1w6

Ein-Würfel-System

konkret und direkt
einfach saubere Regeln

3.0rα D

Arne Babenhauserheide
und VHR

2021-05-26
Über den Tellerrand
Danke Maarzan und wogipogi!

Logo:
Trudy Wenzel

Erschaffung und Regeln

GPL v3 Free Software
Free as in Freedom
CC BY SA

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen! 5
An wen richtet sich dieses Buch? 6
Spielbeispiel 7
Was ist das EWS? 8
Einstieg 12

2 Charktere: Werte 19
Charakterheft 20
Beruf oder Herkunft 25
Die nächsten Schritte 26
Fertigkeiten 31
Spezialisierungen 33
Stärken 35
Schwächen 38
Ausrüstung 41
Besonderheiten 47
Werte 58

3 Charktere verkörpern 61
Antriebe 61
Fragen 63
Die Vorderseite 68
Name und Darstellung 69

Maße, Aussehen, Kleidung 75
Geschlecht und Sexualität 76
Haut-, Haar- und Augenfarbe 78
Erscheinung und Kleidung 80
Erlebnisse und die Runde 94
Fertig! 95

4 Ablauf des Spiels 97
Spiel mit Rollen und Regeln 97
Ablauf der Runde 101
Handlungsauflösung 106
Proben 106
Schwächen: Stolpersteine 109
Wettstreite 110
Auswirkungen 111
Wunden 112
Einfach schnell würfeln 116
Ein Wurf System 117
Kampf 120
Kurze Kämpfe 121
Kampf im Fokus 124
Steigern und Schieben 136
Tiere und Umwelt 139
Häufige Situationen 139

5 Cheat Sheet 143

6 Magie 151
Schwert-Tanz 151
Drachenerben 153
Spruchzauberei 156
Magie der Elemente 170
Ad-Hoc Magie 171

7 Hintergründe 191

Eigene Welten 192
Raumzeit-Technophob: Science Fiction . 200
Die Welt hinter der Welt: Phantastik . . . 221
Die Neuen Lande: Fantasy im Grenzgebiet 221
Ante Portas: Spiel in der Antike 222
Die Stadt zwischen den Welten 222
Ideenschnipsel 224

8 Module 225
Taktische Kämpfe 225
Kategorien 244
Raumschiffkampf 246
Regeln übernehmen 252

9 Konvertierungen 253
Klingenwelt 253
Kagegami High 257
Voodoo 261

10 Impressum 267
Texte und Regeln 267
Bilder 268
Schriften 270

11 Literaturverzeichnis 271

12 Anhang 273
Charakterheft zum Drucken und Kopieren 273
Lizenz: Frei wie in Freiheit 278

Tabellenverzeichnis 285

Glossar 287

Index 291

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn ein Held oder eine Heldin einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärst 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 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 sie aus anderen Medien kennt, Geschichten, die noch niemand erlebt hat oder eine Mischung aus beidem: Eure Geschichten.

Das EWS liefert dafür einen Rahmen, der die Handlung unterstützt und typische Stolpersteine beseitigt. Es erleichtert es euch, zu definieren, was

[1] **Das ist Rollenspiel**. Es ist Einzigartig! Probier es aus. bringt tolle Abende und tut unendlich gut. Viel Spaß beim Spielen!

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).

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.[2]

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]

An wen richtet sich dieses Buch?

Du willst deine Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen und dafür direkte und deutliche Auswirkungen der Werte und des Zufalls? Du liebst freie Software und freie Kultur? Du bist Neuling mit schon länger Spielenden in der Gruppe oder hast mindestens ein paar Spielrunden eigene Spielerfahrung? Dann ist dieses Buch für Dich.[4]

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

3 **Künstlerinnen und Künstler**. Die wundervollen Schöpferinnen und Schöpfer der hier verwendeten Bilder sind im Bilder-Impressum (S. 268) aufgeführt, mit Seitenzahl und Name jedes Bildes — und mit einem Link, über den ihr sie findet. *Ihr seid toll!*

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

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 Spielerin[5] 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 den Mindestwurf.[7, 8] 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 schwingt dessen Knüppel, während er auf Nina zurennt. „Sie haben das von Anfang an geplant!“

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. 9). Detailliert wird das Würfeln in Teil 2 erklärt werden: Ablauf des Spiels (S. 97).

7

Mindestwurf. Der Mindestwert für das Ergebnis eines Wurfes, um Erfolg zu haben.

8

Glossar. Erklärungen von hier verwendeten Begriffen findest du im Glossar (S. 287) und im Index (S. 290).

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 Selbstverteidigung. 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 schmerzhafte 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). Genauer im Anhang: Frei wie in Freiheit (S. 278).

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.

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. Beispiele 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“*

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.“*
- *„Ich stolpere zwei Schritte Richtung Tür «Was? Das kannst du nicht machen! Du hast versprochen, du hilfst uns hier raus!»“*

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

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 angeben, 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.[9, 10] Erreicht das Ergebnis einen von der SL festgelegten Mindestwurf,[11] dann ist die Figur erfolgreich. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwurf, erlebt die Figur einen Fehlschlag. Das genaue Ergebnis gibt die Qualität der Handlung an, unabhängig vom Erfolg. 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. Benno würfelt eine 3. 3 ists ungerade, wird also von 12 abgezogen, so dass das Ergebnis 9 ist. Das erreicht gerade den Mindestwurf. Bennos Figur ist erfolgreich und findet den Straßenhändler rechtzeitig. Feinheiten findet ihr in Teil 2: Ablauf des Spiels (S. 97).

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

9 **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 ±W6.

10 **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).

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

Person spielen oder fantastische und vertraute Welten erkunden und sie neu erfinden. Wieder andere wollen sich Herausforderungen stellen oder Probleme lösen. In einem gemeinsamen Spiel, in dem alle gewinnen, wenn sie die Höhen und Tiefen der Abenteuer ihrer Gruppe erleben. 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 trainiert, ist ein willkommener Nebeneffekt.

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, Regelelemente 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.[12]

Was ist das EWS nicht? Das EWS ist keine Schlachtensimulation[13], kein Minimalsystem und kein Experimentalsystem. Dieses Buch enthält keine einzelne Welt, sondern verschiedene Skizzen, auf denen du aufbauen kannst (Welten, S. 191, und Konvertierungen, S. 253). Ausgearbeitete Spielwelten findest du auf 1w6.org/deutsch/welten.

12 **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 zweistündigen 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. 244).

13 **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).

Was ist das Designkonzept des EWS? Konkret und direkt. Einfach saubere Regeln.[14] Mit möglichst großem Freiraum für Spielwelten.

Schön und gut, aber wie fangen wir an? Darum geht es jetzt. Willkommen beim Rollenspiel! Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen!

[14] **Das Motto des EWS**: Konkret und direkt. Einfach saubere Regeln.

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.[15] 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 200).[16]
- Die neuen Lande: Steampunk trifft Fantasy im Planwagen (Seite 221).
- Die Welt hinter der Welt: Magie ist das Mittel der Reichen, der Meister, der Spinner, und der Sekretariate (Seite 221).

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.

[15] **Kurzfassung**. Für die Welten gibt es auf 1w6.org zusätzliches Material. Hier halten wir sie kurz, um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen.

[16] **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).

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: ***„Wen spielen wir da?“***[17]

Zusätzlich zu der Welt braucht ihr eine Vorstellung davon, welche **Art von Leuten** ihr spielt. Was 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.[18]

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. 200, Die neuen Lande S. 221, Die Welt hinter der Welt S. 221) und wählt eure Charaktere aus den Beispielcharakteren.

Macht

Wenn ihr eigene Charaktere erschaffen wollt, müsst ihr euch entscheiden, wie stark sie sein sollen.[19] 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? Vielleicht

17

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 eure 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 mit Nachteilen (S. 55) und Schwächen (S. 38) auszugleichen, durch die die Mächtigeren nicht alle Probleme selbst lösen.

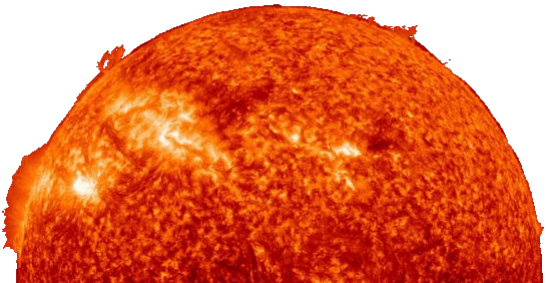
gar Mächtige unter den Mächtigen, die die Welt nach ihren Vorstellungen umformen? Wählt ihr eine Gruppe aus Erfahrenen, die sich mit Neulingen zusammentun, die Zugang zu großer Kraft bekommen haben und sich unverhofft im Zentrum einer schrecklichen Bedrohung wiederfinden? Oder vielleicht die klassischen 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.[20] Von eurer Vorstellung der Art eurer Charaktere ausgehend, legt ihr daher konkret fest, wie viele Punkte ihr verwendet.[21] Üblich sind 2 bis 24 Punkte, meist passen 7.[22] Welchen Machtstufen das entspricht ist im Kasten Typische Machtstufen auf S. 15 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.

[20] **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.

[21] **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.

[22] **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.
- Erfahrene: 16 Punkte
- Mächtige unter Mächtigen: 24 Punkte
- Halbgöttliche: 40 Punkte

Wenn ihr euch mit der Entscheidung nicht sicher seid, wählt **angehende Helden** in einer der **Beispielwelten** hier im Buch.[23]

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 die grundlegenden Fakten festgelegt: Ihr wisst, in welcher Welt ihr spielt, welche Art von Leuten ihr spielt und wie stark eure Charaktere sind.

[23] **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, und mit mystischen Orten voller Geheimnisse und Magie.
- *Jetzt-Zeit*: Polizei und Kriminelle, Protestierende und Schmugglerinnen, Straßenhändler und Diplomatinnen. 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 1900 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 noch abschließend. Wenn euch eins der Genres anspricht, könnt ihr es direkt spielen, ansonsten dienen die Genres als Inspiration und als Grundlage für Weltenbeschreibungen.

Plus und Minus: Einheit der Erschaffung. Während der Erschaffung werden Werte in Plussen 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 nach 36 Berufsjahren erreicht wird.

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

Kapitel 2

Charaktere erschaffen: Werte

Dein Charakter ist die Figur, die du spielst. Ein Charakter verankert mit konkreten Werten dein Konzept einer Person in eurer gemeinsamen Vorstellung. Er liefert dir Mittel, diese Vorstellung durch direkte Interaktion zu ändern, und gibt dir Hinweise für die Darstellung deiner Ideen am Spieltisch. Während ihr spielt, kann er in deiner Vorstellung lebendig werden.

Als ersten Schritt der Erschaffung nehmt ihr euch für jede Spielerin und jeden Spieler[1] ein Charakterheft.[2] Es ist ein doppelseitig bedrucktes, gefaltetes DinA4-Blatt.

[1] **Gleichberechtigende Sprache**. Aus Rücksicht auf die Minderheit, für die kreative Spachverwendung 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] Praktisch ist es ein gefaltetes Din-A4-Blatt. [4]

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. 69).

Die Werte eines Charakters sind Stärken und Schwächen, Berufe und Fertigkeiten, dazu Vor- und Nachteile, 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. 7.

3

Papier. Druck oder kopier' das Charakterheft und füll' es aus, während du liest. Dadurch wird die Erschaffung greifbarer und schneller. Ein leeres Charakterheft zum Drucken oder Kopieren findest du ab Seite 273. Druckvorlagen findest du auf quellen.1w6.org.

4

Karteikarten. Manchmal ist ein A4-Blatt zu viel, z.B. mit Kindern, für Conventions oder für Nebenfiguren. Die für die Regeln essenziellen Teile passen auf eine Karteikarte:

NAME □□ Wunden

+ Stärke (15 / 5) | Wunden
- Schwäche „Beschreibung des Triggers“

Beruf + (Wert)
→ Spezialisierung + (W. / E.)
— Fertigkeit + (Wert / Eff.)

* Vorteil (Kosten)
! Nachteil (Kosten)

Ausrüstung, Vermögen, Sonstiges | Erfahrung

Name

Nina Gramer-Pelzig

Spieler/Spielerin

Name

Skizzen

Zwei Worte

aufrechte Anwältin

Marotte/Requisite/Haltung/...

Hat immer eine Mappe mit Akten

Typischer Ausspruch

Das passiert mir nicht zweimal

Zeigen

Spezies und Geschlecht	Alter	Größe und Gewicht
Menschenfrau	31	1.68m / 65 kg
Hautfarbe	**Haarfarbe und Frisur**	**Augenfarbe**
blass	aschgrau, schulterlang	azurblau

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Unauffällige Frau in hellgrauem Anzug und grau gefärbten Haaren. Trägt einen stabilen Aktenkoffer 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.

Erlebnisse

Stärke: Integer	Schwelle: 5	Wert: 15		
Zitat: Mir ist egal, wer es sagt: Falsch ist falsch.				
(gebrochen)				

Stärke: Körperlich fit	Schwelle: 5	Wert: 15		
Zitat: Trainiert mehrfach die Woche Nahkampf				
(gebrochen)				

Stärke	Schwelle	Wert		
Zitat				
(gebrochen)				

Fertigkeiten

Fertigkeit: Selbstverteidigung	Unterstützende Stärken: fit	Grund: 12	Effektiv: 13		
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert		
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert		

Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	

Besonderheiten

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Schwächen

−2.0 bei	−2.0 bei	−2.0 bei
− (5)	○ (3)	○ (1)

Schwäche: Gutgläubig

Zitat: Im tiefsten Herzen wollen alle Menschen gut sein

Trigger: Jemand bittet um Gnade oder wirkt als Opfer

−2.0 bei	−2.0 bei	−2.0 bei
○ (5)	○ (3)	○ (1)

Schwäche:

Zitat:

Trigger:

Berufe

			Beruf			Wert
1 + +1/II	13 +1/IIII		Anwältin			9
12 +1/III	14 +1/IIIII	I:+6 II:+8				
4 + +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung: Pflichtverteidigerin	Unterstützende Stärken: Integer	Grundwert 13	Effektivwert 14
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

			Beruf			Wert
1 +1/II	13 +1/IIII					
12 +1/III	14 +1/IIIII	I:+6 II:+8				
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Ausrüstung

Ausrüstung:

Aktenkoffer +

Pistole (4), Sicherheitsweste (2) +

Schutz	Geld +
2	
Schaden	
4	15k€

unbehandelte Wunden

−10 bei	−10 bei	−10 bei
○ (2)	○ (4)	○ (6)

Wunden

Wunde	behandelt	kritisch
	○	○
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
	○	○
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
	○	○
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
	○	○
Stärke		

Lebensmotto

Kern-Antriebe

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

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.[5]

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.[6] Die Berufe sind nach Genre sortiert, doch fühl dich frei, die Berufe für andere Genres zu interpretieren.

- **Fantasy**: Aristokratin, Barde, Diebin, Freudenmädchen, Gardistin, Gaukler, Gildenbuchhändler, Magierin (Magie: S. 151), Medikus, Orkjägerin, Priester, Reisende Händlerin, Reisender Pfannenflicker, Schmied, Schreiberin, Söldnerin, Wildhüter, … (weitere: Die neuen Lande, S. 221).

- **Jetzt-Zeit**:[7] Anwältin, Arzthelfer, Bauarbeiterin, Büroangestellter, Drogenkurier, Gesellschafter, Hackerin, Hausfrau, Klosterbengel, Konzerncop, Kriminologe, Künstler, Mechanikerin, Pilotin, Privatdetektiv, Schmugglerin, Slum-Göre, …

- **Horror / Mystery**: Archäologie-Doktorandin, Callcenter-Angestellter, Drogenfahnderin, Erbe einer Schottischen Adelsfamilie, Firmenerbin, Krimiautor, Mafia-Geldeintreiber, Mysti-

5 **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.

6 **Typisch für Menschen**. Die Liste ist generisch und vor allem für Menschen geschrieben. Weitere Vorschläge findet ihr bei den Welten (ab Seite 191) und Konvertierungen (ab Seite 253).

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.

8

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 deine Figur 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 Regeln zum Ändern deiner Werte (ab S. 136).

9

Punkte. Die verfügbaren Punkte findest du im Kasten Typische Machtstufen auf S. 15.

ker, Sektenwerberin, Yoga-Kursleiterin, … (weitere: Die Welt hinter der Welt, S. 221)

- **Science-Fiction**: Raumpilotin, Marinesoldat, Maschinistin, Xenologe, Kolonistin, Botschafter, Psychologin, Freihändler, gestrandete Weltenspringerin, … (weitere: Technophob, S. 200))

Schreib' den Namen des Berufes auf der Innenseite in eines der Felder für Berufe.
Beispiel: Ninas Spielerin wählt „Anwältin".

Die nächsten Schritte

Mit Beruf oder Herkunft hast du bereits eine starke Grundvorstellung deines Charakters. 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 folgenden Fragen. Wann immer du mit *Ja* antwortest, lies den entsprechenden Abschnitt, um Einzelheiten festzulegen. Die Abschnitte enthalten 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:[8] Ein starker Wert kostet einen Punkt und ein überragender Wert drei Punkte.[9]

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. 31). 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. 33).

- *„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. 35).

- *„Gibt es etwas, über das ich immer wieder stolpere?“* Wenn ja, ist das eine Schwäche (S. 38). Schwächen sind das Gegenstück zu Stärken. Schwächen zu wählen ermöglicht dir, zusätzliche Werte aus den anderen Bereichen zu wählen.

- *„Besitze ich einen bestimmten Gegenstand, der fast schon ein Teil von mir zu sein scheint?“* Wenn ja, dann ist das besondere Ausrüstung (S. 41). 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. 47). Besonderheiten decken alles ab, was von den anderen Punkten nicht erfasst wird.[10]

[10] **Rampenlicht**. Achtet darauf, dass ihr euch nicht die Show stehlt: Lasst jeder Figur eine Nische, in der nur sie viel bewegen kann.

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 + (9)
  → Akten suchen + (13 / 14)
  — Soziologie + (12 / 13)

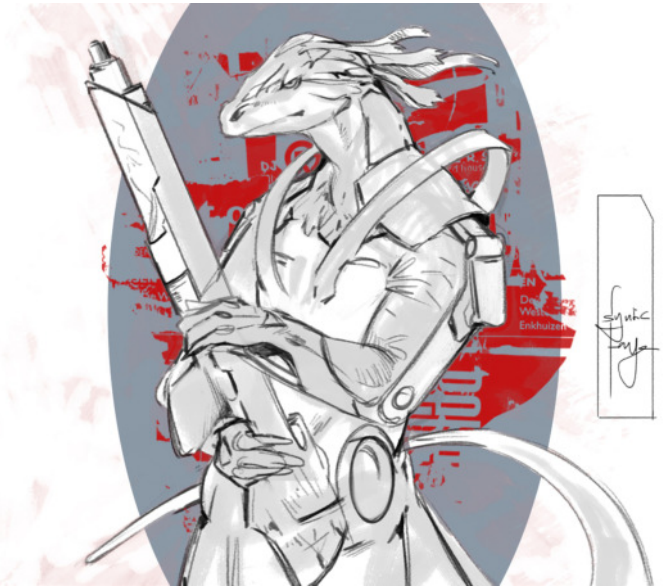
- Jonatan
  Überragender Ersthelfer ++ (12)
  → Drogenopfer stabilisieren + (16/16)

[11] **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“.

Wenn du deine Werte gefunden hast,[11] schreibst du die entsprechenden Zahlenwerte auf, wie im Kapitel Zahlen für die Werte beschrieben (S. 58). Auf sie kannst du würfeln, um zu sehen, ob etwas klappt. Damit ist der mechanische Teil der Erschaffung **abgeschlossen**. Alles weitere ist Unterstützung zum Spielen.

Als nächsten Schritt wählst du deine Grundantriebe (S. 61) 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 sympatisch?*“ (S. 63). Schlussendlich schreibst du deinen Namen auf (S. 69), wie du aussiehst (S. 75) und welche Kleidung du trägst (S. 80). Damit ist dein Charakter fertig. Macht euch noch Notizen zu den Anderen in der Runde (S. 94), dann könnt ihr spielen. Wie das Spiel selbst funktioniert, steht im Kapitel Ablauf des Spiels (S. 97).



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. 191) und Konvertierungen (S. 253) 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 Faustregel 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. 136).

Wie bei Beruf und Herkunft sind auch typische Fertigkeiten grob nach Genre sortiert.[12, 13]

- **Fantasy**: Alte Sprachen, Aushorchen, Beobachten, Bequatschen, Fallenstellen, Falschspiel, Feilschen, Fernkampf, Flötenspiel, Fährtensuchen, Geschichten erzählen, Holzarbeiten, Jagen, Kochen, Kräuterkunde, Lesen/Schreiben, Lügen, Nahkampf, Pflanzen sammeln, Reiten,

[12] **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.

[13] **Passendstes Genre**. Fertigkeiten stehen bei dem Genre, zu dem sie am ehesten passen, werden also nicht doppelt genannt. Obwohl auch heute Leute Fährtensuchen lernen, steht die Fertigkeit nur bei Fantasy. Trotzdem könnt ihr die Fertigkeit auch für Charaktere in der Jetzt-Zeit nutzen.

Schleichen und Verstecken, Schlösser knacken, Schwimmen, Singen, Tanzen, Verführen, Wagen lenken, Wunden versorgen, … (weitere bei Den Neuen Landen, S. 221).

- **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, Parkour, Physik, Politisch diskutieren, Programmieren, Rollenspiele schreiben, Schach, Unterschriftenfälschung, Selbstdarstellung, Sicherheitstechnik, Soziologie, Straßenrennen fahren, Vornehme Umgangsformen, Welterfahrung, Wissenschaftliches Schreiben, Zeichnen, …

- **Horror/Mystery**: Entfesselung, Erotische Künste, Horrorliteratur des 20. Jahrhunderts, Kalligraphie, Kunstgeschichte, Leute beruhigen, Okkulte Gemeinschaften, Opernstücke, Psychologie, Recherche, Rennen, Rituale, Rollenspiele leiten, Selbsthypnose, Verhören, Verschwörungstheorien, … (weitere bei der Welt hinter der Welt, S. 221).

- **Science-Fiction**: Antriebstechnik, Diplomatie, Fernkampf, Fliegen, Geschütze, Holovisualisierung, Kommunikationssysteme, Krabatu Urbatsu,[14] Lasertechnik, Massen aufwiegeln, Medizintechnik, Moderation, Musik, Politische

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

Theorien, Provisorische Reparaturen, Selbstkontrolle, Taktik kleiner Einheiten, Xenobiologie, … (weitere bei Technophob, S. 200).

Die Sammlungen von Fertigkeiten folgen Genrekonventionen, so angepasst, dass sich durch ihre Wahl das Bild des Charakters schärft.[15] Schreib deine gewählten Fertigkeiten auf die Innenseiten des Charakterheftes.
Beispiel: Ninas Spielerin wählt Selbstverteidigung.

[15] **Anpassen**. Um eure Vorstellung von eurer Welt zu konkretisieren bietet es sich an, die Liste auf nur die am besten passenden Vorschläge einzugrenzen, und euch besonders wichtige Fertigkeiten hinzuzufügen. Das erleichtert die Erschaffung passender Charaktere und schärft gleichzeitig eure Vorstellung der Runde, die ihr spielen wollt. Ihr findet anpassbare 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).

Spezialisierungen

Wie lege ich fest, dass ich einen bestimmten Aspekt meines Berufen oder meiner Fertigkeit viel besser beherrsche als Anderes?

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 beruflichen 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. 31): Schau, welche davon zu deinem Beruf passen und ob eine darunter ist, in der du besonders gut sein willst.[16] 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 Fertigkeits-Spezialisierungen:

- 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, ...

[16] **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 Fertigkeits-Spezialisierungen 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.[17, 18]

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 Gewürzkreationen" oder
   „Durch ihre katzenhafte Eleganz ist sie kaum zu bezwingen".

3. Verletzungen aushalten
   „Bin ich geschickt genug, um die Wunde zu kompensieren?" oder
   „Bin ich Stoisch genug, um trotz der Beleidigung ruhig zu bleiben?"

17 **Schrittweise lernen**. Hier gewählte Spezialisierungen geben einen signifikanten Vorteil, der oft über Erfolg oder Fehlschlag entscheidet. Später im Spiel können Spezialisierungen über Steigern und Schieben (S. 136) 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.

18 **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 „Unerreichbare Nähe" (verhindert weitere weite Schläge).

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

Zu jeder Stärke gehört ein **Zitat**:[19] 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 dein Charakter 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 Beispiele für 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“), aber auch Substantive (wie „Grips“) oder Teilsätze („harter Hund“ oder „Lebt im Augenblick“) sind geeignet. Wenn der Charakter dadurch greifbar wird oder euch klar vor Augen steht, ist die Stärke passend.[20]

- **Fantasy**: Aufmerksamkeit, 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,

[19] **Zitat später**. Falls dir nicht gleich ein Zitat einfällt, füll es erst später im Spiel aus.

[20] **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.

Stark, Stolz, Stur, Taktgefühl, Unerschütterlich, Weise, Wortgewandt.

- **Jetzt-Zeit**: Achtsam, Aggressiv, Akkurat, Begeistert, Chuzpe, Deduktion, Durchtrainiert, Ego, Entschlossen, Entspannt, Erfahren, Faul,[21] 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, Beobachtung, Bücherwissen, Fanatisch, Flinke Finger, Fröhlich, Gerissen, Harmlos, In sich ruhend, Intensität, Nervenstärke, Neugierig, Robust, Scharfsinnig, Seltsam, Sinnlich, Spitzfindig, Stoisch, Unberechenbar, Vorsichtig, Welt-Erfahren.

- **Science-Fiction**: Ausdauernd, Autoritätsperson, Balance, Behende, Charmant, Diszipliniert, 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.“

[21] **„Negative“ Stärken**. Stärken können auch etwas sein, das üblicherweise als negativ angesehen wird. Wenn der Charakter Kraft daraus zieht, ist es eine Stärke. Für Manche ist ihre Faulheit eine Tugend.

- 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

[22] **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.

Schwächen sind die Stolpersteine im Leben des Charakters. Wie Stärken haben sie Namen und Zitate. Anders als Stärken wirken sie 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.[22] Im Gegenzug kann der Charakter für jede Schwäche einen weiteren Punkt auf andere Werte verteilen, für große Schwächen je 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%.[23]

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

Wenn dir ein spannender Nachteil einfällt, zu dem es nicht passt, dass dein Charakter von Zeit zu Zeit darüber stolpert, nimm ihn stattdessen als Besonderheit (S. 47).

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, Schüchtern, Schuldgefühle, Schusselig, Schwer von Begriff, Schwerfällig, Schwerhörig, Selbstsüchtig, Unverlässlich, Verfressen, Verstockt, Xenophob.

- **Mystery/Horror**: Abergläubisch, Angst vor Gewalt, Auffällig, Fanatisch, Grobschlächtig,

[23] **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 zehnprozentige Chance, dass dir eine einfache Schwäche erst nach 13 Proben auf die Füße fällt. Bei einer großen Schwäche sind es nur 6 Proben.

Impulsiv, Instinktgesteuert, Masochistisch, Misstrauenerweckend, Mundan, Oberflächlich, Rachsüchtig, Sadistisch, Steif, Ungeduldig, Unsicher, Vergesslich, Verträumt, Zweifelnd.

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

Trigger beschreiben konkret, wann eine Schwäche Probleme bereitet.[24] 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:

[24] **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.

- 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, da kann ich ihn auch gleich töten" oder „Ich wurde verletzt, jetzt werdet ihr leiden!".
- 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.[25] 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, wird es unnötig.
  Zitat: Eigentlich will ich lieber Musik hören.
- Schusselig ––
  Trigger: Wenn Fremde zu Gast sind.
  Zitat: Sonst habe ich das immer dabei.

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:

25

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

- **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.

- **Erspielte Ausrüstung** ist mit Geld gekauft, gefunden oder auf andere Art im Spiel erhalten. Sie steht zur Verfügung, wenn nicht irgendetwas passiert, das das verhindert.[26] 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. Wenn ihr nicht sicher seid, ob ein Charakter etwas bestimmtes eingepackt hat, würfelt ihr eine Probe auf einen passenden Beruf oder Hintergrund.[27] Gelingt die Probe, gilt die Ausrüstung als erspielt, bis ihr wieder neu packt. Misslingt sie, dann schreibt euch etwas gerade unnützes auf, das ihr stattdessen mitgenommen habt. Die Schwierigkeit legt die SL fest.[28, 29] Sie steigt für jede weitere Anwendung, bis ihr wieder in einer Situation seid, in der eure Figuren sich ausrüsten.

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.

Besondere Ausrüstung kostet einen oder mehrere Punkte, je nachdem welche Vorteile sie bringt. Als Faustregel könnt ihr davon ausgehen, dass ein

[26] **Eingepackt**. Auch Sachen, bei denen ihr gesagt habt „das pack ich ein“, sind erspielte Ausrüstung.

[27] **Proben**. wie Proben funktionieren wird im Abschnitt Wie geht das? oder beim Ablauf des Spiels beschrieben (S. 9 und S. 97).

[28] **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).

[29] **Würfel mal**. Wann immer die SL Zweifel daran hat, ob es plausibel ist, dass deine Figur etwas bestimmtes dabei hat, kann sie dich würfeln lassen. Bei Kleinkram ist allerdings „Ja, klar“, „wenn du denkst, dass das passt“ oder „ja, aber“ meist die bessere Wahl.

besonderer Gegenstand, der einen Punkt kostet, in bestimmten Situationen einen Bonus von 3 auf eine Fertigkeit gibt. Für drei Punkte (also ++) 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,[30] darüber hinaus zwei oder mehr. Ein Blaster und eine Zivilpanzerung kosten z.B. zusammen 5, ein Laserschwert 6. Einzelheiten findet ihr unter Waffen, Rüstungen, Schilde (S. 45) und unter Kampf im Fokus (S. 124).

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.), Pferd[31] (1), Schwert und Lederrüstung (1), Schwert und Schild (1), Streitaxt (1), Turm-Schild und Kurzspeer (2), Unsichtbarkeitsmantel (3, gewendet als normaler Mantel), Vertrautentier[32] (klein 1, hundsgroß 2, menschengroß 3, Sonderfähigkeiten +1 oder mehr[33]), Vollmacht des Grafen (1) oder des Königs (2), ... (weitere Beispiele in den neuen Landen, S. 221).

- **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

[30] **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 können den Punkt nur Leute nutzen, die vollständig auf Waffen verzichten.

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

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

[33] **Falkendrache**. Beispiel für ein Vertrautentier: Falkengroßer Drache, der ein Lagerfeuer anzünden kann: 2

Weste (1), Spurensicherungskoffer (1), Teures Fahrzeug (1, inklusive Versicherung), Wildnisüberlebensset (1), ...

- **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. 221).

- **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), Zivilpanzerung (2), ... (weitere in Technophob, S. 200).

Beispiel: Nina hat immer ihren Aktenkoffer (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

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.“

Besonderheiten können die Spezies beschreiben (z.B. Wut der Orks, Anpassung der Katzenmenschen, Flugfähigkeit der Geflügelten oder tragende Stimme der Echsenmenschen), besondere Fähigkeiten (z.B. schnelle Heilung, Magiebegabung oder Tierfreundschaft), 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.[34, 35]

34 **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 151 ein eigenes Kapitel gewidmet ist). Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten. Du findest einige davon bei den Welten (S. 191), 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.

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

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. Allerdings bringen unnötige Risiken unnötige Erschwernisse mit sich)

- Dunkelsicht (+: Du siehst selbst in völliger Dunkelheit wie am hellichten 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 Prophezeihung 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, die in deiner Nähe ist oder mit der du bereits geistigen Kontakt hattest, 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, 16+: eine Galaxie)

- 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 gegen Dich 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.[36])
- 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, Delfine und Tintenfische verstehen sehr viel, ++: Als wären die Tiere Menschen)
- Landet immer auf den Füßen (+: Bis 5 Meter 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. 156)
- Magieresistenz (+: Zauber mit dir als Ziel sind um 3 Punkte erschwert, ++: um 6 Punkte erschwert, du kannst nie Magie lernen, +++: Um

[36] **Gegen Gruppen**. Da beim Kampf im Fokus höchstens 6 gegen dich kämpfen können, musst du mit absolutem Kampfrhythmus und Superben Kampffertigkeiten (21) auch größere Gruppen Straßenschläger (Wert 9) nicht mehr fürchten. Selbst wenn 6 gegen dich gehen, bist du immernoch 6 Punkte besser. Fertigkeit und Vorteil zusammen kosten allerdings 16 Erschaffungspunkte, du gehörst dann also mindestens zu den Erfahrenen.

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)
- 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 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 beliebig Punkte verschieben (siehe Steigern und Schieben, S. 136), 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 trägst, 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. 151)
- Spinnenlauf (+: Du kannst an Wänden oder Decken entlanglaufen)
- Stören (+: Du kannst einen bestimmten Sinn in 2m Radius blockieren, z.B. durch Dunkelheit oder weißes Rauschen; du kannst Leute innerhalb der Zone ausnehmen, ++: Die Blockade ist nicht zu bemerken; Beobachtenden kann auffallen, dass etwas verschwindet, aber sie sehen keine Zone der Dunkelheit o.ä.)
- Tragende Stimme (+: Du kannst 100 Leute übertönen, bei passender Erklärung Bonus von 3,

++: Wenn du willst ist deine Stimme 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, Angriff mit 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. Wenn du eine psychische Wunde nimmst, statt dem Willen eines oder einer Anderen oder deinen Gefühlen nachzugeben, gilt die Wunde sofort als behandelt. 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 eine Person in unmittelbarer Nähe wählen, deren 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)

- Verrückte Erfindungen (++: 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. 136)
- 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, verfällst 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 zusätzlich 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 Grundpfeiner des Kodexes 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, deine Familie. 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 nicht gleich, aber du kannst im Nachhinein merken, was passiert ist, ––: Du glaubst wortwörtlich alles, was man dir sagt, solange es irgendeine Erlärung für die Diskrepanz zwischen dem Gesagten und deiner Erfahrung oder Warnehmung gibt)
- Magnet für Außergewöhnliches (–: du ziehst Seltsames an, egal ob gut oder schlecht)
- 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,[37] oder ein Kind,

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

das zu Hause auf dich wartet, --: Ein Kind, das mit dir reist)

- Tierhaft (-: Du handelst und fühlst wie ein wildes Tier. Du kannst 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 einfach falsch 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. Wenn du eine zur Probe passende Stärke hast, gibt sie dir für diese Probe pro Plus einen Punkt Bonus auf den Beruf.

Fertigkeiten funktionieren ähnlich wie Berufe, mit zwei Unterschieden: Sie bekommen Unterstützung durch bis zu zwei Stärken und ihr Zahlenwert ist 3 Punkte höher.[38] Wähle für jede Fertigkeit bis zu zwei deiner Stärken und schreibe sie dazu. Auf sie stützt du dich, wenn du die Fertigkeit nutzt.[39] Der Grundwert der **Fertigkeit** ist 9 plus 3 pro +. Also bist du mit + bei 12, mit ++ bei 15, mit +++ bei 18 und mit ++++ bei 21. 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.

38

Engeres Gebiet. Im Austausch für ihren höheren Wert haben Fertigkeiten ein deutlich begrenzteres Einsatzgebiet als Berufe. Einzelheiten findest du im Kapitel Fertigkeiten auf Seite 31.

39

Stärken tauschen. Du kannst Stärken tauschen, die eine Fertigkeit stützen, wann immer du die Fertigkeit erhöhst, z.B. durch Steigern oder Schieben (S. 136), selbst dann, wenn sich dadurch der Grundwert nicht ändert.

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.[40]

	+	++	+++	++++	+++++
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.*[41]

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.

[40] **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.

[41] **Einfacheres Würfel-System**. Wenn ihr die Regeln noch weiter vereinfachen wollt, z.B. für Flyerbücher: flyer.1w6.org), nehmt den höchsten passenden Wert plus 1 pro Plus in anderen passenden Werten.

Kapitel 3

Charaktere verkörpern

„Wer bist du? Was willst du?“ — Vorlonen und Schatten, Babylon 5

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.[1] 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 damit deiner Vorstellung deines Charakters besser entspricht. Sprich es vorher mit deiner Runde ab.

[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 keine Antwort weißt.

Als erstes wähle deine Grundantriebe. Wähl für jeden der Bereiche *Wollen*, *Handeln* und *Sein* 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: Grundantriebe

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

Diese Grundantriebe sind, was deinem Charakter Kraft gibt. Wenn er Schicksalsschläge verwinden muss, kann er sich auf sie zurückziehen, doch wenn die Grundantriebe miteinander in Konflikt geraten oder er gezwungen ist, zwischen der Gruppe und einem Grundantrieb zu entscheiden, liefert das Stoff für die großen Heldenepen oder Tragödien.[2]

[2] **Menschen**. Die Grundantriebe 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. 200).

Wollen Für welches Ziel kämpfst du?

Handeln Was lenkt dein Handeln?

Sein Wie willst du sein?

Fragen

Nachdem du nun den Konfliktmotor hast — die Antriebe widersprechen einander oft[3] — 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)*

Passt die Antworten der verschiedenen Charaktere in deiner Runde auf diese 3 Fragen so lange gemeinsam an, bis ihr das Gefühl habt, dass sie damit zusammen Abenteuer erleben werden und wollen. Solltest du Schwierigkeiten haben, schau dir deine Grundantriebe an, wähle aus einer der folgenden Listen oder würfle dreimal und pass das Ergebnis an.[4]

[3] **Kraftquelle**. Weitere Ausführungen zu den Grundantrieben findest du unter 1w6.org/deutsch/anhang/gedanken/was-gibt-dir-kraft

[4] **Eure Ideen**. Wenn ihr tolle Ideen habt, die ihr hier sehen wollt, schreibt sie an ideen@1w6.org

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Aus der Gosse entkommen	Einziger Ort mit Freunden	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	Sucht nach Abenteuern	Hier gibt es Spannung	Steht immer 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 höflich
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	Ohne sie wäre es dröge	Liebenswürdig seltsam
5	Auftrag meiner Kommune	Hier habe ich Freiraum	Offen für alles
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 ihrer 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 haben mich fallen lassen	Mein neues Leben erhalte ich	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. Dann hast du du den letzten Schritt erreichst: Die Beschreibung.

Die Vorderseite: Bild, Beschreibung, Darstellung

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

Die Vorderseite hilft dir, die Außenwirkung deiner Figur 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 / . . . [5] 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

5

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. Das gibt Freiheit.

du in den Kapiteln Name und Darstellung(S. 69), Aussehen und Kleidung (S. 75) und Prägende Erlebnisse und Notizen zu eurer Runde (S. 94).

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.[6] Sollte dir die Wahl des Namens schwerfallen, wähle ihn einfach aus einer der folgenden Listen — oder aus den entsprechenden Listen bei den Welten (S. 191). Fühl dich frei, Vor- und Nachnamen zu mischen. Achtet darauf, dass keine zwei Namen mit dem gleichen Laut anfangen.[7]

6

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 mit dir trägst und die Vorstellung darauf aufgebaut hast.

7

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.

Tabelle 3.6: Beispiele für Namen

Fantasy	Jetzt-Zeit
Antan Karra	Ajila Tatru
Barakon Jowarak	Bren Apane
Calen Eichenfeder	Callá Teaborn
Edaor aus Nies	David Trauhof
Firieth Sian	Edward Frisk
Gomon Nor	Frieda Bauer
Helevorn Eisglanz	Gerda Bannwald
Idrhril Masala	Harald Frey
Jalona Daras	Ida Remmers
Kimikke Antelm	Jochen Schammer
Lacra Mer	Kalle Wetz
Merasme aus Nela	Liam Lenja
Njesz aus Ksche	Mera Mohn
Olavok Norike	Nathan Funk
Redor aus Ksaï	Olf Promm
Sera Sjasaï	Parisé Jambon
Shanis Niel	Raëi Misma
Tomar aus Lawargk	Sedina Ara
Unia Ilis	Trista Halle
Varas Hatz	Ursula Brandt
Zynnak Eli	Zeno Zorn

Tabelle 3.7: Beispiele für Namen, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Azara de Jolin	Arrata Ranka
Bell Apart	Bea Morn
Caspar Berman	Chindee Svaning
Dagaron Twilden	Diro Mar
Emma Weintraut	Felipe Charm
Fehry Garan	Graikes Ai'kars
Fabrice Reber	Han Friese
Gregor Langwald	Ikia Jerne Ada
Helen Reich	Jade Sac
Hygarta Julicja	Korg Sjarasku
Igor Brandt	Meth Ordea
Jéanarra von Kraichgau	Nagami Sachas
Lynn Morrison	Okan Karop
Maja Estenfeld	Prue Elaraj
Nora von Trifels	Ras Tseng
Porthele von Stauffen	Lija Mdvir
Raman Stein	Somika Vilaraj
Somon Aniasse	Tzana Lied
Toloréa Andren	Vaal Upjinde
Ulrich Braun	Wira Kulam
Vera Larabell	Xi'i Ix

„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.[8] Beispiele:

Tabelle 3.8: Beispiele für „Zwei Worte“

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

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

8 **Archetypen**. Hier findest du 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.

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 dort 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,[9] kannst du sie mit einem Dialekt oder Akzent unvergesslich machen.

Der **typische Spruch** ermöglicht dir, auf einfachste Weise in deinen Charakter zu kommen. Er ist dein Signatursatz, ein Äquivalent zu „Schau mir in die Augen, Kleines“[10] 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.

9

Lustige Dialekte. Ein Dialekt ist 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.

10

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.

	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	Hochnäsig	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**: Würfle 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)*

Maße, Aussehen und typische Kleidung

Als nächstes kommen Daten, die oft nachgefragt werden: Alter, 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. 191).

Maße und Daten

- Spezies: Mensch.[☿]
- Alter: Würfle zweimal und multipliziere die Augenzahlen. Addiere 15. Das Ergebnis liegt zwischen 16 und 51, sollte also für die meisten Ideen funktionieren.
- Größe: 170 cm ± W6×3 (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.[11]
- Gewicht: Größe minus 100 ± W6×3 in kg (würfle wie bei der Größe). 40 - 103 kg.

Alter: 15 + (W6 × W6) *(16–51 Jahre)*
Größe: 170 ± (1w6×3) *(155–185 cm)*
Gewicht: Größe - 100 ± (1w6×3) *(40–103 kg)*

[11] **Weiterwürfeln**. Du kannst hier 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.

⚥ Geschlecht und Sexualität

Wenn ihr Beziehungen und Sexualität zu einem Teil eures Spiels machen wollt, ist die reine Wahl der verbreitetsten Geschlechter eine schwache Grundlage. Um etwas Aussagekräftigeres zu erhalten, könnt ihr sexuelle Orientierung und Eigenheiten mit angeben. Vorschläge findet ihr in Tabelle 3.11 (Seite 77).

	-5 -5 -5	-5 -5	-5	direkt	6	66	666
-3	♂→♀ / ♂	♀ / ♂†	♂ / -	♂ / ♀$^{-}$	♂ / *	♂ / ♂$^{-}$	♀ / ♂^{C}
-1	♀→♂ / ♀	♂ / ♀†	♀ / -	♀ / ♂$^{-}$	♀ / *	♀ / ♀$^{-}$	♂ / ♀^{C}
2	♀→♂ / ♂	♂ / ♀$^{\circ}$	♂ / +	♀ / ♂$^{+}$	♀ / ♂*	♀ / ♀$^{+}$	♀ / ♂^{SM}
4	♂→♀ / ♀	♀ / ♂$^{\circ}$	♀ / +	♂ / ♀$^{+}$	♂ / ♀*	♂ / ♂$^{+}$	♂ / ♀^{SM}
-5/6	⚥ / ♀	○ / ♀	♀' / ♂		♂' / ♀	○ / ♂	⚥ / ♂

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 entsprechende 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). *♀': Frau, ♂': Mann, ♂': feminin wirkender Mann, ♀': maskulin wirkende Frau, ○: Geschlecht nicht direkt erkennbar,* ***a→b****: geboren a, lebt als b, ⚥: biologisch nicht eindeutig bestimmbar,* ***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,* ***X***^{SM}*: BDSM,* ***X/****: Geschlecht egal,* ***X/+****: in Gruppen,* ***X/-****: völlig asexuell.* 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.

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.[12, 13]

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: Silberne Haare. Für die **Augen** beginnt er ebenso in Zeile 2 und wirft eine 4: Spalte 4: Walnussbraune Augen.

[12] **Von Dilletanten**. Diese Korrelation ist aus verschiedenen Online-Quellen zusammengeklaubt, teils aus Wikipedia, und nur eine grobe Richtschnur für wirkliche Korrelationen zwischen den verschiedenen Pigmenten. Solltet ihr Biologen oder Genetiker kennen, die sie korrigieren wollen, gebt ihnen bitte die Adresse ideen@1w6.org — bis dahin, nehmt 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®.

[13] **Korrelierte Wahrscheinlichkeiten**. Die sich aus diesen Tabellen ergebende Wahrscheinlichkeitsverteilung ist im Kasten Wahrscheinlichkeiten in gekoppelten Tabellen auf Seite 85 beschrieben.

	-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	kohlschwarz	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

> *„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 Stichwort[14] und mehrere Tabellen mit markanten Kleidungstücken, die schnell ein Bild deines Charakters zeichnen. Mit beidem zusammen solltest du auch dann noch leicht deinen Charakter beschreiben können, wenn du gerade in einer völligen Schreibblockade hängst.

Überleg' dir ein **Stichwort**, oder würfle wie für Hautfarbe (S. 78) auf das passende Genre aus den Tabellen 3.14, 3.15, 3.16 und 3.17 (S. 81). Weitere Beispiele findest du bei den Welten (S. 191).[15]

Für **typische Kleidung** liefern die folgenden Tabellen (3.20, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27, 3.28, 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33, 3.34, 3.35 — S. 86 bis S. 93) mehrere zueinander passende typische Kleidungsstücke für die verschiedenen Genres.

[14] **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.

[15] **Mehr**. Viele, viele, viele weitere Stichworte findest du z.B. unter wortwuchs.net/charaktereigenschaften/.

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

Tabelle 3.16: Stichwort für Science-Fiction

	-5	direkt	6
-3	quirlig	gewitzt	heiter
-1	nüchtern	höflich	diszipliniert
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.[16] 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; 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.[17]

Weitere Beispiele für Männerkleidung:

16 **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.

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

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

Beispiele für Frauenkleidung:

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.[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. Setze 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 hinwillst, 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 zu Kleidung alle anderen Äußerlichkeiten nutzen, vor allem bei -5 und 6.

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

Korrelierte und gewichtete Tabellen
Das EWS verwendet an vielen Stellen gekoppelte 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 komplexe 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 85.

Wahrscheinlichkeiten der Tabellen
Für die **erste** von zwei gekoppelten Tabellen (S. 84) sind alle Zellen einer Spalte zusammengenommen 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	-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 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. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.21.

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

Tabelle 3.21: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.20 als erste Tabelle.

Kleidung für Fantasy-Welten, Frauen.

	-5 -5	-5	direkt	6	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	Ohrringe

Tabelle 3.22: **Oben**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.23.

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

Tabelle 3.23: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.22 als erste Tabelle.

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Männer.

	-5 -5	-5	direkt	6	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. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.25.

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

Tabelle 3.25: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) 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	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. 84) 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. 84) 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. 84) 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. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.28 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Frauen.

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

Tabelle 3.30: **Oben**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) 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	Holzsandalen
4	Mokkasins	Bauchkette	Flickenrock	Leggins	Cargo-Hose
6	Fächer	Tennissocken	Fransenhose	Hot-Pants	Trainingshose

Tabelle 3.31: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.30 als erste Tabelle.

Kleidung für Science Fiction-Welten, Männer.

	-5 -5	-5	direkt	6	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. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.33.

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

Tabelle 3.33: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 3.32 als erste Tabelle.

Kleidung für Science Fiction-Welten, Frauen.

	-5 -5	-5	direkt	6	6 6
-3	Schläfenbuchse	Überwurf	Plastikjacke	Tattoos	Kapuzenshirt
-1	Schutzbrille	Mütze	Firmenhemd	Nylontop	Arbeitsjacke
2	Info-Brille	Halstuch	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. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 3.35.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Holowürfel	Handtasche	Cryptoring	Klauenfinger	Lumpenrock
-3	Schnürstiefel	Plastikhose	Schlüsselkette	Minirock	Tanzschuhe
-1	Schutzstiefel	Werkzeuge	Schwebeplatte	Tragebeutel	Netzhose
2	Stöckelschuhe	Stoffhose	Outdoor-Hose	Hundewelpe	Barfuß
4	Plastikschuhe	Nylon-Hose	Sani-Tasche	Datenpad	Pin-Tasche
6	Stilettos	Fächer	Blasterholster	Gleitskates	Hausschuhe

Tabelle 3.35: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) 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.

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 gegen die Entropie* — auf den Spuren des Kopimismus (inspiriert von Engström, 2013, A Kopimist Gospel).

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

Die Aufgabenteilung zwischen euch lässt sich mit Aufteilungen in anderen Medien beschreiben. 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]

Das klingt nach viel, und ist es auch,[2] aber die SL ist dabei nicht alleine: Die Spielerinnen und Spieler arbeiten zusammen, greifen mit ihren Charakteren die Ideen 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 des Spiels, ob es nun die Taktiken eines Kampfes, die Argumente einer harten Verhandlung oder die Spannungen einer innige 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 Spielerinnuen und Spieler, die sich gemeinsam den Herausforderungen der Welt stellen und die Welt in ihrem Bild formen, sondern auch die kreativen Köpfe hinter den Hauptfiguren, die die Handlung treiben.

Unterstützt werdet ihr von den Regeln. Sie helfen euch, die Klippen des gemeinsamen Erzählens zu umschiffen, dienen als gemeinsame Grundlage, um Konflikte aufzulösen, liefern die Werkzeuge, um spannende Herausforderungen zu schaffen und erleichtern es, ein Abenteuer zu erschaffen, in der

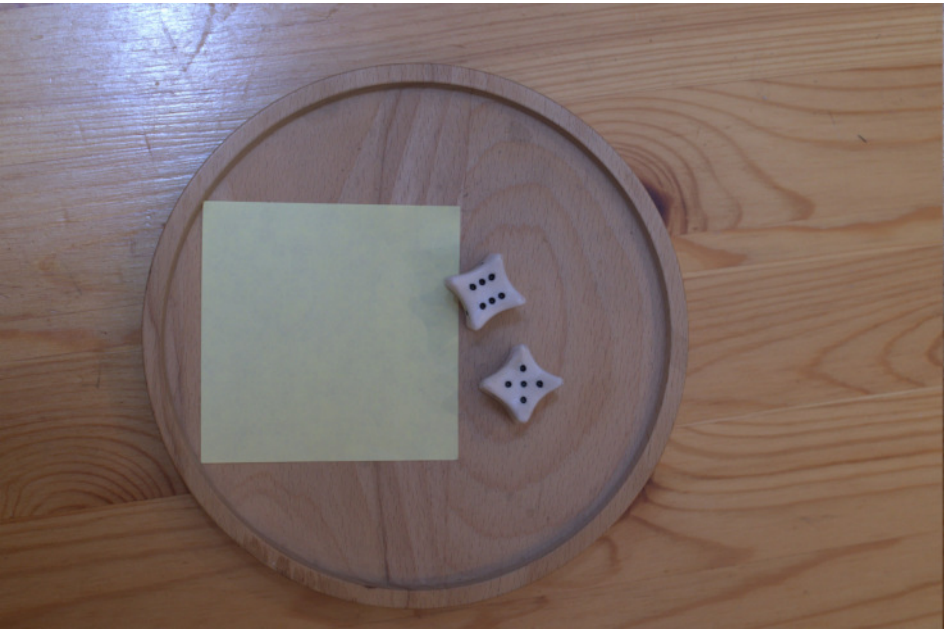
[1] **Klassische SL**. Es gibt Spiele, die die Rolle der SL stärker unter den Spielenden verteilen. Deren Methoden sind mit dem EWS nutzbar. Trotzdem wird hier der klassische Stil beschrieben, da sich bisher noch kein neuer gemeinsamer Stil herauskristallisiert hat, der für die verschiedensten Gruppengrößen und Spielstile funktioniert.

[2] **Du kannst das**. Spielleitung klingt schwierig, aber du kannst es. Deine Gruppe wird dich unterstützen. Und wenn was schief geht, trau dich zu sagen „Tut mir Leid, das war ein Fehler. Sollen wir die Uhr zurückgehen oder hier weitermachen?“

alle Charaktere glänzen können und die Wünsche aller Spielerinnen und Spieler und der SL gleichermaßen ihren Einschlag finden.[3]

Um diese Regeln geht es jetzt.

[3] **Rollenverteilung**. Die Aufteilung in SL und Spielerinnen und Spieler erleichtert die Kooordination der Runde. Ihr müsst euch einig sein, was passiert. Da die SL die Umgebung übernimmt, 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 das gelingt, hat die ganze Gruppe eine gemeinsame Vorstellung der Situation.



Aufgaben und Prinzipien der Regeln
Die Regeln sind in drei Aufgabenbereiche gegliedert:

- Ablauf der Runde am Tisch (S. 97),
- Handlungsauflösung (S. 106) und
- Entwicklung der Figuren (S. 136).

Das EWS folgt dabei 3 Prinzipien:

- **Konkret**: Jeder Wert hat eine Bedeutung in der Spielwelt.
- **Direkt**: Würfelwürfe treffen Entscheidungen und verändern die Situation.
- **Einfach saubere Regeln**. *Regeln*: Das EWS legt Abläufe fest. *Sauber*: Die Regeln setzen ihre Bedeutung um. 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 die Anderen an, fragt wer wann kann und organisiert Zeit und Spielort.[4]

Das Spiel beginnt, wenn ihr alle zusammen seid, euch unterhalten habt und jemand fragt „fangen wir an?“. Wenn alle bereit 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. Wenn ihr online spielt, oder im Freien, nutzt ein anderes Signal, das euch sagt: „jetzt spielen wir“. Löscht die Kerze, oder ändert das Licht wieder, 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.[5, 6] Antworten auf Fragen laufen wie jedes andere Gespräch, doch die Beschreibung der Szenen 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 Charakter gehört dir. Ein Charakter verändert sich nur durch Entscheidung seines Spielers oder seiner Spielerin, oder durch Interaktion mit anderen Teilen des Spiels. Für diese Interaktion gibt es die Spielregeln. Wenn es für etwas keine Regeln gibt, improvisiert ihr, was plausibel erscheint. Auch Veränderungen, durch die

4

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 es, wenn es immer wieder der oder die gleiche ist. Außerdem ist „verlässlich organisieren“ eine oft unterschätzte Fertigkeit.

5

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.

6

Planung. Szenen zu entwickeln ist Teil der Erschaffung von Abenteuern.

sich der Einfluss eines Charakters in Interaktionen ändert, laufen über die Spielregeln.[7]

Dabei arbeitet ihr zusammen daran, einen für euch alle schönen Spielabend zu schaffen, und achtet darauf, die Handlungen der anderen wohlwollend[8, 9] zu betrachten: Ihr seid Freunde und ihr verhelft euch gegenseitig zu einem tollen Abend; selbst dann, wenn sich eure Figuren streiten oder ihr euch kaum kennt.

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.“).

7 **Schwächer**. 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.

8 **Wohlwollen**. Laut Wiktionary „positive Einstellung gegenüber jemandem oder etwas“. Wenn ihr euch wohlwollend betrachtet und gegenseitig wertschätzt, kann aus eurer Runde etwas entstehen, das Jahrzehnte überdauert.

9 **Offen ansprechen**. Wohlwollend bedeutet nicht, Probleme zu verschweigen. Wenn euch etwas PRobleme macht, dann sprecht es möglichst früh an. Oft ist es sinnvoll, die betreffende Person außerhalb der Runde anzusprechen, weil die Ausprache in der Gruppe schnell als bloßstellen ankommen kann.

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 könnt ihr eure Handlungen auf dem gemeinsamen Konsens 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 gut ist? Grundlegend gilt: Wichtiger als die Regeln ist, dass ihr euch Alle in der Gruppe angenommen, wertgeschätzt und geborgen fühlt. Intensives Spiel erwächst aus Vertrauen.

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, arbeiten dann über die weiteren Szenen an der **Lösung der Aufgabe**[10] und gleichzeitig an ihren **eigenen und gemeinsamen Zielen** 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.[11]

In der **letzten Szene** klingt der Abend aus.[12]

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. 136) und ihr sucht für jeden Charakter mindestens eine tolle Szene.[13]

Zum **Abschluss** besprecht ihr, wann ihr euch wieder trefft, oder wer die Organisation übernimmt, packt zusammen, räumt vielleicht gemeinsam auf und verabschiedet euch; hoffentlich voller Vorfreude auf den nächsten Spielabend.[14]

10 **Grundantriebe**. Gute Quellen für Aufgaben findest du über die Kernaantriebe. (S. 61)

11 **Wie schaffst du Höhepunkte?** Einen Höhepunkt zu wollen kann einschüchtern. Die Methode ist allerdings einfach: Arbeite darauf hin, dass etwa eine halbe bis eine Stunde vor Ende noch einmal etwas spannendes passiert. Nimm dir eine kurze Zuszeit, .B. auf der Toilette, und schreib dir auf, was in dem Spielabend schon interessantes passiert ist, aber noch nicht aufgelöst ist. Versuch dann etwas davon einzubringen.

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

13 **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

Beispiele für Bestandteile von Szenen
Die Aufgaben:

- Einen Kriminalfall lösen
- eine Höhle untersuchen
- eine Bedrohung aufhalten
- Gefangene retten

Eigene und gemeinsame Ziele:

- reich werden
- Freunden helfen
- Geheimnis entschlüsseln

Höhepunkte:

- Grundrechtsverhandlung
- Kampf
- Konfrontation mit dem Gegenspieler oder der Gegenspielerin des Abends

Letzte Szene:

- Gemeinsames Abendessen
- Höhepunkt, z.B. Sieg oder Siegesfeier
- Andeutungen auf weitere Spielabende, z.B. Cliffhanger oder mysteriöse Kommentare von Leuten

14

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.

Handlungsauflösung

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

Ihr sagt, was ihr vorhabt. Wenn unklar ist, welche Folgen das haben kann, nennt die SL mögliche Auswirkungen.[15] Dann würfelt ihr, wie es ausgeht, und beschreibt, was passiert.

Es gibt zwei Arten von Handlungen: Ohne Gegenwehr und mit Gegenwehr.

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!"*[16]

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

15 **Folgen**. Mehr dazu bei den Auswirkungen (S. 111).

16 **Begrenzte Zeit**. Zeit als Begrenzung zu nutzen funktioniert oft. Vielleicht können nicht alle ein Meisterwerk schaffen, aber die meisten Herausforderungen wären mit beliebig viel Zeit einfach. Begrenzte Zeit macht sie spannender.

den Effektivwert. In ihm sind die Stärken bereits 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 hast. Spezialisierungen erhalten keine Boni durch Plusse des ihnen zugrunde liegenden Wertes; er ist schon im Wert der Spezialisierung eingerechnet. *„Leni hat Tischlerin gelernt, ich kenne 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:[17, 18] *„Eine 6! Und noch eine! Und eine 5. Das ist Wert Plus 12! Die letzte Augenzahl ist 5.“*[19]

Wenn dein **Ergebnis** 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 3 Punkten gibt es entweder bleibende Effekte (Faustregel: 1 Woche lang Vorteile) oder größere Auswirkungen. Ab 9 Punkten Differenz hast du einen

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

18 Die **letzte gewürfelte Augenzahl** beschreibt oft Nebeneffekte. Wenn sie Auswirkungen hat, wird das bei spezifischen Regeln explizit beschrieben. Nach einer oder mehreren 6-ern oder 5-ern ist die letzte gewürfelte Augenzahl die Augenzahl des Wurfes, der die Reihe beendete. Nur auf diese Art kann die letzte Augenzahl eine 5 oder 6 sein. *Bei 663 ist die letzte Augenzahl 3.*

19 **Kritisch**. Zwei 6-er sind ein Herausragender Erfolg, drei 6-er ein Kritischer, der es Wert ist, gefeiert zu werden. Zwei 5-er sind ein Patzer, drei 5-er ein kritischer Felhschlag. Kritische Ergebnisse können die Situation grundlegend ändern. Sie sind eine gute Begründung, um den genutzten Wert zu steigern (Steigern und Schieben, S. 136).

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!“*

> **Ergebnis**. Das Ergebnis eines Wurfes ist Effektivwert ±W6 +1 pro Plus in Unterstützendem. Bei **Berufen** ist es Wert ±W6 +1 pro Plus in passenden Stärken +1 pro Plus in Unterstützendem.

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, und auf dem Tisch siehst du sogar 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: Beschreibe, was du vorhast. Wähle einen Wert, zähle Unterstützendes hinzu (+1 pro Plus). Wirf einen ±W6. Addiere oder subtrahiere das Gewürfelte. Erreicht das Ergebnis den Mindestwurf oder bist du darüber, gelingt die Probe. Das Ergebnis zeigt, wie gut die Probe lief, die Differenz zeigt, wie viel sie erreicht. Beschreibt, wie die Situation dadurch weitergeht.

Schwächen: Stolpersteine

Charaktertreu scheitern.

Wann immer du würfelst, während der Trigger einer deiner Schwächen aktiv ist, besteht die Gefahr, über die Schwäche 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.

Über eine Schwäche zu stolpern bedeutet, dass du nicht das Würfelergebnis nutzt, sondern -20. Üblicherweise schlägt dadurch was immer du vorhattest spektakulär fehl: 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.

Wenn mehrere Schwächen gleichzeitig getriggert sind, addieren sich ihre Stufen; die schlimmsten zuerst. Schwächen werden allerdings nie bei geraden Zahlen getriggert. Wenn du Faul -- und Verfressen - bist, und die angeboten wird, dich doch erstmal in den Sessel zu setzen und ein paar Snacks zu essen, statt Straftaten sofort zu melden, dann wirst du bei einer 5, einer 3 oder einer 1 dadurch so sehr abgelenkt, dass dir etwas heftig misslingt; bei 5 und 3 wegen Faulheit, bei 1 wegen Verfressenheit. Hast du zusätzlich noch Korrupt -, wähle wenn du mit einer 1 stolperst, was als Grund besser passt.

Bei 3 getriggerten Schwächen auf Stufe 1 stolperst du also bei jeder ungeraden Zahl.

Beispiel: Roland ein nachtragender (–) Kollege von Nina steht beim Chef, um Nina den Rücken freizuhalten. Er beginnt mit „Nina würde nie etwas aus der Waffenkammer entwenden, da können sie sicher sein! Ich habe noch nie erlebt, wie sie auch nur einen Fußbreit von der Pflichterfüllung abgewichen wäre“. Die SL lässt ihn auf seinen Beruf würfeln, um den Chef zu überzeugen.

Charakter gegen Personen: Wettstreite mit Gegenwehr

„Ich gewinne gegen Dich!“

Deine Spielfigur steht einer Person gegenüber, die ein widerstreitendes Ziel verfolgt. In einem Wettstreit kann nur eine von beiden gewinnen. Je nachdem, wie deutlich 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.[20]

[20] **Erreichtes**. Die Ergebnisse der beiden Würfe eines Wettstreites geben einen Hinweis, was jeweils erreicht wurde. Bei einem Kochwettstreit können z.B. beide Essen toll sein. An den Ergebnissen seht ihr, wie gut das jeweilige Essen schmeckt.

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.

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.[21]

[21] **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.

Auswirkungen

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

- **Gerichtet**: Ein einzelner Wurf mit einem einzelnen Effekt. Wer verliert, kann verletzt werden.[22] 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**: Eine längere Interaktion, bei der sich beide verändern, 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. Genauso

[22] **Stärker werden**. Alle Auswirkungen hier sind Schwächen oder Verluste von Handlungsfreiheit, denn Stärker zu werden wird über die Regeln zum Steigern und Schieben (S. 136) abgehandelt und ist unter der Kontrolle der Spielerinnen und Spieler. Sie entscheiden, welche der Herausforderungen ihre Figuren stärker machen und lenken so deren Entwicklung. Ausnahmen dazu stehen auch im Kapitel Steigern und Schieben (S. 136).

gilt hier: Je deutlicher dein Sieg, desto weniger Auswirkungen betreffen dich. Wenn ihr das gleiche Ergebnis habt, gewinnt wer angefangen hat.

Wunden als Auswirkung: Stolpersteine oder Erschwernis

Eine Verletzung, die schlimm genug ist, um die Figur zu behindern, wird als Wunde in dem Charakterheft eingetragen. Sie erhöht das Risiko aller Handlungen, bis sie behandelt wurde.[23, 24, 25] 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 Erste Hilfe gegen 9, erschwert um 3 pro Wunde.

Die Wunde bleibt bestehen, doch für jedes Plus in der für die Wunde gewählten Stärke kannst du eine behandelte Wunde kompensieren, so dass sie dich nur behindert, wenn jemand sie gezielt anspricht oder du eine Fertigkeit oder Spezialisierung nutzt, die durch die verwundete Stärke unterstützt wird. Das gilt auch, wenn du die Stärke zur Unterstützung eines Berufs nutzt.[26] Sie funktioniert wie eine zusätzliche Schwäche Stufe 1. Ist nur sie getriggert, gilt eine gewürfelte 5 als -20.

Wenn du mehr Wunden hast, als Plusse in der Stärke, gilt die Stärke als **gebrochen** und die überzähligen Wunden können nicht behandelt werden, bis eine andere Wunde heilt. Zusätzlich gilt die Stärke wie bei einer behandelten Wunde als triggerbare Schwäche, wenn du also etwas Unterstütztes nutzt, kannst du sowohl über die Wunde als

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

24 **Tod riskieren**. Wenn eine Figur in Situationen kommt, in denen der Tod wahrscheinlich wird, kann die SL explizit sagen, dass es hier gefährlich wird, und fragen, ob ihre Spielerin oder ihr Spieler das wirklich riskieren will oder lieber einen anderen Weg wählt. Ist das Risiko gewollt, dann gibt es echten Tod in den Regeln: Ab sechs Wunden ist die Figur tot. Kritische Wunden zählen dreifach.

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

auch über die gebrochen Stärke stolpern. Behandlungsversuche geben nur eine Erleichterung auf Heilungsproben für andere Wunden von 1 pro Plus im genutzten Wert.

Kritische Wunden sind besonders schwere Folgen. Sie heilen langsamer. Es gibt sie nur bei Kampf im Fokus (S. 124) und in anderen Modulen.

Über Wunden stolpern

Wenn du eine unbehandelte Wunde hast, gilt jede gewürfelte 2 als -10. Bei zwei unbehandelten Wunden gilt auch die 4 als -10. 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 trifft dich je nach Situation. Wenn sie in einer bestimmten Situation greift und du sie ignorieren willst, z.B. weil dein 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).[27, 28]

Wer bewusst eine deiner behandelten oder unbehandelten Wunden angreifen will, kann sich den Wurf um 3 Punkte erschweren, um auf die Wunde zu zielen. Dadurch gelten bei deinem Wurf alle ungeraden Zahlen (5, 3 und 1) als -20, als hättest du 3 Stufen getriggerter Schwächen.

Ein Beispiel: Roland wird bei seinen Ermittlungen in einer Kneipe von einem jungen Mann angesprochen, der über den Abend hinweg immer

26

Stärke für Widerstand. Da Wunden auf eine Stärke dich stolpern lassen können, wenn du eine durch sie unterstützte Fertigkeit oder Spezialisierung nutzt, ist es sinnvoll, eine Stärke zu haben, die keine Fertigkeit oder Spezialisierung unterstützt (oder nur wenige), sondern v.a. für Widerstand gedacht ist. In vielen anderen Spielen gibt es dafür Konstitutaion. Im EWS suchst du dir die Stärke selbst aus, wenn du sie willst.

27

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 Würfelergebnisse außer der 6. Eine gewürfelte 6 ist allerdings immer positiv.

28

Minus 10. Während beim Stolpern über Schwächen der Wurf als -20 gilt, ist es bei Wunden nur -10, weil hier gerade Zahlen getauscht

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 frischen Wunde auf *Abgebrühtheit* nach Hause geht, die diesen Abend eine gewürfelte 2 in −10 verwandelt. Entscheidet er sich für die Wunde, hat er ein paar Wochen lang eine behandelte Wunde auf Abgebrühtheit, so dass er auf Kommentare zu seinen Vorlieben schnell gereizt reagiert.[29]

Roland entscheidet sich für die Wunde, geht nach Hause und fühlt sich nach ein paar Folgen seiner Lieblingsserie wieder gut. Die Wunde ist behandelt. Am nächsten Tag verhört er eine Verdächtige aus dem Drogenmilieu. Als er beginnt, ihr auf den Zahn zu fühlen, sagt sie plötzlich „ach, konnen Sie, ich habe gesehen, wie es gestern zwischen Ihnen und Jelan gefunkt hat. Sie haben das doch sicher schon alles als Bettgeflüster gehört.“ Damit triggert sie die Wunde. Rolands Spieler muss jetzt entweder entscheiden, ob er der Wunde nachgibt und das Verhör abbricht, oder ob er weitermacht. Er macht weiter und würfelt bald auf Verhören. Der Würfel zeigt eine 2, die Wunde greift also. Rolands Spieler erzählt, wie er nach dem Kommentar zur letzten Nacht aufsteht, die Verdächtige anschreit

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.

[29] **Bleibende Effekte**. Die Dauer der Effekte hängt von der Art der Handlung ab. Korperliche oder emotionale Wunden heilen meist nach ein paar Wochen. Erschöpfung dagegen heilt meist nach einer Nacht. Der Folgen von Forderungen können länger bleiben. Die Aufgabe in einem Turnier ist z.B. bleibend (verloren bleibt verloren). Erschwernisse oder Erleichterungen für Proben sollten auf ein paar Wochen begrenzt bleiben.

und aus dem Raum stürmt. Bei dieser Spur wird er nicht weiter kommen.

Wunden heilen

Um die Wunde loszuwerden, würfle einmal pro Woche eine Probe auf die verwundete 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.

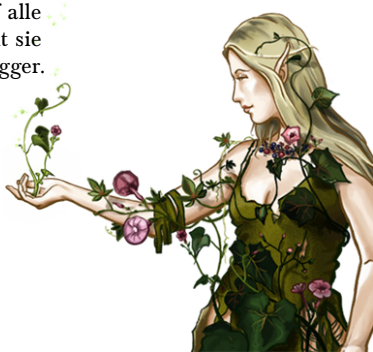
Nach einer Woche, oder nach professioneller Unterstützung (z.B. einer Probe in Erster Hilfe oder Kräuterkunde gegen 9 plus 3 pro Wunde) gilt sie wieder als behandelt und der Spieler oder die Spielerin kann die nächste Heilungsprobe würfeln.

Professionelle Unterstützung kann pro Wunde eine zusätzliche Heilungsprobe bringen und gibt pro Plus (+) des genutzten Wertes des oder der Behandelnden +1 auf die Heilungsprobe.

Beispiel: Einer Woche nach seiner Begegnung mit dem jungen Mann würfelt Rolands Spieler auf *Abgebrühtheit* mit einem Mindestwurf von 9. Die Probe gelingt und Rolands Wunde heilt. Ab jetzt kommt Roland wieder gut mit solchen Kommentaren klar.

Kritische Wunden

Erreicht in einem gerichteten Wettstreit die Differenz den Wert der Stärke, verursacht das eine kritische Wunde. Sie gibt 6 Punkte Abzug auf alle Proben, bis sie behandelt wird. Zusätzlich gilt sie als Schwäche Stufe 3 mit einem passenden Trigger.



Eine kritische Wunde heilt in 3 Schritten: Mit jeder erfolgreichen Heilungsprobe sinkt die Stufe der Schwäche um 1. Wenn die Schwäche auf 0 sinkt, gilt die kritische Wunde als geheilt.

Die Schwäche der kritischen Wunde kann in einem Wettstreit ohne Abzug getriggert werden, wenn sie für den Wettstreit relevant sein könnte. Sie gilt als getriggert, wenn dein Gegenüber darauf zielen will. Hast du eine teilweise geheilte Wunde, kann sie entweder ohne Abzug getriggert werden, dann stolperst du je nach verbleibender Stufe der Schwäche, oder mit Abzug von 3, dann stolperst du bei -5, -3 und -1.[30]

Beispiel: Hast du eine bereits bereits um einen Schritt geheilte kritische Wunde, so dass sie nur noch als Schwäche Stufe 2 gilt, kann dein Gegenüber sie entweder ohne Abzug triggern, dann gelten bei dir -5 und -3 als -20, oder mit einem Abzug von 3, dann gelten bei dir -5, -3 und -1 als -20.

[30] **Ende**. Wenn du eine kritische Wunde erhältst, kannst du in der aktuellen Szene meist nicht mehr viel bewirken.

[31] **Warum fordern?** Wenn zwei in Konflikt miteinander geraten, haben sie nur selten das Ziel, ihr Gegenüber zu verletzen. Sie wollen etwas erreichen. Durch Forderungen bedeuten Kämpfe nicht nur gegenseitiges Schwächen, bis eine Seite aufgibt, sondern können Veränderungen bewirken, ohne das Danach jemand schwächer ist. Forderungen unterstützen es darüber nachzudenken, was man eigentlich erreichen will, indem sie eine Alternative zum Gegenseitigen Verletzen bieten. Gleichzeitig verlangen sie eine Entscheidung: Wie viel ist es dir wert, die Forderung abzulehnen?

Auswirkungen eines gerichteten Wettstreites; Einfach schnell würfeln

Wenn du einen gerichteten Wettstreit verlierst, wählst du eine passende Stärke. Ist die erzielte Differenz größer als die Schwelle der Stärke, hat die Niederlage bleibende Auswirkungen. Dein Gegenüber kann dann etwas von dir fordern; eine Handlung mit bleibenden Folgen.[31]

Du entscheidest, ob du die Forderung annimmst — 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 dein Charakter stark bleibt, dafür aber eine **Wunde** auf die gewählte Stärke erhält. Wenn das Ziel deines Gegenüber ist, dich zu verletzen, dann sind Auswirkungen auf jeden Fall Wunden.

An die Substanz: Das Ein Wurf System

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

Proben an die Substanz haben deutlich stärkere Auswirkungen als gerichtete Wettstreite: 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 Handlungen im Sinn des oder der anderen sein oder behindernde Wunden. Du entscheidest über die Auswirkungen, die dich treffen.Wer besiegt wurde ist zusätzlich **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 bedeutet hängt von der Art des Wettstreits ab. Im Kampf heißt es meist Handlungsunfähig, also so weit erschöpft oder in Schmerzen oder verängstigt, dass die Figur nicht mehr eingreifen und das Kampfgeschehen höchstens passiv verfolgen kann.[32] In anderen Situationen kann es durch Frustration, Fesseln, Angst, Demotivation, Peinlichkeit, moralische Zwickmühlen

[32] **Ohnmacht**: Üblicherweise wird Handlungsunfähigkeit 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. Bei allem Wunsch nach Plausibilität bleibt das EWS ein Spiel. Jemanden wegen eines Wurfes aus dem Spiel zu nehmen ist langweilig.

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 die Figur 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 Handlungsunfähigkeit länger wären: Bis die Situation sich ändert (bzw. die Szene wechselt).

Zusätzlich zur Handlungsunfähigkeit haben Verlierende meist 3 oder mehr **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 gewonnen hat, kann für 3 oder mehr aufgegebene Wunden oder eine kritische Wunde eine größere oder länger währende Forderung. Sein Gegenüber muss allerdings nicht

annehmen, sondern kann auf den kleineren Forderungen bestehen. Solche großen Entscheidungen soll der oder die Betroffene selbst treffen. Die Ergebnisse eurer Würfe zeigen gleichzeitig, wie gut ihr absolut wart. Wenn ihr eine 18 habt und euer Gegenüber eine 20, habt ihr zwar verloren, das Ergebnis war aber trotzdem hervorragend.[33]

Für gute Spielbarkeit sollte eine Figur 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 endgültig, wie wir mit deiner Dienerin verfahren!“ An diesem Punkt verlangt die SL einen Wettstreit, um besser abschätzen zu können, wie sich die Situation entwickelt. Da beide heftig austeilen, 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. Es erreicht 3 Punkte, aber noch nicht 6. 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 Patri-

33 **Gegeneinander und gegen die Welt**. Es gibt auch Wettstreite, in denen sich beide verändern. Legt dafür einen Mindestwurf fest. Beide würfeln. Das höhere Ergebnis legt fest, wie viele Auswirkungen es insgesamt gibt: Je 3 Punkte über dem Mindestwurf gibt es eine Auswirkung. Verteilt die Auswirkungen gleichmäßig auf beide; bei ungeraden Zahlen eine mehr zum niedrigeren Ergebnis. Dann verschiebt je 3 Punkten Differenz zwischen beiden Ergebnissen eine Auswirkung wie bei einem Wettstreit an die Substanz.

zia 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“. Sie 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.[34]

[34] **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.

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. Es beginnt, wer zuerst einen Angriff ansagt. 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 ist als die Waffe.

Wenn nur eine Seite eine Fernkampfwaffe hat (z.B. eine Pistole oder einen Bogen) und auf Abstand ist, muss die andere zwischen einer und drei Forderungen dafür aufgeben, die Distanz zu überbrücken:[35] 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 3 Schritte auseinander sind. Wer diese Forderungen nicht nutzt, kann nicht gewinnen; die andere Seite wird also nicht kampfunfähig.

Wie bei anderen Wettstreiten an die Substanz könnt ihr Forderungen stellen, könnt allerdings statt einer Forderung auch direkt eine Wunde ansagen, dann bleibt der Getroffenen keine Wahl.

Wenn ihr würfelt, um den Ausgang von Kämpfen zwischen von der SL gelenkten Figuren festzustellen, ist es meist sinnvoll, direkt Wunden zu nehmen, damit diese Kämpfe schneller sind.

35

Kampfdynamik. Durch die Verwendung von Forderungen zum Überbrücken der Distanz kann jemand mit Nahkampfwaffe jemanden mit Fernkampfwaffe immernoch oft besiegen, allerdings selten ohne Wunden zu erhalten. Die Bewegung bedeutet, dass er oder sie sich damit von der Gruppe entfernt. Ein einzelner Schwacher Scharfschütze wird so weniger gefährlich. Das Ziel dabei ist eine höhere Kampfdynamik: Ihr habt eine Chance zu gewinnen, wenn ihr euch bewegt, geht damit aber auch Risiken ein.

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.

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**[36] 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 Person angreift, erhält sie im ersten ersten Kampf einen Abzug von 3. Im zweiten ist sie entweder besiegt, oder ihr seid nicht mehr in der Überzahl. Bei 2 gegen 2 erhält niemand einen Abzug. Teilt euch immer in Kampfgruppen, bei denen auf einer Seite jeweils nur eine Person steht. Wer in Überzahl ist entscheidet üblicherweise über die anfängliche aufteilung. im Zweifel gewinnt Plausibilität. Wer gerade angreiften könnte, aber noch nicht gewürfelt hat, kann die Gruppe wechseln,

[36] **Kampf gegen Schwache**. Wenn eure Figuren gegen mehrere Schwache kämpfen, könnt ihr das Spiel beschleunigen, indem ihr Forderungen gegen sie ignoriert: Wer verliert ist besiegt (bzw. hört auf zu kämpfen). Das einzige, was ihr beachten müsst, sind dann die Wunden, die ihr selbst erhaltet, und wer von der Gegenseite noch kämpft.

hat dann allerdings einen zusätzlichen Abzug von 3 auf den Wurf.

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. Der Wächter erhält damit nur 2 Wunden und der Schläger 4.[37] 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 Patrizias würfelt Spielerin eine 6, wirft den Würfel erneut und hat eine zweite 6 und dann eine 4.[38] 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; sie fordert Antworten.

Als Patrizias Klinge das erste mal an seinem Hals liegt, fragt sie „wer hat dich geschickt?“. Statt einer Antwort springt er zurück und sie erwischt

37

Andere Möglichkeiten. Bei einer Differenz von 6ohätte der Wächter nur eine Wunde erhalten, der schläger 5. Bei Differenz 2 hätten beide 3 Wunden erhalten.

38

Kritischer Erfolg. Die zwei 6-er sind ein Beispiel für einen Kritischen Erfolg. Er Tritt durchschnittlich bei einem von 36 Würfen auf.

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. Wütend durchtrennt sie seine Kniesehnen statt ein drittes Mal zu fordern und lässt ihn besiegt liegen. Dann stützt sie den verletzten Wächter und beide setzen ihren Weg gemeinsam fort.[39]

Kampf im Fokus: Gerichtete Wettstreite

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

Wenn ihr einen Kampf Handlung für Handlung erleben wollt, ist jeder Angriff ein gerichteter Wettstreit. Wer gewinnt, trifft.[40]

Ist die andere Seite sich des Angriffs nicht bewusst oder ignoriert sie ihn, würfel stattdessen eine Probe gegen Mindestwurf 9.

Dazu haben Waffen einen Schadenswert und Schutzkleidung einen Schutzwert: Der Schadenswert des oder der Treffenden wird zur im Wettstreit erzielten Differenz dazugezählt, 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**

39 **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 werden. Der Sieg hätte schal sein können, da viele der Forderungen einen Verrat an Krys hätten beinhalten können: Keas Rückversicherung.

40 **Inspiration**. Die Leitlinie für Kämpfe im EWS ist der Anfang des Kampfes um Osgiliath im Herr der Ringe Film. Das ist die

Wunde. Eine kritische Wunde beendet den Kampf meist.

$$\text{Schaden} = \text{Diff} + \text{Waffe} - \text{Schutz} \quad (4.1)$$
$$\text{Schaden} > \text{Schwelle} \Rightarrow \text{Wunde} \quad (4.2)$$
$$\text{Schaden} > \text{Wert} \Rightarrow \text{Kritische Wunde} \quad (4.3)$$

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.

Schadenswerte von Waffen und Schutzwerte von Rüstungen findest du im Kapitel Waffen, Rüstungen und Schilde (S. 45). Bei der Erschaffung gilt, dass ihr für jeden starken Wert 6 Punkte Schutz, Schaden oder Schild wählen könnt. Für einen Erschaffungspunkt könnt ihr also z.B. ein Schwert (4) und wattiertes Leder (2) kaufen.[41]

Geschwindigkeit, die das EWS erreichen soll, allerdings mit niedriger Tödlichkeit für eure Figuren, weil sonst das Spiel zu schnell vorbei ist.

41

Teilrüstung. Wenn ihr mit trefferzonen spielt, könnt ihr Teilrüstungen kaufen, z.B. Armschienen. Eine Teilrüstung kostet nur ein Drittel einer normalen Rüstung, schützt aber nur eite Trefferzone., kommt also nur zum Tragen, wenn die Gegenseite eine der Trefferzone entsprechende Zugenzahl hatte.

Taktik

Du kannst wie in Kämpfen an die Substanz entscheiden, dich nur zu verteidigen. Dann erhältst du 6 Punkte Bonus, verursachst allerdings keinen Schaden, wenn du den Wettstreit gewinnst.

Wenn du versuchst, aus dem Kampf zu entkommen, erhältst du einen Bonus von 9 Punkten, kannst aber selbst bis zum nächsten Angriff deines Gegenüber keine eigenen Angriffe starten und verursachst keinen Schaden, wenn du gewinnst.

Fernkampf

Hat im Kampf nur eine Seite Fernkampfwaffen und sind beide Seiten außerhalb Nahkampfreichweite, kann die Seite ohne Fernkampfwaffe entscheiden, entweder in Deckung zu gehen (wenn es plausible Deckung gibt) oder zu versuchen, ihr Gegenüber zu erreichen — also Schaden zu verursachen. Versucht sie, ihr Gegenüber zu erreichen, erhält sie 6 Punkte Abzug.

Gute Deckungsmöglichkeiten erschweren Fernkampfangriffe um 3 Punkte. Wenn du reine Verteidigung nutzt und gewinnst, kannst du entweder in voller Deckung kommen (wenn es entsprechende Deckung gibt), näher bei deinem Gegenüber, oder anderweitig die Position ändern.

Bist du in voller Deckung, kann dein Gegenüber dich nicht mehr auf die gleiche Art angreifen, bis entweder du selbst angreifst oder jemand von euch die Position ändert. Ändert dein Gegenüber die Position gelten üblicherweise mindestens noch 3 Punkte Erschwernis durch Deckung.

Verzichtest du auf die Deckung, kannst du mit 3 Punkten Differenz aus 10m Entfernung in Nahkampfreichweite kommen, also in der nächsten Handlung ohne Abzug Schaden verursachen.

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.[42, 43] 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. Bei den Handschellen forderst du dann implizit: Leiste keinen Widerstand.[44]

Überzahl

Wer mehr als einer Person gegenübersteht, erhält für Jede Person 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. Du kannst Gruppen wechseln, wann immer du angreifen könntest. Sind die zwei Gruppen weniger als 5 Meter auseinander, kannst du direkt wechseln, ansonsten musst du eine oder mehrere Handlungen für Bewegung aufwenden. In eine andere Gruppe einzugreifen, die nah genug ist, damit das plausibel ist, gibt 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 (Effektivwert in Schwertkampf 24) verliert dann wahrscheinlich gegen Straßenschläger (mit einem Wert von 9).

Je nach Situation kann die Überzahl stärker begrenzt sein. 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

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

43 **Schwung**. Innehalten kostet Schwung, so dass der Schaden niedriger sein könnte, aber wir ignorieren das, damit Forderungen leichter 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.

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

Rücken (solange niemand auf den Tisch 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.[45, 46] 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.[47]

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 Erschwernis 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, entwaffnet bei einer Wunde oder verhindert Rennen,
- Hand oder Fuß: -6, entwaffnet bei jeglichem Schaden oder verhindert die Flucht,
- Kopf: -6, eine Wunde beendet den Kampf, und
- Auge: -9, beendet bei jeglichem Schaden den Kampf, solange das Gegenüber nicht gerade unter schweren Kampfdrogen steht..

Du kannst auch explizit Entwaffnen ansagen, ohne auf die Hand zu zielen. Auch das hat dann

45

5 gegen 1. Bei 3 Leuten mit einer Person in der Mitte ist es 1 gegen 4, wenn sich die größere gruppe gleich verteilt. Sollten sie sich auf eine Person konzentrieren, können bis zu 5 gegen 1 gehen, also einen Abzug von 12 bewirken. Dafür hat eine Person dann ur 3 gegen sich.

46

Schutz. Wenn ihr die Person in der Mitte schützt, die Angreifenden aber trotzdem sie angreifen, erhalten die drei Angreifenden, die das machen, 6 Punkte Abzug, die geschützte Person in der Mitte aber keinen.

47

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

einen Abzug von 3, verursacht aber keinen Schaden, wenn du triffst.

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 dadurch blocken könnnen, 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.

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.[48, 49]

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. Hät-

48

Kategoriesystem. Das ist eine Vereinfachung der Regeln aus dem Kategorie-Modul (S. 244). 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.

49

Schutz Null. Wenn du einen Schild hast, verursacht ein Angriff nur Schaden, wenn das Ergebnis größer ist, als der Verteidigungswurf. Ein Schild mit Schutz 0 sorgt also dafür, dass bei Gleichstand kein Schaden verursacht wird.

te Gwen 5 Punkte Differenz gehabt (mehr als die Stärke des Schilds), dann hätte sie den Schild umgangen und 5 (Differenz) + 6 (Axt) - 3 (Rüstung) = 8 Punkte Schaden verursacht.

Unterstützen

Wenn du siehst, dass jemand angegriffen wird, und du na genug bist, kannst du mit einem Abzug von 3 dazwischenspringen. Wenn du verlierst, kann dein Gegenüber entscheiden, auf Schaden zu verzichten und stattdessen in der gleichen Handlung noch das urprüngliche Ziel anzugreifen, allerdings mit einem Abzug von 3.

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 einzuschließen, 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 Händer 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. Sie würfelt ihren um 6 erschwerten Gegenangriff, 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 ebenso auf 14 (18 minus 6 für die Erschwernis, plus 2 für den Wurf). Damit trifft Kea, weil sie angefangen hat.[50]

Damit entgeht Kea um Haaresbreite den Glutflammen, die Krys' Unterarme umhüllen und greift deren linke Schulter. Das flüssige Licht um ihre Händer schägt 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).[51]

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

51 **Zweite Wunde**. Die erste Wunde hat sie noch aus dem Wortduell mit Kea (S. 119).

Krys schreit auf, als das Licht ihren ganzen Arm umschließt, aufblitzt und Kleidung, Haut und Fleisch schwer 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 umfassen, wie sie schon viele Bestien gestoppt hat. Kea löst ihre Hand von Krys' verkohltem Arm und versucht ihr Gesicht zu erwischen.[52] 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

[52] **Fluff**. 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.

eine gewürfelte 5 als -20. Durch die zwei unbehandelten Wunden gelten außerdem 2 und 4 als -10. Sie ist trotzdem noch ncht 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, 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.

Option: Zufällige Trefferzonen

Wenn ihr dem Zufall überlassen wollt, wo ihr trefft, könnt ihr die letzte Augenzahl des Würfels aus dem Angriffswurf[53] für die Trefferzone nutzen:[54]

- -3: Beine
- -1: Torso
- 2: Arme
- 4: Schultern

Zusätzlich gibt es zwei Ergebnisse, die nur bei kritischen Erfolgen oder Fehlschlägen auftreten können: -5 bei einem kritischen Erfolg, 6 bei einem kritischen Fehlschlag (wenn das dann noch ein Treffer ist).

- -5: Kopf
- 6: Rücken

Nützlich ist das z.B., wenn ihr Rüstungsteile einzeln aufschreibt, wie z.B. einen Helm oder Armschienen.

Beispiel: Patrizia sitzt auf einer Bank vor dem Arbeitszimmer der Meisterin, als sie hastige Schritte hört. Sie blickt zur Seite und sieht gerade noch, wie Kea ihr mit einem Messer in der Hand entgegenspringt. Beider würfeln, doch Kea gewinnt mit einer 6 und danach einer 2. Die letzte Augenzahl ist 2, also erwischt Kea Patrizia am Arm und rammt das Messer tief zwischen die Muskeln. Sie keucht: „Krys soll dich nicht haben“, da fliegt die Tür auf und Kea wird von den Zaubern der Meisterin gepackt.

53

Augenzahl des Verteidigungswurfs: Zusätzlich zur Trefferzone aus dem Angrffswurf könnt ihr für zufällige Bewegung die letzte Augenzahl des Verteidigungswürfels nutzen:

- -3: Nach unten
- -1: Nach hinten
- 2: Zur Seite
- 4: Nach vorne

- -5: Am Boden
- 6: Umgedreht

54

Nebeneffekte verallgemeinert.

- Aktiver Wurf für Konkretisierung: -3: langfristige/indirekte Wirkung, -1: mittel, 2: mittel, 4: kurzfristige/direkte Wirkung

- Passiver Wurf für Nebeneffekt: -3: Behindert, -1: Treibt, 2: Riskant, 4: Kein Rückzug

Option: 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. 200).

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 mehrere Monate im Spiel vergehen, sind danach alle wieder fit.[55]

[55] **Entwicklungszeit**. Durch Verbindung von Zeitsprüngen mit vernarbenden Wunden und Steigern und Schieben (S. 136) 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 begonne, ihr Kollege Jannick ist dagegen von Psychotherapeuth zu Psychotherapeuth gewandert, um seine Narben loszuwerden (durch die er im Spiel bereits Vorteile erhalten hatte).

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.[56] All das deckt dieses Kapitel ab.

[56] **Steigern zum Abschluss**. Wir steigern am Ende des Spielabends. Das schließt den Abend ab und erinnert uns daran, dass wir bei aller Intensität doch Figuren spielen, deren Werte auf Blättern stehen.

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.[57, 58, 59]

Eine Steigerung eines Wertes um eins kostet einen Strich mehr als der Charakter Plusse in dem Wert hat. Wenn der grundwert um eins steigt, stergen auch der Effektivwert und alle auf dem Wert auf dem Wert aufbauenden Spezialisierungen um eins. Die Plusse der Spezialisierungen verändern sich allerdings nicht, denn sie geben nur den Un-

[57] **Unterschied zur Erschaffung**. In der Erschaffung wird das nicht genutzt, weil die Erschaffung in groben, klaren Zügen arbeitet.

[58] **Feingranular**. 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.

[59] **Drittelstriche**. Einen Wert um einen Punkt zu steigern kostet in Strichen, was ein Dreierschritt in Punkten kosten würde.

terschied 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.

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.[60] Der zweite Strich gibt bei Berufen einen Wert von 8, bei Fertigkeiten von 11 und bei Spezialisierungen +3.[61]

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

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

61 **Spürbar**. 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.*

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.

62

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

63

Rückschau. 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.

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 Erfahrene (16).[62] 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.[63]

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 Patrizias 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

> „Eine Sammlung spannender Situationen außerhalb von Kämpfen“[64]

- Handwerk
  - Die Achse eines Wagens reparieren
  - Ein Kochduell
  - Gegenstand fälschen
  - Reparatur unter Zeitdruck
- Intrigen
  - Gesellschaftlichen Erfolg erringen

[64] **Vielfalt**. In Rollenspielen wird traditionell viel gekämpft. Diese Sammlung soll helfen, das Spektrum der Herausforderungen zu erweitern.

  - Gunst einer Person gewinnen
  - Konkurrenten ausstechen
  - Partner suchen
- Schattiges
  - Beweise fälschen und platzieren
  - Flucht aus dem Gefängnis
  - In ein Haus einbrechen[65]
  - Jemanden austricksen
  - Jemanden bestehlen
  - Unentdeckt an jemandem vorbeikommen
  - Umgehen von Feinden
  - Verfolgung
- Soziales
  - Gerichtsverhandlungen
  - Panische Person beruhigen
  - Überzeugen[66]
  - Verteilung von Lebensmitteln ohne tumultartige Aufstände
  - Verhandlungen moderieren
  - Verkleiden
- Sport
  - Durch einen unterirdischen Kanal tauchen
  - Jemanden vor dem Ertrinken retten
  - Teilnahme an Fußballspiel

65 **Einbruch**. Jemand von euch würfelt an die Substanz mit einem Bonus aus passenden Werten der anderen gegen Wachen oder die Polizei. Jede Forderung gegen euch ist eine Spur, die ihr hinterlasst. Jede eurer Forderungen entweder besondere Beute oder eine falsche Spur, die ihr legen könnt.

66 **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.

  - Wettrennen
  - Wettstreit im Messerwerfen
- Suchen
  - Auf dem Marktplatz ein verlorenes Kind finden
  - Recherchieren im Netz oder in der Bibliothek
  - Unsichtbare Person entdecken
- Weiteres
  - Erste Hilfe leisten
  - Geburtshilfe
  - Leute aus einer Gefahr retten (z.B. einem brennenden Haus[67])
  - Zechwettstreit

[67] **Brennendes Haus**. Ihr würfelt erst der Reiche nach Wettstreite an die Substanz gegen die Gefahr wie gegen eine Person; den Wert der Gefahr legt die SL fest (z.B. 3 Punkte niedriger als eure Figuren). Für jege Auswirkung gegen euch müsst ihr entweder eine Wunde nehmen oder jemanden zurücklassen (o.ä.). Spätere können mit ihren Forderungen Zurückgelassenen helfen. Nutzt eure verbleibenden Forderungen ohne neu zu würfeln für Handlungen in einer Abschussszene.

Kapitel 5

Kurz und Knapp: Cheat Sheet

Machtstufen

- Spiel ganz unten: 2 Punkte
- Normale Leute: 4 Punkte
- Angehende Helden: 7 Punkte.
  Klassische Einstiegsgruppe.
- Erfahrene: 16 Punkte
- Mächtige unter Mächtigen: 24 Punkte
- Halbgöttliche: 40 Punkte

Kosten und Werte

+ Stärke (15* / 5°)
– Schwäche „Trigger, wann ich stolpern kann“
Beruf + (9*)

→ Spezialisierung + (13* / 14†)
— Fertigkeit + (12* / 13†)
∗ Vorteil (+)
! Nachteil (-)

	+	++	+++	++++	+++++
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]	1	3	6	10	15

[1]: Minusse geben diese Anzahl Punkte zurück.
†: Plus 1 pro + in bis zu zwei gewählten Stärken.
**: Plus 3 pro +.*
⁰: Plus 1 pro +.

Steigern

- 3 Striche sind ein Punkt
- Um 1 zu steigern kostet 1 Strich je + der nächsten Stufe
- Jeden Spielabend erhält jede Figur einen Strich zum Steigern und je 2 Stunden Spielzeit zusätzlich einen Strich zum Verschieben.
- Sucht für den Strich zum Steigern für jede Figur eine tolle Szene.

Würfeln (±W6)

- Wähle einen passenden Wert, dann wirf einen Würfel (W6).

- Ist die Augenzahl gerade, addiere sie zu dem Wert. Ist sie ungerade, zieh sie ab.
- Hast du keinen passenden Wert, dann nimm 3, +1 pro Plus in einer passenden Stärke.

Über Schwächen stolpern

- Jede Schwäche hat einen Trigger. Ist er aktiv, stolperst du bei bestimmten gewürfelten Augenzahlen:
  - Stufe 1: -5 ist -20
  - Stufe 2: -5 und -3 sind -20 (1 × Stufe 2 oder 2 × Stufe 1)
  - Stufe 3: -5, -3 und -1 sind -20n
- Bei mehreren getriggerten Schwächen, addiere ihre Stufen. Stufen über 3 fangen wieder bei -5 an, geben aber -30.

Mindestwürfe

- Routine: 6
- Einfach: 9
- Fordernd: 12
- Schwer: 15
- Heikel: 18

Probe

- Effektivwert ± W6 + 1 / Plus aus Unterstützung = Ergebnis
- Ergebnis ≥ MW ⇒ Erfolg
- Ergebnis - MW = Diff
- Gegen Person:
  - Diff ≥ Schwelle einer Stärke ⇒ Forderung annehmen oder Wunde auf diese Stärke
  - Diff ≥ Wert der Stärke ⇒ Forderung annehmen oder kritische Wunde

Wettstreit

- Beide Seiten würfeln, höheres Ergebnis gewinnt.
- An die Substanz: Beide 3 Wunden oder Forderungen. Je 3 Punkte Diff, eine Wunde *verschieben.*
- Gerichtet: Diff ≥ Schwelle ⇒ Forderung oder Wunde.

Wunden

- Unbehandelte erhöhen das Risiko:
  - 1 Wunde: gewürfelte 2 ist -10
  - 2 Wunden: gewürfelte 2 und 4 sind -10
  - für jede Weitere: -3 auf alle Würfe
- Behandeln:

  - In Stress Probe auf Erste Hilfe o.ä., gegen 6 + 3 pro Wunde.
  - Automatisch nach ein paar Stunden Pause.
  - Höchstens eine behandelte Wunde pro + in Stärken. Überzählige bleiben unbehandelt.

- Behandelte Wunden:
  - Schwäche, die getriggert ist, wenn Du eine Probem mit der verrletzten Stärke unterstützt ⇒ gewürfelte -5 ist -20.

- Wunde triggern:
  - Abzug von 3 bei Wettstreit, dafür stolpert ein verwundetes Gegenüber bei jeder ungeraden Augenzahl ⇒ gewürfelte -5, -3 und -1 sind -20.

- Heilen:
  - 1x pro Woche PRobe auf verwundete Stärke gegen 9 + 3 pro Wunde *in anderen Stärken*. Erfolg: Älteste behandelte Wunde heilt. Misserfolg: Älteste Wunde gilt wieder als unbehandelt.

Überzahl

Abzug von 3 pro Person überzahl. Gruppen bilden mit auf einer Seite nur einer Person. Gruppe wechseln, wenn du dran bist.

Kampf im Ein Wurf System

Wettstreit an die Substanz

Fern gegen Nahkampfangriff

Entfernung	Figur im Nahkampf
< 3m	+3 Bonus auf Wurf
> 10m	1 Forderung für Distanz aufgeben
> 30m	2 Forderungen für Distanz
> 100m	3 Forderungen für Distanz

Taktik

Vorsichtig Abzug von 3, Keine Startforderungen gegen dich

Ohne Rücksicht auf Verluste Bonus von 3, 6 Startforderungen gegen dich

Stärkere Bewaffnung Bonus von 3 (nur Waffe) bis 6 (Waffe und Rüstung).

Kampf im Fokus

Gerichtete Wettstreite Wer gewinnt trifft

Treffer Differenz - Schild > 0. Ohne Schild: Bei 0 trifft wer angegriffen hat.

Schaden Differenz + Waffe - Schutz (kein Schild!)

Schaden > Schwelle Wunde oder innehalten + fordern

Schaden > Wert Kritische Wunde oder innehalten + fordern

Kritische Wunde mit und ohne Bewaffnung direkt bezwungen

Gezielte Angriffe Schaden + 3 × Erschwernis, oder

- Arm oder Bein: -3, entwaffnet bei einer Wunde oder verhindert Rennen,
- Hand oder Fuß: -6, entwaffnet bei jeglichem Schaden oder verhindert die Flucht,
- Kopf: -6, eine Wunde beendet den Kampf, und
- Auge: -9, beendet bei jeglichem Schaden den Kampf, solange das Gegenüber nicht gerade unter schweren Kampfdrogen steht..

Entwaffnen -3

In anderen Kampf eingreifen -3, gibt nächste Handlung auf, gegen ursprüngliches Ergebnis des Gegenüber würfeln

Optional: **Trefferzonen** Aus *letzter* Augenzahl

- -5: Kopf (nur nach 6)
- -3: Beine
- -1: Torso
- 2: Arme
- 4: Schultern
- 6: Rücken (nur nach -5)

Kapitel 6

Magie

> Das Innerste der Welt zu verstehen gibt Macht über die Wirklichkeit, verändert aber 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. 191) und Konvertierungen, S. 253).

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:

[1] **Tödlicher Tanz**. Der Tanz ist die euphemistische Beschreibung des Duells unter Schwertmeisterinnen und Schwertmeistern.

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

- **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.

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.

ELemente der Drachen sind die klassischen Feuer, Erde, Wasser, Luft, östliche weie Metall und Holz und unüblichere wie Licht.

Drachenerben sind **immun** gegen das Element „ihres“ Drachen.[4] Mehr noch: Sie können es **verschlingen**, bzw. 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.[5] 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.

3

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.

4

Echte Immunität. Ein Drachenerbe des Feuers kann am Rand eines Vulkans stehen, ohne dass ihn die Hitze stört. Würde er auf die Lava steigen, würde er sich zwar nicht verbrennen, könnte aber zwischen den flüssigen Stein geraten und dadurch zerquetscht werden.

5

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

Misslingt die Probe, verschlucken sie sich und erhalten eine Wunde. Diese Wunde können sie nicht durch ihr Element heilen.

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 kumulativen Schaden: 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** für eine Szene verursacht ihnen selbst einen Punkt Schaden je Punkt Verstärkung (Bonus). **Zusatzschaden oder Rüstung** verursacht einen Punkt Schaden je 2 Punkte. Sie müssen dafür nicht würfeln.

Jedes Element hat außerdem **Zusatzeffekte**: Feuer verbrennt (Schaden x3 statt x2), Eis schützt (Schutz x3 statt x2), Luft kann fliegen und verbessert Bewegungen (kann die Fertigkeiten Anderer stärken), Licht blendet (kostet 1 Punkt Schaden pro Person und Abzug von 3 auf Proben), Schatten kann zu Schatten werden, Wasser schützt (Schild als Kosten x2).

Zusätzlich beherrschen sie **Drachenatem**: Sie holen tief Luft, ihr Element sammelt sich in ihrer Lunge, dann stoßen sie es mit Gewalt aus. Ein zerstörerischer Strahl ihres Elements schießt auf ihr Ziel zu und umhüllt es. Je 3 Meter Reichweite verursachen ihnen einen Punkt schaden, dazu kommt ein Punkt Schaden je zwei Punkte, die sie verursachen wollen. Um den Drachenatem zu nut-

zen, würfeln sie einen Angriff mit ihrer Fertigkeit Drachenerbe.

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 ehrere Ausbildung einen Teil der Seele ihres Drachen in sich. Möglicherweise lebt er sogar noch in ihnen, das wissen sie nicht unbedingt.[6]

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.

- 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, die Kraft des Angriffs als nicht durch Verschlingen heilbare Wunden. Gelingt die Probe, wird nicht nur der Schaden verhindert, sondern die Kraft zur Heilung verwendet.

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

Spruchzauberei

Gelernte Zauber, über lange Zeit entwickelt. Jeder Bereich ist ein Beruf, Pfade sind Spezialisierungen, für jedes + in der Spezialisierung eine Entscheidung für einen Zauber (und gegen einen anderen).[7]

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.[8] Bei solchen Zaubern hängt der Effekt oft von der Anzahl von Auswirkungen ab — der Anzahl Wunden, die verursacht würden, wenn das Gegenüber den Mindestwurf als Ergebnis hätte.

Zauber, die gegen Widerstand gesprochen werden gelingen, wenn erstens das eigene Ergebnis den Mindestwurf erreicht und zweitens mindestens so hoch ist wie das Ergebnis des Gegenüber.

Beispiel: Okala, überragende Elementaristin (18), versucht einen anstürmenden Hund zu versteinern. Versteinern hat Mindestwurf 18 und geht mit 2 Stufen an die Substanz. Sie wirft eine 4, ist mit 22 also 4 Punkte über dem Mindestwurf. Der Hund würfelt auf Schrecken der Straße (12) und kommt mit einer 4 auf 16. Okala ist 4 Punkte über dem Mindestwurf, erhält selbst also eine Wunde, während der Hund für 2 Stunden zu Stein wird.

7

Stärker. Diese gelernten Zauber sind kondensierte Magie, über Generationen verfeinert wie geschliffene Kristalle, dafür wenig flexibel. Wenn ihr sie mit einem freieren System verbindet, achtet darauf, dass ein explizit gelernter Zauber stärker bleiben sollte.

8

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.

Später versucht sie eine Wache zu versteinern, würfelt aber eine 1. Mit 17 ist sie 1 Punkt unter dem Mindestwurf. Der Zauber misslingt und Okala erhält 2 Wunden, während die Haut an ihren Händen wie brüchiger Schiefer zerbröckelt. Sie hat jetzt insgesamt 3 Wunden.

Angegebener Schaden ist nur relevant, wenn man mit Kampf im Fokus spielt.

Die Zauber des Elementarismus sind ausgearbeitet, für die Zauber des Webens, Lebensformens und der Hermetik gibt es hier nur die Namen und Mindestwürfe. Lasst euch für konkrete Effekte von den Elementarzaubern inspirieren.

Elementarismus

Luft

Windregeln: Windgeschwindigkeiten auf der Beaufortskala:

0	Flaute	<3 km/s
1	leicht	3 km/s
2	leichte Brise	7 km/s
3	schwache Brise	15 km/s
4	mäßige Brise	25 km/s
5	frische Brise	35 km/s
6	starker Wind	45 km/s
7	steifer Wind	55 km/s
8	stürmischer Wind	70 km/s
9	Sturm	80 km/s
10	schwerer Sturm	100 km/s
11	orkanartiger Sturm	110 km/s
12	Orkan	über 117 km/s

12
- Luft reinigen (1 m^3 x10 pro 3 Diff)
- Luft erschaffen (1 Liter x10 pro Diff)

15
- Duft kontrollieren (gezielt: 1 Person, Diff = Bonus oder Malus für passende Proben; an die Substanz: 1 Person pro Wirkung)
- Wind lenken (Differenz aufteilen: Windstärke +- Diff, Radius 100m x Diff, Richtung += 30°x Diff, max 90°, Wirkungsdauer 6 min x 10 pro 3 Diff)
- Staubteufel (Abzug von Diff auf alle Handlungen, 10m^3 x 3 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Wirkungsdauer 1 min)
- Luft vernichten (1 Glas x 10 pro 3 Diff)

18
- Windgetragen (Diff = Maximalgeschwindigkeit in Windgeschwindigkeit)
- Windbarriere (Zugang blockiert, Ergebnis = MW zum Durchdringen)
- Windstoß (Angriff, Schaden 2 + Diff durch Sturz, Reichweite 10m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)
- Stromschlag (Angriff, 6 Punkte Schaden, Betäubung: Wunden heilen binnen Stunden)

21
- Essenz des Windes[3] (Lässt Winde tanzen, nährt Elementar, pro Wirkung eine Woche, erleichtert Windmagie um 3, oft gefangen in einem Hohlraum)
- Windklingen (Angriff, schleudert Ringe rotierender Luft, Reichweite 10m x 10

pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Schaden 6 + Diff)

- Blitzschlag[1] (Angriff, Reichweite 10m x 10 pro 3 Punkte selbstgewähltem Abzug, Schaden 12, ein Blitz pro Wirkung)

24

- Blitzwaffe[1] (wird auf Waffe gelegt, 6 Punkte Zusatzschaden pro Wirkung)
- Blitzgitter (Zum Durchqueren Probe an die Substanz (3) gegen Stärke, Stärke ist Ergebnis -1 pro Meter Länge, jede Wunde des Gitters senkt die Stärke um 1)
- Tornado[3] (Naturgewalt, Ergebnis ist MW, um sich draußen zu bewegen, pro Wirkung eine Stelle gezielt angreifen, für jede eigene Wunde zusätzlich Kollateralschaden, den du nicht wolltest, 5 Minuten pro Wirkung)
- Gewittersturm[1–3] (Naturgewalt, Wirkungsdauer 15 min pro Wirkung, pro Wirkung einen Blitzschlag lenken, Durchmesser: 500m + 500m pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis)

Feuer

Feuerregeln:

- Entzünden: Wenn ein brennbarer Gegenstand durch einen Zauber 1/3 seiner Stabilität einbüßt, beginnt er zu brennen. Leicht brennbare schon ab 1 Punkt.
- Größen: Funke, Kerze, Fackel, Lagerfeuer, Zimmer, Haus, Dorf, Stadviertel, Stadt, Baronie,

Fürstentum, Land, Kontinent, Hemisphäre, Planet.

12 – Entzünden(bis Fackel, pro 3 Diff eine Größenstufe darüber)
– Erhitzen (in 3 Minuten 10°C x Diff, 1 liter x 10 pro 3 Diff, Dauer 1/3 pro 3 Diff, Diff aufteilen, Alternativ +1°C / Diff und 10 L ⇒ Mensch + 6 °C MW 21 in 3 Minuten)
– Löschen (wie Entzünden)

15 – Rauchbilder (10 Liter x 10 pro 3 Diff, kontrolliert Rauchbewegung[9])
– Flammenstrahl (Angriff, Schaden 3 + Diff, Reichweite 10m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)
– Schutz vor Feuer (verhindert bis zu Diff Schaden pro Runde, Wirkungsdauer: 10s Minute x 6 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)

18 – Feuerball (Angriff, Schaden Diff, Schaden -1 pro Meter Abstand vom Ziel, Reichweite 10m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)
– Flammende Waffe (Schaden der Waffe + 3 + 1 pro 3 Punkte Diff, kann bei Treffer das Ziel entzünden)
– Feuerfeen anlocken (erscheinen am Feuer, tanzen, lachen, erhöhen die Brandgefahr, könnon von Feuern in der Umgebung erzählen)

21 – Flammende Hände[1] (Schaden 6 + 3 je Auswirkung)

9 **Rauchringe**. Natürlich eignen sich Rauchbilder auch für spektakuläre Rauchringe, aber das ist nicht ihr einziger Nutzen.

- Elementares Feuer[2] (Funke, den nur Magie oder elementares Wasser löschen kann, pro Auswirkung ein Größenstufe höher)

24 – Feuergeist rufen[3] (ruft in eine Flamme einen Geist, der sich frei bewegen kann, kann durch Feuer zu jedem anderen Feuer reisen, ist nur durch Wasser oder Magie zu verletzen, wundschwelle 3, Schaden 3, Verweildauer 5 Minuten, pro Dafür aufgewandter Wirkung, kann entweder ein Dienst verlangt werden, die Wundschwelle oder der Schaden um 1 gesteigert oder die Verweildauer um 5 Minuten erhöht werden. Wirkungen des Geistes sind Forderungen, die von völligem Unfug bis Brandstiftung reichen können)

- Flammenregen[3] (Angriff, in bis zu 10 metern Entfernung x 10 pro Wirkung geht in einem Kreis um 10 m Radius x 10 pro dafür genutzter Wirkung für 3 Runden x 3 pro dafür genutzter Wirkung ein Regen aus Flammen nieder. Jede Runde verursacht er allen ungeschützten 10 Schaden, Rüstung wird nur einmal abgezogen, am Ende wird geprüft, ob der gesamte Schaden für eine Wunde reicht)

- Feueratem[2] (Angriff, Schaden 12 + Diff, Reichweite 10m x 10 je 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis, Schaden kann auf mehrere Gegner verteilt werden, dann gilt der höchste Verteidigungswurf)

Erde

Typische Nebeneffekte: Brüchige Ausrüstung, durch Sand verschüttet, bebende Erde, einstürzende Gebäudeteile.

12
- Minerale finden (10cm x 10 pro 3 Diff)
- Durchgang finden (10m x 10 pro 3 Diff)
- Steinwachstum (1 Liter x 10 pro 3 Diff, keine Edelsteine, sondern Grundgestein)
- Duchschlagend (Schaden von Geschoss oder Waffe + 1 pro 3 Diff für eine Handlung, Berührung)

15
- Stein zu Humus (1 Liter x 10 pro 3 Diff)
- In Stein einschließen (Stein umhllt Haut, Angriff, Ergebnis ist MW zum Aufbrechen ohne Verletzungen, Wirkungsdauer: 10s x 3 pro selbstgewählter Erschwernis von 3 Punkten)
- Steinrüstung[3] (Schutz 3 + 1 pro Auswirkung)

18
- Durch Erde reisen[2] (1 m/s x3 pro Wirkung)
- Versteinern[2] (5 min x 3 pro Auswirkung, Angriff)
- Erdbeben[2] (3 + 1 pro Wirkung, auf der Richter-Skala.[10] 1 Minute + 1 pro Selbstgewählter Erschwernis)
- Freund des Eisens (Waffen verbiegen statt zu Schaden, gegen Metallwaffen Schild 6 + 1 pro 3 Diff)

[10] Richter-Skala: <2 (nicht spürbar), 2 (messbar), 3 (spürbar, keine Schäden), 4 (Bewegung von Zimmergegenständen, Erschütterungsgeräusche), 5 (Schäden an anfälligen Gebäuden), 6 (Zerstörte Gebäude im Umkreis bis 70 km), 7 (Zerstörungen über weite Gebiete), 8 (hunderte Kilometer), 9 (tausende Kilometer)

21
- Felsgestalt (Rüstung 6, Schaden 3, Körper wird zu Stein, Diff aufteilen: Pro 3 Punkte entweder Schaden oder Schutz + 1)
- Felssäule (erhebt sich binnen Augenblicken, höchstens 10m x 10 pro 3 Punkte Selbstgewählter Erschwernis, Angriff: jemanden hochheben, Fallschaden ignoriert Rüstung)
- Elementare Erde[3] (Extrem schwere Stein, Pflanzen wachsen, alles wirkt schwerer, Waffen werden scharf, pro Wirkung eine Woche)

24
- Gelände umgestalten[2] (Radias 100m + 100m pro 3 Punkte Diff)
- Begraben[2] (Angriff, der Boden reißt auf und verschlingt das Ziel, Ergebnis ist Zielwert zum Befreien)

Wasser

12
- Wassersuche (zeigt richtung zu Wasser, 10m x 10 pro 3 Punkte Diff, 3 Abzug, um nur nach Trinkwasser zu suchen)
- Wasser reinigen (1 Liter x 10 pro 3 Punkte Diff werden trinkbar)
- Wasser formen (1 Glas x 10 pro 3 Punkte Diff, fließt wie bei starkem Wind, mit abzug von 3 auch unnatürliche Bewegungen wie Säulen und Bögen, muss eine Wasserfläche berühren und sei es ein halbvolles Glas)

15
- Wasser erschaffen (1 Glas x 10 pro 3 Punkte Diff)

- Kälte (Gegenteil von Erhitzen)
- Wasserstrahl (Angriff, Schaden 3 + Diff und Rückstoß: Diff Meter, Erschöpfungsschaden: Wunden heilen binnen Stunden)
- Lotushaut (Wasser perlt von Haut und Kleidung ab, Diff Personen oder personengroßes Gepäck)

18

- Eiskeim (Eine Wasserfläche gefriert, 1m^2 x 10 pro 3 Punkte Differenz, bei Erschwernis von 3 menschentragend)
- Destillieren^2 (1 Glas 90% Alkohol oder anderes, pro Wirkung Menge x 10 oder Verunreinigung x 1/10)
- Auf Wasser laufen^2 (10m, 1 Person, pro Wirkung Entfernung x10 oder Personen x3)
- Strudel^3 (Angriff, zum Versenken nötige Forderungen: 1: gefährlich für Schwimmende, 2: für Fischerboot, 3: für ein Segelschiff, 4 für eine Galeere, 5 für ein Kriegsschiff, 6 für einen Flugzeugträger)

21

- Wasserklinge (Angriff, Schaden 6 + Diff, Reichweite 10m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, nur Schild oder Ausweichen helfen)
- Wassergeister rufen^2 (Eine Welle im Wasser, die sich frei bewegen kann. Schnell wie rennende Menschen, kann Gegenstände bis 1kg vom Boden eines Gewässers holen, Schaden 3 Betäubung, WS: 3, pro Forderung entweder Schaden + 1 oder WS

+ 1 oder Tragkraft x 3 oder ein weiterer Geist)

Weben

Licht & Bilder

12 Tanzendes Licht, Stilleben, Farbenspiele, Abdunkeln

15 Tanzende Schatten, Blendender Blitz, Leuchtender Boden, Bewegte Bilder

18 Illusionen durchdringen, Verkleidung, Unsichtbarkeit, Unddurchdringliche Schwärze, Spiegel

21 Sonnenlicht, Adlerauge, Illusionen übernehmen, Verbrennendes Licht, Schattenklinge, Fühlbares Trugbild

24 Wesen Erschaffen[1–3],[11] In Schatten tauchen

Kombiniert: Licht & Bilder 21, Schall & Kommunikation 15: Völlige Täuschung

Schall & Kommunikation

12 Geräusch, Stille, Feindschaft spüren

15 Stimmen, Donnerschlag, SPrachkenntnis leien

18 Echolot, Stimme Imitieren, Gedanken lesen, Beobachtung spüren

21 Nachricht senden, Wahrheit erzwingen, Traumwandeln, Gedanken verbinden

24 Schallklingen, Beherrschung, Körpertausch, Fertigkeiten leihen

[11] **Selbstgewählt**. Bei Zaubern mit mehreren Werten an die Substanz (z.B. Zauber[1–3]) wählt der oder die Zaubernde die Schwierigkeit und damit auch die Stärke des Effektes.

Raum & Zeit

12 Knoten des Schicksals spüren, Pfeilschild, Portale aufspüren

15 Portal aktivieren, Feenpfade finden, Schutzkuppel, Echos der Vergangenheit

18 Pfeile umlenken, Phasenverschiebung, Zeit verlangsamen[1], Zeit beschleunigen[1]

21 Kurzsprung, Teleport-Blockade, Zeitlücke, Stopp[3], Klingen zurückwerfen

24 Teleport[2], Raumtasche, Portal erschaffen, Zeitsprung[3], Echos der Zukunft

Kombiniert: Schall 18, Raum & Zeit 15: Wachhund

Fühlen & Wissen

12 Verwirren, Magie spüren, Angst, Uhrzeit

15 Aufmerksam, Unerschütterlich, Faszinieren, Magie analysieren, Gefühle sehen, Abstand messen

18 Berserker[1], Schlaf, Zauber verstehen[2], Verlocken, Verborgenes spüren[2], Wo bin ich?, Bedeutung erfassen

21 Falsche Erinnerung, Einflüsterung, Schwur, Extase, Hintergründe ahnen

24 Freundschaft[1], Sklave[3], Ich kenne den Weg

Lebensformen

Bewegung

12 Schnelle Schritte, Glitschig, In meine Hand, Sicherer Tritt

15 Verlangsamen, Riesensprung, Poltergeist, Entlasten, Spontaner Schritt, Beidhändigkeit

18 Langsamer Fall, Wandlauf, Belasten, Öffnen, Zielsuchendes Geschoss

21 Zauberfinger, Unermüdlich, Wegschleudern, Herziehen, Verschließen

24 Ungebunden, Tanzende Klingen

Heilung & Nekromantie

12 Heilung beschleunigen, Wunde behandeln, Klang des Lebens spüren, Verstorbene spüren

15 Wunde heilen[1], Wecken, Totengeist rufen, Wunde übertragen, Todesvision, Ahnen rufen

18 Krankheit behandeln, Körper lesen, Heilung bremsen, Medium für Tote, Zombie-Ritual, Altern

21 Stabilisieren, Lähmung heilen, Gift neutralisieren, Altern stoppen, Jugend stehlen, Seelengefäß, Letzte Ruhe, Leichnam erwecken

24 Nachwachsen lassen[1], Wiedererwecken[3], Jungbrunnen[3], Gräberfeld erwecken

Tiere & Pflanzen

12 Pflanze identifizieren, Erblühen lassen, Tiere Beruhigen, Aggressionen schüren

15 Pflanze finden, Wachstum lenken, Pflanze heilen, Spuren auslöschen, Tier zwingen, Tiere rufen[2], Spinnenseide, Geist im Tierkörper

18 Durch Pflanzen reisen, Sprache des Waldes, Tiere vertreiben, Tiersprache, Borkenhaut

21 Essenz des Holzes[2], Planzengestalt, Pflanzensprache, Körperteil verwandeln, Speerdornen, Tiergegfährte[2], Bewegliche Pflanzen

24 Pflanze erwecken, Andere in Pflanze verwandeln[3], Andere in Tier verwandeln[3]

Körper & Nahrung

12 Schmerz, Nahrung prüfel, Nahrung finden, Irritation

15 Kraft, Schwäche, Tapsigkeit, Parfüm, Körperteil kontrollieren, Schmerzresistenz[2], Kochen, Verderben

18 Atem anhalten, Übelkeit, Eleganz, Betäuben, Durst, Hunger, Körperteil verlängern[3], Gesicht verändern, Haltbarkeit, Essen Reinigen, Reifen lassen, Rezept erkennen

21 Intensität, Körper verändern, Destillieren, Wasser zu Wein, Essen vergiften

24 Agonie[3], Wachsen[2], Schrumpsen[2], Die Essenz der Nahrung[2], Festmahl[3]

Hermetik

Metamagie

12 Zauber unterbrechen, Folgen übernehmen, Aura unterdrücken, Schutz vor Magie

15 Maggie verbergen, Aura fälschen, Folgen anderen aufbürden, Zauber umlenken, Fluch unterdrücken

18 Fernzauber, Zauber aufheben, Duellkreis, Zauber fangen, Magie stören

21 Störfeld, Zauber verleihen, Magiebegabung unterdrücken[2]

24 Magieniveau steigern[2], Zauber stehlen, Magie austrinken

Verzauberung

12 Aufladen, Aktivieren, Artefakt erkennen

15 Entladen, Fluch, Segnung, Zauber verankern

18 Einmalsiegel, Verzauberung blockieren, Falle

21 Kraftstein, Spruchsiegel, Schutzsiegel, Geist binden

24 Golem, Seelenstein, Person maskieren, Verzauberung löschen[3]

Erschaffen & Zerstören

12 Muse, Schwachstelle finden

15 Schwächen, Befestigen

18 Scheinleben, Wiederherstellen, Reinigen, Zerschmettern

21 Schmutzresistenz, Desintegrieren, Härten, Umformen, Kopieren, Verborgene Inschrift

24 Vergrößern, Schrumpfen, Explosion[1]

Beschwören

12 Mindere Manifestation rufen, Geistwesen spüren, Ritualkreis

15 Mindere Manifestation austreiben, Minderen Geist rufen, Geistwesen erkennen, Geisterkraft leihen

18 Mindere Manifestation erschaffen[2], Minderen Geist austreiben[1], Geist rufen[1], Geistwesen aufnehmen

21 Minderen Geist erschaffen[2], Geist austreiben[2], Dämon rufen[2], Wünsche von Geistwesen erfassen

24 Dämon austreiben[3], Genius rufen[3], In Geistwesen verwandeln[3]

Magie der Elemente

Herrschaft über Feuer, Wasser, Erde oder Luft, die bei verwendung erschöpft. Jedes Element ist ein Vorteil, Magie ist ein Beruf, gleich für jedes Element, besonders gelernte Zauber sind Spezialisierungen. Die Stärke von Zaubern kann frei gewählt werden. Die Erschöpfung dadurch hängt von dem Vorteil des genutzten Elementes ab.

Ist das Element auf Stufe 1, kostet jeder Punkt Kraft 4 Punkte Erschöpfung. Auf 2 sind es 3, auf 3 sind es 2 und auf 4 gibt es für jeden Punkt Erschöpfung einen Punkt kraft. Bei 5 sind es 2 Punkte Kraft pro Punkt Erschöpfung, und auf 6 sind es 3 Punkte.

Element	Erschöpfung / Kraft	Kraft / Ersch.
1	4	
2	3	
3	2	
4	1	1
5		2
6		3

Mit den Elementen können die Effekte des Elementarismus in der Spruchmagie geschaffen werden, allerdings flexibler. Teilt den Mindestwurf in Stärke und Schwierigkeit auf; pro Punkt Stärke sinkt die Schwierigkeit um 3.

Sehr subtile Zauber haben einen höheren Mindestwurf, brauchen aber kaum Kraft. Besonders brutale Zauber haben einen niedrigeren Mindestwurf, brauchen aber viel Kraft. Bei Schadenszaubern ziet den Grundschaden vom Mindestwurf ab, um die Schwierigkeit in Elementarmagie zu erhalten. In Elementarmagie haben sie 1 Punkt Grundschaden pro Punkt eingesetzter Kraft.

Ad-Hoc Magie

Das Ad-Hoc Magiesystem liefert eine Grundlage, um schnell vielfältige Magiesysteme für kurze Runden zu erschaffen.[12] Es achtet dabei nicht auf ab-

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

solute 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 mir mehreren Grund-Mechaniken.

Effekteskala wie Fertigkeiten

Die wichtigste Grundmechanik.

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 Mögichkeiten 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 legen-

dären 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 (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?

Vorraussetzungen: 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*?[13]

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.

Beispiel zur Vorstellung (Flammenstrahl)

Auf wie viele Arten können Magiebegabte sich die Beherrschung von Magie verdeutlichen? Beispiele:[14]

Fadenweber: Einzelne Manafäden 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 hervorrufen. 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.

[13] **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.

[14] **Quelle**. Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/feuerballspruch.html.

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 Anweisungen[15] 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.

Kabballist: Der Kabballist 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 Stun-

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

den 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: [16]

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 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

[16] **Quelle**. Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/erkenntniswege.html.

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:[17]

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

[17] **Quelle**. Diese Ideen stammen von rollenspielmagie.de/wahrheiten.html.

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 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: Ge-

bet/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?[18] 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 Zauberpatzern. **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**; Symbiotisch: Stärkt auch die Natur, Parasitär: Pflanzen und Tiere werden schwächer oder sterben.

Ideen: Geschwindigkeit

Wie lange brauchen Magiebegabte, um Effekte zu bewirken?

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

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

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 Zaubernden, 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.[19]

[19] **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.

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 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 Or-

ganisationen, 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 Wesen[20] 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

[20] **Kalteisen**. Das Obsidianherz enthält wundervoll plastische Beschreibungen davon (Honish, 2008).

wurden. Magiebegabte können die Muster von ankommenden Zaubern auflösen, wenn sie sie wahrnehmen, und wenn sie mindestens so geschickt sind wie wer die Zauber 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.[21]

Ein **Gebet** hilft gegen Magie.[22]

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,[23] Lebende Wesen heilen, Tote wiederbeleben, Geister aus dem Jenseits rufen,[24] Geister aus göttlichen Gefilden rufen, Die addierten Wahrscheinlichkeiten aller Ereignisse zusammen verändern,[25] Leute vor dem Sterben bewahren,[26] Dinge über einer bestimmten Entfernung beeinflussen.

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

[22] **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?

[23] **Kosten**. Erschöpfung durch Magie zu regenerieren ist als Grenze v.a. dann passend, wenn Magie Erschöpfung bewirkt. Wenn Magie ihre eigene Kraftquelle erschaffen kann, bricht schnell die Spielbalance. Zumindest sollte sie nicht mehr regenerieren können als sie kostet.

[24] **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 Liebeszauber, 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;

25

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

26

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.

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)
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 Flammmenwesen 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 7

Hintergründe

„Ein schneller Einstieg ins Spiel“

Diese Hintergründe konkretisieren ihre Genres und geben euch einen direkten Einstieg ins Spiel. Gleichzeitig geben sie euch Beispiele, wie ihr eure eigenen Ideen für andere Spielbar machen könnt. Sie sind geschrieben, um einen Startpunkt für Kampagnen zu geben.[1]

Um ohe umschweife mit dem Spiel zu beginnen entscheidet euch für einen der Hintergründe und wählt aus den BEispielcharakteren, dann seid ihr Spielfertig. Beschreibungen von Fähigkeiten, Orten, usw. sind auf das Minimum reduziert, das ihr braucht, um schnell einzusteigen.

Vielleicht habt ihr auch Lust, dieses Buch zu nehmen, alles rauszustreichen, das für eure Welt unnötig ist, und es zu veröffentlichen. Um das zu ermöglichen, geben wir alle unsere Arbeitsdateien frei. Wir helfen euch gerne dabei, sie für euch zu nutzen.

[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.

Eigene Welten

Eine Vorlage, um deine eigene Welt direkt spielbar zu machen.[2]

Name:

Tagline:

Umschlagtext

Grundlagen

Tabelle 7.2: Deine zwei Worte

1	
2	
3	
4	
5	
6	

[2] Die Tagline ist ein Satz. Das ist schwerer als es klingt. Ziel: „Ich will das lesen“.

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Tabelle 7.1: **Deine Antworten auf die drei Fragen**

Regionen oder Städte

Tabelle 7.3: Stichwort zur Beschreibung

	-5	direkt	6
-3			
-1			
2			
4			
-5/6		-	

Tabelle 7.4: Beispiele für Namen

Tabelle 7.5: **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			
-1			
2			
4			
-5/6		-	

	-3	-1	2	4	-5/6
-5					
-3					
-1					
2					
4					
6					

	-3	-1	2	4	-5/6
-5					
-3					
-1					
2					
4					
6					

Tabelle 7.6: **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).

Kleidung.

	-5 -5	-5	direkt	6	6 6
-3					
-1					
2					
4					
-5/6			-		

Tabelle 7.7: **Oben**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 7.8.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5					
-3					
-1					
2					
4					
6					

Tabelle 7.8: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 84) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 7.7 als erste Tabelle.

Spezies oder Völker (zusätzlich zur Region)

Tabelle 7.9: Grundantriebe, vertraut und fremd

Wollen	Handeln	Sein

Typische Stärken

Typische Schwächen

Typische Berufe

Typische Fertigkeiten

Typische Besonderheiten

- Alter: Jahre + (W6 × W6) *( )*
- Größe: cm ± (1w6×3) *( )*
- Gewicht: Größe - kg ± (1w6×3) *( )*

Raumzeit-Technophob: Science Fiction

Raumzeit-Technophob findet ihr bisher nur online unter raumzeit.1w6.org. Es gibt auch ein Buch zu Technophob in Arbeit, das deutlich ausführlicheren Stil nutzt. Ihr findet es unter 1w6.org/deutsch/technophob.

Hier im Buch findet einen spielbaren Überblick. Wenn ihr tiefer einsteigen wollt, findet ihr auf der Webseite viel Material.

Startort: Traum Anderer

Ausrüstung

Waffen

- Handlaser: 4
- Nadler: 9
- Blaster: 16
- Blastergewehr: 32
- Screamer: 48

Schutz

- Pilotenanzug: 1
- Funktionale Kleidung: 2-4
- Sicherheitsweste: 4
- Zivile Panzerung: 9
- Leichte Panzerung: 18

Charaktere

Neuankömmlinge: Anachronistische Anarcho-Hacker

> „Meinen Vater hat es erwischt, weil er zugelassen hat, dass er in eine zentrale Position kam, in der zu viel nur von ihm abhing. Diesen Fehler werde ich nicht machen, und ich werde auch niemand anderen in eine Herrschaftsposition lassen."

Außenseiter: Terraner mit Pflanzen-Symbionten

Exilanten: Clanjäger-Fuchsmenschen

Fuchsmenschen mit Berserkererbe, das die Realität wanken lässt. Jäger mit starken Sinnen, denen Gruppe und Clan stabilen Halt geben.

Außensicht: *Einst unaufhaltsame Berserker, heute an ihre Clansregeln gebundene Jäger, Piloten und Leibwächter. Sie erkennen mehr, als sie zeigen.*

Innensicht: *Der Clan ist deine Familie, die Tradition der Jagd dein Halt in der Welt. Wenn deine Sinne die gesamte Welt zu durchdringen scheinen, ist dein Biest nicht weit.*

Besonderheiten:

- Verbesserter Sinn: + (Bonus von 9)
- Berserkererbe: -
- Der Clan steht hinter dir: +
- Clanregeln: -

Ranmex sind Fuchsmenschen. Sie leben nach den Regeln ihres Clans, egal wie weit sie von ihm entfernt sind. Er gibt ihrem Leben Richtung. Viele Ranmex werden dank ihrer scharfen Sinne Jäger oder Piloten und versuchen in einer stabilen Gruppe ihr Berserkererbe zu beherrschen. Sie haben einen starken Sinn, der auf entsprechende Wahrnehmungsproben einen Bonus von 9 gibt. Passende Fertigkeiten erhalten dadurch einen Bonus von 3.

Typische Namen Ijeea von Rrreng, Jogh von Lurni, Keir vom Taros Clan, Mrra von Golech, Nech von Chekr, Nura von Keru, Sval von Mareks Erbe, Taskal von Taros Kindern, Toss von Eroch, Ulesch von Larg

Ranmex-Namen klingen gefaucht oder geknurrt. Zum Beispiel ‚Nech', ‚Keir', ‚Taskal' oder ‚Jogh'. Dazu der Name des Clans. Bekannte Beispiele sind der ‚Taros Clan', der größte in ihrem Heimatsystem Ashar, und ‚Taros' Kinder', ihre schärfsten Feinde, die sich von Taros abgespalten haben, lange verfolgt wurden und angeblich düstere Experimente machen. Außerdem der ausgestoßene ‚Lurni' Clan auf einem der Monde um Ashar und die ‚Golech', für ihre urtümliche Lebensweise bekannt.

Typische Eigenschaften Ausdauer, Behendigkeit, Zielgenauigkeit, Wahrnehmung, Geduld, Nervenstärke, Aufmerksamkeit, Präsenz, Stolz, Instinkt.

Typische Berufe Scout, Pilotin, Jäger, Händler, Ex-Bürokratin, Piratin, Ex-Polizist, Soldatin.

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Ich bin eine Belastung für meinen Clan	Sie gehen an mir nicht kaputt	Immer fröhlich und optimistisch
2	Ich muss stärker werden	Sie reisen mit mir	Schafft eine Heimat
3	Für den Ruhm meines Clans	Sie sind so fremd wie ich	Offen und ehrlich
4	Ich werde Rache nehmen	Wir können gemeinsam viel erreichen	Akzeptiert Seltsamkeiten mit freundlichem Lächeln
5	Clansmitglieder im Berserkerwahn getötet	Ich bin nützlich für sie	Wir können auf sie zählen
6	Probleme mit den Clan-Oberen	Sie waren für mich da	Hat immer einen Plan

Tabelle 7.10: **Antworten auf die drei Fragen für Fantasy**

Typische Fertigkeiten Mit Zähnen und Klauen kämpfen, Geschütze, Feuerwaffen, Fährten verfolgen, In der Wildnis überleben, Einschüchterung, Geschichten erzählen.

Typische Hobbies Asteroiden-Wettflug, Waffenlose Jagd, Würfelspiele, Sim-Wettkampf.

Typische Besonderheiten Kampfreflexe (+), Wahrnehmung der Bestie (ein einzelner gesteigerter Sinn (+9: +), Clanregeln (-), Einfach zu durchschauen (-).

Tabelle 7.11: Grundantriebe der Ranmex

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

Grundantriebe

Typische Clanregeln *Jeder Ranmex-Clan hat zwei oder drei eherne Clanregeln, die jedes Mitglied eingeimpft bekommt. Beispiele dafür sind:*

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Wenn eine Waffe gezogen wird, muss Blut fließen, das der Anderen oder Deins.
- Schade niemals deinem Clan, was es auch kostet. Es gibt kein schlimmeres Verbrechen.

- Liefere niemals ein Clansmitglied oder einen Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.
- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.

Clanregeln brechen Ranmex, die eine ihrer Regeln brechen, verlieren den psychischen Halt. Die Realität wankt und das Biest wird unruhig. Das Biest bricht wie eine Schwäche aus. Wenn wankende Ranmex einsam sind, bricht das Biest aus, wenn sie bei einer beliebigen Probe eine 5 würfeln.

Sind Ranmex in einer harmonischen Gruppe oder können jagen, dann erholen sie sich binnen etwa einer Woche. Ansonsten bleiben sie instabil und die wankende Wirklichkeit kann mehr und mehr zu einem an- und abschwellenden realen Alptraum werden, in den immer größere Teile der Umgebung mit hineingezogen werden.

Das Erbe der Berserker Ihr Erbe gibt den Ranmex ihre scharfen Sinne, doch es schwächt die Stabilität der Welt, und wenn ein Ranmex das Bewusstsein verliert, kann sein Erbe hervorbrechen und im Berserkerwahn alles in seinem Weg zerstören.

Ranmex tragen ein Berserkererbe in sich. Dieses Erbe schwächt ihren Halt in der physischen Realität und es kann sich in Stressistuationen seinen Weg bahnen. Der schwache Effekt davon ist, dass die Realität um dich wanken kann, sobald dein psychischer Zustand schlechter wird. Mal stimmen Entfernungen nicht mehr ganz, ein ander Mal hören Leute Stimmen um dich herum oder deine Kralle greift für einen Moment durch dein

Glas, als wäre es nicht mehr real. Deine Zähne oder Krallen können länger wirken oder deine Augen verändern sich für Momente. Die Realität verzerrt sich; oft zum düsteren.

Das Biest kostet dich Selbstkontrolle. Es gibt dir gleichzeitig eine Rettungsleine, wenn alles verloren scheint. Wenn dein Biest ausbricht, verdoppeln sich die Werte deiner körperlichen Eigenschaften. Dein Körper verwandelt sich in die riesenhafte Gestalt deiner urtümlichen Vorfahren und du greifst alles in deiner Umgebung an, bis die Gefahr abgewendet ist. Ein Ranmex im Berserkerwahn ist ein schrecklicher Gegner. Nach etwa 5 Minuten brichst du in jedem Fall durch die Anstrengung zusammen. Beim nächsten Aufwachen hat sich das Biest wieder zurückgezogen.

Wenn ein Ranmex Erfahrung sammelt, kann sein Berserkererbe stärker werden und er kann lernen, dessen Kraft kontrolliert freizusetzen und sie dadurch auch im Wachen Zustand zu nutzen. In den meisten Clans wird diese Entwicklung allerdings als Schwäche angesehen, da sie einen starken Verlust an Selbstkontrolle mit sich bringt. Gleichzeitig wird die Realität um den Ranmex schwächer und die dunklen Aspekte seines Unterbewusstseins dringen in die wirkliche Welt. Die Stärkung des Biestes bietet gleichzeitig aber offensichtliche Vorteile.

Ranmex können das Biest als Besonderheit kaufen. Es gibt ihnen auf den verschiedenen Stufen die folgenden Fähigkeiten:

- +: Kann für 30 Sekunden eine beliebige Eigenschaft um 9 Punkte steigern, was einen Bonus von 3 auf alle Fertigkeiten und Berufe gibt, die Boni aus der Eigenschaft erhalten[1]. Nach En-

de des Zeitraumes muss er einen Wurf gegen Ohnmacht ablegen. Bei Misserfolg wird er Ohnmächtig. Zwei 5-er oder zwei 6-er wecken das Biest, wie bei einer regulären Probe gegen Ohnmacht.

- ++: Kann die Steigerung für 5 Minuten aufrechterhalten (etwa eine Szene).

- +: Kann mehrere Eigenschaften gleichzeitig erhöhen. Jede erhöhte Eigenschaft nach der ersten erschwert die Probe gegen Ohnmacht um 3. Erhöht der Ranmex 3 oder mehr Eigenschaften, dann bricht das Biest bereits aus, wenn er nur einmal eine 6 oder eine 5 würfelt. Die Eigenschaften des Biestes sind ab dieser Stufe dreimal so hoch wie die des Ranmex (im Durchschnitt 36).

- ++: Kann das Biest bewusst wecken und behält auch als Berserker einen gewissen Grad an Kontrolle. Wann immer er das Biest in eine bestimmte Richtung lenken will, würfelt er eine Probe gegen Ohnmacht mit einer Erschwernis von 12. Gelingt sie, kann er das Biest von seinen Freunden fernhalten, auf seine Feinde lenken oder ähnliches. Wann immer er versucht, das Biest zu lenken, muss er ihm allerdings mehr Raum in seinem Inneren einräumen, so dass sich der Berserkerrausch um weitere 5 Minuten verlängert und sein Körper ausgelaugt wird. Bleibt das Biest länger als 15 Minuten aktiv, fällt der Ranmex nach Rückzug des Biestes in ein Koma, das pro Minute Aktivität des Biestes eine Stunde anhält. Selbst starke Drogen

können ihn aus diesem Koma höchstens für ein paar Minuten wecken.

Die Kräfte des Biestes können den Ranmex süchtig machen, und es gibt Geschichten darüber, dass das Biest vollständig ausgebrochen ist und der Ranmex es nicht mehr zurückdrängen konnte. Manche Ketzer behaupten, dass der einzige Schutz dagegen eine bewusste Kontrolle des Biestes ist...

Beispiel: Chessos Reluna

- Beschreibung: Geschäftstüchtiger und kampferprobter Ranmex.
- Zitat: „Was kriegen wir dafür?“
- Motivation: Will genug Geld verdienen, um ein großes, kampftaugliches Schiff für einen eigenen Clan zu kaufen.

Eigenschaften:

- Sehr Geschäftstüchtig: + (15)

Berufe:

- Söldner: + (9)
- Pilot: + (9)

Fertigkeiten:

- Fernkampf: + (12 | 12)
- Verhandeln: + (12 | 13)

Merkmale:

- Verbessertes Gehör (+9): +
- Berserkererbe: -
- Clanregeln: -

  Clanregeln:

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.
- Liefere niemals ein Clansmitglied oder einen Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.

  Besondere Ausrüstung:

- Blaster: Schaden 16, 12 Schuss.
- Stunner: Betäubung: 4, 100 Schuss.
- Zivile Panzerung: Schutz 9.
- Verstärkter Pilotenanzug: Schutz 3, Vakuumversiegelbar, 2h Luft.

Psi-Echsen: **Synachu-Kriegerinnen**

Beispielcharaktere

Kyas Krellch ◻◻

+ Weitblick (15/5) ◻
- Körperlich schwach „Kann nicht pausieren.“

Diplomat +++ (15)
— Nahkampf: + (12/13)

---

* Mitras-Kaste +
! Folgt der Kahla -
! Gesucht wegen ID-Schmuggel, aber mit falscher ID unterwegs -
!

Roan Chrosch „Kehlbiss“ ◻◻

+ Treu (15/5) ◻
+ Konsequent (15/5) ◻

Kriegsveteranin + (9)
— Blaster: + (15/16)

---

* Verbesserte Sicht (+9) +
! Berserkererbe -
! Clanregeln -

Wundschwelle 5
Tarnanzug, Schutz 2 +
Waffe: Blaster (16)
Clanregeln: Töte keine Kinder, gezogene Waffe braucht Blut.

Noram Kennsik ◻◻

+ Abenteuerlust (15/5) ◻
+ Gelenkigkeit (15/5) ◻
+ Nichts zu verlieren (15/5) ◻
- Selbstbewusstsein „Jemand anderes will es machen.“

Lüftungsreiniger + (9)
— Schattenpolitik Traum Anderer ++ (15/16)
— Barschlägerei + (12/14)

---

* Terraner-Anpassung

Helwan Sigwann / Gerri ◻◻

++ Risikofreudig (18/6) ◻

Diebin + (9)
— Bequatschen + (12/14)

---

* Keimling-Fähigkeit ++
! Braucht Spannung -

Wundschwelle 4
Minilaser, Schaden 2
Kommunikator,
Schlossknacker (Haustüren),
Gefälschte Hotelbuchungen

Ontos Rattenfell □□

+ Weiß, was du brauchst (15/5) □
+ Erfahren (15/5) □

Koch ++ (12)
Pirat + (9)
— Kennt die Strukturen der Piraten + (12/14)

---

* Viele unzuverlässige Kontakte +
! Schlechter Ruf -

Wundschwelle 4
Schöpfkelle (Schaden 1)
Alter Kommunikator

Gorray Jeng □□

+ Organisation (15/5) □
+ Gewandt (15/5) □
- Körperlich schwach „Spacer“

Raum-Akrobatin ++ (12)
— Vorbereitung + (12/13)
— Teamleitung + (12/13)

---

* Fans +
! Flashbacks (Tod der Partnerin) -

Wundschwelle 4
Raumanzug (Schutz 6)
Handlaser (Schaden 4)
Massiv verschlüsselter Persönlicher Assistent (PA) mit Planungen

Sarge Holter □□

+ Abgebrüht (15/5) □
+ Erfahren (15/5) □

Schiffs-Mechaniker + (9)
— Schiffs-Elektronik ++ (15/16)
— Nahkampf + (12/14)

---

* Altes, aufgebohrtes Multitool +
! Als Verbrecher gesucht -

Wundschwelle 4
Sicherheitsweste (Schutz 2)
Schweres Multitool (Schaden 3)

Mervi Juha'i □□

+ Eloquenz (15/5) □
+ Geschmeidigkeit (15/5) □
+ Gutes Aussehen (15/5) □
+ Schöne Stimme (15/5) □

Politikerin + (9)
Ärztin + (9)
— Ablenken + (12/14)
— Nahkampf + (12/14)

---

* Reich +
! Idealistisch -

Wundschwelle 4
Sicherheitsweste (Schutz 3)
Betäubungspistole (Schaden 2), Kommunikator, Mittleres Medkit, 10 kleine biologische Medkits, Betäubungspistole, Sicherheitsweste.

Kyas Krellch, Synachu Diplomat

Der Synachu-Krieger Kyas Krellich hat seinen Kampf auf dem politischen Parkett geführt - und war etwas weniger ruchlos als seine Gegner.

Er ist ein verdammt guter Diplomat, der sich mit den Details seines Berufes besser auskennt als die meisten Spezialisten. Er verhandelt wie Geschäftsleute und kennt die politischen Gegebenheiten im System wie ein studierter Politikwissenschaftler.

Name: Kyas Krellch

Beschreibung: Erfahrener Synachu-Diplomat.

Zitat: „Kriegst du sie nicht, kriegen sie dich."

Motivation: Ihm wurde von dem terranischen Geschäftsmann „Elrad Henweg" ID-Schmuggel untergejubelt. Er hat eine der ihm untergejubelten IDs genutzt, um zu verschwinden. Jetzt sucht er über schattige Kanäle Rache.

Aussehen: Synachu mit intensiv glühenden, grellgrünen Augen und wie Klingen geformten Ringen an den Fingern.[3]

3

Kyas Krellch □□

+ Weitblick (15/5) □
- Körperlich schwach „Kann nicht pausieren."

Diplomat +++ (15)
— Nahkampf: + (12/13)

* Mitras-Kaste +
! Folgt der Kahla -
! Gesucht wegen ID-Schmuggel, aber mit falscher ID unterwegs -

Wundschwelle 3
Exoskellet, Panzerung 9 +
Waffe: Scharfe Ringe (1)
Psi: Schild 6,
Reaktion 1 (zuerst dran)

Frag Kyas. Da die SL kaum alle Gegebenheiten vorbereiten kann, bietet es sich an, bei einer unklaren Frage zur Politik einfach den Spieler oder die Spielerin von Kyas zu bitten, als Kyas etwas zu erzählen und dann auf Diplomatie zu würfeln, um zu sehen, wie nah das Erfundene an der Wahrheit liegt. Je nach Plausibilität kann der Mindestwurf dafür bei 6 („hatte ich mir auch so überlegt"), 9 („klingt gut"), 12 („das ist doch etwas dick aufgetragen"), 15 („wie passt das zur aktuellen Situation?") oder noch höher sein.

Roan Chrosch - „Kehlbiss“, Kriegsveteranin

Roan Chrosch lenkt im Gegensatz zu Kyas ihre Kraft nicht in Soziales: Sie ist Kriegsveteranin und hat eine bei Ranmex nicht allzu seltene Motivation: Freiwilliges Exil, um Schaden von ihrem Clan abzuwenden.

- *Name*: Roan Chrosch - „Kehlbiss“
- *Beschreibung*: Ranmex-Kriegsveteranin
- *Zitat*: „Wenn mein Clan mich wieder braucht, werde ich bereit sein.“
- *Motivation*: Wurde im Frieden zu einer Belastung für ihren Clan. Will ihre Fähigkeiten einsetzen und weiterentwickeln, bis sie dem Clan wieder nutzen.
- *Aussehen*: Schwer gebaute, muskulöse Ranmex mit narbenbedecktem Gesicht und Fell - Spuren von allzu vielen Kämpfen. Meist in offensichtlichem Dschungel- oder Wüstentarnanzug unterwegs.[4]

  Clanregeln:

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Wenn eine Waffe gezogen wurde, muss Blut fließen. Das der Anderen oder Deins.

4

Roan Chrosch „Kehlbiss“ □□

+ Treu	(15/5) □
+ Konsequent	(15/5) □
Kriegsveteranin	+ (9)
— Blaster:	+ (15/16)

* Verbesserte Sicht (+9) +
! Berserkererbe -
! Clanregeln -

Wundschwelle 5
Tarnanzug, Schutz 2 +
Waffe: Blaster (16)
Clanregeln: Töte keine Kinder, gezogene Waffe braucht Blut.

5

Noram Kennsik □□

+ Abenteuerlust (15/5) □
+ Gelenkigkeit (15/5) □
+ Nichts zu verlieren (15/5) □
- Selbstbewusstsein „Jemand anderes will es machen.“

Lüftungsreiniger + (9)
— Schattenpolitik auf Traum Anderer ++ (15/16)
— Bar-Schlägereien + (12/14)

* Terraner-Anpassung

Noram Kennsik, Lüftungsreiniger

Beschreibung: Terranischer Lüftungsreiniger.

Motivation: Von Frau und Kind für einen anderen verlassen. Jetzt will er endlich etwas erleben.

Zitat: „Das Leben beginnt jetzt! Denke ich...“

Aussehen: Kleiner, krumm sitzender Terraner im Wartungsoverall. Seine Gesichtshaut ist dick und fast unbewegt. Nur die stärksten Gefühlsregungen sind sichtbar.[5]

Terraner-Anpassung: Dicke, leicht glitschige Haut, wie die von Delphinen: Kann sehr schnell schwimmen und sich aus Ecken herauswinden (rutschig), dafür ist sein Gesicht fast ausdruckslos (Soziales -1).

6

Helwan Sigwann / Gerri □□

++ Risikofreudig (18/6) □

Diebin + (9)
— Bequatschen + (12/14)

* Keimling-Fähigkeit ++
! Braucht Spannung -

Wundschwelle 4
Minilaser, Schaden 2
Kommunikator,
Schlossknacker (Haustüren),
Gefälschte Hotelbuchungen

Helwan Sigwann / Gerri

Eine Punk auf der Suche nach dem Kick. Keine Fernziele, nur Lebendigkeit.

»Lieber 3 Jahre Spannung als 30 Jahre Langeweile!«

- *Name*: Helwan Sigwann / Gerri
- *Beschreibung*: Keimling-Diebin
- *Zitat*: „Hier sind die aggressivsten Sicherheitsleute der gesamten Station versammelt. Wenn die uns erwischen, sind wir alle dran. Also, was denkt ihr, Ist das geil oder ist das geil?! Ich geh rein...“
- *Motivation*: Lebt für den Thrill.
- *Aussehen*: Kleine Terranerin, grazil und mit den zerrissenen Klamotten und blau fluoreszierenden Haaren der vorletzten Punk-Bewegung.[6]

Merkmale:

- Keimling-Fähigkeit: Kann einen unachtsamen Gegner mit 30s Berührung für eine Stunde betäuben und dabei die letzten 5min Erinnerung im Schnelldurchgang sehen (++). Die Terranerin ist unterdrückt (Gerri ist der Name des Keimlings).
- Braucht die Spannung. Wenn ein Plan langweilig ist, versucht sie ihn spannend zu machen, normalerweise durch höheres Risiko: -

Ontos Rattenfell, Schiffskoch

Ontos Rattenfell ist der Archetyp des Schiffs-Kochs: Er weiß, was du brauchst, und er hält die Crew zusammen. Denn die Leute mögen noch so exzentrisch oder genervt sein: Für das Essen von Ontos setzen sie sich zusammen an den Tisch.

- *Name*: Ontos Rattenfell
- *Beschreibung*: Alter Schiffskoch
- *Zitat*: „Es ist egal wie hart du bist: Jeder und jede braucht gutes Essen! (und selbst Ratten schmecken gut - bei dem richtigen Koch)“
- *Motivation*: Er ist der einzige Überlebende eines Schiffes (hat sich als Gefangener ausgegeben). Kein Pirat vertraut ihm mehr, doch Ruhestand kann er sich nicht vorstellen.
- *Aussehen*: Kräftig gebaut, in zu große, robuste, mehrlagige Kleidung gehüllt und eine riesige Schöpfkelle über der Schulter.[7]

7

Ontos Rattenfell □□

+ Weiß, was du brauchst (15/5) □
+ Erfahren (15/5) □

Koch ++ (12)
Pirat + (9)
— Kennt die Strukturen der Piraten + (12/14)

* Viele unzuverlässige Kontakte +
! Schlechter Ruf -

Wundschwelle 4
Schöpfkelle (Schaden 1)
Alter Kommunikator

Merkmale:

- Schlechter Ruf, sowohl bei Piraten („hat seine Crew verraten“) als auch bei Systemoberen („kein Pirat wird jemals wirklich gut“): -
- Findet überall viele, aber unzuverlässige Kontakte (würfel ±W6. Bei 1,3 oder 5 versucht dein Kontakt dich zu verraten): +

Gorray Jeng, Raum-Akrobatin

Gorray Jeng hat das All als ihre Bühne gewählt. Wie zu erwarten ist sie gewandt und erfahren, aber ihre wichtigste Stärke ist ihr Organisationstalent. Sie schmuggelt Tech, um ihr nächstes Projekt zu finanzieren. Also für Geld - nicht die seltenste Motivation auf Traum Anderer, auch wenn sie nur für wenige funktioniert. Die meisten, die Geld suchen, landen in den Flackernden Vierteln oder irgendwo auf einem Knastplaneten des Systems - wenn sie überleben. Doch Gorray ist gut genug, dass sie hofft, oben zu bleiben.

- *Name*: Gorray Jeng
- *Beschreibung*: Schlacksige Raum-Akrobatin
- *Zitat*: „Der Schlüssel zu unglaublichen Auftritten ist perfekte Planung - und Erfahrung beim Improvisieren.“
- *Motivation*: Vor einem Monat ist ihre Partnerin bei einem Stunt gestorben. Jetzt hält sie sich nicht mehr zurück: Der nächste Auftritt soll zeigen, dass nicht einmal das System selbst sie stoppen kann. Allerdings braucht sie dafür die

richtige Vorbereitung, das richtige Team und passende Ausrüstung. Und die findet sie Schritt für Schritt bei Techschmugglern.

- *Aussehen*: Große, leichte Terranerin (Spacerin: Sie ist im All aufgewachsen), meist in farbenprächtiger Plastikkleidung mit dutzenden versteckten Taschen.[8]

  Fertigkeiten:

- Vorbereitung: Wurf gegen Zielwert, bei Erfolg +1 für die vorbereitete Handlung, dazu +1 je 3 Punkte über dem Zielwert.

  Merkmale:

- Fans: Hat Fans in Raumfahrerkneipen in fast jeder Station)
- Flashbacks: Wann immer ein Mitstreiter in Lebensgefahr ist, besteht eine 18% Chance, dass sie zusammenbricht und erneut den Tod ihrer Partnerin erlebt: Wirf einen W6, bei einer 5 hast du einen Flashback.
- Terraner-Anpassung: Spacerin. Leicht gebaut, geringere Kondition, groß, gewohnt an Schwerelosigkeit (Bonus von 1 für Handlungen in Schwerelosigkeit, dafür schnell aus der Puste).

  Ausrüstung:

- Aufgerüsteter Raumanzug (Servomotoren, die ihre schwache Kondition kompensieren, Zentimetergenaues Astrogationssystem, Schutz 6 und hunderte kleine, nützliche Tricks): +

8

Gorray Jeng	□□
+ Organisation	(15/5) □
+ Gewandt	(15/5) □
- Körperlich	schwach
„Spacer“	
Raum-Akrobatin	++ (12)
— Vorbereitung	+ (12/13)
— Teamleitung	+ (12/13)
* Fans +	
! Flashbacks (Tod der Partnerin) -	
Wundschwelle 4	
Raumanzug (Schutz 6)	
Handlaser (Schaden 4)	
Massiv verschlüsselter Persönlicher Assistent (PA) mit Planungen	

- Massiv verschlüsselter Persönlicher Assistent (PA) mit ihren Planungen.

Sarge Holter, Schiffs-Mechaniker

Sarge Holter hat seine eigenen Werkzeuge und seine Art zu arbeiten. Und er bekommt fast alles auf einem Schiff wieder zum Laufen, selbst wenn er dafür in Funken spuckende Kabelschächte greifen muss.

Sarge Holter ist das Gegenstück zu Mervi Juha'i. Mervi kämpft mit Worten für eine bessere Welt, Sarge bahnt sich seinen Weg.

---

[9]

Sarge Holter □□

+ Abgebrüht (15/5) □
+ Erfahren (15/5) □

Schiffs-Mechaniker + (9)
— Schiffs-Elektronik ++ (15/16)
— Nahkampf + (12/14)

* Altes, aufgebohrtes Multitool +
! Als Verbrecher gesucht -

Wundschwelle 4
Sicherheitsweste (Schutz 2)
Schweres Multitool (Schaden 3)

- *Name*: Sarge Holter[9]
- *Beschreibung*: Abgebrühter Schiffs-Mechaniker
- *Zitat*: „Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!"
- *Motivation*: Gefeuert und angezeigt wegen versuchter Manipulation einer Blackbox. Jetzt will er es nicht mehr nur beim Versuch belassen, doch dafür muss er sich die richtigen Werkzeuge bauen, und die Teile sind teuer, rar und illegal.
- *Aussehen*: Breit gebauter Terraner mit wettergegerbtem Gesicht. Meist im Overall mit dutzenden Taschen unterwegs.

  Merkmale:

- Terraner-Anpassung: Kälteresistenter Metabolismus. Friert erst bei -15°C. Dafür braucht er fast doppelt so viel Essen.

Ausrüstung:

- Altes, aufgebohrtes Multitool, fast 1m lang. Viele Sonderfunktionen (einfach während des Spiels festlegen): +

Mervi Juha'i, Tochter reicher Eltern

„Wenn Nanomaschinen alles herstellen können, aber nicht dürfen, und deine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn deine Kaffeelizenz ausläuft, dann ist Techschmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Wenn Flüge zwischen den Sternen ein Leichtes sind, aber für die meisten zu teuer, und Informationen über Lichtjahre reisen, aber nicht Alle erreichen, dann ist Wissenschaft Verrat und Hacken Terrorismus.

Bist du bereit, für deine Freiheit zu kämpfen?"

Viel Spaß mit Mervi Juha'i, die sich anschickt, ihren Worten Taten Folgen zu lassen!

- *Name*: Mervi Juha'i
- *Beschreibung*: Idealistische Tochter reicher Eltern.
- *Zitat*: „Da sterben Denkende Wesen, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!"
- *Motivation*: Hat versucht, politisch dafür zu sorgen, dass jeder zumindest an Medizintechnik kommt, und wurde vollständig frustriert. Jetzt versucht sie es auf anderem Weg. Sie würde lieber sterben, als zu ihren Eltern zurückzukriechen.

- *Aussehen*: Blass-Lilafarbene Augen und reinweiße Haut und Haare.[10]

  Merkmale:

- Terraner-Anpassung: Kann in Ultraviolett sehen und auf ihrer Haut UV-Fluoreszenz-Muster erscheinen lassen, die Insekten anlocken oder abschrecken. Dafür ist sie Rot-Grün blind.
- Reich (3-faches Startgeld und Gehalt durch Zinsen aus verschiedenen Konten)

  Ausrüstung:

- Kommunikator, Mittleres Medkit, 10 kleine biologische Medkits, Betäubungspistole, Sicherheitsweste.

[10]

Mervi Juha'i □□

+ Eloquenz	(15/5) □
+ Geschmeidigkeit	(15/5) □
+ Gutes Aussehen	(15/5) □
+ Schöne Stimme	(15/5) □
Politikerin	+ (9)
Ärztin	+ (9)
— Ablenken	+ (12/14)
— Nahkampf	+ (12/14)

* Reich +
! Idealistisch -

Wundschwelle 4
Sicherheitsweste (Schutz 3)
Betäubungspistole (Schaden 2)
Kommunikator, Mittleres Medkit, 10 kleine biologische Medkits, Betäubungspistole, Sicherheitsweste.

Grundantriebe der Nicht-Menschen

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

Die Welt hinter der Welt findet ihr bisher nur online unter

1w6.org/blog/drak/2009-08-13-kampagnenidee-die-welt-hinter-der-welt.

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 widersprecht, 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.[11]

[11] **Spiel erhalten**. 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

Die Neuen Lande findet ihr bisher nur online und zum Drucken in den Flyerbüchern (als Faltflyer und Charakterkarten) unter flyer.1w6.org.

Ante Portas: Spiel in der Antike

Ante Portas findet ihr bisher nur online oder zum Drucken im Jeanstaschenformat unter 1w6.org/deutsch/regeln/downloads/ante-portas-v01.

Die Stadt zwischen den Welten

Gerade hattest du wieder diesen Traum. Seit Tagen hast du ihn jede Nacht: Du stehst auf dem Grund einer Häuserschlucht. Um dich erheben sich die Fassaden dunkler Gebäude aus Stahl und Stein bis in einen Himmel aus grauem Nebel. Fetzen des Nebels wabern durch die Straßen und umhüllen ungezählte Wesen aller Arten, die an dir vorbeihasten.

Plötzlich taucht ein alter Mann aus dem Nebel auf. Er bleibt vor dir stehen und spricht drängend und gehaucht: „Wir brauchen dich. Bitte mach dich bereit und komm, wenn ich dich rufe. Das ist unsere letzte Hoffnung. Heute in 3000 Herzschlägen wird sich das Tor öffnen."

Es ist der gleiche Traum, und doch nicht der gleiche. Gestern sagte er noch „morgen".

Wer und was bist du, und was machst du in der verbleibenden Stunde?

Ablauf

Die Stadt zwischen den Welten ist ein One-Shot-Setting für bis zu 8 Leute. Ihr spielt Charaktere aus beliebigen Welten, erschaffen mit 10 Punkten (etwas über angehenden Helden).

Wenn ihr ankommt, werdet ihr von einem Alten empfangen, der euch warnt, dass ihr verflucht wur-

det: Binnen Minuten werdet ihr euch nicht mehr bewegen können, und dann werden die Herrschenden euch gefangen nehmen. Doch der Widerstand in der Stadt hat euch Hilfe organisiert: Zwei Kristalle, mit denen zwei von euch in einen Raum springen können, wo sie Auge und Buch sind. Das Auge sieht die anderen durch eine Kristallkugel und erzählt, und das Buch schreibt das erzählte auf. Solange ihr so eure Handlungen dokumentiert, verhindert das Buch euer Erstarren. Doch der Schreibraum ist nicht für Lebende geschaffen: Nach einiger Zeit wird er unerträglich, dann müssen Auge und Buch die Kristalle greifen und sie an zwei Andere übergeben, die das neue Auge und das neue Buch werden.

Das Auge ist SL, das Buch schreibt die Chronik. Die Bewohner der Stadt können die Kristalle nicht nutzen, weil bei ihnen der Fluch bereits einmal vollendet wurde.

Wer einlädt beginnt und beendet die Runde und gibt ihr so einen Rahmen.

Zwischendrin wechselt ihr alle halbe Stunde Out-Play-Zeit SL und Chronist oder Chronistin. Stellt euch am Besten eine Uhr. Das ist die Zeit, wenn der Raum für Auge und Buch unerträglich wird, so dass sie tauschen müssen.

Wer Auge ist, greift entweder die aktuelle Ebene auf und erzählt hier weiter oder beschreibt einen Weg nach oben, um eine neue Umgebung zu (er-) finden.

Die letzte halbe Stunde übernimmt wieder wer eingeladen hat und führt die Handlungsfäden der Augen zusammen, um ein spannendes Ende zu schaffen. Vielleicht rettet ihr die Stadt. Vielleicht

entkommt ihr. Vielleicht passt auch ein anderer Abschluss besser.

Ideenschnipsel

Cubas Children

In den Zeiten ihrer Diskriminierung ausgewanderte Japaner gründeten einen Ninjaorden auf Cuba, der im Namen der Rettung der Umwelt weltweit Leute tötet.[12] Sozusagen das Gegenstück zu den Ärzten aus Kuba.

Jetzt macht die EU Druck auf die USA, ihre Haltung zu lockern, so dass der Kubanischen Regierung unter der Hand eine Lockerung der Sanktionen angeboten wird, wenn sie den Öko-Ninjas die Unterstützung entzieht. Was die natürlich in bester „Navy CIS LA“[13]-Tradition merken und geheime neue Standorte gründen.

Nachdem die Diktatur die Öko-Ninjas fallen gelassen hat, müssen die sich fragen, was ihnen wichtiger ist: Das Geld oder die Rettung der Welt.

Dank an Supersöldner für dieses Konzept!

[12] **Angst**. Das erklärt, warum die USA die Sanktionen gegen Cuba nie aufgeben konnten: Die CIA fürchtet die Macht der Kinder Kubas.

[13] Navy CIS LA ist eine Fernsehserie von Shane Brennan über Special Agents der Navy-Polizei, die in späteren Staffeln teilweise auf eigene Rechnung arbeiten.

Kapitel 8

Module

Taktische Kämpfe

Das Modul für Taktische Kämpfe ermöglichen es, Kämpfe zu entscheiden, ohne die Gegenseite zu verletzen. Es liefert eine komplexere Version der Forderungen.

Statt Schaden zu verursachen, erstreiten sich die Kämpfenden Vorteile und versuchen ihr Gegenüber in eine schlechte Position zu manövrieren, bis sie es mit einer einzigen Aktion ausschalten können.

Kämpfe werden so weniger tödlich und können auch mal ohne bleibende Folgen verloren werden. Die Bedeutung von Waffen und Rüstungen sinkt gegenüber dem Fertigkeitswert.

Kampfproben

Kampfhandlungen werden mit dem TakM wie im Fokusmodul Kampf (FoKa) abgehandelt: Beide

Kontrahenten würfeln auf ihre Kampffähigkeit und die Differenz bestimmt das Ergebnis.

Anders als im Fokusmodul Kampf wird die Differenz allerdings nicht als Schaden gerechnet, sondern vom Sieger als Bonus für die nächste Aktion mitgenommen.

Aktionen

Wenn du die Oberhand hast, kannst du zwischen mehreren Optionen wählen.

Weiterkämpfen

Wenn er einfach weiterkämpft, nimmt er den Bonus in die nächste Runde mit.

Den Kampf entscheiden

Sobald ein Charakter bei einem Angriff eine Gesamtdifferenz von 9 Punkten erreicht, kann er den Kampf entscheiden. Das kann bedeuten, dass er dem Gegner die Klinge an die Kehle hält, dass er ihm die Waffe aus der Hand prellt, dass er ihn KO schlägt, dass er ihm Handschellen anlegt, oder sogar, dass er einem (wehrlosen) Kampfgefährten das Messer in den Rücken drückt - je nachdem, was in der Situation gerade passt.

Schaden verursachen

Allerdings kann sich ein Charakter auch entscheiden, Schaden zu verursachen (wenn er den Wurf gewonnen hat). Dann verfällt sein Bonus (er wird für den Schaden aufgebraucht). Will ein Charakter

Schaden verursachen, wenn er den Kampf entscheidet (bei mindestens 9 Punkten Differenz), wird der Gegner kampfunfähig und erhält zusätzlich Schaden entsprechend der Differenz (Boni eingerechnet). Meistens dürfte das für ihn eine kritische Wunde bedeuten.

Drohen

Wie auch in jeder anderen Situation kann der Charakter natürlich auch mit seinem Gegenspieler sprechen. Anders als im normalen Kampf weiß der Gegenspieler dabei, wie der Kampf gerade steht – also z.B. dass der Charakter gerade die Oberhand hat.

Ein klassisches Beispiel wäre „Gib auf oder verabschiede dich von deiner Hand!“ Gibt der Gegenspieler nicht auf, nutzt der Charakter einfach seinen angesammelten Bonus, um direkt Schaden zu verursachen. Wenn er mit dem Schaden eine Wunde verursacht, wäre in diesem Beispiel dann z.B. die Hand durchbohrt.

Alternativ kann er auch drohen, bevor er die nächste Probe würfelt, so dass der Spieler immernoch die Chance hat, den Schaden durch einen guten Wurf abzuwenden.

Boni

Der Bonus, den ein Char erhält, wenn er eine Probe gewinnt, entspricht genau der Differenz zwischen seinem Wurf und dem seines Kontrahenten (frühere Boni werden dabei durch die Probe miteingerechnet - sie waren als Boni in der Probe und sind damit automatisch in der Differenz enthalten).

Sonderfälle

Wenn es aus irgendwelchen Gründen besonders schwer ist, einen Charakter kampfunfähig zu machen, zum Beispiel weil er eine extrem starke Rüstung trägt, absolut fanatisch ist, nicht sterben kann, o.ä. kann die SL die zum Besiegen mindestens notwendige Differenz erhöhen.

Natürlich kann sie die Differenz aus anderen Gründen auch senken :)

Waffe und Rüstung

Um Waffe und Rüstung im Taktischen Kampfmodul eine größere Bedeutung zu geben, können verschiedene Waffenarten und Rüstungsarten Boni oder Mali geben. Zum Beispiel könnten lange Waffen in offenem Gelände 3 Punkte Bonus im Kampf gegen Leute mit kurzen Waffen geben, und beengtem Raum aber 3 Punkte Malus.

Rüstungen könnten in bestimmten Situationen die Kampfentscheidung verhindern oder erschweren (z.B. weil der Char nicht KO geschlagen werden kann).

Gruppenkämpfe

Taktische Gruppenkämpfe können abgehandelt werden, indem alle Kämpfer in kleine Gruppen eingeteilt werden, in denen immer auf einer Seite nur ein Charakter kämpft. Die Differenz wird dann bei diesem Kämpfer aufgerechnet, bzw. alle Kämpfer der anderen Seite erhalten einen gemeinsamen Bonus oder Malus.

Wenn also zwei gegen einen Kämpfen, und einer der beiden eine positive Differenz erzielt, er-

hält auch der zweite diesen Bonus, denn der Erste hat den Gegner bereits aus dem Gleichgewicht gebracht.

Der Malus von 3 Punkten pro zusätzlichem Gegner nach dem ersten gilt in jedem Fall. Wer alleine gegen zwei kämpft, erhält also einen Malus von 3 Punkten. Der Malus wird im Verlauf des Kampfes einfach mit den anderen Boni verrechnet, so dass nur mit einer einzelnen Zahl gearbeitet wird.

Wenn einer gegen zwei kämpft, hat er so in der ersten Runde einen Malus von drei. Gewinnt er gegen den ersten und erzielt eine Differenz von 2, erhält er für die nächste Aktion einen Bonus von 2 Punkten - die drei Punkte Malus sind hier bereits eingerechnet, können also ignoriert werden.

Sollte einer der Kämpfer sich entscheiden, Schaden zu verursachen (wodurch alle Boni verfallen), beginnt der Kämpfer in Unterzahl wieder mit dem Malus.

Wenn also der eine sich entscheidet, nun Schaden zu verursachen, bekommt zwar vielleicht sein Gegner eine Wunde, aber er selbst beginnt die nächste Aktion wieder mit 3 Punkten Malus.

Das gleiche geschieht, sobald er einen Kampf für sich entscheidet. Ein Gegner ist besiegt, dafür muss er wieder mit Mali rechnen, als würde er gerade den Kampf gegen die verbleibenden Gegner beginnen.

Entscheidet sich ein Kämpfer während dem Kampf, eine Weile lang nicht zu handeln, ändert das die Chancen nicht, denn sein Gegner muss immernoch zu jeder Zeit mit einem Angriff rechnen (es sei denn er verlässt den Kampf deutlich.

In dem Fall erhält sein Gegner einen Bonus von 3, da er plötzlich einen Kontrahenten weniger hat).

Greift ein Charakter auf der Seite des einzelnen Kämpfers in den Kampf ein, wird die Gruppe in zwei kleinere Gruppen geteilt und der Bonus und Malus entsprechend der Situation auf beide aufgeteilt (meist erhält jede neue Gruppe einfach die Hälfte des Wertes, v.a. wenn der einzelne am verlieren war).

Die SL sollte bei Beschreibungen von Gruppenkämpfen bedenken, dass jede Aktion alle Beteiligten irgendwie beeinflusst. Auf die Art kann ein später handelnder Charakter in Probleme geraten, weil die vor ihm Handelnden gepatzt haben.

Kampfunterbrechung

Wird ein Kampf unterbrochen, kann ein Teil der Boni verfallen - je nachdem, was in der Situation sinnvoll erscheint.

Ein Kämpfer kann nicht einfach aufstehen, ohne dass sein Gegner ihn lässt (der Versuch könnte den Kampf wieder aufleben lassen). Wieder ins Gleichgewicht kommen oder sich von Überraschung erholen kann er aber sehr wohl.

Als Faustregel können Boni und Mali auf das nächstniedrigere Vielfache von 3 reduziert werden.

Aus 7 Punkten Bonus werden also 6 Punkte Bonus und aus 5 Punkten Malus werden 3 Punkte Malus.

Beispiele für Boni

Boni sind nicht nur abstrakte Zahlen, sondern entsprechen realen Vorteilen im Kampf. So kann ein

Bonus von 3 Punkten z.B. bedeuten, dass der Gegner an die Wand gedrängt wird und ein Bonus von 6 Punkten, dass er zu Boden stürzt.

1-2 Punkte

- Neben dem Gegner, nicht gerade bei der Waffenhand :)
- Gegner hält die Waffe unsicher; fast weggerutscht
- Gegner auf schlechten Untergrund gedrängt (Schlamm, Pfütze, Eis)
- Gegner aus dem Gleichgewicht
- Gegner stolpert, stürzt aber nicht

ab 3 Punkte

- Hinter den Gegner gekommen
- Höherer Stand (z.B. auf einem Tisch)
- Gegner in der Hocke
- Gegner beengt (in niedrigem Gang, zwischen zwei Tischen im Café oder auch in einer Menschenmenge)
- Gegner in die Ecke oder an die Wand gedrängt
- Gegner muss auf eine unpraktischere Zweitwaffe ausweichen (z.B. Dolch)

ab 6 Punkte

- Gegner liegt am Boden
- Gegner hat die Waffe verloren
- Gegner steht vor dem Abgrund. Ein falscher Schritt und er stürzt (den Kampf beenden kann hier auch bedeuten, ihn in den Abgrund zu stoßen -> Ïch komme wiiiieder!")

Tipps für die Beschreibung

Beschreibe lebendig was passiert und wie die Gegner reagieren. Es gibt dabei nur zwei Grenzen: Schaden wird nur verursacht, wenn der Spieler explizit Schaden ansagt, und ein Kämpfer wird nur kampfunfähig, wenn sein Gegner 9 Punkte Differenz erzielt und den Kampf damit entscheiden will.

Greif dabei wo sie für euch passen auf die Beispiele für Boni zurück. Wenn ein Charakter gegen mehr als einen Gegner gleichzeitig kämpft, versuch' auch zu beschreiben, wie misslungene Versuche eines Gegners die anderen behindern oder dem Charakter eine bessere Position geben (es sei denn, das fühlt sich für dich unpassend an).

Boni sammeln

Spieler können auch weiterhin Boni sammeln, obwohl sie bereits 9 oder mehr Punkte Differenz erzielt haben. Effektiv spielen sie dann mit ihrem Gegner.

Beispielsweise können sie so genug Punkte Differenz sammeln, um den Gegner danach mit ei-

nem einzelnen sicher tödlichen Streich niederzustrecken. Genausogut können sie es aber auch nutzen, um einfach Zeit zu schinden.

Wenn normale Angriffe dem Gegner keinen Schaden verursachen können (oder er aus anderen Gründen normale Treffer ignorieren will), kann der Gegner den Kampf dann allerdings auch abbrechen und den Spieler so daran hindern, immer mehr Boni anzusammeln (den bereits gesammelten Bonus kann der Spieler trotzdem noch nutzen - und gegen diesen einen Angriff verteidigt sich der Gegner dann nicht, so dass der Spieler statt einem Wettstreit eine Probe gegen 12 würfelt; gegen 9, wenn er auf keine weiteren Gegner achten muss).

Option: Handlungsoptionen

Mit dieser Option wird der Kampf etwas langwieriger, dafür können interessante Handlungen mit bleibenderen Effekten regeltechnisch abgebildet werden: Charaktere können ihren Bonus aufgeben, um die Situation im Kampf bleibend zu ändern.

Statt Schaden zu verursachen, kann der Charakter mit der Oberhand auch entscheiden, in bestimmten Grenzen selbst festzulegen, was im Kampf geschieht, so dass sein Kontrahent in eine bleibend schlechtere Situation kommt. Beispielsweise könnte er ihn zu Boden stoßen oder entwaffnen. Sollte später der Gegner trotz der Mali die Oberhand gewinnen, kann er sich wieder aus der Situation rausholen, also zum Beispiel aufstehen oder seine Waffe wiederbekommen. Aus einer schlechteren Situation herauszukommen kostet genausoviel Bonus, wie jemanden in diese Situation zu bringen. Wird der Kampf unterbrochen, fallen

die Situationsmali weg, die logisch aufgehoben werden können (der Malus durch entwaffnen fällt zum Beispiel weg, wenn der Charakter seine Waffe holen kann).

Als Faustregel sollte der bleibende Malus 3 Punkte niedriger sein als der dafür aufgegebene Bonus. Wenn der Bonus also 3 Punkte höher ist als der in der vorherigen Runde, kann die vorherige Situation zementiert werden, also zum Beispiel eine fallengelassene Waffe weggetreten oder der Gegner am schnellen Aufstehen gehindert.

Er könnte den Gegner auch dazu bringen, die Umgebung zu beschädigen oder sonstwie gegen seinen eigenen Willen zu handeln – solange sich das durch Handlungen des gewinnenden Chakakters erklären lässt. Beispielsweise könnte er die Waffe seines Gegners ablenken, so dass sie teures Porzellan zerschlägt, oder er könnte ihn gegen ein Drehkreuz stoßen, so dass er nicht mehr einfach zurück kann.

Die Option heißt Handlungsoptionen, weil der erkämpfte Bonus (abzüglich 3 Punkten) dem Charakter die Möglichkeit gibt, in einem gewissen Rahmen für sich und den Gegner Handlungen festzulegen. Sie gibt feinere Möglichkeiten als nur den Kampf zu entscheiden oder den Gegner zu verletzen.

Beispiel: Ladren hat Dres bei ihren Degenkampf in die Ecke des Restaurents gedrängt (3 Punkte Bonus). Bei der nächsten Aktion schafft er es, diesen Bonus auf 7 Punkte zu erhöhen, doch er ist nicht sicher, ob er diesen Vorsprung halten kann. Also lässt er für einen Moment von seinem Gegner ab und stößt einen der Tische um, so dass Dres zwischen Tisch und Wand kämpfen muss. Regeltech-

nisch gibt er Dres 3 Punkte Malus auf dessen Wert, senkt dafür aber seinen aktuellen Bonus von 7 auf 1. Nächste Runde hat Dres so ein höhere Chance, Ladren zu treffen, doch dafür kann Ladren seinen Vorsprung leichter ausbauen, weil der Fertigkeitswert von Dres 3 Punkte niedriger ist, solange er es nicht hinter dem Tisch hervor zu kommen.

Beispieloptionen (jeweils mit dem Bonus, den sie Kosten):

Durch Aufgeben von Boni in der entsprechenden Höhe kann der Charakter die Situation entsprechend zu Ungunsten seines Gegners ändern. Der Gegner kommt aus dieser Situation nur noch heraus, wenn er entsprechend die gleiche Anzahl eigener Boni aufgibt – wenn er sie denn noch erreicht.

4 oder 5 Punkte: Kleine Unannehmlichkeiten

- 1-2 Meter zurückdrängen
- Die Plätze tauschen (Gegner steht jetzt da wo der Char stand, solange das keine Mali gibt)
- Bis zu 10s beschäftigen (verzögern)
- Den Gegner Dinge beschädigen lassen, die ihm wichtig sind. Ein Beispiel wäre, seine Kleidung festzuklemmen, so dass er sich die Kleidung zerreißen muss, um sich loszumachen. Ein anderes, ihn dazu zu bringen, teure Gegenstände zu zerschlagen (z.B. indem man davor steht und erst im letzten Moment ausweicht).
- Beschämen (In Mist treten, Mit Wasser übergießen, peinlich stolpern, offenes Marmeladenglas ins Gesicht, Kaugummi in die Haare, ...); eine

gute Vorstufe, um den Kampf ins soziale zu ziehen (kann Boni für Proben bringen, die keine physischen Kampfhandlungen sind).

6 Punkte: Eingeschränkte Handlungsfähigkeit

Aus den Situationsmali übernommen (aktueller Bonus von 3). Unterschied: Diese Mali bleiben. Gegner hat 3 Punkte Malus auf seinen Fertigkeitswert, die bleiben, bis er sich aus der Situation befreien kann.

- Gegner kann nicht mehr aus der Hocke hochkommen (Krampf im Bein, Fuß festgekettet, Hose zerschnitten (je nach Setting kann das Schamgefühl genügen), ...)
- Gegner beengt (in niedrigem Gang, zwischen zwei Tischen im Café oder auch in einer Menschenmenge)
- Gegner in der Ecke oder an der Wand eingezwängt
- Gegner verliert die Hauptwaffe und muss auf eine Zweitwaffe ausweichen, die Hauptwaffe ist beschädigt oder außer Reichweite.

9 Punkte : „Ich könnte dich schon besiegt haben“

Aus den Situationsmali übernommen (aktueller Bonus von 6). Unterschied: Diese Mali bleiben. Gegner hat 6 Punkte Malus auf seinen Fertigkeitswert, die bleiben, bis er sich aus der Situation befreien kann.

- Gegner liegt am Boden und kann nicht mehr einfach aufstehen (festgekettet, in Schach gehalten, ...).
- Gegner hat die Waffe verloren und kann sie nicht mehr (einfach) erreichen.
- Gegner sieht kaum mehr etwas (z.B. durch einen verbeulten Helm oder Dreck in den Augen)
- Gegner steht vor dem Abgrund. Ein falscher Schritt und er stürzt (den Kampf beenden kann hier auch bedeuten, ihn in den Abgrund zu stoßen -> Ïch komme wiiiieder!").

Option: Ohne Waffe und Rüstung

Für bestimmte Kampagnen sind Waffen und Rüstungen weniger wichtig. Hier können taktische Kämpfe genutzt werden, um komplett auf normale Waffenwerte zu verzichten. Bei Waffen und Rüstungen wird dann nur vermerkt, welche Effekte sie auf taktische Kämpfe haben.

Waffen können z.B.

- Lang sein (Bonus von 3 gegen kurze Waffen auf offenem Gelände, Malus von 3 in beengtem Gelände)
- Schwer sein (Können genutzt werden, um Gegner zu treiben. Wenn der Charakter gewinnt, erhält er drei zusätzliche Punkte Bonus)
- Vergiftet sein o.ä. (Verschiedene Effekte. z.B. könnten Gegner ausgeschaltet werden, indem ihnen *Schaden verursacht* wird)

- Rüstungen durchdringen (z.B. Rabenschnabel. Stoppen / Reduzieren den Effekt von Rüstungen)

Außerdem können verschiedene Waffengattungen unterschiedliche Möglichkeiten bieten (Axt, Schwert, Messer, ...), oder unterschiedlich gut gegeneinander einsetzbar sein.

Rüstungen können z.B.

- Kaum Schwachstellen haben (schwerer zu durchdringen - wenn auf den Gegner selbst gezielt wird, muss eine höhere Differenz erzielt werden, um den Kampf zu entscheiden - z.B. 12 für mittlere Rüstungen, 18 für schwere und noch mehr für Sachen wie Space Marine Panzerung)
- Gehärtet sein (Waffen können daran abprallen -> reduzieren den Effektiven Malus nach einer verlorenen Aktion um 3).
- Schwer sein und unbeweglich machen (reduzieren den effektiven Fertigkeitswert, z.B. um 3)
- Fast undurchdringlich sein (Waffen können keinen Schaden verursachen, es sei denn sie sind rüstungsbrechend (*durchdringen Rüstungen*))

Schilde können den gleichen Effekt haben wie gehärtete Rüstungen, oder sie ersetzen. Beide verlängern den Kampf, ermöglichen es also auch, länger auszuhalten.

Diese Effekte lassen dabei auch mit den bereits existierenden Waffen- und Rüstungswerten erzielen. Die Stellscharauben dafür sind:

- Schildwert (reduziert die effektive Differenz nach dem Treffer).
- Waffenschaden, Rüstungsschutz.
- Wucht (Nach dem ±W6 Wurf werden eine bestimmte Zahl Punkte addiert ober abgezogen, bevor festgestellt wird, ob die Augenzahl gerade oder ungerade war).
- Behinderung durch Rüstung (Reduzierung des Fertigkeitswertes).
- Waffenlänge (Boni und Mali).

(Einige der Stellschrauben sind allerdings bisher noch nicht online beschrieben.)

Die Effekte einfach mit den Werten zu erzeugen kann für Kampagnen sinnvoll sein, in denen Waffen und Rüstung wichtig sein sollen, aber trotzdem taktische Kämpfe genutzt werden sollen. Die Effekte alleine stehen zu lassen, kann sie deutlicher sichtbar machen, gerade wenn SL und Spieler nicht allzu tief in die Regeln einsteigen wollen.

Option: Niedrigere Boni mitnehmen

Damit Kämpfe nicht ganz so rasant entschieden werden, kann die Differenz, die in die nächste Runde als Bonus mitgenommen wird, reduziert werden.

Dafür wird nur ein Punkt Bonus plus je ein Punkt pro 3 Punkte Differenz in die nächste Runde mitgenommen.

Wenn ein Charakter 6 Punkte Differenz erzielt, kann er entweder Schaden mit 6 Punkten Diffe-

renz erzeugen, oder 3 Punkte Bonus in die nächste Runde mitnehmen.

Effektiv wird dadurch der Maximalbonus nach oben begrenzt.

Beispiel

Der erfahrene Kämpe *Ratak Nirialm* (Fechten 15) sieht sich bei einem Ausflug in die dunkleren Viertel seiner Stadt plötzlich drei Straßenräubern gegenüber.

Als er das Blitzen der Dolche seiner Gegner erkennt, zieht er sofort seine Klinge und stürzt sich auf den ersten.

Da die Straßenräuber ihn von allen Seiten bedrängen, erhält er 6 Punkte Malus auf seine Aktionen. Glücklicherweise sind die Straßenräuber nur schwache Messerkämpfer (9); sie erwarten im allgemeinen keinen Widerstand.

In seiner ersten Aktion hat *Ratak* wegen der Übermacht nur einen effektiven Wert von 9 (15-6), so dass die Chancen für jeden einzelnen Wurf ausgewogen sind.

Ratak: Ich husche ihnen entgegen und lasse meine Klinge von unten zum Bauch des ersten Straßenräubers zischen.

SL: Der Straßenräuber versucht deine Klinge mit dem Messer abzulenken und springt zur Seite.

Beide würfeln. *Ratak* wirft eine 4, hat also ein Ergebnis von 13 (15 - 6 + 4), während die SL eine 1 wirft und auf 8 kommt. *Ratak* hat also effektiv eine Differenz von 5 Punkten erzielt.

Ratak: Als der Hundesohn meine Klinge von seinem Bauch fortlenkt, springe ich vorwärts, um

hinter ihn zu kommen, so dass er seinen Kumpanen den Weg versperrt.

SL: Einer der beiden Verbleibenden versucht deinen Gegner zu umrunden. Sein Messer blitzt auf, als er nach deinen Augen sticht.

Ratak: Ha! Er muss mich erst erreichen! Ich erhebe meine Waffe zur Parade, um ihm sein Messer aus der Hand zu schlagen.

Beide würfeln. *Ratak* wirft diesmal eine 2 und erzielt damit eine 22 (15 + 5 + 2; der Malus durch die Übermacht ist durch den vorigen Wurf bereits ausgeglichen), doch diesmal würfelt die SL eine 6 und kommt damit auf 15. was aber dank *Rataks* Bonus weit davon entfernt ist, gefährlich zu werden. Mit der Differenz von 7 kann *Ratak* den Gegner gerade noch nicht ausschalten.

Ratak: Meine Klinge tanzt vor und prellt ihm das Messer aus der Hand. Während er noch stockt, stoße ich ihn gegen den Ersten, um dem Dritten den Weg endgültig zu versperren.

SL: Der Dritte hält sich für den Augenblick zurück, da er dich kaum erreichen kann. Der Erste dagegen wirbelt herum. Seine Klinge scheint fast aus seiner Hand zu wachsen und schießt auf deinen Hals zu.

Ratak: Ich lächle und trete unmerklich einen halben Schritt zurück, so dass sein Messer mich nicht erreichen kann. Dann versuche ich ihn mit seinem eigenen Schwung auf den Boden zu schleudern.

Beide würfeln. *Ratak* hat diesmal weniger Glück beim Würfeln. Sein Würfel zeigt eine 5, doch mit seinem Bonus von 8 Punkten kommt er immerhin auf beachtliche 17 (15 + 7 - 5). Der Straßenräuber würfelt eine 1, kommt also nur auf 8. Nun hat *Ra-*

tak gerade 9 Punkte Differenz, das heißt, er kann diesen Kampf für sich entscheiden.

Ratak: Während das Messer nur um ein paar Fingerbreit an meinem Hals vorbeizischt, packe ich den Arm des Halunken und schleudere ihn an mir vorbei gegen die Wand. Dann wende ich mich den verbliebenen Schurken zu.

Nun hat *Ratak* wieder alle Mali durch die Übermacht, was jetzt allerdings nur noch 3 Punkte Abzug bedeutet, da einer seiner Gegner ausgeschaltet ist.

SL: Deine beiden Gegner sammeln sich für einen Moment wieder, dann stürzen sie sich von beiden Seiten auf dich. Der Erste springt dir entgegen und scheint dich einfach umreißen zu wollen.

Ratak: Ich lasse ihn in meine Klinge laufen. Es wird Zeit, dass Blut fließt: Ich will Schaden verursachen.

Beide würfeln. *Ratak* erhält eine 2 und kommt damit auf 14 (15 - 3 + 2), der Straßenräuber erhält eine 4 und kommt so auf 13 (9 + 4). *Rataks* Klinge verursacht 4 Punkte Schaden und die vollen Innentaschen des Straßenräubers geben ihm einen Punkt Rüstung, so dass insgesamt 4 Punkte Schaden durchkommen: Eine Wunde (1 Punkt Differenz + 4 Punkte Waffe - 1 Punkt Rüstung). Der Straßenräuber hat also von nun an 3 Punkte Malus und damit einen effektiven Wert von 6. *Ratak* wiederum muss sich erneut mit den 3 Punkten Malus durch die Übermacht herumschlagen.

SL: Deine Klinge schneidet tief in die Eingeweide des Räubers und warmes Blut pulst über deine Hand, während er dich aus geweiteten Augen ungläubig anblickt. Im selben Moment stürzt sich der Zweite auf dich.

Beide würfeln. *Ratak* würfelt eine 5 und erhält so 7 (15 - 3 - 5), der Straßenräuber eine 6, was ihn auf 15 bringt (9 + 6) - schlimmer kann es kaum kommen. *Ratak* hat nun also 8 Punkte Malus - ein Punkt mehr und der Straßenräuber könnte den Kampf für sich entscheiden.

SL: Während deine Klinge noch im Bauch seines Kumpanen steckt, stößt dein Gegner dich nach hinten. Deine Finger lösen sich vom Griff deiner Waffe als deine Beine sich in dem Ohnmächtigen Dritten verfangen. Du kannst dich gerade noch an der Wand abstürzten, um nicht in den Unrat zu stürzten.

Ratak: Ich stoße mich von der Wand ab und versuche etwas Abstand von meinen Gegnern zu gewinnen. Dann ziehe ich mein Messer aus dem Stiefel und mache mich auf ihren nächsten Angriff bereit.

SL: Deinen Gegner zögern einen Augenblick und geben dir einen Moment zum Verschnaufen, so dass dein Malus auf 6 Punkte absinkt. Dann stürzen sie sich erneut auf dich. Der Unverletzte stößt sein Messer nach deinem Bein, während der Verletzte versucht, hinter dich zu kommen. Erwehre dich des Messers!

Der Unverletzte und *Ratak* würfeln. *Ratak* erhät eine 4 und kommt damit inklusive Malus auf 13 (15 - 6 + 4). Der Unverletzte wirft eine 2 und kommt so auf 11. Die 2 Punkte Differenz wird *Ratak* in der nächsten Aktion als Bonus haben.

Ratak: Ich trete seine Hand zur Seite. Es wird Zeit, den Kampf zu beenden.

SL: Das gleiche scheint der Verletzte zu denken, denn zwischen seinen Händen baumelt eine

Schnur, die er versucht um deinen Hals zu schlingen.

Ratak: Ich wirble mit dem Schwung meines Trittes herum und versuche ihm den Griff meines Dolches mit ganzer Kraft gegen den Schädel zu schmettern, um ihn loszuwerden.

Ratak würfelt eine 2 und kommt damit auf 19 (15 + 2 + 2). Der Verletzte wirft eine 4 und kommt damit auf 10 (6 + 4). *Ratak* hat damit 9 Punkte Differenz erzielt, kann seinen Gegner also ausschalten.

Ratak: Mein Dolchgriff trifft mit einem dumpfem Knall auf seinen Schädel. Während er zu Boden sinkt, wende ich mich dem Letzten zu.

SL: Als du den letzten Straßenräuber anblickst, wirbelt er herum und flieht in die Dunkelheit.

Ratak: Ich durchsuche seine Kumpane und fessle sie mit Fetzen ihrer Kleidung.

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.[1]

Schaden zwischen Kategorien wird pro Kategorie nach oben durch 3 geteilt, bevor der Schutz abgezogen wird.[2] Ein Pistolenschuss gegen einen Panzer (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.

1

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.

2

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

Bei einem sehr robusten Hasen (z.B. Zähigheit 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.

Raumschiffkampf

„Kämpfe in den Tiefen des Alls."

Schiffskampf funktioniert wie normaler Kampf: Die Kontrahenten würfeln auf ihre Fertigkeiten, und wer besser würfelt trifft. Underschiede gibt es im Schaden, in der Frage wer würfelt und bei den Boni für die Probe.

Sind mehrere an den Kontrollen des Schiffs, dann würfelt, wer Schaden verursachen will. Wenn ihr Schützen habt, würfeln die Schützen. Habt ihr keine, dann würfelt die Pilotin. Dabei hat ein Schiff wie ein Charakter Stärken, und jedes + in der höchsten passenden Stärke gibt einen Punkt Bonus - zusätzlich zu den Boni durch die Stärken des Würfelnden. Bordschützen bekommen dazu auf ihre Würfe einen weiteren Punkt Bonus pro + in der Fertigkeit, die die Pilotin zum Fliegen des Schiffes nutzt. Wenn die Pilotin eine gesonderte Fertigkeit zum Feuern hat, kann er darauf Boni aus seiner eigenen Pilot-Fertigkeit bekommen.

Wenn du dein eigenes Schiff hast und es alleine fliegst, bekommst du Boni durch das Schiff und

durch deine Stärken. Wenn Schiff die Stärken Wendigkeit auf + hat, gibt es dir damit 1 Punkt Bonus, zusätzlich zu den Boni aus deinen Stärken.

Wenn du sowohl „Fliegen“ als auch „Geschütze abfeuern“ hast, kannst du statt auf Fliegen auf Geschütze würfeln und bekommst dafür einen weiteren Bonus von 1 pro + in Fliegen? Umgekehmt bekommst du auf Fliegen einen Bonus von Geschütze, wenn du für den Angriff auf Fliegen würfelst, statt auf Geschütze.

Schiffe erhalten Wunden wie normale Personen, und sie haben Waffen, Panzerung und eine Wundschwelle. Die einzigen wichtigen Unterschiede sind, was den Leuten im Schiff passiert und was Wunden bedeuten. Bei einem Charakter bedeutet eine Wunde, dass zum Beispiel ein Arm verletzt ist. Bei einem Schiff dagegen bedeutet sie, dass ein Schifftsystem beschädigt ist oder ausfällt. Je nach beschädigtem System kann das für die Insassen recht unangenehm werden.

Wenn das Gesamtergebnis höher ist als die Wundschwelle des Schiffes, wird ein nicht kritisches System zerstört oder ein kritisches beschädigt.[3] Wie bei Wunden bedeutet das, dass bis der Schaden behoben ist der Gegner bei einer gewürfelten 2 schweren Fehlfunktionen hat.

[3] **Nicht-kritische Schiffs-Systeme**:
- Frachtraumhülle
- Wassertanks
- Außenschotts
- Landeeinrichtung

Beispiel: Die Raumpilotin Luna schießt auf das Schiff ihres Gegners. Beide würfeln und Luna gewinnt mit einer Differenz von 6. Damit hat sie ihren Gegner getroffen und verursacht Schaden. Sie addierst den Schaden ihrer Waffe und zieht die Panzerung des Gegners ab. Sie addiert zu den 6 Punkten Differenz den Schaden des Schiffslasers (4) und kommt auf 10. Dann zieht sie den Schutz ab (3) und kommt auf 7. Das ist höher als die

Wundschwelle des Gegners (4), verursacht also eine Wunde.

Erreicht der Schaden eines Angriffs das dreifache der Wundschwelle des gegnerischen Schiffes, dann fällt ein kritisches System aus und der Kampf ist in den meisten Fällen beendet.[4] In dem Beispiel wäre das der Fall, wenn du 12 Punkte Schaden verursachen würdest (nach Abzug der Panzerung).

Kampfbeispiel

SL: Wir befinden uns im Orbit um Namalis, einem Treibstofflager eurer Flotte. Du bist in einem kleinen Gleiter auf Patroullie und die letzten Wochen ist nichts passiert. Entsprechend nachlässig meldet sich dein kommandierender Offizier bei dir: ‚Deine Schicht ist gleich zu ende. Dreh schon mal bei'. Im gleichen Moment fällt dir ein schnell wachsender roter Punkt im Sichtschirm auf.

Luna: Ich bin sofort hellwach. Mit ein paar schnellen Blicken auf die Geräte verschaffe ich mir einen Überblick über die Situation. Erzähl mir was über meinen Gleiter und was ich von meinem Gegner weiß.

SL: Dein Gleiter ist ein Standardmodell, schon etwas älter, aber hervorragend in Schuss. Regeltechnisch hat er die Stärken ‚Wendigkeit' + (15) und Rumpf + (15). Das Plus in Rumpf erhöht seine Wundschwelle von 4 auf 5. Als Waffe hat der Gleiter Plasmawerfer mit Schaden 5 und als Panzerung eine Ablativpanzerung, die ihm Schutz 3 gibt. Das Schiff deines Gegners ist leichter als deins, eine ID sendet es nicht, aber du würdest es als Jäger einstufen. Vermutlich kaum Panzerung, dafür wendiger als dein Gleiter und trotz geringer Größe eine

4

Kritische Systeme:
- Energieversorgung
- Waffen
- Antrieb
- Hülle in bewohnten Bereichen
- Hauptenergie
- Lebenserhaltung
- Sensoren

etwa gleichstarke Waffe. Und mit Sicherheit nicht alleine.

Luna: Dann muss ich das schnell erledigen. Kommt er auf mich zu?

SL: Ja. Wenn er nichts ändert, bringt ihn seine Flugbahn direkt zu dir. Er hat dich also vermutlich geortet.

Luna: Dann bringt Heimlichkeit nichts. Ich gebe eine Warnmeldung raus, dann greife ich ihn frontal an.

SL: Er behält den Kurs bei und beginnt zu schießen, noch bevor er eine realistische Chance hat, dich zu treffen. Lange bevor du in Schussweite bist, erkennst du die winzigen Ionisationsspuren fehlgegangener Laserschüsse und siehst das Streulicht seiner Geschütze.

Luna: So ein Idiot. Jetzt kenne ich seine Waffe. Ich starte pseudo-zufällige Manöver, um die Chancen zu minimieren, dass er mich trifft. Dann versuche ich nah genug heranzukommen, um ihn mit meinem Plasmawerfer zu treffen.

SL: Dann würfle, wer besser ist trifft.

Luna: OK. Ich habe meine normalen Boni und dazu noch den Bonus von 1 durch das eine + in Wendigkeit.

Luna (würfelt): 4! Also 14!

SL: Er hat eine 8, also triffst du. Zu den 6 Punkten Differenz (14-8) kommen 5 Punkte Schaden deiner Waffe. Seine Panzerung zieht 2 ab. Alles in allem 9 Punkte Schaden und klar über seiner ‚Wundschwelle'. Sein Schiff wird also schmerzhaft angeschlagen. Allerdings erreicht der Schaden nicht die dreifache Wundschwelle. Er verliert ein wichtiges, aber kein lebenswichtiges Schiffssystem. Da ihr frontal aufeinander zufliegt, können nur die

Waffen, die Energieversorgung seines Schiffes und seine Hülle getroffen werden.[5]

[5] **Beschädigtes System würfeln**. Wenn ihr das beschädigte System dem Zufall überlassen wollt, könnt ihr es durch die letzte Augenzahl des Angriffswürfels wählen:

- 4: Waffen
- 2: Antrieb
- -1: Energieversorgung
- -3: Lebenserhaltung

Die geraden Zahlen sind Systeme, die sofort den Treffenden helfen. Die Ungeraden sind Systeme, die den Getroffenen langfristig Probleme bereiten. Die höheren Zahlen sind wahrscheinlicher, denn die Wahrscheinlichkeit mit einer gewürfelten 4 zu treffen ist viel höher als mit einer gewürfelten -3. Zusätzlich gibt es mit -5 und 6 zwei Ergebnisse, die nur bei kritischen Ergebnissen auftreten können: -5 bei einem kritischen Erfolg, 6 bei einem kritischen Fehlschlag.

- -5: Interne Kommunikation
- 6: Frachtraum

Kleine Schiffe

Schaden von normalen Waffen gegen diese Schiffe wird vor Abzug der Rüstung gedrittelt. Schaden von diesen Schiffen gegen Charaktere wird vor Abzug der Rüstung verdreifacht. Detaillierter im Kategorie-Modul (S. 244).

- Rettungsboot: Panzerung: Einfache Hülle (Schutz 1). Genug Platz für eine Person. Kostet 1.000 bis 10.000 creds.
- Jäger: Waffe: Kleiner Laser (Schaden 4), Panzerung: Stabile Hülle (Schutz 3), genug Platz für eine Person. Kostet 20.000 bis 40.000 creds. Wendig ++.
- Gleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8), Panzerung: Ablativ (6), Platz für 3 Personen und etwas Fracht. Kostet 60.000 bis 200.000 creds. Rumpf +, Wendig +.
- Kampfgleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8) und ein Schiffs-Blaster (Schaden 16), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 3 Personen. Kostet 50.000 bis 500.000 creds. Rumpf ++, Wendig ++, Schnell ++. Hoher Treibstoffverbrauch –.

Mittlere Schiffe

Schaden von kleinen Schiffen wird gedrittelt, Schaden gegen kleine Schiffe verdreifacht. Schaden von

normalen Waffen wird durch 9 geteilt, Schaden gegen Charaktere mit 9 multipliziert.

- Transporter: Waffen: Schwache Lasertürme (Schaden 1), Panzerung: Keine (Schutz 1), genug Platz für 3 Pilotinnen und viel Fracht. Kostet je nach Frachtraum 100.000 bis 100 Millionen creds.

- Patroullienschiff: Waffen: Kleine Lasertürme (Schaden 4), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 12 Personen und Ausrüstung für lange Flüge. Kostet etwa eine halbe Million creds. Schnell +++, Rumpf +.

- Landungsschiff: Waffen: 2 kleine Lasertürme (Schaden 4) und 2 Schiffsblaster (Schaden 16), Platz für 3 Pilotinnen und 40 Passagiere. Kostet 1-10 Millionen creds. Rumpf ++.

Für Bordschützen gilt:

- Fertigkeit(des Schützen) + Bonus(des Schiffes) + Bonus(eigene Stärken) + Bonus(aus Fertigkeit der Pilotin)

Für Pilotinnen gilt:

- Fertigkeit(in Geschütze) + Bonus(des Schiffes) + Bonus (eigene Stärken) + Bonus(vom Fliegen), oder

- Fertigkeit(zum Fliegen) + Bonus(des Schiffes) + Bonus(eigene Stärken)

Regeln aus Gurps, Fudge oder Fate übernehmen

Durch den bewusst kompatibel gewählten Wertebereich könnt ihr Regeln mit minimalen Anpassungen aus Gurps®, Fudge™ und FATE™ übernehmen.

Konvertieren aus Gurps

Erfolgsprobe wird zu Probe gegen 9, Modifikatoren auf Proben werden direkt übernommen. 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.

Konvertieren aus Fudge

Wertet jedes Fudge + oder - als EWS + oder -. Verdreifacht Modifkatoren auf Würfe.

Fudge™ ist eine Marke von Grey Ghost Press.

Konvertieren aus Turbo-FATE

Wie aus Fudge, aber die 3 stärksten Methoden werden Stärken (2 = ++ , 3 = +++), Stunts werden Spezialisierungen (+7), Aspekte werden Besonderheiten (geben in passenden Situationen +6). Ein Anfangscharakter in Tubo-FATE entspricht einem Erfahrenen im EWS.

Fate™ ist eine Marke von Evil Hat Productions, LCC.

Kapitel 9

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 257.

[1] **Klingenwelt**. Aus einer Buchreihe von Ju Honish, im Knaur 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, Tän-

zerin, 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“ – Umbert

- 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 Klingenwelt 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 Unerklärlichen.

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:

- Stabil im Chaos: Schülerin auf 15 (+++), zwei Spezialisierungen auf 19 (je +).
- Spezialistin: Schülerin auf 15 (+++), eine Spezialisierung auf 22 (++). Dazu eine Schwäche Stufe 1 (–).

[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.

- 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 Erfahrenen, 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 ausgebt, könnt ihr

- einen Wurf wiederholen,[3]
- ein Zufallsereigniss triggern oder

3

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

- 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 ±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 Wurfe eine -5 oder eine 6 war, oder weil ihr einen Awesome-Punkt zum Wiederholen des Wurfes genutzt habt.

Voodoo

Im Schattenkrieg von GURPS® Voodo 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 Korrumpierung und dunklen Loas, oder ein normaler Mensch, der in den Krieg übernatürlicher Mächte gezogen wurde, sobald die Sendboten eines Verschlinger 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 Gei-

ster, 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, Kampfsportler, 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	Hiwahikeiki	Huali	Ikaikalani	Ipo
3	Ka’ilinemo	Kahale	Kalika	Kawaloa	Keola	Kini
4	Kukane	Lahela	Laupupuni	Leinani	Makana	Mamo
5	Miliani	Moana	Nahele	Okilani	Olakeakua	Pa’ahana
6	Puakea	Puanani	Uku	Ululani	Wana’ao	Wene

Vornamen, Männer

	1	2	3	4	5	6
1	Alebana	Aloiki	Anadare	Bakile	Beni	Buruse
2	Cani	Ekualo	Eneki	Fabiano	Felike	Hanale
3	Haoa	Hekeka	Heneri	Hokea	Huanu	Iasepa
4	Ieke	Jana	Kaikala	Kamu	Keka	Kimokeo
5	Kona	Lapa'ele	Lopaka	Malaki	Natana	Pakelika
6	Pekelo	Seta	Tadaio	Toma	Uleki	Walaka

Vornamen, Frauen

	1	2	3	4	5	6
1	Akela	Anrea	Asenata	Audere	Beke	Delia
2	Eleki	Emele	Folora	Goloria	Halaki	Ianeke
3	Ikapela	Kalala	Keiki	Koloe	Ku'ulei	Lala
4	Liko	Loka	Mahal	Malaka	Mei	Mere
5	Nalen	Noma	Olina	Pakelekia	Peke	Puni
6	Ruta	Sera	Suke	Uilani	Ulane	Vira

Kapitel 10

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 zutiefst 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), Balken der Seitenleiste, Dragon (Seite 5), Gerichtsbild (Seite 7), Synachukriegerin (Seite 29), Dryade (Seite 68), Wolfang (Seite 54), Hasur Roal (Seite 32), Kass (Seite 76) und der Würfel im Charheft. Ihr findet sie auf synticfaye.com.

- **Emilien Rotival (LordBob)**: Dionli (Seite 26), Thursagan (Seite 15), Fencer (Seite 15), Alanin older (Seite 15), Delfador mad (Seite 157), Jessica (Seite 72) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL. Er ist aktiv auf wesnoth.org.

- **WTactics Project**: Raven (Seite 50), Bound by Love (Seite 77) und Unity blue (Seite 95), Lizenz: cc by-sa 4.0. Ihr findet es unter wtactics.org

- **NASA**: Eclipse, NASA, angepasst von Arne Babenhauserheide für weißen Hintergrund (Seite 14), ISS059-E-119250 (Seite 94), 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.

[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! :-)*

- **Kitty/Kathrin Polikeit**: Argan (Seite 44), Lisar (Seite 15), Lisar new (Seite 15), Lomarfel (Seite 43), Ruffian (Seite 10), Mage Red Female (Seite 15), Mage Arch Female (Seite 15), Necromancer (Seite 49), Merfolk Enchantress (Seite 49), mal-keshar (Seite 58), Druid (Seite 115) für Battle for Wesnoth. Und Gaia (Seite 136)[2] und Archer (Seite 121) für wtactics.org. Lizenz: GPL. Bekannt von wesnoth.org.

- **thespaceinvader/Philip Barber**: Glider new (Seite 15), Hurricane (Seite 15) und Dwarven Runemaster (Seite 15) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL.

- **Girgistian/Christian Sirviö**: Glider new (Seite 15), für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL.

- **Arne Babenhauserheide**: Würfel (Seite 99), mit Jens Stengel und VHR für die Zettel-RPGs, Drei Würfel (Seite 97), A GNU head redrawn (Seite 281), mit dem FSF-GNU von Etienne Suvasa als Vorlage, Lizenz: cc by-sa 2.0.[3]

- **Humbert Chabuel**: Zorai (Seite 78), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.

- **Thomas Boulard**: Pod Flottant (Seite 44), Fight (Seite 118), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.

- **Patrice Garcia**: Plats (Seite 41), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.

- **Mariia Nisiforova**: Yoga (Seite 62), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.

[2] **Quelldatei**. Für Gaia gibt es eine Photoshop-Quelldatei unter 1w6.org/releases/gaia_screen_by_kathrin_polikeit_for_wtactics.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: directory.fsf.org/wiki/License:CC_ASA2.0.

- **Savannah Vize**: Wish (Seite 62), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.
- **Adrien Coquet**: Strong (Seite 62), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.
- **Peet van Schalkwyk**: Leopard (Panthera pardus) (Seite 37), auf Flickr, Lizenz: cc by 2.0.

Schriften

Als Schriften nutzen wir

- BaskervilleADF von Arkandis Digital Foundry (ADF) 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 Sammlung auf linux.thai.net/projects/thaifonts-scalable (unter GPL v2 or later mit Font Exception).

Kapitel 11

Literaturverzeichnis

Carella, C. J. (1997). *GURPS Voodoo Der Schattenkrieg.* Pegasus Press, ISBN: 3-930635-35-6. Fnord.

Engström, Christian (2013). A Kopimist Gospel — Book 1: The Creation. https://christianengstrom.wordpress.com/kopimism-level-1-the-creation/. Lizenz: cc by-nc 2.0, Kopimismus in Wikipedia: https://de.wikipedia.org/Det_Missionerande_Kopimistsamfundet.

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). *Spiellieterwillkür!* Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, ISBN: 978-3957525208.

The Dead Alewives (1996). Dungeons and Dragons. Music Album: Take Down The Grandmaster.

Kapitel 12

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.

Lebensmotto

Kern-Antriebe

Wollen Zitat Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz	Warum bin ich hier?
Handeln Zitat Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue	Was hält mich bei der Gruppe?
Sein Zitat Genuss, Leistung, Einfluss, Bescheidenheit, Fürsorglichkeit, Zuverlässigkeit	Was macht mich sympathisch?

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

Aussehen und typische Kleidung

Beschreiben

Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

15 1Δ	2.1 5Δ		Stärke	Schwelle	Wert
18 3Δ	2.4 10Δ				

Zitat

(gebrochen)

15 1Δ	2.1 5Δ		Stärke	Schwelle	Wert
18 3Δ	2.4 10Δ				

Zitat

(gebrochen)

15 1Δ	2.1 5Δ		Stärke	Schwelle	Wert
18 3Δ	2.4 10Δ				

Zitat

(gebrochen)

Fertigkeiten

12 +1/I	18 +1/IIII		Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv
15 +1/III	2.1 +1/IIIII	I:+1 II:+1				
+4 +1/I	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/I	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

12 +1/I	18 +1/IIII		Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv
15 +1/III	2.1 +1/IIIII	I:+1 II:+1				
+4 +1/I	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/I	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Besonderheiten

1Δ	5Δ	Besonderheit
3Δ	10Δ	

1Δ	5Δ	Besonderheit
3Δ	10Δ	

1Δ	5Δ	Besonderheit
3Δ	10Δ	

1Δ	5Δ	Besonderheit
3Δ	10Δ	

Schwächen

−2.0 bei	−2.0 bei	−2.0 bei	Schwäche
5	3	1	

Zitat

Trigger

−2.0 bei	−2.0 bei	−2.0 bei	Schwäche
5	3	1	

Zitat

Trigger

Berufe

			Beruf			Wert
1 +1/II	13 +1/IIII	I:6 II:8				
12 +1/III	14 +1/IIIII					
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

			Beruf			Wert
1 +1/II	13 +1/IIII	I:6 II:8				
12 +1/III	14 +1/IIIII					
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
4 +1/II	7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Ausrüstung

Ausrüstung	Schutz	Geld
	Schaden	

unbehandelte Wunden

−10 bei	−10 bei	−10 bei
2	4	6

Wunden

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

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.1w6.org

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).**

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.

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.

---

1 **GPL**. Die GPL ist die GNU General Public License, die verbreitetste Lizenz für freie Software: http://gnu.org/l/gpl

2 **GPLv3**. Inhalte von Anderen, die ursprünglich under cc by-sa standen sind 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

3 **cc by-sa**. Das Kürzel bedeutet Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

4 **Freiheit Anderer**. Das ist auch für Rollenspiele wichtig. Sonst investieren Leute viel Zeit in

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.

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.

Materialien für ein Spiel, um am Ende zu merken, dass sie ihr Selbstschaffenes 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" :-)

7

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).

8

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).*

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 Resourcen das gleiche können wie du.

10

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:

a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.

b) 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".

c) 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.

d) 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.

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 funčtioning of the modified obječt code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an obječt code work under this sečtion in, or with, or specifically for use in, a User Produčt, and the conveying occurs as part of a transačtion in which the right of possession and use of the User Produčt is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transačtion is charačterized), the Corresponding Source conveyed under this sečtion 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 obječt code on the User Produčt (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 Produčt in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affečts 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 sečtion 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.

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 sečtions 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 contračtual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contračtual assumptions direčtly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered "further restričtions" within the meaning of sečtion 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 restričtion, you may remove that term. If a license document contains a further restričtion 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 restričtion does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this sečtion, 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 sečtion 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 sečtion 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 sečtion 10.

System libraries. Bei uns sind system libraries z.B. die Layout-Definitionen aus Memoir für LaTeX und die darin verwendeten Schriften. In unserer `README` steht eine Liste der Bibliotheken und Werkzeuge, die ihr braucht.

11

Keine Tricks. Du darfst zusätzliches erlauben, aber keine Tricks nutzen, um die Lizenz zu umgehen.

12

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.

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.

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. Immernoch keine Tricks, auch nicht über irgendwelche anderen Regelungen.

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/ .
```

15

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 :-))*

16

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.

17

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

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 45
2.2 Fernkampfwaffen mit Schaden 46
2.3 Rüstungen mit Schutz 46
2.4 Schilde mit Schildwert 47

3.1 Grundantriebe 62
3.2 Drei Fragen, Fantasy 64
3.3 Drei Fragen, Jetzt-Zeit 65
3.4 Drei Fragen, Mystery/Horror 66
3.5 Drei Fragen, Science-Fiction 67
3.6 Namen Fantasy, Jetzt-Zeit 70
3.7 Namen, Horror/Mystery, Science-Fiction 71
3.8 Zwei Worte, Fantasy, Jetzt-Zeit 72
3.9 Zwei Worte, Horror/Mystery, Science-Fiction 72
3.10 Darstellung 74
3.11 Sexualität 77
3.12 Hautfarbe 78
3.13 Haare und Augen 79
3.14 Stichwort, Fantasy 81
3.15 Stichwort, Jetzt-Zeit 81
3.16 Stichwort, Science-Fiction 81
3.17 Stichwort, Horror/Mystery 81

3.18 Wahrscheinlichkeiten 1 85
3.19 Wahrscheinlichkeiten 2 85
3.20 Kleidung, Fantasy, Männer 1 86
3.21 Kleidung, Fantasy, Männer 2 86
3.22 Kleidung, Fantasy, Frauen 1 87
3.23 Kleidung, Fantasy, Frauen 2 87
3.24 Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 1 88
3.25 Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 2 88
3.26 Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 1 89
3.27 Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 2 89
3.28 Kleidung, Horror/Mystery, Männer 1 . 90
3.29 Kleidung, Horror/Mystery, Männer 2 . 90
3.30 Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 1 . . 91
3.31 Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 2 . . 91
3.32 Kleidung, Science-Fiction, Männer 1 . . 92
3.33 Kleidung, Science-Fiction, Männer 2 . . 92
3.34 Kleidung, Science-Fiction, Frauen 1 . . 93
3.35 Kleidung, Science-Fiction, Frauen 2 . . 93

7.2 Deine zwei Worte 192
7.1 Drei Fragen 193
7.3 Stichwort 194
7.4 Namen 194
7.5 Hautfarbe 195
7.6 Haare und Augen 196
7.7 Kleidung, oben 197
7.8 Kleidung, unten 197
7.9 Grundantriebe, vertraut und fremd . . 198
7.10 Drei Fragen, Fantasy 203
7.11 Grundantriebe der Ranmex 204

Glossar

Augenzahl Die Zahl, die der Würfel nach dem Würfeln zeigt 10
Auswirkungen Was der Wurf bewirkt: Kurzfristige Folgen (z.B. Erfolg), langfristige Folgen wie Wunden oder eine Beförderung, oder auch Konsequenzen wie neue Feinde 111

Bonus Verbesserung eines Zahlenwertes 43

Charakter Ein Charakter ist eine Person im Spiel. Er wird auch als Spielfigur bezeichnet. Wichtige Charaktere werden in Charakterheften festgehalten 11
Charakterheft Im Charakterheft werden Informationen und Werte eines Charakters festgehalten 11

Effektivwert Der Zahlenwert plus oder minus alle Modifikatoren. Beispiel: Der Fertigkeitswert plus Boni aus Stärken minus Wundabzüge 59
Ergebnis Der Effektivwert plus oder minus die gewürfelte Augenzahl (plus bei einer geraden Augenzahl, minus bei einer ungeraden Augenzahl) des Wurfes 10

Malus Verschlechterung eines Zahlenwertes 106

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. Typische Mindestwürfe sind routine (6), einfach (9), fordernd (12), schwer (15), heikel (18) 7

Probe Ein Wurf mit einem Wert gegen einen Mindestwurf 106

Spieler/Spielerin Eine Spielerin oder ein Spieler spielt einen wichtigen Charakter. Unterschieden werden sie von der Spielleitung (SL) 7
Spielfigur Eine Spielfigur (Figur) ist eine Person im Spiel. Sie wird auch als Charakter bezeichnet. Spielfiguren werden üblicherweise in Charakterheften festgehalten 10
Spielleitung (SL) Einer oder eine der Beteiligten übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Die SL entscheidet unklare Situationen, bereitet den Plotaufhänger vor, führt die erzählerische Kamera und stellt Umgebung und Statisten dar 9
Szene Ein in sich abgeschlossener Abschnitt des Spielabends mit Beteiligten, Anfang, Ende, Spielort und Hauptaktivität 101

Wert Ein Aspekt des Charakters, der konkret definiert und oft in Zahlen ausgedrückt wird 11
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 ändert 110

Wurf Der Akt des Würfelns, meist auf einen Wert. Bringt ein Ergebnis 7

Zahlenwert Die Höhe eines Wertes, als Zahl aufgedrückt (statt als Plusse/Minusse/Striche) . . . 28

Index

±W6, 10, 107
Überzahl, 127
Überzeugen, 140
überragender Wert, 26
3 Fragen, 63
3 Prinzipien der Regeln, 100

Ablauf, 97
Achtsamkeit, 103
Adjektive, 36
Adjektiven, 80
Alter, 75
An die Substanz, 111
an die Substanz, 119
Angehende Helden, 15, 143
Antriebe, 62
Archetypen, 72
Außenwirkung, 68
außer Gefecht, 117
Aufgabe, 10, 104
Aufgaben der Regeln, 100
Aufgabenteilung, 98
Augenfarbe, 78
Augenzahl, 10
Ausrüstung, besondere, 42
Ausrüstung, erspielte, 42
Ausrüstung, plausible, 42
Auswirkungen, 106, 111, 117

Beruf, 25
Beruf oder Herkunft, 25
Berufen, 59
Beschränkungen, 48
Beschreibung, 20, 80
Besonderheiten, 47
Bewegung, 128
bezwingen, 125
bleibende Auswirkungen, 118
Bleibende Effekte, 114

Charakter, 25
Charakterheft, 11, 19, 20
Cheat Sheet, 143

Der Pakt, 221
Designkonzept, 12
Differenz, 110, 111
Dr. Suri, 38

einfache Schwächen, 38
Entscheidungen, 103
Erfahrene, 14, 15, 143
Erscheinung, 80
Eskalation, 120

Fähigkeiten, 48
Fantasy, 16
FATE, 252
Fate, 48
Fertigkeiten, 31, 59
Figur, 25
Folgen, 106
Forderung, 126
Forderungen, 118
frei, 8
Fudge, 48, 252

gegen mehrere, 122
Genres, 16
Gerichtet, 111
Geschichten, 11
Geschlecht, 76
Gewicht, 75
gewichtet, 84
Gezielte Angriffe, 128
Größe, 75
große Schwächen, 38
Gurps, 48, 252
Gwen, 129

Höhepunktes, 104
Haarfarbe, 78
Halbgöttliche, 15, 143
Handlungsunfähig, 117
Hauptperson, 9
Hautfarbe, 78
Heilmöglichkeiten, 135
Heilungsprobe, 115
Herkunft, 25
Hobby, 31

Innehalten, 127

Jetzt-Zeit, 16

Körperhaltung, 69
Kampf, 120
Kampf im Fokus, 124
Kampf, Haltung, 122
Kampfpositionen, 128
Kategorien, 244
Kea, 119, 130
Kerze, 101, 104
klassisch, 9
Klassische Deutsche Fantasy, 16
Kleidung, 80
Konflikte, 101

Konsens, 103
Konsequenzen, 110
Korreliert, 84
Krabatu Urbatsu, 32
Kraftquelle, 63
kritische Wunde, 125
Krys, 119, 130
Kurze Kämpfe, 121

Lösung, 104
Lebensmotto, 68
Leni, 107
Lenis, 108
Let's Plays, 105
letzte Szene, 104
Lucius, 129

Mächtige unter den Mächtigen, 15, 143
Maße, 75
Machtstufen, 14, 15
Magie, 151
Marotte-Requisite-Haltung, 68
Mindestwurf, 106
Miwik, 245
Mystery / Horror, 16

Name, 69
Neue Lande, 12
Nina, 7, 13, 15, 20, 26, 33, 45, 110, 136
Normale Leute, 15, 28, 143

Ohnmacht, 117
organisiert, 101

Patrizia, 119, 123, 130
Plusse und Minusse, 17
Prägende Erlebnisse, 94
Probe, 106
Proben an die Substanz, 117
Proben ohne Gegenwehr, 106

Rücken an Rücken, 127
Rücksichtnahme, 103
Rüstung, 124
Rüstungen, 46
Regeln, 97, 98
Regelschnipsel, 47
Roland, 110, 113–115
Rollenspiel, 5, 8, 10
Rollenspielsystem, 8
Rompf, 245

Schaden, 124
Schaden und Schutz, 60
Schicksalsschläge, 62
Schild, 129
schnelle Erholung, 135
Schutz, 124
Schutzkleidung, 124
Schwächen, 38, 109
Schwächen nachgeben, 40

Schwelle, 116, 124
Schwert-Tanz, 151
Science-Fiction, 16
Sexualität, 76
Shini, 110
SL, 97
SL, klassisch, 98
Spezialisierungen, 59
Spezialisierungen von Berufen, 33
Spezialisierungen von Fertigkeiten, 34
Spezialisierungen, Kampf, 129
Spezies, 48
Spiel ganz unten, 15, 143
Spielabend, 101
Spieler/-in, 9
Spielerinnen und Spieler, 97
Spielleitung, 97
Spielleitung (SL), 9
Stärke, verwundet, 112
Stärken, 35, 60
Stärkenwerte ändern, 60
Starker Wert, 26
Steigern und Schieben, 136
Steigerung, 136
Stichwort, 80
Stichworte zur Darstellung, 73
Stile, 35
Stolpern, 38
stolpern, 38
Stolpersteine, 112
Stolperwahrscheinlichkeit, 39
Striche, 136
sympathisch, 63
System, 8
Szene, 101

Taktik, 122
Taktik, ohne Rücksicht auf Verluste, 122
Taktik, vorsichtig, 122
Techniken, 35, 129
Technophob, 12
Tjoske, 110
Trigger, 38, 40, 109
Turbo-FATE, 252
typischer Spruch, 69, 73

unterstützen, 35

Verkörpern, 68
Verletzungen, 35
Vorderseite, 68
vorsichtig, 123

Würfel, 10
Würfle, 107
Waffen, 124
Waffen und Rüstungen, 43

Waffen, Fernkampf, 45
Waffen, Nahkampf, 45
Wahrscheinlichkeiten, 85
Welt hinter der Welt, 12
Wert, 106
Werte, 10, 20, 106
Wettstreit, 119
Wettstreite, 110
Wortgefecht, 119
Wunde, 117, 124
Wunde, behandelt, 112
Wunde, unbehandelt, 113
Wunden, 112
Wunden vernarben, 135

Zahlen für Werte, 58
Zeit, 106
Zeitsprünge, 135
Zielen, 104, 128
Zitat, 36, 41
Zwei Worte, 68, 72

Willkommen beim Rollenspiel!

Euch erwartet eine einzigartige Verbindung aus Improvisationstheater, Geschichtenerzählen und Gesellschaftsspiel. Mit Papier, Stiften und Würfeln erlebt ihr Abenteuer am Wohnzimmertisch, von denen ihr noch Jahrzehnte später erzählen werdet.

Taucht ein in Welten, wie ihr sie aus Filmen, Büchern und Spielen kennt, doch entscheidet selbst, was geschieht. Nutzt die Stärken des Ein-Würfel-Systems (EWS), um eure gemeinsame Vorstellung zum Leben zu erwecken.

Klare Ergebnisse, **plastische Figuren**: Das EWS liefert klare Ergebnisse von Handlungen und plastische Figuren mit deutlichen Erkennungsmerkmalen. Es vereint Erzählfokus mit starker Bedeutung von Werten und Proben.

Vielseitig mit selbstbenannten Werten: Das EWS bietet Skalierbarkeit, fühlbare Charakterentwicklung und leichte Erschaffung. Figuren erhalten nur Werte, die sie von anderen abheben.

Frei lizensiert: Als Freies Rollenspiel kannst und darfst du das EWS verwenden, ändern, weitergeben und sogar verkaufen.

*Bekannt von **Flyerbüchern** & **Zettel-RPG** am **Gratisrollenspieltag**.*