Kampf 6 Punkte von deinem Ergebnis abziehen, im zweiten 3 (falls du den ersten gewinnst) und im dritten 0. Wenn ihr zu zweit eine Gegnerin angreift, erhält sie im ersten ersten Kampf einen Abzug von 3. Bei 2 Gegen 2 erhält niemand einen Abzug. Teilt euch immer in Kampfgruppen, bei denen auf einer Seite jeweils nur eine Person

steht. Wer gerade angreifen könnte kann vor dem Wurf noch die Gruppe wechseln.

Beispiel: Patrizias Rückzug

Patrizia wird von einem Wächter zur Meisterin geführt. Als sie aus dem Blickfeld der Anwesenden verschwindet, hört sie Schritte neben sich. Zwei Vermummte treten hinter einer Säule hervor. Patrizias Wächter stürzt sich auf die erste Gestalt. Sie würfeln, der Wächter auf seinen Beruf „Wächter des Konvent“ (15), der Angreifer auf „Straßenkampf“ (12). Der Wächter hat eine 1 und der Schläger eine 3. Damit kommt der Wächter auf 14 und der Schläger auf 9. Eine Differenz von 5, also erhält der Wächter nur 2 Wunden und der Schläger 4. Der Stab des Wächters zuckt durch die Luft und mehrere dumpfe Schläge strecken den Schläger nieder, doch auch der Wächter taumelt von zwei tiefen Stichen eines verborgenen Messers.

Patrizia zieht ihren Degen. Sie kämpft vorsichtig, denn ihr letztes Training liegt Jahre zurück und sie will keine Verletzung riskieren. Durch den vorsichtigen Kampf und erhält sie einen Abzug von 3 auf ihren Fechtkampf von 9, hat also nur Wert 6. Es sieht nicht gut aus, doch als sie würfeln wirft Patrizias Spielerin eine 6, würfelt erneut und hat eine zweite 6 und dann eine 4. Damit kommt sie auf ein Ergebnis von 18, während der Angreifer mit einer gewürfelten 4

nur auf 16 kommt. Da sie vorsichtig kämpft, hat Patrizia keine Auswirkungen und der Angreifer 3.

Als Patrizias Klinge das erste mal an seinem Hals liegt, fragt sie „wer hat dich geschickt?“. Statt zu antworten springt er zurück und sie erwischt seinen Arm. Das zweite mal fragt sie „wohin solltest du mich bringen?“, doch er schweigt und sie erwischt sein Gesicht. Damit hat Patrizias Gegner zwei ihrer Forderungen abgelehnt. Hätte er angenommen, hätte er die Wunden vermieden. Frustriert durchtrennt sie seine Knie- sehnen statt ein drittes Mal zu fordern und lässt ihn besiegt liegen. Dann stützt sie den verletzten Wächter und beide setzen ihren Weg gemeinsam fort.²⁴

Würfe und Taktik. Hätte Patrizias Gegner ohne Rücksicht auf Verluste gekämpft, wäre sein Ergebnis nicht bei 16 sondern bei 19 gelegen und er hätte gewonnen. Patrizia wäre dann besiegt, aber unverletzt, und ihr Gegner hätte mit 6 Wunden dem Wächter gegenübergestanden. Hätte Patrizia statt der doppelten 6 nur eine 2 gewürfelt, hätte sie verloren und zwei Wunden erhalten. Ihr Gegner hätte dann dem Wächter mit einer Wunde gegenübergestanden. Hätte Patrizia ohne Rücksicht auf Verluste gekämpft, hätte sie eine 50-prozentigen Siegchance gehabt. Sie hätte allerdings 6 Wunden erhalten und viele Forderungen annehmen müssen, um die nächsten Monate wieder handlungsfähig zu sein. Der Sieg hätte schal sein können, da viele der Forderungen einen Ver- rat an Krys hätten beinhalten können: Die Rückversicherung von Kea.

Kampf im Fokus: Gerichtete Wettstreite

Kampf ist die letzte Eskalation von Konflikten. Er zerstört, was er auflöst. Im wirklichen Leben meiden wir ihn, doch in Geschichten zelebrieren wir ihn oft.

Wenn ihr einen Kampf Handlung für Handlung erleben wollt, ist jeder Angriff ein gerichteter Wettstreit. Wer gewinnt, trifft.

Dazu haben Waffen einen Schadenswert und Schutzkleidung einen Schutzwert: Der Schadenswert des oder der Treffenden wird zur erzielten Differenz

dazugezielt, der Schutz der Rüstung des oder der Getroffenen wird abgezogen, um den Schaden zu berechnen.

Erreicht der Schaden die Schwelle einer passenden Stärke des oder der Getroffenen, dann verursacht er eine Wunde. Erreicht der Schaden den vollen Wert der Stärke, gilt er als kritische Wunde.

$$\text{Schaden} = \text{Diff} + \text{Waffe} - \text{Schutz} \quad (4.1)$$

$$\text{Schaden} > \text{Schwelle} \Rightarrow \text{Wunde} \quad (4.2)$$

$$\text{Schaden} > \text{Wert} \Rightarrow \text{Kritische Wunde} \quad (4.3)$$

Wenn du sowohl ohne als auch mit Waffe und Rüstung eine kritische Wunde verursachen würdest, kannst du entscheiden, dein Gegenüber direkt zu bezwingen. In dem Fall beschreiben du oder die SL, wie du gewinnst. Dein Gegenüber muss dabei nicht verletzt werden.

Innehalten

Es gibt meist spannendere Alternativen als die Verletzung.

Statt Schaden zu verursachen ist es immer möglich, den eigenen Angriff zu stoppen und etwas zu fordern. Geht dein Gegenüber nicht auf die Forderung ein, triffst du automatisch mit dem Schaden,

den du vor dem Innehalten verursacht hättest.^{25, 26} Wenn du keine Zeit hast, z.B. im Kampf gegen mehrere gleichzeitig, beschränke dich auf schnelle Handlungen, z.B. sich Handschellen anlegen zu lassen oder zu fliehen. Du forderst dann implizit: Leiste keinen Widerstand.²⁷

²⁵ **Spielrealität.** Dein Gegenüber spürt auch als Person, wie sehr du im Vorteil bist und welchen Preis es haben kann, die Forderung abzulehnen.

²⁶ **Schwung.** Innehalten kostet Schwung, so dass der Schaden niedriger sein könnte, aber wir wollen, dass Forderungen genutzt werden, weil sie zu spannenderen Abenteuern führen können. Wenn du mehr Realismus willst, reduzier den Schaden unterbrochener Angriffe um 3. Dadurch kann es geschehen, dass sie keine Wunde mehr verursachen.

²⁷ **Logik vor Regeln.** Im Zweifel gilt Logik vor Regeln, ohne allerdings den Wurf zu entwerten. Was gewürfelt wurde steht. Was ihr daraus machen könnt, hängt von der konkreten Situation ab.

Überzahl

Wer mehr als einer Person gegenübersteht, erhält für Jede außer der Ersten 3 Punkte Abzug auf das gewürfelte Ergebnis.

Gruppiert euch wie bei Kämpfen an die Substanz, würfelt aber für einzelne Handlungen und nicht gleich für den Kampfausgang, so dass ihr die Gruppen häufiger wechseln könnt. Wollt ihr in eine andere Gruppe eingreifen, die nah genug ist, damit das plausibel ist, gibt das zusätzlich zu allem anderen 3 weitere Punkte Abzug.

Grundlegend können bei Kämpfen im Fokus mit Nahkampfwaffen höchstens sechs gleichzeitig gegen eine Person kämpfen. In dem Fall hätte die einzelne Person 15 Punkte Abzug. Selbst eine legendäre Kämpferin (z.B. mit einem Effektivwert in Schwertkampf von 24) verliert dann wahrscheinlich gegen Straßenschläger (mit einem Wert von 9). Ob die höchsten gleichzeitigen Gegner weniger sind, hängt von der Situation ab.

Kämpfen zwei Rücken an Rücken, können beide jeweils von höchstens 4 Personen angegriffen werden (9 Punkte Abzug). Das gleiche gilt bei einer Wand oder einem großen Tisch im Rücken (solange niemand darauf springt). Drei können entweder jeweils gegen drei kämpfen (mit 6 Punkten Abzug) oder eine Person in der Mitte schützen und dann jeweils gegen 4 kämpfen. Meist sind es allerdings weniger. Wer in Bewegung bleibt, wird selten eingekreist, wer durch einen Durchgang muss, steht leicht alleine gegen vier. Im Zweifel zeichnet euch eine kurze Skizze und beschreibt, wo ihr seid und wohin ihr wollt. Um das dynamischer zu machen, legt Würfel an die Stellen, an denen ihr seid.²⁸

Gezielte Angriffe

Wenn du zusätzlichen Schaden verursachen oder auf bestimmte Stellen zielen willst, kannst du dir die Probe erschweren. Wenn du mehr Schaden verursachen willst, steigt für jeden Punkt zusätzlicher Erschweren der Schaden um 3 Punkte — falls du triffst. Auf Körperstellen gezielte Angriffe verursachen keinen Extraschaden, sondern haben besondere Effekte. Typische Ziele sind

- Arm oder Bein: -3, entwapfnet bei einer Wunde, bzw. verhindert Rennen,

28

Kampfpositionen. Wenn ihr detaillierte Taktik nutzen wollt, könnt ihr Hexfelder verwenden. Eine detaillierte Betrachtung gibt es im Artikel *Angemessene Herausforderungen, Gegnerstärke und Taktik* auf 1w6.org/deutsch/sl-tipps/herausforderungen-taktik.

- Hand oder Fuß: -6, entwafnet bei jeglichem Schaden, verhindert die Flucht,
- Kopf: -6, eine Wunde beendet den Kampf, und
- Auge: -9, beendet bei jeglichem Schaden den Kampf.

Du kannst auch explizit Entwaffnen ansagen, ohne die Hand zu treffen. Auch das hat dann einen Abzug von 3, verursacht aber keinen Schaden.

Spezialisierungen

Kampffertigkeiten werden oft auf bestimmte Techniken spezialisiert. Wähle einen passenden Namen und entsprechende Einschränkungen und nimm sie einfach als Spezialisierung. Wer dich kennt, muss sich darauf vorbereiten und sie so blocken können oder sie dürfen nur in bestimmten Situationen nutzbar sein. In dem Fall musst du dann den Wert deiner Fertigkeit ohne Spezialisierung nutzen.

Beispiele sind: Entwaffnen, Fußfeger, Kampf gegen zwei Personen, Angriff aus dem Hinterhalt, Konter, Schlag in den Solarplexus, Würgen, und Handschellen anlegen.

Weiterkämpfen

Diese Regeln sind entworfen, um Kämpfe schnell und folgenreich zu machen. Wenn ihr häufigere Kämpfe wollt, braucht ihr entweder schnelle Heilmöglichkeiten oder reduzierte Auswirkungen von Wunden.

Schnelle Heilmöglichkeiten gibt es z.B. mit den Medkits in **Technophob** (S. 184).

Für Animé eignet sich **schnelle Erholung**. Wenn ein Charakter in seinen Grundüberzeugungen angegriffen wird, zieht er Kraft aus diesen Überzeugungen und solange er nicht mehr Wunden als die Anzahl der Plusse in der entsprechenden Stärke hat, werden alle Wunden zu reinen Fleischwunden: Die Abzüge verschwinden und die Wunden sind nach dem Kampf irrelevant.

Eine härtere Alternative zu schneller Erholung ist es, **Wunden vernarben** zu lassen: Nimm eine Stärke und eine Schwäche gleichen Wertes oder erhöhe die Stufe von bestehenden: Die Schwäche repräsentiert die Spätfolgen, die Stärke die Kraft, durch die der Charakter es geschafft hat, die Verletzung zu überwinden. Statt Stärken und Schwächen passen auch Besonderheiten. Das ist der schnellste Weg, stärker zu werden, aber auch der schnellste Weg in den Wahnsinn.

Schlussendlich gibt es noch die Möglichkeit, **Zeitsprünge** zu nutzen: Wenn zwischen Spielabenden

Entwicklungszeit. Durch Verbindung von Zeitsprüngen mit vernarbenden Wunden und **Steigern und Schieben** (S. 147) könnt ihr Weiterentwicklung abbilden: Bei jedem Zeitsprung erhalten alle genügend Punkte, dass alle Narben aufgelöst werden können. Mit diesen Punkten können Charaktere ohne Narben ihre aktuellen Ziele festlegen und Charaktere mit Narben entweder die Narben loswerden, oder Weiterentwicklung ermöglichen. Beispiel: Nach den Ereignissen vor einem Jahr hat Nina Kampfsport begonnen, ihr Kollege Jannick ist dagegen von Psychotherapeuth zu Psychotherapeuth gewandert, um seine Narben loszuwerden (durch die er im Spiel bereits Vorteile erhalten hatte).

mehrere Monate im Spiel vergehen, sind danach alle wieder fit.²⁹

Schildregeln

Wenn die getroffene Figur einen Schild hat, dessen Wert mindestens so hoch ist wie die Differenz des Angriffs vor Verrechnung des Schadens der Waffe, trifft der Angriff nur den Schild und verursacht keinen relevanten Schaden.³⁰

Beispiel: Die keltische Kämpferin Gwen greift den Legionär Lucius mit der Doppelaxt an. Lucius verteidigt mit dem Turmschild (Schildwert 4). Gwen trifft mit 4 Punkten Differenz. Das ist gerade der Wert des Schildes, so dass sie nur den Schild erwischt. Hätte Lucius keinen Schild gehabt, würden jetzt 6 Punkte von der Axt addiert und 3 Punkte durch Lucius' Rüstung abgezogen, zusammen 7 Punkte Schaden, genug für eine Wunde. Hätte Gwen 5 Punkte Differenz gehabt (mehr als die Stärke des Schildes), dann hätte sie den Schild umgangen und 5 (Differenz) + 6 (Axt) - 3 (Rüstung) = 8 Punkte Schaden verursacht.

Das ist eine Vereinfachung der Regeln aus dem **Kategorie-Modul** (S. 187). eigentlich wird der berechnete Schaden nur durch 3 geteilt. Da er dann meist keine Wunde mehr verursachen kann, ignorieren wir das hier, um das Grundsystem einfacher zu halten.

Kampfbeispiel

Stille legt sich über den Platz, als Krys und Kea die Arme heben und sich ein gleißender Ring aus Licht in der Mitte des antiken Ballsaals formt. Das Licht steigt in die Höhe, um die beiden Magierinnen ein-

zuschließen, dann senkt es sich wieder. Gerade als es den Boden berührt und der Kreis sich schließt sagt Krys: „Ich habe erfahren, dass du Kämpfer auf Patrizia angesetzt hast. Sie ist entkommen. Ich werde mich nicht zurückhalten.“ Kea wird bleich, dann greift sie mit zitternden Fingern in ihre Robe. Als sie die Hände wieder hervorzieht überzieht glühender Schleim ihre Haut, und ihre Finger zeichnen zäh fließende Muster in die Luft: „Mag es mir auch die Haut zerfressen, heute besiege ich dich.“ Dann stürmt sie auf Krys zu. Deren Arme werden länger, wachsen dem Boden entgegen, und leuchten in düster aufflammender Glut. Als Kea fast heran ist, tritt Krys zur Seite, das Gesicht in Wut erstarrt. Als sie die Arme hebt, brechen Bänder aus Glut hervor und Peitschen Kea entgegen. Kea versucht, daran vorbei zu springen und mit ihren Inzwischen gleißenden Händen Krys Arme zu greifen. Die SL würdelt auf Keas Beruf Magische Wächterin (Wert 15).

Krys Spielerin würfelt auf ihre Spezialisierung „Rasche Vernichtung“ (Wert 18): Um 6 erschwerte Angriffe, bei denen sie Plasmawolken um Kopf und Hals ihrer Gegnerin webt; eigentlich gelernt für den Kampf gegen Besessene und hier auf dem Gelände strikt verboten. Krys ist ernstlich wütend. Sie würfelt ihren um 6 erschwerten Angriff, um diesen Kampf schnell und schmerzhaft zu beenden. Die SL wirft für Kea eine 1 und kommt auf 14 (1 ist ungerade, wird daher abgezogen: $15 - 1 = 14$). Krys' Spielerin

wirft eine 2 und kommt so abenso auf 14 (18 minus 6 für die Erschwernis, plus 2 für den Wurf). Damit trifft Kea, weil sie angefangen hat.³¹

Damit entgeht Kea um Haaresbreite den Glutflammen, die Krys' Unterarme umhüllen und greift deren linke Schulter. Das flüssige Licht um ihre Hände schlägt in Krys' Körper ein und lässt sie keuchend auf ein Knie sinken.

Kea hat keine Differenz erzieht, doch ihr Zauber verletzt den Körper stärker als ein Axttreffer (7 Punkte). Krys Kleidung gibt ihr etwas Schutz gegen magie (nur 1 Punkt, da sie in ihrer Wut keine Schutzzauber genutzt hat). Zusammen erhält Krys 6 Punkte Schaden: Differenz 0 plus 7 Punkte Schaden minus 1 Punkt Schutz. Das erreicht gerade die Schwelle ihrer Stärke: Selbstbeherrschung (6), das damit 2 Wunden hat (in diesem Kampf gilt dadurch für Krys eine gewürfelte 2 als -10).³²

Krys schreit auf, als das Licht ihren ganzen Arm umschließt, aufblitzt und Kleidung, Haut und Fleisch wchwer verbrennt. Sie keucht „du bist bereit, so weit zu gehen, um Patrizia zu bekommen? So werden sie dich niemals zu ihr lassen!“. Kea zuckt zusammen und die SL entscheidet, dass ab jetzt ihre Wunde aus ihrem vorherigen Streit getriggert ist. Eine einzelne gewürfelte 2 kann sie stolpern lassen.

Dann greift Krys an. Obwohl ihr linker Arm schlaff herabhängt, wirft sie sich Kea entgegen und versucht mit dem Rechten Arm ihren Nacken zu um-

³¹ Beim Gleichstand gewinnt wer angefangen hat, bzw. wer zuerst angegriffen hat, weil wir schnelle Kämpfe wollen in denen Leute direkt entscheiden, was sie tun.

³² Die erste Wunde hat sie noch aus dem Wortduell mit Kea (S. 129).

fassen, wie sie schon viele Bestien gestoppt hat. Kea löst ihre Hand von Krys' verkohltem Arm und versucht ihr Gesicht zu erwischen.³³ Das würde den Kampf beenden. Krys' Spielerin wirft eine 1 und ist damit bei 11 (18 minus 6 Erschwernis minus 1). Sollte sie treffen, wird sie 18 Punkte zusätzlichen Schaden verursachen, was schon vielen zum Verhängnis wurde, aber heute wäre es das erste Mal, dass ein Mensch getroffen wird. Kea würfelt ebenfalls eine 1 und ist damit bei 14 (15 aus ihrem Beruf minus den Wurf von 1). Damit trifft Kea deutlich: Mit 3 Punkten Differenz (14 minus 11) plus 7 durch ihren Zauber minus 1 durch Krys' Schutz kommen 9 Punkte Schaden zusammen. Das ist eine Wunde, aber noch nicht kritisch. Kea verfehlt zwar Krys' Gesicht, doch ihr klebriges Licht frisst sich in Krys' Rücken.

Das ist Krys' dritte Wunde auf Selbstkontrolle, mehr als die zwei +, die Krys darin hat. Ab jetzt gilt Selbstkontrolle als getriggerte Schwäche. Krys Spielerin markiert sie entsprechend auf dem Charakterheft. Wann immer Krys auf einen Wert würfelt, der durch Selbstkontrolle gestützt wird, gilt eine gewürfelte 5 als -20. Durch die zwei unbehandelten Wunden gelten außerdem 2 und 4 als -10. Sie ist trotzdem noch nicht bereit, aufzugeben. Als Kea versucht, sie von beiden Seiten zu greifen, tritt Krys einen Schritt an Kea heran und zieht sie in eine Umarmung aus Flammen.

Beide würfeln, Krys hat eine 3 und sieht sich schon zusammenbrechen, doch Kea würfelt eine 2,

33

Das ist eine reine Beschreibung. Die SL oder Spielerin wird anhand des Schadens beschreiben, wo Kea trifft. Hätte sie explizit einen gezielten Angriff angesagt, hätte sie garantiert entweder das Gesicht oder aber gar nicht getroffen.

die durch ihre getriggerte Wunde als -10 gilt. Zusammen mit ihrem Wert auf von 15 kommt sie also auf 5. Krys ist mit der gewürfelten 3 zwar nur auf 9 (18 minus 6 minus 3) , erzieht so aber trotzdem eine Differenz von 4. Zusammen mit den 18 Punkten Schaden aus der Erschwernis von 6 für den gezielten Angriff und 6 Punkten Schaden durch ihren Zauber wäre Krys bei 28 Punkten Schaden, weit höher als der Wert von Keas Stärke von 15, die sie für Kampfschaden nutzt. Bevor die Flammen allerdings über Kea zusammenschlagen, hält Krys inne und fragt „ergibst du dich?“. Kea spürt Flammen nach ihren Knochen greifen. Sie fällt in Todesangst auf die Knie und murmelt „bitte verschonemich. Ich bleibe euch fern“. Dann lässt Krys den Zauber fallen und humpelt aus dem Kreis, der um sie aufbricht, während die Flammen in einem grellen Blitz verpuffen. Kea flieht und die Heilerinnen kümmern sich um Krys Verbrennungen. Eine von ihnen haucht „danke, dass du dich doch zurückgehalten hast“.

Die SL entscheidet, dass Kea trotz des Innehaltens eine weitere Wunde auf ihren Sozialstatus davonträgt, allerdings keine kritische.

Kategorien

„Die Wunder der Welt finden sich in einem Sandkorn auf seinem Weg um die Sonne.“

Kategorien ermöglichen es, Wesen verschiedenster Stärke mit den gleichen Regeln im gleichen Wertebereich abzubilden, ob Schiffskampf, Götter oder Fliegen, das System bleibt leicht zu spielen. Für sehr starke und sehr schwache Wesen werden Stärken in verschiedenen Kategorien geschoben.

Ein Wert von 36 entspricht einem Wert von 12 in der Kategorie darüber. Schreib das einfach als 12/+1. Für jede deiner Stärken, die du für eine Fertigkeit, einen Beruf oder eine Spezialisierung nutzt, hast du pro Kategorie, die die Stärke über der Kategorie einer entsprechenden Stärke deines Gegenüber ist, einen Bonus von 8.

Ein Beispiel: Rompf der Braunbär hat Kraft 12/+1. Wenn er gegen Miwik den Hasen (Kraft 12/-1s antritt, bekommt er 16 Punkte Bonus. Daher wird Miwik normalerweise nicht in seine Nähe kommen. Um alleine durch Können eine Siegchance zu haben, müsste Miwik eine Fertigkeit von 28 haben. Ein legendärer Kampfhase kann also einen Bären bezwingen.³⁴

Schaden zwischen Kategorien wird pro Kategorie nach oben durch 3 geteilt, bevor der Schutz abgezogen wird.³⁵ Ein Pistolenschuss gegen einen Panzer

34

Meiden. Das hier deckt nicht alles ab. Der Intelligente Hase wird es nie zu einem Kampf kommen lassen, bei dem dem Bären die Stärke etwas hilft, Kategorien sind für die Zeiten, wo das doch passiert.

35

Schutzkategorie. Das gilt, wenn der Schutz für diese Stärke ausgelegt ist.

(Schutz $4/+1$) kommt daher erst ab 14 Punkten Schaden durch : 14 durch 3 geteilt gibt echt gerundet 5, also 1 über der Panzerung von 4.

Umgekehrt wird Schaden von der höheren gegen die Niedrigere Kategorie pro Kategorie Unterschied verdreifacht. Wenn Rompf der Braunbär (Schaden $3/+1$) Miwik den Hasen (Schutz $1/-1$) trifft und 3 Punkte Differenz erzielt, erhält Miwik 44 Punkte Schaden: 3 durch Krallen plus 2 Differenz sind 5. Zweimal verdreifacht gibt 45. Davon geht der eine Punkt Schutz ab, doch das hilft auch nicht mehr viel.

Wenn ihr mit Schildregeln spielt und der Schild genug aushält, wird der Schild in der höheren Kategorie gerechnet. Wenn nur der Schild getroffen wird, kommt der Schaden um eine Kategorie verringert durch. Hätte Miwik einen mindestens 2-er Schild wäre Rompfs Schlag in den Schild gegangen und der Schaden wäre nicht zweimal sondern nur einmal verdreifacht worden. Miwik hätte also nur 14 Punkte Schaden: Kritisch aber nicht tödlich. Bei einem sehr robusten Hasen (z.B. Zähigkeit 15) wäre es nur eine normale Wunde.

In einer Stärke 1 Kategorie höher zu sein entspricht 8+ und kostet daher bei der Erschaffung 36 Punkte.

In einem Bereich eine Kategorie niedriger zu sein gilt nur als eine 3- Besonderheit (gibt also 6 Punkte), weil du das meist kompensieren kannst, indem du Situationen vermiedest, in denen es relevant wird.



Steigern und Schieben

„Nach den Ereignissen vor einem Jahr habe ich gelernt, mich zu verteidigen, aber meine Fälle vernachlässigt“ — Nina

Menschen verändern sich, in vielen Geschichten noch mehr als im Alltag. Oft ist die Veränderung schleichend, und manchmal sprunghaft. Und in manchen Geschichten verändern sich die Hauptpersonen gar nicht. All das deckt dieses Kapitel ab.

Striche

Die Weiterentwicklung der Charaktere läuft wie die Erschaffung, aber feiner abgestuft: Charaktere erhalten Striche und drei Striche entsprechen einem Punkt in der Erschaffung. Dafür läuft die Steigerung nicht in Dreierschritten, sondern in Einzelschritten.

Beispiel: Bei der Erschaffung hat Nina für ein + in Selbstverteidigung einen Punkt gezahlt. Will sie im Spiel noch ein + in „Taser“ dazunehmen, muss sie dafür 3 Striche zahlen. Sie kann aber auch nur einen Strich zahlen, um Grundkenntnisse zu erwerben.^{36, 37, 38}

Eine Steigerung eines Wertes um eins kostet einen Strich mehr als der Charakter Plusse in dem Wert hat. Wenn der Grundwert um eins steigt, steigern auch der Effektivwert und alle auf dem Wert auf dem Wert

36

In der Erschaffung wurde das nicht erwähnt, weil die Erschaffung in groben, klaren Zügen arbeitet.

37

Das hier ist einer der großen Unterschiede zwischen 1w6 und Fate: Nach der Erschaffung geht 1w6 zu deutlich feingranularer Entwicklung über, so dass langsame Charakterentwicklung sichtbar wird.

38

Einen Wert um einen Punkt zu steigern kostet in Strichen, was ein Dreierschritt in Punkten kosten würde.

aufbauenden Spezialisierungen um eins. Die Plusse der Spezialisierungen verändern sich allerdings nicht, denn sie geben nur den Unterschied zu dem Wert an, auf dem die Spezialisierungen aufbauen.

Beispiel: Nina hat Selbstverteidigung Grundwert 12, mit einem +. Den Grundwert auf 13 zu steigern kostet sie 2 Striche. Wenn sie den Wert 3x steigert (für je 2 Striche), kommt sie auf 15 und hat zwei Plusse in dem Wert. Damit wird die nächste Steigerung teurer. Um eins zu steigern kostet jetzt drei Striche: Einen Strich mehr als sie Plusse hat.

Ein Strich entspricht etwa 4 Monaten fokussiertem Training oder einem Jahr Praxis.

Der Unterschied zwischen einem Strich und zwei Strichen ist nicht zu vernachlässigen. In einem Wettstreit gewinnt, wenn alles andere gleich ist, jemand mit 2 Strichen gegenüber jemandem mit einem Strich doppelt so oft wie er verliert und verteilt 5 Wunden für je 2, die er erhält. Beispiel: *Nachdem Rob seine Videospielfertigkeit von 9 auf 11 steigert, gewinnt er in seinem Clan doppelt so viele Duelle wie er verliert. Er spürt, dass er den ersten Schritt zum Profispieler gemacht hat.*

Bei Stärken geben die ersten 3 Striche einfach je einen Punkt Erhöhung. Bei Berufen, Fertigkeiten und Spezialisierungen werden die ersten 2 Striche besonders gehandhabt, weil ein Charakter ohne diese Werte nur einen Wert von 3 hat — bzw. bei Spezialisierungen keine Erhöhung.

Der erste Strich bringt Berufe auf 6, Fertigkeiten auf 9 und Spezialisierungen auf +2, denn schon ein Mindestmaß an Training gibt einen Großen Vorteil gegenüber völlig Ahnungslosen.³⁹ Der zweite Strich gibt bei Berufen einen Wert von 8, bei Fertigkeiten von 11 und bei Spezialisierungen +3.⁴⁰

Der dritte Strich kommt dann auf 9, 12 und +4, also die Werte, die ein + gibt. Kurz:

	'	"	'''	5'	7'	9'	12'
Stärke	13	14	15	16	17	18	19
Fertigkeit	9	11	12	13	14	15	16
Beruf	6	8	9	10	11	12	13
Spezialisierung	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

Schieben

Wenn Fähigkeiten vernachlässigt werden, können sie einrosten. Im EWS passiert das allerdings nicht automatisch. Vielmehr können sich Spielerinnen und Spieler entscheiden, Striche von einem Wert abzuziehen und dafür einem anderen zu geben. Üblicherweise können sie pro Strich, den sie bekommen, zusätzlich einen Strich verschieben.

Beispiel: Da Nina ein Jahr lang ihre Tätigkeit als Anwältin vernachlässigt hat, entscheidet ihre Spielerin nach einem bestandenen Abenteuer, einen Strich von ihrem Beruf abzuziehen und dafür ihre Selbstverteidigung zu steigern. Sie erhält am Ende des Abenteuers einen Strich, aber um ihre Fertigkeit von 13 auf 14 zu steigern, braucht sie zwei Striche. Mit dem zweiten Strich aus den einrostenden Fähigkeiten als Anwältin kann sie ihre Selbstverteidigung direkt auf 14 steigern. Dafür sinkt ihr Beruf von 9 auf 8.

Strichvergabe

Die Vergabe von Strichen ermöglicht es euch, die Geschwindigkeit der Weiterentwicklung zu lenken. Üblich ist ein Strich pro Spielabend zum Steigern und einer zum Schieben. Ihr entwickelt euch damit binnen 27 Spielabenden von angehenden Helden (7) zu Veteranen (16).⁴¹ Wenn ihr alle zwei Wochen spielt, entspricht das etwa einem Jahr Spielzeit.

Vergebt zusätzlich einen Strich für tolle Szenen. Nehmt auch dafür am Ende der Runde die Rückseite des Charakterheftes. Sucht für jede und jeden von euch nach tollen Szenen. Jeder Charakter, für den ihr mindestens eine tolle Szene findet, erhält einen Strich zum Steigern.⁴²

Wenn ihr 3 Striche pro Abend vergebt, erreicht ihr binnen 50 Abenden das Niveau von Halbgöttern (40).

Das Ziel ist hierbei, dass jeder Charakter einen Strich für tolle Szenen bekommt, denn der Tiefere Sinn dieser Vergabe nach Szenen ist, dass ihr euch nochmal schöne Szenen in Erinnerung ruft und ein Stichwort dazu aufschreibt. Diese Rückschau fällt leicht unter den Tisch. Erfahrung dafür zu bekommen hilft euch, die Rückschau wirklich zu machen.

Beispiel: Die SL von Krys und Patrizia auf dem Magierkonvent fragt: „Wie fandet ihr die Runde?“ Wenn die Leute gesagt haben, was ihnen wichtig war, sagt sie „Machen wir das konkret mit Strichvergabe. Welche Szenen von anderen fandet ihr toll? Jeder Charakter, für den wir mindestens eine tolle Szene finden, bekommt einen Strich.“ Die Spielerin von Patrizia sagt „Als Krys bis zum letzten Atemzug gekämpft und Kea doch verschont hat, das war Wahnsinn!“ Die SL nickt. Krys Spielerin lächelt und antwortet „Dass du den Angreifer einfach im Dreck liegenlassen hast, war krass.“ Die SL sagt „schreibt euch beide einen Strich und ein Stichwort für die Szene auf.“ Krys Spielerin sagt „ich denke, ‚Flammen‘ passt“ und Pa-

trizias Spielerin sagt „gnadenlos“. Dann schließt die SL den Abend ab „ich hoffe, die Runde hat euch gefallen!“. Beide nicken begeistert. Dann planen sie den nächsten Termin, umarmen sich zum Abschied und machen sich auf den Weg nach Hause.

Tiere und Umwelt

Häufige Situationen

Überzeugen:

Eine Probe gegen eine der Stärken des Zieles (Wert der Stärke als Mindestwurf). Wenn das Ziel überzeugt werden will, kann es wie üblich mit Unterstützung Boni geben.

- Verfolgung
- Leute aus einer Gefahr retten (z.B. brennendes Haus)
- In ein Haus einbrechen
- Intrigen
 - Gunst einer Person gewinnen
 - Konkurrenten ausstechen
 - Partner suchen

– Gesellschaftlichen Erfolg erringen

- Geburtshilfe
- Wettrennen
- Gerichtsverhandlungen
- Flucht aus Gefängnissen
- Umgehen von Feinden
- Reparatur unter Zeitdruck
- Die Achse eines Wagens reparieren
- Verteilung von Lebensmitteln ohne tumultartige Aufstände
- Jemanden überzeugen
- Jemanden austricksen
- Jemanden bestehlen
- Gegenstand fälschen
- Verhandlungen moderieren
- Ein Kochduell
- Teilnahme an Fußballspiel
- Verkleiden

- Auf dem Marktplatz ein verlorenes Kind finden
- Durch einen unterirdischen Kanal tauchen
- Beweise fälschen und platzieren
- Zechwettstreit
- Wettstreit im Messerwerfen
- Unsichtbare Person entdecken
- Unentdeckt an jemandem vorbeikommen
- Erste Hilfe leisten
- Panische Person beruhigen
- Recherchieren im Netz oder in der Bibliothek

Kapitel 5

Magie

Das Innerste der Welt zu verstehen gibt
Macht über die Wirklichkeit, verändert
außer meist auch dich selbst.

Magie hat in den meisten Welten eine Sonderrolle, daher braucht sie mehr als zwei Sätze. Die hier vorgestellten Systeme decken das Spektrum von spezifisch und begrenzt bis flexibel selbst auszugestalten ab. Sie sollten euch einen guten Einstieg geben. Weitere findet ihr bei den **Welten** (S. 183) und **Konvertierungen**, S. 189).

Schwert-Tanz

In einem Duell sammelt sich ein Element in Klingen und Tänzer oder Tänzerin.¹ Duelle verwenden gerichtete Wettstreite. Jede Klinge trägt einen Namen, der ihr von ihrem ersten Träger oder ihrer ersten Trägerin verliehen wird.²

Das Element ist Teil der Klinge, wird aber als *Besonderheit* von Trägerin oder Träger gewählt:

- **Feuer** durchdringt die Abwehr (+3 pro Plus auf die Fertigkeit beim eigenen Angriff),
- **Eis** reißt Wunden (+6 Schaden pro Plus),
- **Wasser** weicht aus (+3 Schild pro Plus) und
- **Erde** stoppt Waffen (+3 Rüstung pro Plus).

Das Element verändert auch Persönlichkeit und Erscheinung der Tänzerin oder des Tänzers in seinem Sinn. Während des Tanzes erfüllt es den Kreis und kann geschwächt auch Zuschauende treffen.

Feuerklingen glühen oder brennen und die Luft im Kreis flirrt. Eisklingen glänzen kristallen und Raureif überzieht den Boden. Wasserklingen tropfen und ziehen einen Tropfenschleier hinter sich her. Erdklingen werden obsidianschwarz und überziehen die Haut des Trägers oder der Trägerin mit einer schwarzglänzenden Schicht.

Tödlicher Tanz. Der Tanz ist die euphemistische Beschreibung des Duells unter Schwertmeisterinnen und Schwertmeistern.

Schwerttänzer. Die Schwertmagie ist inspiriert durch den Schwerttänzer-Zyklus **Roberson** (1993a,b,c, 1995).

Ab 4+ sind die Veränderungen selbst außerhalb der Kämpfe offensichtlich und erfassen auch die nähere Umgebung. Am Tisch eines Feuertänzers scheint die Luft zu flirren, eine vorbeirauschende Eistänzerin zieht eine Böe eisiger Luft hinter sich her und feine Eiskristalle wachsen über ihre Haut. Um schlafende Wassertänzer wabert Nebel und ihre Haare sind beständig feucht, und die Haut von Erdtänzerinnen wirkt auch außerhalb der Kämpfe, als wäre sie aus Obsidian. Je nach Tänzer oder Tänzerin können die Effekte variieren, und mit der Zeit entwickelt auch die Magie ihre eigene Persönlichkeit und Erscheinung, so dass mächtige Tänzerinnen und Tänzer schon an ihren Auswirkungen auf die Umwelt erkennbar sind.

Bei einem Patzer oder Stolpern während des Tanzes schlägt das Element aus dem Kreis hinaus und verursacht Umstehenden einen Punkt Schaden pro Plus.

Drachenerben

„Eine Drachenlunge, die Feuer speit, ein Drachenschweif, um Feuer aufzulösen, und Drachenklauen, in Feuer gehüllt.“ – Happy in Fairy Tail, aus dem Japanischen von Tomo ni Fansubs.

Drachenerben sind oder waren Träger der Seele eines Drachen. Sie tragen einen Teil seiner Kraft in sich.³ Sie beherrschen den Kampf mit dem Element, dem der Drache angehört.

Drachenerben sind immun gegen das Element „ihres“ Drachen. Mehr noch: Sie können es essen, bzw. verschlingen oder aufsaugen, um ihre Kraft wieder aufzufrischen. Wenn sie ihr Element aufnehmen, verschwinden Wunden auf alle ihre Stärken, in denen sie weniger Wunden als Plusse haben. Allerdings brauchen sie viel von ihrem Element. Eine Drachenerbin des Feuers könnte mit einem Fackel eine Wunde heilen, mit einem Lagerfeuer 2, mit einem Hausbrand 4.⁴ Um ihr Element aufzunehmen brauchen sie eine Handlung und eine Probe auf die Fertigkeit „Drachenerbe“ mit einem Mindestwurf gleich der sechsfachen Anzahl der Wunden, die sie auf einen Schlag heilen wollen. Misslingt die Probe, verschlucken sie sich und erhalten eine Wunde. Diese Wunde können sie nicht durch ihr Element heilen.

Quelle. Die Idee ist von dem Anime Fairy Tail inspiriert (Mashima, 2009). Dort erschöpfen die Kräfte Drachentöter. Hier verletzen sie sich, wenn sie nicht genug aushalten. Das liefert eine Erklärung, warum alle Drachentöter in Fairy Tail viel aushalten.

Im Element. Ein Drachenerbe des Feuers in einem Vulkan oder des Windes im Sturm ist ein schrecklicher Gegner.

Drachenerben können das Element „ihres“ Drachen erschaffen, sei es nun Feuer, Wind, Stahl oder Licht. Dadurch können sie ihre Fertigkeiten stärken oder die Auswirkungen von Proben. Allerdings fordert das von ihnen seinen Preis, denn die Magie der Drachen ist nicht für menschliche Körper gedacht. Sie erhalten Schaden, kumulativ: Wenn sie 2x einen Punkt nutzen, erhalten sie beim ersten Mal einen Punkt Schaden, beim zweiten Mal 2 Punkte Schaden,

usw., bis sie wieder ihr Element essen. Die Verstärkung einer Fertigkeit verursacht ihnen selbst einen Punkt Schaden je Punkt Verstärkung (Bonus). Zusatzschaden oder Rüstung verursacht einen Punkt Schaden je 2 Punkte.

Jedes Element hat außerdem Zusatzeffekte: Feuer verbrennt (Schaden $\times 3$ statt $\times 2$), Eis schützt (Schutz $\times 3$ statt $\times 2$), Luft kann fliegen und verbessert Bewegungen (kann die Fertigkeiten Anderer stärken), Licht blendet (kostet 1 Punkt Schaden pro Person Abzug von 3 auf Proben), Schatten kann zu Schatten werden, Wasser schützt (Schild als Kosten $\times 2$).

Unechte Drachenerben sind wie echte Drachenerben, doch sie können sich nur von den Wunden durch ihr Element erholen, nicht von anderen, und sie sind nicht völlig immun gegen ihr Element. In ihnen wurde die Ausbildung der Magie nachgebildet. Echte Drachenerben hatten Mindestens während mehrere Ausbildung einen Teil der Seele ihres Drachen in sich. Möglicherweise lebt er sogar noch in ihnen, das wissen sie nicht unbedingt.⁵

Je stärker Drachenerben oder -erbinnen werden, desto mehr werden sie selbst zu Drachen. Ab einem Wert von 36 in der für Magische Wunden genutzten Stärke bekommen sie während Magienutzung sogar Flügel.

5

Erwachen. Es heißt, dass Drachen, wenn ihr Körper stirbt, aus einem Erben oder einer Erbin wiedererwachen können.

- Besonderheit: Echter Drachenerbe: ++ (Element; braucht zusätzlich die Fertigkeit Drachenerbe)
- Besonderheit: Unechter Drachenerbe: + (Element; braucht zusätzlich die Fertigkeit Drachenerbe; kann nur selbst durch Magie zugefügten Schaden durch Essen des Elements heilen.

Fremde Elemente verschlingen: Echte Drachenerben können versuchen, magische Angriffe durch andere Elementen zu verschlingen, allerdings mit höherem Risiko: Wenn die Probe fehlschlägt, erhalten sie nicht nur eine Wunde, sondern die Stärke des Angriffes als nicht durch Verschlingen heilbaren Schaden; was sie geheilt hätten an Wunden. Gelingt die Probe allerdings, wird nicht nur der Schaden verhindert, sondern die Kraft wird zur Heilung verwendet.

Spruchzauberei

Gelernte Zauber über lange Zeit entwickelt, jeder Bereich ist ein Beruf, Pfade sind Spezialisierungen, für jedes + in der Spezialisierung eine Entscheidung für eine nZauber (und gegen einen anderen).

Aus 2 Bereichen: Würfle 2x, addiere die Differenz. 1. Augenzahl steht für das Ergebnis, 2. für den Synergieeffekt — oder Nebeneffekt. Ist einer der Werte

2x5 oder mehr, gelten alle als gepatzt, während die Elemente sich der Kontrolle entziehen.

Kosten: Zauber können beliebig oft gesprochen werden, solange sie funktionieren. Besonders mächtige Zauber gehen an die Substanz, sie sind mit ^{*1}, ^{*2} oder ^{*3} markiert, mit jeweils 1, 2 oder 3 Wunden bei Gleichstand.⁶

Ad-Hoc Magie

Das Ad-Hoc Magiesystem liefert eine Grundlage, um schnell vielfältige Magiesysteme für kurze Runden zu erschaffen.⁷ Es achtet dabei nicht auf absolute Ausgewogenheit, sondern liefert eher Faustregeln für die Kosten verschiedener Magiesysteme bei der Charaktererschaffung.

Damit gibt es den Runden eine sehr hohe Flexibilität, verlangt allerdings von der Spielleiterin und den Spielerinnen ein recht hohes Maß an angewandtem gesundem Menschenverstand. In langen Kampagnen dürfte es schnell zu Unausgewogenheiten führen, da durch die Flexibilität auch Effekte abgedeckt sein können, die viele Geschichten zerbrechen würden.

Ad-Hoc Magiesysteme arbeiten mit mehreren Grund-Mechaniken.

Effekteskala wie Fertigkeiten

Die wichtigste Grundmechanik.

6

Substanz angepasst. Proben auf die Substanz haben normalerweise bei Gleichstand 3 Wunden auf beiden Seiten. Für Spruchmagie wird das angepasst, so dass es meist leichter ist, selbst keinen Schaden zu erhalten. Bei einem Zauber ^{*2} genügen 6 Punkte Differenz, um selbst keine Wunde zu erhalten.

7

Praxis. Dieses Modul entstand aus der Erfahrung, wie ich in verschiedenen kurzen (Con-) Runden Magie gehandhabt habe.

Effekte werden in ihrer Stärke auf der Skala der **Fertigkeiten** gemessen. Was die Kosten sind, legt ihr später fest.

Beispiel: Wenn ein Effekt einer Magierin die gleichen Möglichkeiten gibt, wie sie eine erfahrene Kämpferin hat, dann kostet er auch so viel wie eine sehr gute Fertigkeit: ++. So ein Effekt könnte ein Feuerball sein, oder auch eine vollsensorische, aber eingeschränkte Illusion, die einen Kämpfer so weit schwächt, dass auch die Magierin eine Chance gegen ihn hat. Genauso könnte der Effekt ein Essen bereiten, wie es ein Sternekoch kochen kann, nur auf anderem Weg.

Bei Effekten, die kein direktes Äquivalent unter Fertigkeiten haben, schätzt die SL die Stärke ab. Effekte, die mehr als ein paar Einsatzmöglichkeiten bieten (Herrschaft über die Winde, Macht der Träume, oder ähnliches) werden als Berufe gehandhabt, sind also ein + teurer.

Die Fähigkeit „Herrschaft über die belebte Natur“, mit der ein Essen wie von einem Sternekoch bereitet werden kann, würde also +++ kosten.

Noch breiteres kostet in gleicher Stärke mehr.

Meist gilt außerdem, dass ein Zauber umso schneller geht, je spezifischer die Fähigkeit ist, mit der er gewirkt wird.

Rohe Kraft als Merkmale

Die zweite Grundmechanik

Ein **Vorteil** zeigt auf, wie groß die rohe **Kraft der Effekte** ist. Beim Kochen entspricht das der Küche, die der Koch zur Verfügung hat. Beim Kämpfen der Waffe und den körperlichen Fähigkeiten.

Dieser Vorteil wird in Plussen notiert. Der Vorteil kann entweder für die gesamte Kraft gezahlt werden (mächtig) oder für jeden einzelnen Bereich.

Um die Möglichkeiten der Effekte auszuloten, gibt die SL jedem gewünschten Effekt eine Schwierigkeit, die dann als Mindestwurf genommen wird, um zu prüfen, ob der oder die Zaubernde genau den gewünschten Effekt erreichen kann.

Dabei sollte die SL die Gesamtstärke im Auge behalten. Für Magiebegabte mit legendärer Kraft ist das Verbrennen von Ratten Routine (6), ein Haus schlagartig in Flammen aufgehen zu lassen allerdings schwer (15, da es auch für einen Bombenbastler mit legendärer Ausrüstung schwer wäre, solange er keine Vorbereitungszeit hat), und die sofortige Vernichtung eines legendären Kriegers in magischer Rüstung eine legendäre Herausforderung (24) - wie sie es auch für einen legendären Schwertkämpfer mit entsprechend guter Ausrüstung wäre.

Für gerade anfangenden Magiebegabte (Magie +) ist dagegen eher das Entfachen eines Feuers mit einer Minute Vorbereitung Routine, ein kleiner Feuerball fordernd und das Rufen einer Flammenklinge für den Kampf extrem schwer.

Anders herum aufgezogen bedeutet das: Fragt euch: „Wie schwer soll es sein, Effekt xyz zu bewirken“ und legt darauf aufbauend die Kosten des Vorteils fest.

Als Faustregel könnt ihr bei Effekten, die v.a. auf roher Kraft aufbauen, die Schwierigkeit pro + in Magie um 3 senken.

Hintergrund: Wie funktioniert die Magie?

Die dritte Mechanik ist Geschichtsbezogen:

Vorstellung: Was glaubt dein Charakter, warum und wie seine Magie funktioniert? Wie erreichen Magiebegabte tiefere magische Erkenntnis?

Fakten: Was sind grundlegende Wahrheiten über die Magie — egal ob der Charakter sie kennt? Ist die Magie des Charakters die einzige Art, wie Magie in der Welt funktioniert?

Grenzen: Was kann Magie *nicht*?

Ad-Hoc Magie in Stichworten

- **Wirkungen:** Was willst du können? -> Fähigkeiten als Fertigkeiten (ein exakt beschriebener Effekt) und Berufe (Effekte, die auf viele Arten eingesetzt werden können).
- **Macht:** Wie schwer sollen bestimmte Effekte für dich sein? Wie oft willst du sie nutzen können?

nen (Kosten pro Effekt)? Wie schnell? -> Kosten des Vorteils.

- **Vorstellung:** Wie stellt dein Charakter sich die Magie vor? Was glaubt er oder sie, warum sie funktioniert?

Ad-Hoc Magiesystem erstellen

Was ihr beschreiben solltet:

Vorstellung: Was denkt der Charakter, wie und warum die Magie funktioniert?

Kraftbasis: Was sind die Kosten für den Effekt? Wie viele Effekte kannst du nutzen? Wie schnell regeneriert sich die Kraft?

Geschwindigkeit: Wie lange brauchen einzelne Effekte, wie lange die Nutzung von allgemeineren Bereichen?

Auffälligkeit: Wie leicht ist es für Nichtmagier, einen Zauber zu entdecken? Wie leicht ist es für Magiebegabte? Bleiben Spuren zurück?

Risiko: Was kann geschehen, wenn Zauber fehlschlagen? Bleibt auch bei erfolgreicher Nutzung ein Restrisiko?

Voraussetzungen: Brauchen Zauber Materialien, Gesten, Worte, Hard Rock, Gedichte, Opfer, o.ä.? Das ist nicht die Kraftbasis, sondern etwas, das Zauber zwingend brauchen, oft nur psychologisch (trotzdem aber zwingend).

Verbreitung: Wie bekannt und verbreitet ist diese Art der Magie? Die Verbreitung beeinflusst vielleicht die Lernmöglichkeiten, auf jeden Fall aber das Überraschungsmoment, und die Verbreitung von Gegenmaßnahmen.

Gegenmaßnahmen: Welche Mittel gibt es gegen diese Magie? Welche haben Nichtmagier, welche nur Magiebegabte?

Grenzen: Was kann diese Magie *nicht*?⁸

Einfluss der Umgebung: Gibt es Kraftlinien, bestimmte Zeiten der Kraft, mächtige Symbole, Orte an denen Magie nicht funktioniert, o.ä.?

Besonderheiten: Was sonst nicht abgedeckt ist.

Tiefere Wirklichkeit. Oft sind diese Grenzen in der tieferen Realität der Welt festgelegt, und die Grenzen der Magie verraten etwas über die tiefsten Wirklichkeiten der Welt. Manche kommen aber vielleicht auch einfach aus den einzelnen Magiebegabten, aus einer absoluten Beschränkung, aus ihrer Psyche oder aus ihren Glaubensvorstellungen. Grenzen sind für die Beschreibung oft wichtiger, als was Magie kann.

Beispiel zur Vorstellung (Flammenstrahl)

Auf wie viele Arten können Magiebegabte sich die Beherrschung von Magie verdeutlichen? Beispiele:⁹

Fadenweber: Einzelne Manaäden werden zu einem komplexen Muster verwoben, das eine Darstellung des gewünschten Effektes ist, also in diesem Fall Formen von Feuer, Formen des Ziels und Formen des Manas und einige andere. Wenn er es gewoben hat fließt das Mana hindurch und ruft den Effekt hervor.

Elementaristin: Die Elementaristin konzentriert um sich die Essenz des Feuers und lässt sie auf ihr Ziel losschnellen.

Spruchmagier: Der Spruchmagier spricht die Worte der Macht, die einen Flammenstrahl hervorru-

Quelle. Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/feuerballspruch.html.

fen. Der Klang und die Vibrationen der Worte, oder ihre Bedeutung in der alten Sprache, rufen den Feuerball hervor.

Holist: Der holistische Magier formt in seinem Geist das Bild des Flammenstrahls und überträgt es in die Realität.

Naturmagierin: Die Naturmagierin nimmt Kontakt zu dem Urfeuer auf und bittet es ihr beizustehen. Dann spürt sie die ewige Macht des Feuers durch sie emporbrüllen, die sie auf ihr Ziel lenkt.

Animist: Der Animist bittet die Geister des Feuers oder die Geister seiner Ahnen um ihre Macht, die in einem Ball aus Feuer auf sein Ziel schießt.

Zaubersänger: Der Zaubersänger stimmt uralte Melodien an, um die sich Feuer bildet und in Kraft zunimmt, bis es in einem Strahl aus Flammen auf sein Ziel trifft.

Zaubersänger (bewusst): Der Zaubersänger singt die Melodien des Feuers und verflechtet sie mit denen des Ziels und der Luft. Als seine Melodie endet trifft der Strahl auf sein Ziel.

Dichterin: Die Zauberdichterin fügt Worte oder Laute (klassisch oder dadaistisch) aneinander, deren Klang, Melodie und Rhythmus einen Flammenstrahl hervorrufen.

Geistermagierin: Die Geistermagierin zwingt einen Feuergeist in die Realität und befiehlt ihm das Ziel mit einem Strahl aus Flammen anzugreifen.

Psioniker: Der Psioniker lässt die in ihm schlummernde Macht des Feuers frei und richtet sie auf sein Ziel.

Runenmagierin: Die Runenmagierin visualisiert die Rune des Feuers und richtet ihr Macht auf das Opfer.

Edelsteinmagier: Der Edelsteinmagier konzentriert sich auf die seinem Rubin innewohnende Kraft und entfacht sein Feuer, das er auf das Ziel lenkt.

Techno-Wizard: Erstellt einen mystischen Bauplan für die Erzeugung von Feuer durch Mana und baut eine Maschine, die sein Mana in Feuer umsetzt. Für ihn ist jedes Gerät ein Energiewandler.

Cybermage: Baut ein lebendes Wesen (oder zumindest lebende Komponenten) in eine Maschine ein, die nach seinen vorprogrammierten Anweisungen¹⁰ einen Flammenstrahl erzeugt. Das Mana kommt aus den lebenden Komponenten der Apparatur.

Priester: Der Priestermagier bittet seine Gottheit sein Ziel mit Flammen heimzusuchen.

Blutmagier: Der Blutmagier schneidet sich den Arm auf und entreißt dem Blut seine Kraft und verdampft es so, um sie als Feuerstrahl auf das Ziel zu schleudern.

Mathematikerin: Die Mathematikerin berechnet den Effekt und leitet Mana in eine geometrische Visualisierung desselben, wodurch der Flammenstrahl auf ihr Ziel trifft.

Spruch. Die genauen Formeln befinden sich auf einem Datenträger oder werden in das Gehirn der Kreatur implantiert.

Kabbalist: Der Kabbalist spricht den wahren Namen, der den Effekt in Gänze beschreibt und schickt einen Flammenstrahl auf das Ziel.

Genmagier: Der Genmagier greift in die verborgenen Energien, die in seinen Chromosomen schlummern und jagt sie als Flammenstrahl auf sein Ziel.

Analogiemagierin: Die Analogiemagierin zieht einen Stock und einen Erdklumpen hervor und entzündet den Stock. Ein Flämmchen verkohlt die Erde. Nach den Analogiegesetzen überträgt sie diese Flamme und der Flammenstrahl trifft das Ziel.

Martial Arts Magierin: Die Martial Arts Magierin führt die tausendfach geübte Bewegung aus, bündelt ihre innere Kraft, durch tausende Stunden Training geschult, über einen Kampfschrei und schleudert einen Ball aus Flammen auf ihr Ziel.

Ideen: Wege zur magischen Erleuchtung

*Magieschulen können unterschiedliche „Wege zur Erleuchtung oder Vervollkommnung“ haben. Sie geben ihnen Erkennungsmerkmale. Beispiele:*¹¹

Die Sieben zu durchschreitenden Tore: Jedes Tor bringt neues Wissen und größere Macht und ist mit einem langwierigen Ritual verbunden.

Die Vollkommene Harmonie: Magiebegabte streben nach Harmonisierung aller Gegensätze in sich, um einen Zustand vollkommener Harmonie zu erreichen, in dem er Macht über die gesamte Welt

¹¹ **Quelle.** Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/erkenntniswege.html.

hat. Gleichzeitig strebt er dazu die Harmonie in der Welt zu erhalten und nutzt daher seine Magie selten, weil sie unvorsichtig eingesetzt große und unvorhersehbare Folgen haben kann.

Das Wissen: Magiebegabte streben nach größerem Wissen um die Welt zu verstehen und damit alles beeinflussen zu können. Sie erkennt man oft an der riesigen Bibliothek, weil sie ihre Entwicklung zu einem großen Teil auf Bücher gründen.

Die Herrschaft über Geister: Die Magierin zwingt Geister ihr Treue zu schwören und sie an ihrer Macht teilhaben zu lassen. Die größte Macht ist die Beherrschung aller Vorsteher aller Ebenen, wodurch ihr eine Macht offenstehen wird, die nur noch durch die Gesetze des Gleichgewichts begrenzt ist, so sie sich an sie hält.

Der Baum Sephiroth: Ähnlich den sieben Toren, aber ein anderes System. Der Magier schreitet die Pfade entlang und muss jede Station erreichen. Aber nicht unbedingt in einem Leben.

Die Beherrschung der Runen: Ziel ist die Beherrschung aller Runen und die damit verbundene Erleuchtung und größere Macht, und die Macht über Teile des Seins, die vorher der Magie verschlossen blieben.

Die Nähe zum Archetypen: Die Magierin versucht einem Archetypen gleich zu werden, wodurch sie dessen Macht erlangt. Möglicherweise folgt sie in

ihrem Leben mehreren Archetypen und kann auf der Stelle die Persönlichkeit und Macht wechseln.

Die Macht über die Welt: Die Magier streben nur danach ihre Beherrschung der Realität zu verstärken und lernen dazu die Gesetze kennen, nach denen sie funktioniert. Sehr naturwissenschaftliche Magie.

Alchimie: Die Wahrheit durch die Umwandlung der Elemente finden. Ziel ist der Stein der Weisen, also die Selbsttransformation zu einem höheren Wesen mit Hilfe der Alchimie als Kraftquelle.

Ideen: Wahrheiten

Ansätze um die Wahrheit hinter den Regeln zu (er-)finden.¹²

Magie bedeutet Manipulation eines **Gewebes**, das die ganze Welt umgibt oder erfüllt. Kraft wird aus einer **anderen Ebene** geschöpft und zu Mustern oder Symbolen oder Liedern etc. geformt. Die **astrale Ebene** verändern und so subtilen Einfluss nehmen. Die Abbildung der Wirklichkeit in der astralen Welt verändern und ihr so eine neue Gestalt geben. Die neue Gestalt wird dann übertragen, oder überträgt sich selbst mit der Zeit (z.B. bei Flüchen).

Magiebegabte übertragen die eigene **Vorstellung** auf die Realität. Psionische, dem **menschlichen Geist** innewohnende Fähigkeiten machen die Magie aus (von Personen abhängig, technisch vielleicht nachvollziehbar). Die Realität **mental erfassen** und

12

Quelle. Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/wahrheiten.html.

direkt ändern (eingesetzte Energie = Wirkenergie) (Psi-ähnlich).

Alle Macht kommt von **Geistern** (auch ohne Menschen gibt es Magie). Die Macht von **Göttern** anrufen (sie könnten launisch sein).

Mit **streng festgelegten** Worten / Gesten / Formeln / Befehlen / Gegenständen werden Effekte hervorgerufen (vielleicht in Virtueller Realität). Durch die **Analogiegesetze** wird gleiches durch gleiches, bzw. ähnliches bewirkt (z.B. Voodoo, rituelle Magie).

Magie wird aus **Edelsteinen** geschöpft, deren Macht Magier (oder Priester, oder Irre) anzapfen oder verstärken können.

Alles ist **ein Spruch**, der auf unterschiedliche Art angewandt wird.

Ideen: Fragen zur Wahrheit

Wie funktioniert eure Magie wirklich?

Gibt es eine **andere Ebene**? Kann Magie sich an einem Ort **festsetzen**? Kann Magie **von sich aus**, ohne Einfluss, etwas bewirken?

Sind / liefern **Emotionen** magische Energie? Sind sie mit Magie verbunden oder geht Magie ohne Emotionen? Können viele **Nichtmagier zusammen** magische Effekte hervorrufen (gewollt: Gebet/Glaube oder ungewollt: Emotionen, z.B. Rockkonzert) Hat **jedes Wesen** zumindest minimale schlummernde Fähigkeiten?

Gibt es **Geister**? Gibt es Geister, die weder früher Menschen/Wesen waren, noch von solchen erschaffen wurden? Können Geister in die Welt eingreifen?¹³ Gibt es **Götter**? Sind Götter Geister?

Gibt es eigentlich eine **Wahrheit**, oder haben alle irgendwie Recht? Schaffen die Menschen/Wesen ihre **eigene Wahrheit**?

Ideen: Kraftbasis

Woher gewinnen Magiebegabte ihre Kraft?

Erschöpfung; vielleicht nur nötig, um auf Mana aus der Umgebung zuzugreifen. **Risiko**; z.B. verheerende Folgen von Zauberpätzern. **Lebenszeit, Motivation**; eigene oder die Anderer. **Freude, Schrecken oder Schmerz**; aus der Umgebung oder eigene. **Langfristige Erschöpfung** („Ausbrennen“).

Mana, das Magiebegabte aus bestimmten Quellen regenerieren; Einfachste Quelle: aus der Luft. **Edelsteine, Pflanzen**, o.ä., **Die belebte Natur**; Symbolisch: Stärkt auch die Natur, Parasitär: Pflanzen und Tiere werden schwächer oder sterben.

Ideen: Geschwindigkeit

Wie lange brauchen Magiebegabte, um Effekte zu bewirken?

13

Geisterkraft. Können sie ohne Unterstützung von Magiebegabten handeln, oder nur mit deren Hilfe, oder nur mit Hilfe von unbedarften Menschen?

Einzelne Effekte **sofort**, Bereiche einige Sekunden (mächtiger klassischer Fantasmagier, Shadowrunmagier)

Einzelne Effekte mit etwas **Konzentration**, Bereiche ein paar Minuten (Zauberlehrling, Druiden, Telepath, u.ä., die mit langsameren Effekten arbeiten - oft sind das mächtige Effekte)

Einzelne Effekte mehrere **Stunden**, Bereiche Wochen (Ritualmagie, oft mit sehr weitreichenden Auswirkungen)

Ideen: Auffälligkeit

Wie deutlich ist die Magie erkennbar?

Nichtmagier sehen nichts, haben ein komisches Gefühl, spüren grausamen Schrecken, sehen leuchtende Runen.

Am **Zauberort** bleibt grauer Schleim zurück. Wer vorbeikommt wird von diffusem Schrecken heimgesucht; wachsen noch Jahre später die Pflanzen üppiger und Frieden erfüllt alle, sie sich ihm nähern; bleibt eine eindeutige Signatur zurück, die selbst Nichtmagier erkennen.

Magiebegabte sehen nichts, können es herausfinden, wenn sie sich konzentrieren, spüren, dass irgendwo Magie genutzt wird, können den Effekt direkt lokalisieren.

Der Effekt erzeugt eine **Signatur**, die noch Stunden später am Zauberort gefunden werden kann und

wie ein Fingerabdruck ist. Vielleicht lässt sie sich mit Aufwand und Zeitverlust löschen; von der Signatur führt eine direkte Verbindung zum Zaubernnden, über die er aufgespürt werden kann oder die vielleicht direkt seinen momentanen Aufenthaltsort aufzeigt (IP Adresse?); die Signatur verbleibt für immer im Gewebe und wird nur von neuen Zaubern überschrieben.¹⁴

Ideen: Risiko

Was droht Magiebegabten?

Gelungene Zauber: **Nebeneffekte**? Misslungene Zauber: Patzer? Langfristige Folgen? Schäden in der Seele, im Geist oder im Körper? Alles kommt (dreifach?) zurück? Macht Magie Wahnsinning?

Gefahren bei **Entdeckung**? Ist Magie verboten? (wichtig: Verbreitung und Auffälligkeit) Entdeckung durch andere Wesen? (Dämonen, Geister, ...)

Ideen: Verbreitung

Wer nutzt Magie?

Es gibt sonst keine **Magiebegabten** auf der Welt. Ein paar Eingeweihte wissen um Magie und behüten das Geheimnis. Ein paar wenige Begabte sind die einzigen, die Magie überhaupt nutzen können. Alle können Magie lernen, aber manche können es besser.

Magie braucht eine bestimmte geistige/seelische **Einstellung**, die Alle lernen können, die aber eine

¹⁴ **Überschreiben.** Es könnte damit eine verbreitete Technik sein, die Gegner dazu zu bringen, Zauber am gleichen Ort zu wirken, damit sie die Signatur nicht mehr finden können.

Umstellung des Lebens erfordert und daher wenig verbreitet ist (Yoga? Fernöstliche Medizin?). Magie braucht Realitätsverlust und erzeugt dadurch Wahnsinn.

Magie wird von verschiedenen **Geheimbünden** auf unterschiedliche Art gelehrt. Vielleicht ist sie auch in Geheimdiensten bekannt (Parapsychologie?).

Magie wird von verschiedenen einander **lose bekannten** Leuten ausgeübt, die manchmal organisiert sind, aber sonst nicht allzu viel miteinander zu tun haben. Es gibt vielleicht ein paar größere Organisationen, aber es gibt gleichzeitig genug völlig unabhängige Magier, und die Zahl der verschiedenen Schulen ist kaum schätzbar (Freimaurer, Illuminati, Wicca, ...?).

Magie wird von Firmen oder **Gilden** ausgeübt. (Fast) alle wissen, dass sie existiert, aber Details sind nur den Mitgliedern der Firmen oder Gilden bekannt. Magie wird von den **Eltern** an die Kinder weitergegeben. Verschiedene Regionen oder Familien kennen unterschiedliche Techniken. Alle wissen zumindest in etwa, was sie gegen Magie unternehmen können. Ein paar Grundtechniken nutzen (fast) alle in unterschiedlichen Variationen.

Magie ist ein **Schulfach** wie Mathematik, Geographie, Fremdsprachen und Ethik. Vielleicht lässt sich Magie studieren, um die höheren Weihen zu lernen.

Ideen: Gegenmaßnahmen

Wie kann Magie abgewehrt werden?

Magie ist für **Nichtmagier** eine kaum zu überwindende Macht. Es gibt ein paar Grundmittel, wie Duschen mit Salz, um schwächere Flüche loszuwerden, Räuchern von Räumen zur Reinigung, ein herzhaftes Lachen als Abwehr direkter Schadensmagie, Kalteisen zum grausamen Verletzen magischer Wesen¹⁵ u.ä., die auch für Nichtmagier nutzbar sind. „Ein gesunder Körper ist unüberwindlich“, „Ein ausgeglichener Mensch kann nicht verflucht werden“. Nur wer an Magie glaubt kann von Magie betroffen werden. Psychologie wird Teil der Magie.

Magiebegabte können die inneren Muster von Zaubern erkennen und so lösen, wie sie gewoben wurden. Magiebegabte können die Muster von ankommenden Zaubern auflösen, wenn sie sie wahrnehmen, und wenn sie mindestens so geschickt sind wie wer die Zauberei gewirkt hat. Die Kraft von ankommenden Zaubern kann von Magiebegabten ausgelöscht werden und jegliche Effekte verschwinden. Auch wenn die Kraft verschwindet, bleibt doch das Muster zurück, das wieder mit Kraft gefüllt werden kann, wenn es nicht direkt aufgelöst wird.

Es gibt Amulette, die gegen Magie helfen. Jedes Haus hat eigene **Schutzmaßnahmen**. Es gibt Orte der Reinigung, an denen jegliche Magie aufgehoben werden kann.¹⁶

¹⁵ **Kalteisen.** Das **Obsidianherz** enthält wundervoll plastische Beschreibungen davon (Honish, 2008).

¹⁶ **Orte.** In klassischen japanischen Computerrollenspielen können Kirchen alle Flüche aufheben. Vielleicht helfen auch Gebirgsquellen, Bäder oder S/M-Studios.

Gebete. Ist ein Gebet eine Art Magie? Sind Götter Geschöpfe der Magie oder von Magie geschaffen? Ist Magie von Göttern geschaffen? Ist jede Magie ein Gebet?

Ein **Gebet** hilft gegen Magie.¹⁷

Ideen: Grenzen (was geht nicht)

Teleportation, Zeitveränderung, Seelen zerstören, Die materielle Realität beeinflussen, Dinge bewirken, die über die innere Kraft gehen, Leute beeinflussen, die du nicht kennst, Das Schicksal ändern, Vorteile schaffen, die nur dir helfen, Subraumsprünge, Die Geschichte umschreiben, Götter töten, Göttliche Eingriffe stören, Menschen schaden, In Gebieten ohne Mana zaubern, Auf dem Land zaubern, Erschöpfung regenerieren,¹⁸ Lebende Wesen heilen, Tote wiederbeleben, Geister aus dem Jenseits rufen,¹⁹ Geister aus göttlichen Gefilden rufen, Die addierten Wahrscheinlichkeiten aller Ereignisse zusammen verändern,²⁰ Leute vor dem Sterben bewahren,²¹ Dinge über einer bestimmten Entfernung beeinflussen.

Tot. Die Toten sind tot, vielleicht erst nach ein paar Minuten, Stunden oder Tagen, z.B. wenn der TOD sie geholt hat

Ideen: Einfluss der Umgebung

Die Umgebung nutzen:

Kraftorte: Kraftlinien (Leylinien), an denen große Kraft zur Verfügung steht, und die sich über die Welt ziehen und manchmal kreuzen; Es gibt alte Stätten der Macht. Schlachtfelder sind klasse für düstere Magie.

Zeiten der Macht: Die Tage des Namenlosen für Nekromantie, Frühlingsfeste (Beltane) für Liebeszau-

Mittlere Wahrscheinlichkeiten. Vielleicht können nur Wahrscheinlichkeiten von Einzelereignissen verschoben werden und jede magische Veränderung braucht einen Ausgleich.

ber, die Mittsommernacht für feste Bindungen und Halloween für Kommunikation über die Grenzen der Welt hinaus; Monate, die für eine bestimmte Art der Magie günstig sind; Die Geisterstunde fördert Beschwörungen; Die Mittagszeit stört Magie.

Masseneffekt: Leute, die nicht an Magie glauben, können sie blockieren, selbst wenn sie selbst keine Effekte bemerken. Rein akademische Diskussionen stören Magie; Phantasie und Emotionen fördern Magie.

Geomantie: Der Aufbau von Städten beeinflusst den Kraftfluss in ihnen

Gegenstände. Kaltgeschmiedetes Eisen stört die Magie oder nur bestimmte Spielarten der Magie. Aktive Elektronik stört Magie;

Beispiel

Der legendäre Feuermagier Ranarach Nalliaran (Künstlername „Nalliaral“) hat die spezifischen Fähigkeiten (Fertigkeiten):

Tanzende Flammen +++ (18)

Feuerfinger ++ (15)

Geist des Feuers ++ (15)

Dazu die breiteren Fähigkeiten (Berufe):

Flammen erschaffen ++ (12)

21

Leben für Leben. vielleicht muss auch einfach nur irgendjemand sterben; um einen Freund zu retten muss jemand anderes sterben, vielleicht sogar jemand, der ihm ähnlich ist oder nahe steht.

Flammen formen +++ (15)

Flammen vernichten + (9)

Und den Vorteil: Legendärer Feuermagier: ++++

Er ist dafür bekannt, über Flammen zu gebieten und mit ihnen lebende Bilder aus Feuer zu formen.

Weniger bekannt ist, dass er die Flammen wie seine eigenen Hände nutzen kann, und dass er ein Flammenwesen rufen kann, das er als Geist des Feuers kennt, und das selbst handeln kann, dabei allerdings nicht immer tut, was sein Beschwörer will, sondern seine Befehle oft auf unverständliche Art auslegt.

Wenn er einige Sekunden zur Verfügung hat, um zu visualisieren welchen Effekt er bewirken will, kann er Flammen nach seinem Willen formen, und Feuer bis zur Größe eines Osterfeuers erschaffen und vernichten.

Außerdem kann er mit genügend Zeit beschränkte Macht über das Wetter ausüben und Trockenheit und Wärme rufen. Regen und Kälte liegen außerhalb seiner Fähigkeiten.

Seine Kräfte sind im ganzen Land bekannt, und wo immer er auftaucht, speist er mit Königen, Fürsten und Grafen. Die Angebote des Königs, sein Hofmagier zu werden, hat er jedoch immer wieder abgelehnt, und wie der König heute zu ihm steht ist Spekulationssache.

Beschreibung seiner Magie in Stichworten:

Kraftbasis: Magie erschöpft ihn. Er kann im Notfall auf tiefere Quellen zurückgreifen, doch die regenerieren sich nur sehr langsam und reduzieren die Normale Kraft, bis sie regeneriert sind: Die Stärke Ausdauer sinkt zeitweise.

Geschwindigkeit: Seine Haupteffekte kann er mit ein paar Gesten und einem Gedanken wirken. Andere Effekte brauchen je nach Macht und Komplexität zwischen einigen Sekunden (alle Kerzen im Raum entzünden), einigen Minuten (die Richtung eines Lavastroms ändern, ein Haus entflammen lassen oder die Munition in den Geschützen mit seiner Magie explodieren lassen) und einigen Stunden (Das Wetter für Monate verändern, die Luft in einer kleineren Stadt erwärmen oder einen Zauber vorbereiten, der hunderte Menschen töten soll, ohne Ranarach völlig auszubrennen). Rituale von mehreren Wochen nutzt er für sehr komplexe Aufgaben.

Auffälligkeit: Seine Zauber hinterlassen immer den Geruch eines Holzfeuers, und Magier können ihn beobachten, wie er Fäden des Feuers webt.

Risiko: Wenn er Zauber verpatzt, können sie auf ihn zurückfallen. Er trägt von frühen Experimenten einige Brandnarben auf seinen Armen. Wenn er zu schnell zu viel Kraft nutzt kann er sich ausbrennen und so seine Fähigkeiten für immer verkrüppeln.

Vorraussetzungen: Keine direkten.

Verbreitung: Magie ist weit verbreitet, und er selbst ist jedem Städter zumindest vom Ruf her bekannt.

Gegenmaßnahmen: Ähnlich mächtige und begabte Magier können seine Flammenmuster brechen.

Grenzen: Er kann kein Wasser direkt beeinflussen oder durchdringen. Er kann es aber verdampfen. Er kann nicht Zeit und Raum ändern oder auf irgendeine Art auf die Psyche von Leuten eingreifen. Er ist auf die Materie und auf Geister des Feuers beschränkt.

Kapitel 6

Hintergründe

(Beispiel-Welten, jeweils mit Beispiel-Charakteren)¹
(Zusätzlich noch: Wie erschaffe ich eine Welt)

¹ **Welten erschaffen?** Ich habe ganz früher Welten erschaffen und dann in ihnen geleitet. Danach habe ich lange Zeit nur auf Grundlage der Handlungen in unserer Runde entwickelt. Und wenn ich jetzt zurückblicke, war die Entwicklung auf Grundlage der Handlungen zwar weniger Arbeit, viel weniger Vorbereitungszeit pro Spielstunde, aber die Spielrunden in der Welt waren interessanter. Daher: Wenn es dir Spaß macht, bau eine Welt. Wenn du sie gut präsentierst und trotzdem flexibel genug bleibst, wird sie deiner Runde Mehrwert geben, den sie ohne die Welt nicht hätten.

Raumzeit-Technophob: Science Fiction

Kernantriebe der Nicht-Menschen

Ranmex

Tabelle 6.1: Kernantriebe der Ranmex

Wollen	Handeln	Sein
Ansehen	Tradition	Leistungsstark
Sicherheit	Anpassung	Zuverlässig
Genugtuung	Unterstützung	Loyal

Synachu

Wollen	Handeln	Sein
Ansehen	Kreativität	Genussvoll
Gerechtigkeit	Regeltreue	Einflussreich
Gruppenschutz	Konsequenz	Exakt

Keimlinge

Wollen	Handeln	Sein
Wohlstand	Selbstbestimmung	Bescheiden
Toleranz	Abwechslung	Fürsorglich
Gemeinschaft	Synergie	Informiert

Die Welt hinter der Welt: Phantastik

Der Pakt:

Augen öffnen, Licht erhalten

Wenn dein Auge sich öffnet, erkennst du einen Unterschied. Die Religionen erkennen ihn, denn sie erzählen von Teufeln der Anderen, damit ihre Leute nicht länger erkennen, dass sie beide vom gleichen Licht sprechen. Dein Glaube kann Licht zu Schatten wandeln oder verschwinden lassen. Um deine Augen offen zu halten, musst du die Feindbilder aufgeben. und trotzdem musst du erkennen, dass nicht alle, die das Licht lenken, Ziele mit dir teilen. Doch wie sehr ihr euch auch widerspricht, achtet darauf, dass keins eurer Lichter erlischt.

Der Verlust eines einzelnen Lichtes wiegt schwerer als alles, was du in deinen Kämpfen erreichen könntest. Wenn du das Licht in einer anderen Person erkennst, dann kämpfe dafür, es zu erhalten. Dies ist der Pakt des Lichtes. Der Hippokratische Eid der Magie.²

2 Der Pakt erleichtert interessante Spiele in einer Welt mit wenigen aktiven Magierinnen und Magiern. Sie löschen sich nicht gegenseitig aus, sondern treffen immer wieder in Konflikten aufeinander.

**Die Neuen Lande: Fantasy im
Grenzgebiet**

Ante Portas: Spiel in der Antike

EWS-X: Agenten und globale Konflikte

Eigene Welten

Kapitel 7

Module

Kategorien

Taktische Kämpfe

Stärke-Kategorien

Kapitel 8

Konvertierungen

(Spiel X mit 1w6)

Klingenwelt

Ein Tanz, ein Bann, alte Flammen aus der Dunkelheit des Vergessens.

Material für das Spiel in der Klingenwelt.¹ Diese Konvertierung enthält Spoiler für Seelenspalter. Lest erst das Buch. Um die Spoiler zu vermeiden, blättere gleich weiter zu **Kagegami High** auf Seite 194.

¹ **Klingenwelt**. Aus einer Buchreihe von Ju Honish, im Knauer Verlag: Seelenspalter ([Honish, 2017](#)), Blutfelsen ([Honish, 2018](#)).

Typische Charaktere in Predorenn

Xyi: „Tat und Flucht berührten stets den Rand dessen, was ein einzelner Körper zu leisten imstande war“

- Assassinen (Gespaltene Seele, Giftimmunität; Apotheker, Spionin, Reisender, Kämpferin, Tänzerin, Strategin (zwei auf 15); Eigenschaften (eine auf 18): Jung, Schön, Erfahren, Ruchlos, Gehorsam)
- Junxer (gespaltene Seele, noch nicht bewiesen, beginnen mit 12, 12, 15, ansonsten wie Assassinen)
- Wirtsleute (Ältere Xyi, Nur noch eine Seele, Berufe zwischen 18 und 24, „Wir haben so viel Gift in unseren Körpern“: Patzer können die Wirkung dieses Giftes verstärken und ein sanftes Abgleiten in den Tod bringen)

Fyrsten:

- Krieger/Söldner (Bunte Kleidung, Gier, Fatalismus, Aberglaube, v.a. Männer)
- Heerführer (Ehrgeiz, Bildung, Überheblichkeit, Anführen)
- Stadtrat (Sorge, Sicherheitsbedürfnis, Machtstreben)

- Priester/Priesterin (?)

Reisende: „Ein guter Kampf ist einer, der ohne mich stattfindet“ – Umberto

- Handwerker/Handwerkerin

Bauern:

- Überlebende/Überlebender

Alte Magie

Besonderheit plus Fertigkeit, Artefakte, die sie verstärken können, aus Seelengefäße kann eine alte Seele mit ihren Fähigkeiten und ihrem Bewusstsein aufgenommen werden.

Reaktion auf Schock

Augenzahl auf dem Würfel:

- 2 Katatonie/Starre/Taubheit
- 4 Ignorieren, „es ist alles normal“
- 1 Kopflose Panik
- 3 Schreien / Kreischen

Bei einer Wunde bricht die Reaktion mehrere tage lang immer wieder auf (als Trigger), bei einer Kritischen mehrere Wochen (und hinterlässt vermutlich bleibende Traumata).

Kampf

„12 Feinde würden auch für eine Legende zu viel sein.“

8 können von einer Xyi mit Vorbereitung besiegt werden.

Handlungen

Zusätzliche Regeln, um die Kämpfe in der Klingenswelt besser abzubilden.

- Festhalten: -3 auf alle Proben pro haltender Person, zusätzlich zu Überzahl, effektiv also -6 pro haltender Person. Haltende müssen dafür nur ihre Aktion aufgeben.
- Angeschlagen: Eine Wunde zu erhalten gibt in der ersten Runde -6.
- Unbewaffnet gegen bewaffnet: -6 (statt -3).
- Unpassende Waffe (z.B. Garotte gegen Schwert oder große Axt gegen Degen): -3.

Wunden

Die Klingenwelt ist tödlich. Jede kritische Wunde erschwert Heilungsproben um 4. Unbehandelte oder falsch behandelte Wunden neigen dazu, sich zu infizieren. Im Notfall kannst du sie vernarben lassen, aber das macht dich schnell unspielbar. Behandlung benötigt einen Wurf gegen 9 plus 3 pro Wunde, und plus 6 pro kritischer Wunde. Im Gegenzug ist es im Kampf immer möglich, den getroffenen Charakter in eine Situation zu bringen, in der er diese Wunde nur bekommt, wenn er nicht aufgibt (ohne Abzüge für den Treffenden oder die Treffende). Bei einer so verzögerten kritischen Wunde wäre der Charakter zusätzlich in einer Situation, die ihm 6 Punkte Abzug gibt, z.B. liegend oder entwaffnet.

Erschöpfung

Wann immer ein Charakter ohne mindestens eine Sekunde Pause mehr Kampfhandlungen ausführt (Angriff oder Verteidigung, es zählt, wie oft der Spieler oder die Spielerin würfelt), als die Schwelle seiner höchsten Stärke, erhält er eine temporäre Erschöpfungswunde, die nach 5 Minuten Ruhepause pro Wunde verschwindet und nicht behandelt werden muss. Dadurch müssen v.a. Kämpfe gegen überzahl sehr schnell gewonnen werden.

Gift

Malus von 3 bis 24, Abzug auf Stärken -> 1 bis 6 Abzug auf Würfe, dazu trigger. „Nur die Starken überleben“: auf deine höchste Stärke mit allen Abzügen, wenn unter 0: Tot, aber du siehst eine tiefere Wahrheit, die dir in deinen Fieberträumen vermittelt wird. Abzug pro Woche um 3 reduziert, je nach Gift Anderes. Würfle jede Woche.

Eine „Entgiftung“: Giftresistenz aufgebaut durch häufige schwache Vergiftung statt zu sterben: Vor- und Nachteil, als würdest du eine Wunde vernarben lassen. Der Vorteil ist dann die Giftresistenz, der Nachteil etwas zur Situation und den Hintergründen der Vergiftung passendes, z.B. Teilamnesie.

Kagegami High

Das Spiel von Ewen Cluney über japanische Schulmädchen in einer Schule voller Verschwörungen und dem Un-erklärlichen.

Erschaffung

Geht durch die übliche Erschaffung. Mit den folgenden Änderungen:

Stats

Wählt erst Beruf, Spezialisierungen, Stärken und Schwächen. Euer Beruf ist „Schülerin der Kamigami High“. Als Spezialisierungen bieten sich an:

- Fachwissen
- Soziales
- Sport
- Durchsetzen
- Fremdartiges

Sowohl für Stärken als auch für Schwächen passen zu Kagegami High die folgenden laut Regelwerk gut:²

- Sport (alles körperliche)
- Hirn (intelligenz und Intuition)
- Charm (Aussehen und Überzeugungskraft)
- Moxi (Wille und Durchsetzungskraft)
- Seltsam (mit seltsamem umgehen)

Ihr seid die Elite der Gesellschaft. Wählt eine Stärke auf ++ (Schwelle 6, Wert 18). Wählt außerdem eine von drei Möglichkeiten:

² **Stärke und Schwäche.** Etwas sowohl für Stärke und Schwäche zu nutzen, bedeutet, dass du ein bestimmtes Gebiet besser beherrscht, aber über einen bestimmten Aspekt oft stolperst. Der Aspekt wird durch den Trigger der Schwäche definiert.

- Stabil im Chaos: Schülerin auf 15 (+++), zwei Spezialisierungen auf 19 (je +).
- Spezialistin: Schülerin auf 15 (+++), eine Spezialisierung auf 22 (++). Dazu eine Schwäche Stufe 1 (-).
- Tolle Schülerin, aber etwas instabil: Schülerin auf 18 (++++), eine Spezialisierung auf 22 (+). Dazu eine Schwäche Stufe 2 (--).

Für jede Schwäche Stufe 1 (-) könnt ihr eine weitere Stärke (+, Schwelle 5, Wert 15) oder Spezialisierung (+, Wert auf Schülerin + 4) nehmen.

Special Qualities

Ihr würfelt zwei Mal. Was ihr gewürfelt habt, gilt als Besonderheit (Stufe 1: +). Sie kann viel bewirken, ist allerdings durch Awesome-Punkte begrenzt.

Hobbies

Das gewürfelte Hobby ist eine sehr gute Fertigkeit (++: 15, mit bis zu zwei Stärken als Unterstützung).

Insgesamt beginnen Schülerinnen der Kamigami High mit 16 Erschaffungspunkten. Sie sind mit 15 Jahren auf der Stufe von Veteranen, also wahrhaftig die kommende Elite Japans. Wenn sie ihre Schulzeit mit klarem Verstand überstehen, oder mit ausreichend Unerklärlicher Macht,

dass ihre geistige Verfassung nicht mehr von Bedeutung ist.

Awesome-Punkte

Ihr habt wie im Kamigami High System 3 Awesome-Punkte. Pro Punkt, den ihr ausgeben, könnt ihr

- einen Wurf wiederholen,³
- ein Zufallsereignis triggern oder
- eine Besonderheit oder Stärke so nutzen, dass sie als spezielle Kraft wirkt und dir große Vorteile bietet — egal, ob es schwarze Magie ist, deine Brille oder dein Zopf. Ein Bonus von +6 und mehr oder große Änderungen der Situation sind angemessen.

Den Weltuntergang herbeizuführen sollte allerdings zusätzlich gut begründet sein, und ist außerdem gegen die Schulregeln.

Würfeln

Dein normaler Würfel ist der *Weird Die*. Wann immer ein $\pm W6$ eine -1 zeigt, würfelt ihr zusätzlich auf der Tabelle für seltsame Ereignisse. Das gilt auch, und vor allem, wenn ihr erneut würfelt, weil der vorherige Wurf eine -5 oder eine 6 war, oder weil ihr

³ **Rising weirdness!** Weird die akkumulieren sich: Ihr könnt wiederwürfeln, müsst aber trotzdem auf der Tabelle für seltsame Ereignisse würfeln!

einen Awesome-Punkt zum Wiederholen des Wurfes genutzt habt.

Starcraft

Shadowrun

DSA

Voodoo

Im Schattenkrieg von GURPS® Voodoo von [Carella \(1997\)](#).

Willkommen im Schattenkrieg

Die Schattenkrieg ist wirklich, die Verschlinger fressen Fleisch und Seele der Menschen, Geister können Menschen reiten und ihnen enorme Kräfte verleihen, Eingeweihte sprechen mit fremden Mächten, und Rituale funktionieren; mit der richtigen Vorbereitung sogar für nicht-Eingeweihte. Ob ihr auf der Seite der westlichen Logen seid, mit all ihrer Kolonialgeschichte, oder auf der Seite der Voodounistas, mit ihrer Korruption und dunklen Loas, oder ein normaler Mensch, der in den Krieg übernatürlicher Mächte gezogen wurde, sobald die Sendboten eines Verschlingers auftauchen, müsst ihr die alten Konflikte ruhen lassen — oder in den Gräben vergehen, die die Vergangenheit gegraben hat.

Szenario Hawaii

Wir spielen in Hawaii: Strand, Sonne, Surfen, und einige mystische Kontakte sind gerade verstummt. Falls ihr Eingeweihte seid, ist das ein guter Grund, um dort zu sein; mitten im Pazifik, nur per Schiff oder Flugzeug erreichbar. Wenn das Wetter gut ist.

Ihr wisst nicht, ob alle weg sind, aber die, die ihr kennt, antworten nicht mehr, und sind auch nicht mehr zu finden. Geister, die in die Wohnungen geschickt wurden, kamen nicht zurück.

Falls ihr keine Eingeweihten seid, macht ihr vielleicht einfach gerade Urlaub. Ihr solltet nicht auf Hawaii wohnhaft sein oder die letzten 5 Jahre dort länger gelebt haben. Sonst wärt ihr zu eng eingebunden (und ich müsste eure ganze soziale Umgebung aufbauen).

Zusammenfassend plane ich bisher, abends am Flughafen mit Gewalt einzusteigen, ihr solltet also mit Gewalt oder ihren Auswirkungen oder ihren Übernatürlichen Ursachen umgehen können.

Wir spielen auf recht hohem Level — für Mundane. So könnt ihr mit der Magie schon einiges reißen. Ohne Magie allerdings auch, aber nicht beides.

Das Schicksal

Eingeweihte sind sich des Schicksals bewusst und sie formen es. Ihre Weissagungen treffen meist zu, doch selten für sie selbst. Wenn ihr in das Schicksal greift, müsst ihr es weben. Ihr verstrickt andere in das Schicksal, zum Guten oder zum Schlechten. Die Handlungsfreiheit, die ihr euch nehmt, nehmt ihr von anderen, und ihr verstrickt auch euch selbst in das Schicksal.

Für jede Stufe der Einweihung könnt ihr euch jederzeit 1 Punkt Bonus holen, und selbst vergangene Proben ändern, solange ihre Konsequenzen noch nicht eingetreten sind. Doch wann immer ihr das tut, müsst ihr eine Person benennen, die in den Sog des Schicksals gezogen wird, um eure Handlungen auszugleichen. Benennen ist wörtlich gemeint: Ihr nehmt eine Karte und schreibt einen Namen darauf — oder nehmt eine existierenden Karte — und legt Punkte darauf. Um schnell Namen wählen zu können, gibt es eine passende Tabelle.

Ihr zählt diese Punkte zusammen, und wenn ihr bei einer beliebigen Probe, in der ihr das Schicksal anzieht nicht höher würfelt als den gesammelten Wert, entlädt sich das Schicksal auf eine oder mehrere der von euch benannten Personen und zieht sie in die Handlung, die ihr gerade vorhattet. War die Augenzahl eures Wurfes gerade, ist das für euch und/oder die Person eher gut und sie erlebt sich selbst als stark, war sie ungerade, ist es eher schlecht und sie erlebt die Schrecken des Schattenkrieges.

Würfelt auf Rituelle Magie oder den Pfad des Schicksals gegen den dreifachen geborgten Wert, um um noch etwas zu retten, als Vorhersage, um im richtigen Moment zu borgen, damit die richtigen Fäden des Schicksals mitschwingen. Jeder Punkt, um den ihr verfehlt gibt einen Punkt für eine Richtung, die ihr nicht wolltet. Je 3 Punkte Differenz geben einen

Punkt Bonus für etwas, das ihr wollt, aber nicht für euch.

Charaktere

Wir spielen in der heutigen Zeit. Ihr seid Eingeweihte oder starke Mundane. Niemand von euch hat in den letzten 5 Jahren in Hawaii gelebt.

Eingeweihte können von den Logen geschickt sein — den europäischen Magierorden — oder aus einem Voodoo-Kult. Ihr könnt moderne Hexen sein, oder auch Mitglied einer in mystisches verstrickten Gang.

Was allerdings für euch alle gilt: Magie funktioniert über langwierige Rituale oder gerufene Geister, Einweihung macht die Rituale deutlich leichter und gibt Fähigkeiten wie Empathie und die Wahrnehmung von Geistern und Ritualmagie. Ab Stufe 4 der Einweihung könnt ihr auch einen Geist haben — meist einen Loa, einen der Götter des Voodoo — den ihr in euren Körper rufen und so als Geisterkrieger handeln könnt. Und Schlussendlich gibt es Zwischenweltler, Wesen, die zwischen der physischen und der Geisterwelt existieren, kaum zu töten und getrieben, aber von denen wären nur die Katzenwandler spielbar — sie sind zwar grausam in ihren Spielen, aber die einzigen, die nicht von wirklicher Mordsucht getrieben sind.

Wenn ihr mundan seid, kommt ihr vielleicht aus einer Polizeieinheit, oder seid Söldner, Kampfsport-

ler, Journalist, oder Rettungssanitäter. Denkt daran, dass ihr euch eurer Haut erwehren können müsst.

Praktisch gesehen habt ihr 14 Punkte. Das genügt, um in einer Disziplin zu den hundert Besten weltweit zu gehören, vielleicht seid ihr sogar schon bei Olympia angetreten, oder aber für eine Einweihung Stufe 4 — das heißt, ihr seht Geister so wirklich wie die physische Welt.

Die genaue Erschaffung machen wir zusammen, damit sich eure Charaktere kennen.

Unterstützung

Nachnamen					
1	2	3	4	5	6
1 'Akala	'Aluna	Aolani	Auwina	'Elele	Haukea
2 Heluma	Hokuao	Hiwahikeki	Huali	Ikaikalani	Ipo
3 Ka'ilinemo	Kahale	Kalika	Kawaloa	Keola	Kini
4 Kukane	Lahela	Laupupuni	Leinani	Makana	Mamo
5 Miliiani	Moana	Nahale	Okilani	Olakeakua	Pa'ahana
6 Puakea	Puanani	Uku	Uluani	Wana'ao	Wene

Vornamen, Männer

1	2	3	4	5	6
1	Alebana	Aloiki	Anadare	Bakile	Buruse
2	Cani	Ekualo	Eneki	Fabiano	Felike
3	Haoa	Hekeka	Heneri	Hokea	Huanu
4	Ieke	Jana	Kaikala	Kamu	Keka
5	Kona	Lapa'ele	Lopaka	Malaki	Natana
6	Pekelo	Seta	Tadaio	Toma	Uleki
					Walaka

Vornamen, Frauen

1	2	3	4	5	6
1	Akela	Anrea	Asenata	Audere	Beke
2	Eleki	Emele	Folora	Goloria	Halaki
3	Ikapela	Kalala	Keiki	Koloe	Ku'ulei
4	Liko	Loka	Mahal	Malaka	Mei
5	Nalen	Noma	Olina	Pakelekia	Peke
6	Ruta	Sera	Suke	Uilani	Ulane
					Vira

...

Kapitel 9

Impressum

Texte und Regeln

Die Texte stammen größtenteils aus der Feder von Arne Babenhauserheide alias Draketo, mit wichtigen Beiträgen von Julian Groß, der für unsere Runden das RaumZeit Universum geschaffen und über ein Jahrzehnt geleitet hat. Wichtige weitere Beiträge stammen von Andreas Jehle, Tim Charzinski und Achim Zien.

Dass aus den ersten Ideen fürs EWS von 2001 ein wirklich spielbares System geworden ist, verdanke ich besonders den Leuten in meinen Rollenspielrunden, die mir immer auch wichtige Freunde waren und zu-

tiefst ans Herz gewachsen sind. Ihr seid toll! Danke für die vielen schönen gemeinsamen Stunden!

Bilder

Die Grafiken wurden uns von wundervollen Künstlerinnen und Künstlern zur Verfügung gestellt, die die freie Verwendung dieser Werke erlauben:

- **Trudy Wenzel:** Logo (Titelseite), Draketo-Dragon (Seiten 7 und ??), Gerichtsbild (Seite 9), Synachukriegerin (Seite 32), Dryade (Seite 78), Wolfgang (Seite 62, Hasur Roal (Seite 35) und der Würfel im Charheft. Ihr findet sie auf syn-ticfaye.com.
- **Emilien Rotival (LordBob):** Dionli (Seite 28), Thursagan (Seite 18), Fencer (Seite 18), Alannin older (Seite 18) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL. Er ist aktiv auf wesnoth.org.
- **WTactics Project:** Bound by love (Seite 87), Raven (Seite 56) und Unity blue (Seite 107), Lizenz: GPLv2 or later. Ihr findet es unter wtactics.org
- **NASA:** Eclipse, NASA, angepasst von Arne Babenhauserheide für weißen Hintergrund (Seite 17), ISS059-E-119250 (Seite 105), von

der NASA gemeinfrei veröffentlicht (laut US-Recht).¹

- **Henrique Lazarini:** S_Death02 (Totenkopf im Charheft), in dem [Set of 420 RPG icons, free for use](#). Ihr findet ihn unter ails.deviantart.com.
- **Kitty/Kathrin Polikeit:** Argan (Seite 51), Lisar (Seite 18), Lisar new (Seite 18), Lomarfel (Seite 49), Ruffian (Seite 13), Mage Red Female (Seite 18), Mage Arch Female (Seite 18), Necromancer (Seite 55), Merfolk Enchantress (Seite 55), mal-keshar (Seite 66), Druid (Seite 126) für [Battle for Wesnoth](#). Und Gaia (Seite 147)² und Archer (Seite 131) für wta6tics.org. Lizenz: GPL. Bekannt von wesnoth.org.
- **thespaceinvader/Philip Barber:** Glider new (Seite 18), Hurricane (Seite 18) und Dwarven Runemaster (Seite 18) für [Battle for Wesnoth](#), Lizenz: GPL.
- **Girgistian/Christian Sirviö:** Glider new (Seite 18), für [Battle for Wesnoth](#), Lizenz: GPL.
- **Arne Babenhauserheide:** Würfel (Seite 111), mit Jens Stengel und VHR für die Zettel-RPGs, Drei Würfel (Seite 109), A GNU head redrawn (Seite 221), mit dem FSF-GNU von Etienne Suvasa als Vorlage, Lizenz: [cc by-sa 2.0](#).³

1 **Die NASA.** Wenn ihr die NASA nicht findet, dann sucht! Ja, DIESE NASA, die mit der Mondlandung. *Es ist so cool, das hier schreiben zu können! :-)*

2 **Quelldatei.** Für Gaia gibt es eine Photoshop-Quelldatei unter 1w6.org/releases/gaia_screen_by_kathrin_polikeit_for_wta6tics.psd.

3 **GNU Head.** Die Original-Fassung des GNU Head ist verfügbar unter gnu.org/graphics/agnuhead.html, unter CC by-sa 2.0, verwendet unter CC by-sa 4.0 (wie es die cc by-sa 2.0 erlaubt), deren Inhalte unter GPL genutzt werden dürfen. Lizenz: director.fsf.org/wiki/License:CC_ASA2.0.

Schriften

Als Schriften nutzen wir

- BaskervilleADF von [Arkandis Digital Foundry \(ADF\)](http://arkandis.digitalfoundry.org) auf arkandis.tuxfamily.org (unter GPL v2 or later mit Font Exception) und Heros von Jackowski and Janusz M. Nowacki.
- Purisa von Poonlap Veerathanabutr aus der [Fonts-TLWG](http://linux.thai.net/projects/thaifont-scalable) Sammlung auf linux.thai.net/projects/thaifont-scalable (unter GPL v2 or later mit Font Exception).

Kapitel 10

Literaturverzeichnis

Carella, C.J. (1997). *GURPS Voodoo Der Schattenkrieg*. Pegasus Press, ISBN: [3-930635-35-6](#). Fnord.

Honish, Ju (2008). *Obsidianherz*. Feder & Schwert, ISBN: [978-3867620284](#).

Honish, Ju (2017). *Seelenspalter*. Knaur TB, ISBN: [978-3426518441](#).

Honish, Ju (2018). *Blutfelsen*. Knaur TB, ISBN: [978-3426521038](#).

Mashima, Hiro (2009). *Fairy Tail*. Anime.

Roberson, Jennifer (1993a). *Schwerttänzer 1: Schwerttänzer*. Heyne, ISBN: [978-3453072343](#).

Roberson, Jennifer (1993b). *Schwerttänzer 2: Schwertsänger*. Heyne, ISBN: [978-3453072350](#).

Roberson, Jennifer (1993c). *Schwerttänzer 3: Schwertmeister*. Heyne, ISBN: [978-3453072367](#).

Roberson, Jennifer (1995). *Schwerttänzer 4: Schwertmagier*. Heyne, ISBN: [978-3453080003](#).

Stritter, Mháire (2000). *Spiellierterwillkür!* Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, ISBN: [978-3957525208](#).

The Dead Alewives (1996). *Dungeons and Dragons*. Music Album: Take Down The Grandmaster.

Kapitel 11

Anhang

Charakterheft zum Drucken und Kopieren

Druck' oder kopier' einfach die nächsten zwei Seiten auf die Vorderseite und die darauf folgenden zwei Seiten auf die Rückseite.

Kern-Antriebe

Wollen	Warum bin ich hier?
Zitat	
Handeln	Was hält mich bei der Gruppe?
Zitat	
Sein	Was macht mich sympathisch?
Zitat	

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen	Tolle Szenen
Gesamt-Erfahrung	unverbraucht

Name

Spieler/Spielerin



Name

Skizzen	Zwei Worte
	Marotte/Requisite/Haltung/...
	Typischer Ausspruch

Zeigen

Spezies und Geschlecht	Alter	Größe und Gewicht
Hautfarbe	Haarfarbe und Frisur	Augenfarbe

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Zitat

Trigger

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Zitat

Trigger

9	18		Beruf	Wert
+1/II	+1/III	I:6 II:6		
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert

9	18		Beruf	Wert
+1/II	+1/III	I:6 II:6		
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert
+4	+7	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken: Grundwert Effektivwert

Ausrüstung

Schutz

Geld

Schaden

unbehandelte Wunden

-10 bei

2

-10 bei

4

-10 bei

6

Wunde

behandelt

kritisch

○

○

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

○

○

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

○

○

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

○

○

Stärke

GPL. Die GPL ist die GNU General Public License, die verbreitetste Lizenz für freie Software: <http://gnu.org/licenses/gpl>

1 Lizenz: Frei wie in Freiheit

Du kannst mit diesen Regeln machen was du willst, solange du deine Änderungen und Erweiterungen an den Regeln wieder unter die gleiche Lizenz stellst. — <http://lizenz.lw6.org>

GPLv3. Inhalte von Anderen, die ursprünglich unter cc by-sa standen sind nur unter cc by-sa und GPLv3 nutzbar, unsere eigenen Texte können unter cc by-sa und GPLv3 or later genutzt werden. Hintergrundinformationen zur Begrenzung auf GPLv3 gibt es von Creative Commons unter <https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-considerations/compatible-licenses>

Dieses Buch wird unter der GPLv3 veröffentlicht.^{1, 2} Die Texte sind auch unter cc by-sa nutzbar,³ das gleiche gilt für die Bilder von Trudy Wenzel (danke!). **Die GPL erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die Vorautorinnen und Vorautoren genannt werden und Allen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird (Lizenz erhalten).**

cc by-sa. Das Kürzel bedeutet Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

3 GNU General Public License

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <https://fsf.org/>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program—to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.⁴

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and / or modify it.

Freiheit Anderer. Das ist auch für Rollenspiele wichtig. Sonst investieren Leute viel Zeit in Materialien für ein Spiel, um

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.⁵

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

Terms and Conditions

0. Definitions.

"This License" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"Copyright" also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

"The Program" refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as "you".

"Licensees" and "recipients" may be individuals or organizations.

To "modify" a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a "modified version" of the earlier work or a work "based on" the earlier work.

A "covered work" means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To "propagate" a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To "convey" a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays "Appropriate Legal Notices" to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The "source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. "Object code" means any non-source form of a work.⁶

A "Standard Interface" means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The "System Libraries" of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A "Major Component", in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The "Corresponding Source" for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work's System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

am Ende zu merken, dass sie ihr Selbsterschaffenes nicht veröffentlichen dürfen.

5

Schutz für Nutzende. Wäre der Linux Kernel GPLv3 und nicht GPLv2, dann könnten wir alle Android Smartphones selbst aktualisieren, egal wer sie uns verkauft hat.

6

Quellcode. Die „preferred form of the work for making modifications to it“ ist in unserem Fall das, was wir in der Versionsverwaltung haben (und was im Quellcodepaket kommt), denn das ist, was wir nutzen. Es gibt keine versteckten „Superquellen“ :-)

Freie Kultur. Hier kommen die 4 Freiheiten: Die Freiheit das Werk zu jedem Zweck zu **nutzen** (Freiheit 0). Die Freiheit das Werk an deine Bedürfnisse **anzupassen** (Freiheit 1). Die Freiheit Kopien des Werkes **weiterzugeben**, um Nachbarn und Freunden (und deiner Rollenspielrunde!) helfen zu können (Freiheit 2). Die Freiheit das Werk zu verbessern und deine Verbesserungen zu **veröffentlichen**, so dass die gesamte Gemeinschaft davon profitiert (Freiheit 3).

Ändern erlaubt. Selbst wenn irgendwas euch an der Änderung oder Weitergabe zu hindern versucht, dürft ihr es umgehen — auch dann, wenn die Urheberrechtsnovelle von 200x als Verbot des Umgehens interpretiert werden könnte. Und dieses Rollenspiel gilt nicht als effektiver Kopierschutz (*auch wenn wir noch keine Idee haben, wie es dafür verwendet werden sollte; wer weiß, was noch kommt, die Rechtsprechung zum Urheberrecht hat schon Irrsinnigeres hervorgebracht*).

7

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.⁷

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.⁸

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".
- You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

8

6. Conveying Non-Source Forms.⁹

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.¹⁰

A "User Product" is either (1) a "consumer product", which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, "normally used" refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

"Installation Information" for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.



9

Freiheit ermöglichen. Das heißt: Wenn du das hier als Buch veröffentlichst, musst du Anderen alle Dateien geben, die du brauchtest, um das Buch drucken zu lassen. Andere müssen mit den gleichen Ressourcen das gleiche können wie du.

10

System libraries. Bei uns sind system libraries z.B. die Layout-Definitionen aus Memoir für L^AT_EX und die darin verwendeten Schriften. In unserer README steht eine Liste der Bibliotheken und Werkzeuge, die ihr braucht.

7. Additional Terms.¹¹

"Additional permissions" are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered "further restrictions" within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.¹²

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

Keine Tricks. Du darfst grundsätzlich erlauben, aber keine Tricks nutzen, um die Lizenz zu umgehen.

Fehler verzeihen. Wenn du die Lizenz versehentlich verletzt, kannst du den Fehler binnen unter 30 Tagen korrigieren (30 Tage nachdem dir ein Urheber oder eine Urheberin des Werkes Bescheid gesagt hat) und damit das Werk weiterhin nutzen.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An "entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.¹³

A "contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's "contributor version".

A contributor's "essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, "control" includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is "discriminatory" if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.¹⁴

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13

Auch keine Patent-Tricks. Du darfst die Lizenz auch nicht über den Umweg von Patenten umgehen. Auch das haben Leute schon versucht, sonst wäre der keine Patent-Tricks-Text keine volle Seite lang ...

14

Auch nicht über Bande. Immer noch keine Tricks, auch nicht über irgendwelche anderen Regelungen.

Keine Garantien. Wenn unsere Regeln Fehler haben, sag uns das bitte, damit wir sie verbessern können. Du kannst uns aber nicht dafür verklagen, und wenn du trotzdem die Rollenspielpolizei schickst, halten wir den Beamtinnen und Beamten diesen Absatz unter die Nase *(und hoffen, dass sie nicht gleich das Pfefferspray zücken und uns als spitzfindige Techno-Kommunisten-Spinner einbuchten :-)*

Es ist nicht meine Schuld, „dass die Welt ist, wie sie ist“ (von der Band *Die Ärzte*), und wenn du durch dieses Heft vermehrt Anfälle von Kreativität und selbstständigem Denken erlebst, sind wir darüber zwar glücklich, aber du kannst uns nicht dafür belangen.

Mach das bitte! Ja, das ist wirklich toll. Für Rollenspiele: Die gesammelten Kreativität aller ein bestimmtes System spielenden Runden ist im Vergleich zur Kreativität beim Schreiben des Systems so groß, dass ich wenig Rechtfertigung dafür sehe, den Runden die Veränderung

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and / or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.¹⁵

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND / OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.¹⁶

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND / OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

End of Terms and Conditions

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.¹⁷

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.¹⁸

```

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <textyear> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and / or modify
it under the terms of the GNU General Public License as published by
the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
(at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful,
but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program. If not, see https://www.gnu.org/licenses/ .

```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```

<program> Copyright (C) <year> <name of author>

This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.

```

The hypothetical commands `[show w]` and `[show c]` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <https://www.gnu.org/licenses/>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <https://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.html>.

des Regelwerks zu verbieten — solange die Finanzierung zur Schaffung der offiziellen Regelwerke bewerkstelligt werden kann. An letzterem arbeiten wir noch.

18

Or any later version. Ermögliche bitte die Nutzung zukünftiger Versionen der GPL. Falls du es nicht wusstest: Jedes Android-Handy läuft mit dem Linux Kernel, der freie Software ist. Wäre Linux GPLv3 und nicht nur GPLv2 könnten wir alle Androids selbst aktualisieren, statt jedes Jahr neue kaufen zu müssen, nur um neue Software zu haben. Alles hier von uns selbst Erschaffene ermöglicht die Nutzung zukünftiger Versionen.

Tabellenverzeichnis

2.1	Nahkampfwaffen mit Schaden	51
2.2	Fernkampfwaffen mit Schaden	52
2.3	Rüstungen mit Schutz	52
2.4	Schilde mit Schildwert	53
3.1	Kernantriebe	72
3.2	Drei Fragen, Fantasy	74
3.3	Drei Fragen, Jetzt-Zeit	75
3.4	Drei Fragen, Mystery/Horror	76
3.5	Drei Fragen, Science-Fiction	77
3.6	Namen Fantasy, Jetzt-Zeit	80
3.7	Namen, Horror/Mystery, Science-Fiction	81
3.8	Zwei Worte, Fantasy, Jetzt-Zeit	82
3.9	Zwei Worte, Horror/Mystery, Science-Fiction	82
3.10	Darstellung	84
3.11	Sexualität	87
3.12	Hautfarbe	88

3.13	Haare und Augen	89
3.14	Stichwort, Fantasy	91
3.15	Stichwort, Jetzt-Zeit	91
3.16	Stichwort, Science-Fiction	92
3.17	Stichwort, Horror/Mystery	92
3.18	Wahrscheinlichkeiten 1	96
3.19	Wahrscheinlichkeiten 2	96
3.20	Kleidung, Fantasy, Männer 1	97
3.21	Kleidung, Fantasy, Männer 2	97
3.22	Kleidung, Fantasy, Frauen 1	98
3.23	Kleidung, Fantasy, Frauen 2	98
3.24	Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 1	99
3.25	Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 2	99
3.26	Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 1	100
3.27	Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 2	100
3.28	Kleidung, Horror/Mystery, Männer 1 . . .	101
3.29	Kleidung, Horror/Mystery, Männer 2 . . .	101
3.30	Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 1 . . .	102
3.31	Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 2 . . .	102
3.32	Kleidung, Science-Fiction, Männer 1 . . .	103
3.33	Kleidung, Science-Fiction, Männer 2 . . .	103
3.34	Kleidung, Science-Fiction, Frauen 1 . . .	104
3.35	Kleidung, Science-Fiction, Frauen 2 . . .	104
6.1	Kernantriebe der Rannex	184

Glossar

Augenzahl Die Zahl, die der Würfel nach dem Würfeln zeigt12

Auswirkungen Was der Wurf bewirkt: Kurzfristige Folgen (z.B. Erfolg), langfristige Folgen wie Wunden oder eine Beförderung, oder auch Konsequenzen wie neue Feinde122

Bonus Verbesserung eines Zahlenwertes 48

Charakter Ein Charakter ist eine Person im Spiel. Er wird auch als Spielfigur bezeichnet. Wichtige Charaktere werden in Charakterheften festgehalten . 14

Charakterheft Im Charakterheft werden Informationen und Werte eines Charakters festgehalten ... 14

Effektivwert Der Zahlenwert plus oder minus alle Modifikatoren. Beispiel: Der Fertigkeitswert plus Boni aus Stärken minus Wundabzüge 68

Ergebnis Der Effektivwert plus oder minus die gewürfelte Augenzahl (plus bei einer geraden Augenzahl, minus bei einer ungeraden Augenzahl) des Wurfes 12

Malus Verschlechterung eines Zahlenwertes ... 117

Mindestwurf Die Zahl, die das Ergebnis erreichen muss, damit der Wurf Erfolg hat. Manchmal ist der Mindestwurf das Ergebnis eines anderen Wurfes. Wenn unklar ist, wer Erfolg hat, gewinnt, wer aktiver war. Ist auch das unklar, passiert das, was mehr ändert 9

Probe Ein Wurf mit einem Wert gegen einen Mindestwurf 118

Spieler/Spielerin Eine Spielerin oder ein Spieler spielt einen wichtigen Charakter. Unterschieden werden sie von der Spielleitung (SL) 9

Spielfigur Eine Spielfigur (Figur) ist eine Person im Spiel. Sie wird auch als Charakter bezeichnet. Spielfiguren werden üblicherweise in Charakterheften festgehalten 12

Spielleitung (SL) Einer oder eine der Beteiligten übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Die SL entscheidet unklare Situationen, bereitet den Plot aufhänger vor, führt die erzählerische Kamera und stellt Umgebung und Statisten dar 11

Szene Ein in sich abgeschlossener Abschnitt des Spielabends mit Beteiligten, Anfang, Ende, Spielort und Hauptaktivität113

Wert Ein Aspekt des Charakters, der konkret definiert und oft in Zahlen ausgedrückt wird14

Wettstreit Ein Wurf gegen das Ergebnis eines anderen Wurfes. Werden die Würfe gleichzeitig gemacht, muss festgelegt werden, was passiert, wenn beide Ergebnisse gleich hoch sind. Im EWS gilt meist: Es passiert das, was mehr ändert121

Wurf Der Akt des Würfeln, meist auf einen Wert. Bringt ein Ergebnis9

Zahlenwert Die Höhe eines Wertes, als Zahl ausgedrückt (statt als Plusse/Minusse/Striche)31

Index

±W6, 12, 119
Überzahl, 136
Überzeugen, 151
überragender Wert, 29
3 Fragen, 73
3 Prinzipien der Regeln, 112

Ablauf, 109
Achtsamkeit, 115
Adjektive, 40
Adjektiven, 90
Alter, 85
An die Substanz, 122
an die Substanz, 129
Angehende Helden, 18
Antriebe, 72
Archetypen, 82

Außenwirkung, 78
außer Gefecht, 127
Aufgabe, 12, 116
Aufgaben der Regeln, 112
Aufgabenteilung, 110
Augenfarbe, 88
Augenzahl, 12
Ausrüstung, besondere, 47
Ausrüstung, erspielte, 47
Ausrüstung, plausible, 47
Auswirkungen, 117, 122, 126

Beruf, 27

Beruf oder Herkunft,
27

Berufen, 67

Beschränkungen, 54

Beschreibung, 22, 90

Besonderheiten, 53

Bewegung, 137

bezwingen, 135

bleibende Auswirkungen,
128

Bleibende Effekte, 123

Charakter, 27

Charakterheft, 14, 21,
22

Der Pakt, 185

Designkonzept, 14

Differenz, 121, 122

Dr. Suri, 43

einfache Schwächen, 43

Entscheidungen, 115

Erscheinung, 90

Eskalation, 130

Fähigkeiten, 54

Fantasy, 19

FATE, 11

Fate, 54

Fertigkeiten, 34, 67

Figur, 27

Folgen, 117

Forderung, 135

Forderungen, 128

frei, 11

Fudge, 11, 54

gegen mehrere, 132

Genres, 19

Gerichtet, 122

Geschichten, 14

Geschlecht, 86

Gewicht, 86

gewichtet, 95

Gezielte Angriffe, 137

Größe, 86

große Schwächen, 43

Gurps, 11, 54

Gwen, 140

Höhepunktes, 116

Haarfarbe, 88

Haltung, 132

Handlungsunfähig, 127

Hauptperson, 11

Hautfarbe, 88

Heilmöglichkeiten, 139

- Heilungsprobe, 126
 Herkunft, 27
 Hobby, 34
 Innehalten, 136
 Jetzt-Zeit, 19
 Körperhaltung, 79
 Kampf, 130
 Kampf im Fokus, 134
 Kampfpositionen, 137
 Kategorien, 145
 Kea, 129, 140
 Kerze, 113, 117
 klassisch, 11
 Klassische Deutsche Fantasy, 19
 Kleidung, 90, 91
 Konflikte, 113
 Konsens, 115
 Konsequenzen, 121
 Korreliert, 95
 Krabatu Urbatsu, 36
 Kraftquelle, 73
 kritische Wunde, 135
 Krys, 129, 140
 Kurze Kämpfe, 131
 Lösung, 116
 Lebensmotto, 78
 Leni, 119
 Lenis, 119
 Let's Plays, 117
 letzte Szene, 116
 Lucius, 140
 Mächtige unter den Mächtigen, 18
 Maße, 85
 Machtstufen, 17, 18
 Magie, 155
 Marotte-Requisite-Haltung, 79
 Mindestwurf, 118
 Miwik, 145
 Mystery / Horror, 19
 Name, 79
 Neue Lande, 15
 Nina, 9, 15, 18, 22, 28, 36, 51, 147
 Normale Leute, 18, 31
 Ohnmacht, 127
 organisiert, 113
 Patrizia, 129, 133, 141
 Plusse und Minusse, 20

- Prägende Erlebnisse, 105
 Probe, 118
 Proben an die Substanz, 126
 Proben ohne Gegenwehr, 118

 Rücken an Rücken, 137
 Rücksichtnahme, 115
 Rüstung, 135
 Rüstungen, 52
 Regeln, 109, 111
 Regelschnipsel, 54
 Roland, 125
 Rollenspiel, 7, 10, 13
 Rollenspielsystem, 10
 Rompf, 145

 Schaden, 134
 Schaden und Schutz, 69
 Schicksalsschläge, 72
 Schild, 140
 schnelle Erholung, 139
 Schutz, 134
 Schutzkleidung, 134
 Schwächen, 43, 120
 Schwächen nachgeben, 45

 Schwelle, 123, 135
 Schwert-Tanz, 156
 Science-Fiction, 19
 Sexualität, 86
 Shini, 121
 SL, 109
 SL, klassisch, 110
 Spezialisierungen, 68
 Spezialisierungen von Berufen, 37
 Spezialisierungen von Fertigkeiten, 38
 Spezialisierungen, Kampf, 138
 Spezies, 54
 Spiel ganz unten, 18
 Spielabend, 113
 Spieler/-in, 12
 Spielerinnen und Spieler, 109
 Spielleitung, 109
 Spielleitung (SL), 11
 Stärke, verwundet, 124
 Stärken, 39, 68
 Stärkenwerte ändern, 68
 Starker Wert, 29
 Steigern und Schieben, 147
 Steigerung, 147

- Stichwort, 90
Stichworte zur Darstellung, 83
Stile, 39
Stolpern, 43
stolpern, 43
Stolpersteine, 124
Stolperwahrscheinlichkeit, 43
Striche, 147
sympathisch, 73
System, 10
Szene, 113
Taktik, 132
Taktik, ohne Rücksicht auf Verluste, 132
Taktik, vorsichtig, 132
Techniken, 38, 138
Technophob, 15
Tjoske, 121
Trigger, 43, 45, 120
Turbo-FATE, 11
typischer Spruch, 79, 85
unterstützen, 39
Verkörpern, 79
Verletzungen, 39
Veteranen, 16, 18
Vorderseite, 78
vorsichtig, 133
Würfel, 12
Würfle, 119
Waffen, 134
Waffen und Rüstungen, 48
Waffen, Fernkampf, 51
Waffen, Nahkampf, 51
Wahrscheinlichkeiten, 96
Welt hinter der Welt, 15
Wert, 118
Werte, 12, 22, 117
Wettstreit, 129
Wettstreite, 121
Wortgefecht, 129
Wunde, 123, 135
Wunde, behandelt, 124
Wunde, unbehandelt, 124
Wunden, 124
Wunden vernarben, 139
Zahlen für Werte, 67
Zeit, 118
Zeitsprünge, 139

Zielen, 116, 137
Zitat, 40, 46
Zwei Worte, 78, 82