

1w6
EIN-WÜRFEL-SYSTEM

*konkret und direkt
einfach saubere Regeln*

3.0 r α 2



Arne Babenhauserheide
und VHR

2019-12-17
Dämmerung

Logo:
Trudy Wenzel

Erschaffung
und Regeln



Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen!	7
	An wen richtet sich dieses Buch?	8
	Spielbeispiel	9
	Was ist das EWS?	10
	Einstieg	15
2	Charaktere erschaffen	21
	Beruf oder Herkunft	22
	Die nächsten Schritte	23
	Charakterheft	28
	Fertigkeiten	34
	Spezialisierungen	36
	Stärken	38
	Schwächen	42
	Ausrüstung	46
	Besonderheiten	50
	Werte	63

Grundantriebe	65
Fragen	67
Name und Darstellung	73
Maße, Aussehen, Kleidung	79
Erlebnisse und die Runde	99
Fertig!	100
Magie	102
3 Ablauf des Spiels	105
Spiel mit Rollen und Regeln	105
Ablauf der Runde	109
Handlungsauflösung	113
Proben	114
Schwächen: Stolpersteine	116
Wettstreite	117
Auswirkungen	118
Einfach schnell würfeln	119
Wunden	120
Ein Wurf System	122
Kampf	126
Kurze Kämpfe: An die Substanz	126
Kampf im Fokus	130
Kategorien	140
Steigern und Schieben	142
Tiere und Umwelt	146
Häufige Situationen	146
4 Hintergründe	149
Raumzeit-Technophob: Science Fiction	149

	Die Welt hinter der Welt: Phantastik	149
	Die Neuen Lande: Fantasy im Grenzgebiet	150
	Ante Portas: Spiel in der Antike	150
	EWS-X: Agenten und globale Konflikte . .	150
	Eigene Welten	150
5	Module	151
	Magie	151
	Kategorien	152
	Taktische Kämpfe	152
	Stärke-Kategorien	152
6	Konvertierungen	153
	Kagegami High	153
	Starcraft	157
	Shadowrun	157
	DSA	157
	Voodoo	158
	165
7	Impressum	167
	Texte und Regeln	167
	Bilder	168
	Schriften	169
8	Literaturverzeichnis	171
9	Anhang	173
	Charakterheft zum Drucken und Kopieren	173

INHALTSVERZEICHNIS 5

Lizenz: Frei wie in Freiheit 178

Tabellenverzeichnis 186

Glossar 189

Index 193

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn ein Held oder eine Heldin eines Films 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 sich die Geschichte eurer Theatergruppe über dutzende von Aufführungen entwickelte und 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



¹ **Das ist Rollenspiel.** Es ist Einzigartig! Probier es aus. Es geht gar nicht schnell und tut unendlich gut. Viel Spaß beim Spielen!

**Das hier ist eine
Beta-Version. Unfertig:
Welten und Spielregeln
fehlen. Ihr findet
nutzbare Regeln im
EWS 2.6.1i
(1w6.org/node/683).**

8

KAPITEL 1. WILLKOMMEN!

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

2

Künstlerinnen und Künstler. Die wundervollen Schöpferinnen und Schöpfer der hier verwendeten Bilder sind im **Bilder-Impressum** (S. 168) aufgeführt, mit Seitenzahl und Name jedes Bildes — und mit einem Link, über den ihr sie findet. *Ihr seid toll!*

3

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

4

spannende Abenteuer erleben, Erzählungen wie ihr sie aus anderen Medien kennt, Geschichten, die noch niemand erlebt hat oder eine Mischung aus beidem: Eure Geschichten.²

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

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

An wen richtet sich dieses Buch?

Wenn du deine Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen willst, ob als Neuling mit Rollenspielenden Freunden oder als Rollenspielveteran, dann ist dieses Buch für Dich.⁴

Spielbeispiel

Nina hält vor Gericht ihr Schlussplädoyer: „Und ja, Herr Richard Bräuer wird manchmal handgreiflich, doch ein Mörder ist er nicht.“

Überzeugt es den Richter? Ninas Spielerin⁵ ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin,⁶ doch das Glück macht ihr einen Strich durch die Rechnung: Sie erreicht nicht einmal ihren Mindestwurf. Der Richter schüttelt den Kopf: „Ihre Argumentation ist schlüssig, doch die Beweise sind erdrückend.“

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

5

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

6

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



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

Diesmal hat Nina Glück: Ihre Spielerin hat ein besseres Ergebnis als die Spielleitung. Nina entwapfnet den Alten und ringt ihn zu Boden, allerdings nicht, ohne zwei schmerzhaft e Schlage einzustecken, die sie die nachsten 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, Geschichtenerzahlen und Gesellschaftsspielen, mit der ihr fur Jahrzehnte spannende gemeinsame Abenteuer erleben konnen. Ihr erschafft und erlebt eure eigenen Geschichten und Herausforderungen.

Was bedeutet System? Das System enthalt die Spielregeln. Es bildet das Gegenstuck zur Spielwelt, die die Umgebung beschreibt, in der eure Abenteuer spielen.

Was heißt frei? Du darfst das EWS kopieren, ändern, weitergeben und sogar verkaufen, solange du Anderen mit deiner Fassung das gleiche ermöglichst. Lizenz: [GPL und cc by-sa \(lizenz.1w6.org\)](https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html). Einzelheiten im Anhang: **Lizenz: Frei wie in Freiheit** (Seite 178).

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

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

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

7

Konvertieren aus Gurps: Erfolgsprobe wird zu Probe gegen 9, Modifikatoren auf Proben können einfach übernommen werden. Kosten: EWS-Kosten × 18 (starker Wert kostet 18 CP, Überragender 54 CP, ..., Schwäche gibt 18 CP, ...). Gurps® ist eine eingetragene Marke von Steve Jackson Games.

8

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

9

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



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

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

Gerade oder ungerade. Eine gewürfelte 4 wird addiert und ergibt mit dem Wert 12 das Ergebnis 16. Eine gewürfelte 3 wird abgezogen und ergibt mit dem Wert 12 stattdessen das Ergebnis 9.

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

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

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

Wie funktioniert das in der Praxis? Die SL beschreibt eine Situation, und die Spielerinnen und Spieler erzählen oder schauspielern, was ihre Spielfiguren tun. Für Situationen, in denen unklar ist, wie sie ausgehen, haben alle Charaktere konkrete Werte, bei denen als Zahl festgehalten ist, wie gut sie sind. Um zu wissen, ob ein Charakter etwas schafft, wählt ihr einen Wert des Charakters, der für die Aufgabe nützlich ist. Dann würfelt seine Spielerin oder sein 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. Damit erhaltet ihr das Ergebnis.^{10, 11} Erreicht das Ergebnis einen von der SL festgelegten Mindestwurf,¹² dann ist der Charakter erfolgreich. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwurf,

erlebt der Charakter einen Fehlschlag. Das genaue Ergebnis gibt an, wie gut oder schlecht es für den Charakter lief. Auf diese Art habt ihr immer eine gemeinsame, konkrete Vorstellung davon, wie Situationen ausgehen und was eure Charaktere erreichen können. Wenn Zwei gegeneinander antreten, würfeln beide. Es gewinnt, wer das höhere Ergebnis hat.

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

Worum geht es beim Rollenspiel? Rollenspiele bringen Leute mit den unterschiedlichsten Zielen zusammen: Manche wollen eine Geschichte viel intensiver erleben, als sie es im Kino könnten, weil sie selbst dabei sind. Andere wollen ausprobieren, wie es ist, eine fremde Person zu spielen. Wieder andere wollen sich Herausforderungen stellen oder Probleme gemeinsam lösen. In einem Spiel ohne Verlierer, in dem alle gemeinsam gewinnen und an der spannenden Geschichte ihrer Gruppe arbeiten. Andere wollen einfach nach einem langen Tag entspannen oder sich



mit Freunden treffen. Und die meisten haben mehrere Ziele gleichzeitig.

Für welche Art Geschichten eignet sich das EWS?

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

Was ist das EWS nicht? Das EWS ist keine Schlachtensimulation¹³, kein Minimalsystem¹⁴ und kein Experimentalsystem. Dieses Buch enthält keine einzelne Welt, sondern verschiedene Skizzen, auf denen du leicht aufbauen kannst (**Welten**, S. 149, und **Konvertierungen**, S. 153). Ausgearbeitete Spielwelten findest du auf 1w6.org/deutsch/welten.

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

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

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).

¹⁴
Einfach oder komplex? Das EWS ist einfach genug für One-Shots, aber detailliert und komplex genug, um Personen in verschiedenen Stärkebereichen zu differenzieren und in langen Kampagnen graduell weiterzuentwickeln; von einer nur zwei stündigen Runde bis zur 10-jährigen Kampagne und von Maus über Mammut bis zur Schlachtschiff-KI. Für freie Skalierung der Charakter-Stärke gibt es das **Kategorie-Modul** (S. 152).

Einstieg

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

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

- Technophob: Dune™ trifft Starcraft® und Shadowrun™. Science-Fiction mit Techschmugglern (Seite 149).¹⁷
- Die neuen Lande: Steampunk trifft Fantasy im Planwagen (Seite 150).
- Die Welt hinter der Welt: Magie ist das Mittel der Reichen, der Meister und der Spinner. Und der Sekretariate (Seite 149).

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 habt, wie die Welt aussieht.

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

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

Das Motto des EWS:
Konkret und direkt.
Einfach saubere Regeln.



16

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

17

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

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 bereits eine mögliche Antwort mit. Ihr könnt sie nutzen oder euch eine eigene Antwort überlegen. Fasst eure Antwort weit genug, dass sich für alle unter euch ein spannendes Charakterkonzept darin findet (und erweitert sie zur Not später noch). Wichtig ist, dass diese Antwort etwas liefert, das die Charaktere immer wieder zusammenbringt.

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

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.*

Gleiche Stärke. Etwa gleichstarke Charaktere erleichtern es, das Spiel für alle Beteiligten spannend zu halten. Wenn ihr große Kraftunterschiede wollt, bietet es sich oft an, größere Macht durch Nachteile und Schwächen auszugleichen, durch die die Mächtigeren nicht alle Probleme selbst lösen. „*Große Macht bringt große Verantwortung*“ — Peter Parker, *Spiderman* (oder Verpflichtungen, alte Narben, Freunde oder Feinde o.ä.).

19

Wenn ihr ohne Umschweife mit einer der Spielwelten einsteigen wollt, springt einfach zu ihrem Kapitel und wählt eure Charaktere aus den Beispielcharakteren.

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? Oder gar Mächtige unter den Mächtigen, die die Welt nach ihren

Vorstellungen umformen wollen? Oder eine Gruppe aus Veteranen, die sich mit Neulingen zusammenschließen, die Zugang zu großer Kraft bekommen haben und sich unverhofft im Zentrum einer schrecklichen Bedrohung wiederfinden? Oder vielleicht die klassischen angehenden Helden, nicht mehr 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 Punkten ihr verwendet.²¹ Üblich sind 2 bis 24 Punkte.²² Welchen Machtstufen das entspricht ist im Kasten **Typische Machtstufen** auf S. 18 beschrieben. Sollten sich eure gewählten Punkte als zu wenige erweisen, um eure Ideen umzusetzen, könnt ihr sie während der Erschaffung noch für alle Charaktere 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 sie wirklich ausmachen.

20

Veränderung in Strichen.

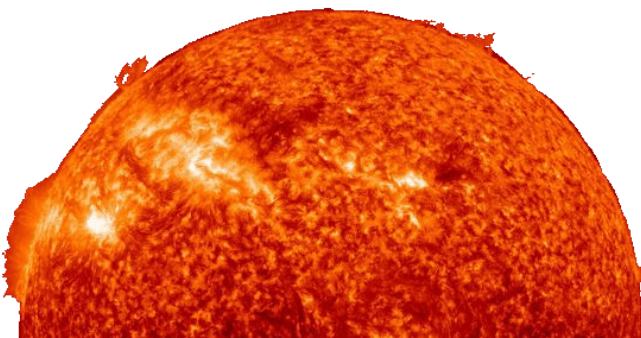
Später im Spiel werden für die Veränderungen der Charaktere Striche verwendet. Drei Strichen in späterer Steigerung ergeben zusammen einen Punkt hier. Auf die Art läuft die Erschaffung schneller, aber ihr habt Flexibilität in der Entwicklung.

21

Konkret festgelegt. Das ist ein Aspekt, der im EWS immer wieder auftauchen wird: 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 wären das 36 bis 432 CP. Ein Turbo-FATE™ Anfangscharakter hätte im EWS etwa 16 Punkte.



Typische Machtstufen:

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

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 ihre anderen Kollegen selten brauchen. In Ninas Fall z.B. Selbstverteidigung. Das entspricht 7 Punkten für die Erschaffung.*

Damit habt ihr schon die grundlegenden Fakten festgelegt, um mit der Erschaffung der einzelnen Personen weitermachen zu können: In welcher Welt ihr spielt, welche Art von Leuten ihr spielt und wie stark eure Charaktere sind. Wenn ihr euch mit der Entscheidung nicht sicher seid, wählt einfach angehende Helden in einer der Beispielwelten hier im Buch.²³

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 aus abstreifen kann. *Klassische deutsche Fantasy:* Helden, aber keine Übermenschen, in Kontakt mit der normalen Landbevölkerung, aber mit mystischen Orten voller Geheimnisse und Magie.
- *Jetzt-Zeit:* Polizei und Kriminelle, Protestierende oder Schmuggler, Büroangestellte und Diplomaten. Von Krimis inspirierte Sicht auf unsere Welt.
- *Mystery / Horror:* Die Wesen hinter den Spiegeln der 80-er, Hexenlicht, Feenhügel und die Geheimnisse hinter der vertrauten Welt.
- *Science-Fiction:* Die Menschheit ist ins All vorgedrungen und unsere Träume von Raumfahrt wurden wahr, doch in allem klingt ein Spiegel unserer selbst.

Diese Liste ist weder vollständig oder abschließend, doch wenn euch eins der Genres anspricht, könnt ihr es direkt spielen. Ansonsten dienen die Genres als Inspiration und als Grundlage für die Struktur von Weltenbeschreibungen.

Plusse und Minusse: Einheit der Erschaffung.

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

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

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

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

Kapitel 2

Charaktere erschaffen

Als ersten Schritt nehmt ihr euch für jede Spielerin und jeden Spieler¹ ein Charakterheft:² Ein doppelseitig bedrucktes, gefaltetes DinA₄-Blatt (Seite 28). Seine Außenseiten tragen Beschreibung und Notizen, seine Innenseiten die konkreten Werte des Charakters.

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

Die Erschaffung eines Charakters beginnt meist mit einer Grundidee. Um sie zu finden, überlegt euch Beruf oder Herkunft des Charakters.

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

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



Beruf oder Herkunft

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

Wenn du nicht gleich eine Idee für Beruf oder Herkunft deines Charakters hast, kannst du einfach aus einer der folgenden Listen wählen oder sie als Inspiration nutzen.³ Die Berufe sind nach Genre sortiert, doch fühl dich frei, die Berufe für andere Genres neu zu Interpretieren.⁴

Typisch für Menschen. Die Liste ist generisch und vor allem für Menschen geschrieben. Weitere Vorschläge findet ihr bei den **Welten** (ab Seite 149) und **Konvertierungen** (ab Seite 153).

Rampenlicht. Achtet darauf, dass ihr euch nicht die Show stiehlt: Lasst jedem Charakter eine Nische, in der nur er das Rampenlicht hat.

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.

- **Fantasy:** Aristokratin, Barde, Diebin, Freudenmädchen, Gardistin, Gaukler, Goldenbuchhändler, Magierin (Magie: S. 102), Medikus, Orkjägerin, Priester, Reisende Händlerin, Reisender Pfannenflicker, Schmied, Schreiberin, Sölderin, Wildhüter, ... (weitere: Die neuen Lande, S. 150).
- **Jetzt-Zeit:**⁵ 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, Mystiker,

Sektenwerberin, Yoga-Kursleiterin, ... (weitere: Die Welt hinter der Welt, S. 149)

- **Science-Fiction:** Raumpilotin, Marinesoldat, Maschinistin, Xenologe, Kolonistin, Botschafter, Psychologin, Freihändler, gestrandete Welten Springerin, Psychologe, ... (weitere: Technophob, S. 149))

Schreib' den Namen des Berufes auf die Innenseite in das Feld Beruf.

Beispiel: Ninas Spielerin wählt den Beruf „Anwältin“.

Die nächsten Schritte

Mit Beruf oder Herkunft hast du bereits eine starke Grundvorstellung deines Charakters.⁶ Jetzt ist es Zeit, dieser Vorstellung weiter auszugestalten. Das EWS nutzt dafür Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen, persönliche Ausrüstung und Besonderheiten. Stell dir für deinen Charakter die folgenden Fragen (S. 24). Wann immer du mit *Ja* antwortest, lies den entsprechenden Abschnitt, um Einzelheiten festzulegen. Um Inspiration zu sammeln kannst du auch einfach alle Abschnitte lesen — sie enthalten jeweils eine Reihe Beispiele, aus denen du einfach wählen kannst. Die Anzahl und Stärke der Werte, die

⁶ **Sprechende Namen.** Wähl die Namen deiner Werte so, dass sie ein Bild deines Charakters zeichnen.

du wählen kannst, ist durch eure gewählte Machtstufe begrenzt.⁷ An diesem Punkt in der Erschaffung ist allerdings nur wichtig, dass ein starker Wert einen Punkt und ein überragender Wert drei Punkte kostet.

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

- *„Habe ich etwas gelernt, das nicht Teil meines Berufes ist? Habe ich ein Hobby?“* Wenn Ja, dann ist das eine **Fertigkeit** (S. 34). Fertigkeiten sind gelerntes Können.
- *„Kann ich in meinem Beruf etwas besonders gut? Beherrsche ich eine bestimmte Technik einer Fertigkeit besonders gut?“* Wenn ja, dann ist das eine **Spezialisierung** (S. 36).
- *„Steche ich aus der Masse durch etwas hervor, das alle haben, in dem ich aber deutlich besser bin? Wor-aufstütze ich mich? Bin ich stärker, schneller, schöner, intelligenter, ...?“* Wenn ja, dann ist das eine **Stärke** (S. 38).
- *„Gibt es etwas, über das ich immer wieder stolpere?“* Wenn ja, ist das eine **Schwäche** (S. 42). Schwächen sind das Gegenstück zu Stärken. Für Schwächen kannst du zusätzliche Werte aus den anderen Bereichen wählen.
- *„Besitze ich einen bestimmten Gegenstand, der fast schon ein Teil von mir zu sein scheint?“* Wenn ja,

Werte sind bindend. Anders als deine anfänglichen Ideen sind die Werte auf deinem Charakterblatt bindend: Die SL und die anderen Spielerinnen und Spieler können darauf vertrauen, dass dein Charakter dem entspricht, was auf deinem Blatt steht. Das ist der Sinn der Werte: Kontinuität und Verlässlichkeit durch konkrete Ausgestaltung mit direktem Einfluss auf die Situation. Dadurch wird gemeinsames Spiel weitaus leichter zu organisieren. Später findest du noch Regeln zum Ändern deiner Werte (ab S. 142).

7

dann ist das **besondere Ausrüstung** (S. 46). Wenn du sie wählst, kannst du sicher sein, dass du den gewählten Gegenstand fast immer zur Hand hast. Wenn du Waffen oder Rüstungen haben willst, solltest du sie als besondere Ausrüstung wählen.

- „Kann ich etwas, das nur wenige können, dass aber nicht einfach lernbar ist?“ Wenn ja, dann ist das eine **Besonderheit** (S. 50). Besonderheiten decken alles ab, was von den anderen Punkten nicht erfasst wird.

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

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

Wenn du deine Werte gefunden hast, schreibst du die entsprechenden Zahlenwerte auf, wie im Kapitel **Zahlen für die Werte** beschrieben (S. 63). 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 dann deine **Grundantriebe** (S. 65) und beantwortest zusammen mit den anderen in deiner Runde die **drei zentralen Fragen** „Was will ich in der Gruppe?“, „wofür brauchen mich die anderen?“ und „was macht mich für die Charaktere oder Spielerinnen und Spieler sympatisch?“ (S. 67). Schlussendlich schreibst du **deinen Namen** auf (S. 73), wie du **aussehst** (S. 79) und welche **Kleidung** du üblicherweise trägst (S. 84). Der letzte Schritt sind **prägende Erlebnisse und Notizen zu den Anderen** in der Runde (S. 99). Dann bist du spielfertig.



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

„*Was mache ich?*“ Dafür gehen wir 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 und Archetypen der **Beispielwelten** (S. 149) und **Konvertierungen** (S. 153) an. Ein guter Ansatz, um eine Vorlage zu individualisieren, ist „*er ist ein Ranmex-Pilot, aber ...*“ oder „*sie ist eine Anarchistische Hackerin, und ...*“

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, so dass du schnell ins Spiel einsteigen kannst.⁸

Im Kern besteht es aus einem gefalteten Din-A4 Blatt. Auf den Außenseiten stehen Beschreibungen und Skizzen. Auf den Innenseiten stehen Werte. Die Außenseiten helfen besonders, 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. 73), doch es ist hilfreich zu wissen, was wir am Schluss wissen müssen.

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

Papier. Druck oder kopier' das Charakterheft am besten gleich und füll' es aus, während du liest. Dadurch wird die Erschaffung greifbarer und du bist gleichzeitig schneller fertig. Ein leeres **Charakterheft zum Drucken oder Kopieren** findest du ab Seite 173 .

Name

Spieler/Spielerin



Name

Skizzen	Zwei Worte
	Marotte/Requisite/Haltung/...
	Typischer Ausspruch

Zeigen

Spezies und Geschlecht	Alter	Größe und Gewicht
Hautfarbe	Haarfarbe und Frisur	Augenfarbe

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

Fertigkeiten

10	18	Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	
+1/1	+1/1/1/1					
10	21					
+1/1/1	+1/1/1/1/1/1	1:4	1:1:1	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert

10	18	Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	
+1/1	+1/1/1/1					
10	21					
+1/1/1	+1/1/1/1/1/1	1:4	1:1:1	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert

Besonderheiten

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

Schwäche

-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>
5	3	1

Zitat

Trigger

Schwächen

Schwäche

-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>
5	3	1

Zitat

Trigger

			Beruf			Wert
1	15					
+1/II	+1/III					
12	18					
+1/III	+1/III	I:6 II:8				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+5	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Berufe

			Beruf			Wert
1	15					
+1/II	+1/III					
12	18					
+1/III	+1/III	I:6 II:8				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Ausrüstung

	Schutz	Geld
	Schaden	
unbehandelte Wunden		
-10 bei <input type="radio"/>	-10 bei <input type="radio"/>	-10 bei <input type="radio"/>
2	4	6

Ausrüstung

Wunde

	behandelt	kritisch
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stärke		

Wunde

	behandelt	kritisch
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stärke		

Wunden

Wunde

	behandelt	kritisch
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stärke		

Wunde

	behandelt	kritisch
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stärke		

Kern-Antriebe

Wollen <hr/> Zitat Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz	Warum bin ich hier?
Handeln <hr/> Zitat Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue	Was hält mich bei der Gruppe?
Sein <hr/> 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

Die Vorderseite: Bild, Beschreibung, Darstellung

„Eine weitere Person betritt den Raum. Beschreib dich mal!“ — gefürchteter SL-Ausspruch.

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

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

In Marotte / Requisite / Haltung / ... und den typischen Ausspruch schreibst du etwas, das den anderen in deiner Runde zeigt, dass du jetzt deinen Charakter spielst.⁹

Einzelheiten zu Name, Darstellung, Maßen (Größe, Gewicht, Haarfarbe, ...) und dem Aussehen legst du fest, wenn du deinen Charakter besser kennst: In **Name und Darstellung**, S. 73 und **Aussehen und Kleidung**, S. 79. Prägende Erlebnisse wirst du während des Spiels hinzufügen.



⁹ **Verkörpern.** Marotte, Requisite oder Haltung dienen dazu, leichter in den Charakter hineinzukommen, aber auch ihn von seinem Spieler oder seiner Spielerin abzugrenzen. Dadurch erhält der Charakter seinen eigenen Raum und ist leichter zu verkörpern. Es ist dann klarer, wann der Charakter handelt und wann Spieler oder Spielerin, und das gibt Freiheit.

Fertigkeiten

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

Als Faustregeln sollte ein Beruf mindestens 3 Fertigkeiten abdecken. Wenn nicht klar ist, ob ein Charakter für eine Aufgabe eine bestimmte Fertigkeit verwenden kann, fragt einfach seinen Spieler oder seine Spielerin, ob das dazugehört. Fertigkeiten mit sehr breitem Anwendungsgebiet sollten als Beruf oder Herkunft gewählt werden, im Zweifel auch nachträglich, z.B. bei der **Steigerung** (S. 142).

Wie bei Beruf und Herkunft sind auch typische Fertigkeiten grob nach Genres sortiert.¹⁰ Sie stehen nur bei dem Genre, zu dem sie am besten passen, werden also nicht doppelt genannt. Obwohl auch heute Leute Fahrten suchen lernen, steht die Fertigkeit nur bei Fantasy. Trotzdem könnt ihr die Fertigkeit natürlich für Charaktere in der Jetzt-Zeit nutzen.

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.

10

- **Fantasy:** Alte Sprachen, Aushorchen, Beobachten, Bequatschen, Fallenstellen, Falschspiel, Feilschen, Fernkampf, Flötenspiel, Fährtsuchen, Geschichten erzählen, Holzarbeiten, Jaggen, Kochen, Kräuterkunde, Lesen/Schreiben, Lügen, Nahkampf, Pflanzen sammeln, Reiten, Schleichen und Verstecken, Schlösser knacken, Schwimmen, Singen, Tanzen, Verführen, Wagen lenken, Wundversorgen, ... (weitere: Die neuen Lande, S. 150).
- **Jetzt-Zeit:** Anime-Serien, Archäologie, Begeistert erzählen, Buchhaltung, Bürokratie, Chemie, Computersicherheit überwinden, Die Kanalisation einer Stadt, Drogen kochen, Einschüchtern, Elektronik, Fahrzeug reparieren, Feinmechanik, Feuerwaffen, Flirten, Französisch, Fußball, Gangpolitik, Gitarre spielen, Go, Im Netz suchen, Kampfsport, Kartenspiele, Kindererziehung, Komponieren, Leute mitreißen, Lügen, Physik, Politisch Diskutieren, Programmieren, Rollenspiele schreiben, Schach, Schriftfälschung, Selbstdarstellung, Sicherheitstechnik, Soziologie, Straßenrennen fahren, Vornehme Umgangsformen, Welterfahrung, Wissenschaftliches Schreiben, Zeichnen, ...
- **Horror/Mystery:** Entfesselung, Erotische Künste, Horrorliteratur des 20. Jahrhunderts, Kalli-



graphie, Kunstgeschichte, Laufen, Leute beruhigen, Okkulte Gemeinschaften, Opernstücke, Psychologie, Recherche, Rituale, Rollenspiele leiten, Selbsthypnose, Verhören, Verschwörungstheorien, ...

- **Science-Fiction:** Antriebstechnik, Diplomatie, Fernkampf, Fliegen, Geschütze, Holovisualisierung, Kommunikationssysteme, Krabatu Urbatsu,¹¹ Lasertechnik, Massen aufwiegeln, Medizintechnik, Moderation, Musik, Politische Theorien, Provisorische Reparaturen, Selbstkontrolle, Taktik kleiner Einheiten, Xenobiologie, ...

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

Anpassen. Um eure Vorstellung zu konkretisieren bietet es sich an, die Liste auf nur die für euch am besten passenden Vorschläge einzugrenzen und für euch besonders wichtige Fertigkeiten hinzuzufügen. Das erleichtert die Erschaffung passender Charaktere und schärft gleichzeitig eure Vorstellung der Runde. Ihr findet diese Listen im Quellarchiv dieses Buches als Datei liste-fertigkeiten.org, die ihr einfach umschreiben könnt.

Die Sammlungen von Fertigkeiten folgen Genrekonventionen, so angepasst, dass sich durch ihre Wahl das Bild des Char schärft.¹² Schreib deine gewählten Fertigkeiten auf die Innenseiten des Charakterheftes.

Beispiel: Ninas Spielerin wählt Selbstverteidigung.

Spezialisierungen

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

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 viel leichter die höchste Kunst des Kochens, weil seine vielfältigen Kenntnisse der Küche ihn dabei unterstützen.

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

Beispiele für Spezialisierungen von Berufen:

- Koch: Einkauf, Finanzplanung, Gesundheitsvorschriften, Kochen, Rezepte entwickeln, Teamführung, Zeitplanung.
- Krieger: Kampftaktik, Lagerbau, Reiten, Schwertkampf, Tierpflege, Wartung der Ausrüstung.

Als weitere Beispiele kannst du die **Liste der Fertigkeiten** nutzen (S. 34): Schau, welche davon zu deinem Beruf passen und ob eine darunter ist, in der du besonders gut sein willst.¹³ Vielleicht eignet sich auch eine deiner gewählten Fertigkeit eher als Spezialisierung. In dem Fall, nutze sie einfach als Spezialisierung.

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

Beispiele für Spezialisierungen von Fertigkeiten:

¹³ **Enger definiert.** Spezialisierungen von Berufen können enger gefasst werden als Fertigkeiten. Dadurch geben sie dem Charakter mehr Farbe. Im Spiel kommen sie normalerweise trotzdem ähnlich oft zum Zug, da ihr auf das zurückgreift, was ihr beherrscht und Wege findet, es zu nutzen.

- Kochen: 5-Minuten-Suppen, Japanische Süßspeisen, Mexikanisches Gulasch, Pfannkuchen, Sonntagsbraten, ...
- Schwertkampf: Kehlschlag, Schaukampf, Schlag auf den Waffenarm, Schwert und Schild in der Phalanx, Speerstöße kontern, ...

Besonders geeignet für Fertigkeitsspezialisierungen sind Techniken, die normalerweise die Probe erschweren. Wenn die Spezialisierung ausreichend stark ist, dass sie die Erschwernis durch die Technik ausgleicht, hat der Charakter die Technik gemeistert: Die besondere Technik fällt ihm so leicht wie anderen die einfache Nutzung der Fertigkeit.¹⁴

Stärken

Schrittweise lernen. Hier gewählte Spezialisierungen geben einen signifikanten Vorteil, der meist über Erfolg oder Fehlschlag entscheidet. Später im Spiel können Spezialisierungen in kleinen Schritten gelernt werden, was aber bei der Erschaffung wenig Sinn ergeben würde, da hier ein klares, prägnantes Bild des Charakters entwickelt werden sollte, das Raum bietet, der sich im Spiel mit Details füllt.

„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. Diese Punkte sind im EWS Stärken.

Stärken sind alles, das alle zu einem gewissen Grad beherrschen, in dem einige aber hervorstechen. Zu jeder Stärke gehört ein Zitat: 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.

Stärken haben drei Aufgaben:

1. Prüfen, ob etwas Einfaches klappt („bin ich stark genug, um das Klavier umzuwerfen?“). Wann immer gelerntes Können wenig Einfluss hat, ist eine Probe auf eine Stärke passend.
2. Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen unterstützen („Seine feine Nase ermöglicht ihm in der Küche wundervolle Gewürzreaktionen“ 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?“).

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 noch eine kürzere Liste, die für einige Stärken passende Zitate liefert.

Jede normale Stärke kostet einen starken Wert, überragende Stärken kosten 3 starke Werte. Schreibe für jede deiner Stärken ein Zitat auf (sollte dir im Spiel ein passenderes Zitat einfallen oder sollte dein

Charakter sich verändern, kannst du das Zitat ändern, solange niemand in deiner Runde starke Einwände hat).

Nehmt euch bei der Wahl der Stärken die Freiheit, sie so zu schreiben, wie sie den Charakter am deutlichsten zeigen. Die meisten Beispiele in der folgenden Liste sind Adjektive (z.B. „Charmant“), aber Substantive (wie „Grips“) oder auch Teilsätze („ein harter Hund“ oder „Lebt im Augenblick“) sind ebenso gut geeignet. Wenn der Charakter dadurch greifbar wird oder euch klar vor Augen steht, ist die Stärke passend.¹⁵

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 viel mehr Farbe und machen ihn viel Erinnerungswürdiger als generische Stärken — es sei denn, die generischen Stärken sind die beste Beschreibung des Charakters. Wählt, was am besten passt.

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

- **Fantasy:** Eindrucksvolle Erscheinung, Einfallsreich, Elegant, Feines Gehör, Feinfühlig, Flink, Flinke Finger, Furchteinflößend, Geschickte Hände, Gewandt, Groß, Gute Nase, Guter Ruf, Hinterhältig, Höflich, Klein, Leichtfüßig, Liebenswert, Rüstig, Scharfe Sinne, Schlau, Schön, Sehnig, Stark, Stolz, Stur, Taktgefühl, Uner-schütterlich, Weise, Wortgewandt.
- **Jetzt-Zeit:** Achtsam, Aggressiv, Akkurat, Begeistert, Chuzpe, Durchtrainiert, Ego, Entschlossen, Entspannt, Erfahren, Faul¹⁶, Freundlich, Getrieben, Glaubwürdig, Gläubig, Grazil, Harter Hund, Integer, Lebt im Augenblick, Lustvoll, Lässig, Mitreißend, Raffiniert, Ruchlos, Sexy, Sportlich, Wachsam, Wohlwollend, Zornig.

- **Horror/Mystery:** Aggressiv, Aufmerksam, Belesen, Bücherwissen, Fanatisch, Fröhlich, Gerissen, Harmlos, In sich ruhend, Intensität, Nervenstärke, Neugierig, Robust, Scharfsinnig, Seltsam, Sexappeal, Spitzfindig, Stoisch, Unberechenbar, Vorsichtig, Welterfahren.
- **Science-Fiction:** Ausdauernd, Autoritätsperson, Balance, Behende, Charmant, 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.“
- **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 so leicht nichts um.“

- Stark: „Wie ein Ochse“ oder „Frucht langen Trainings.“
- Welterfahren: „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 pas-siert mir das nur immer, wenn Leute zu Besuch sind?!“ — Dr. Suri, schusseliger Professor

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.

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

Schwächen sind die Stolpersteine im Leben des Charakters. Wie Stärken haben sie Namen Zitate. Anders als Stärken wirken sie allerdings nicht immer, sondern nur, wenn ein Trigger erfüllt ist. Dafür haben sie zusätzlich einen Satz, der diesen Trigger beschreibt. Wann immer der Trigger erfüllt ist, besteht bei jedem Würfeln das Risiko, über die Schwäche zu stolper und dadurch spektakulär, aber charaktertreu zu scheitern.¹⁷ Im Gegenzug kann der Charakter für jede Schwäche einen weiteren Punkt auf andere Werte verteilen, für große Schwächen 3 Punkte. Bei einfachen Schwächen liegt, während der Trigger aktiv ist, die Wahrscheinlichkeit des Stolperns bei 1 zu 6 pro Probe, die du würfelst. Bei Großen liegt sie bei 33%.¹⁸

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

Wenn dir ein spannender Nachteil einfällt, zu dem es nicht passt, dass der Charakter von Zeit zu Zeit darüber stolpert, nimm ihn stattdessen als **Besonderheit** (S. 50).¹⁹

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

- **Fantasy:** Blütrünstig, Dumm wie Brot, Ehrlich, Einfältig, Furchtsam, Hässlich, Höhenangst, Langweilend, Leichtgläubig, Lüstern, Nachtblind, Neugierig, Schwach, Sehr klein, Taktlos, Tapsig, Unaufmerksam, Zwei linke Füße, Zwei linke Hände, Übermütig.
- **Jetzt-Zeit:** Angst vor Menschenmengen, Angst vor Schlangen, Arm, Faul, Genussüchtig, Gierig, Missgünstig, Nachtragend, Naiv, Pyromanisch, Schlechter Ruf, Schnell frustriert, Schuldgefühle, Schusselig, Schwer von Begriff, Schwerfällig, Schwerhörig, Schüchtern, Selbstüchtig, Unverlässlich, Verfressen, Verstockt, Xenophob.

19

Schwächen nachgeben. Du kannst dich jederzeit entscheiden, deinen Schwächen nachzugeben. Darüber stolpern kannst du nur, wenn du versuchst, ihnen nicht nachzugeben. 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.

- **Mystery/Horror:** Abergläubisch, Angst vor Gewalt, Auffällig, Fanatisch, Gewalttätig, Grobschlächtig, 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. Beispiele sind „wenn eine Aufgabe X erfordert“, „Wenn ich X bleiben muss, obwohl Y“, „Wenn ich an X vorbei gehen muss“ und „Wenn X in der Nähe ist“. Die folgende Liste gibt für ein paar Schwächen Beispiele möglicher Trigger und zeigt verschiedene Stile, wie ihr Trigger schreiben könnt.

Beispiele für Trigger:

- Unkonzentriert: „Wenn ich mich mehr als 5 Minuten auf eine Sache konzentrieren muss“, „Wenn ich bei etwas genau zuhören muss“ oder „Wenn ich einen Plan B habe“.

- Blutrünstig: „Ein Feind ist wehrlos“, „Ich verletze ihn sowieso, dann kann ich ihn auch gleich töten“ oder „Ich wurde verletzt, jetzt werdet ihr leiden!“.
- Verkrampft: „Wenn ich mit Fremden reden muss“, „Wenn mich eine Frau / ein Mann anspricht“ oder „Wenn ich vor Gruppen spreche“.
- Genussüchtig: „Wenn mir jemand etwas zu trinken anbietet“, „Wenn ich auch das teure Essen wählen könnte“, „Wenn ich auf die Party gehen könnte“, „Wenn mich eine Frau / ein Mann einlädt“ oder „Wenn ich auf der Couch liegen und einen Film schauen könnte“.

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

- Tapsig -
Trigger: Ich werde beobachtet oder bewertet.
Zitat: Ich stolpere und es lachen wieder alle.
- Faul -
Trigger: Wenn ich abwarte, ist es bald unnötig.
Zitat: Eigentlich will ich lieber Musik hören.

- Schusselig --
Trigger: Wenn Fremde in der Nähe sind.
Zitat: Sonst habe ich das immer dabei.

Besondere 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 Atellerie. Sie wird auf 3 unterschiedliche Arten gehandhabt:

- Besondere Ausrüstung ist Teil des Charakters. Sie wird wie ein starker Wert gekauft. Der Spieler oder die Spielerin kann sicher sein, dass der Charakter diese Ausrüstung fast immer zur Hand hat. Auch Waffen und Rüstung sind meist besondere Ausrüstung.
- Mit Geld gekaufte, gefundene oder auf andere Art erspielte Ausrüstung. Sie steht zur Verfügung, wenn nicht irgendetwas passiert, das das verhindert. Anders als besondere Ausrüstung

kann sie leicht gestohlen werden und nicht mehr auftauchen oder anderweitig verloren gehen.

- Plausible Ausrüstung deckt all die Kleinigkeiten ab, um die ihr euch nicht ständig kümmern wollt. Um zu sehen, ob ihr sie dabei habt, würfelt ihr eine Probe auf einen passenden Beruf oder einen passenden Hintergrund (wie Proben funktionieren wird im Abschnitt **Wie geht das?** beschrieben, S. 12). Gelingt die Probe, gilt die Ausrüstung für diesen Spielabend als gespielt. Die Schwierigkeit legt die SL fest.²⁰ Sie steigt mit jeder weiteren Anwendung am gleichen Spielabend.

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

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

Wenn ihr Kämpfe als mehrfache gezielte Wettstreite abhandelt, sind Waffen und Rüstungen gesondert

20

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).

geregelt. Bis zu Schwert und Lederrüstung kosten sie einen Punkt, darüber hinaus zwei oder mehr. Ein Blaster oder eine Raumpfanzpanzerung kosten z.B. jeweils 2 Punkte und ein Laserschwert 4. Einzelheiten findest du im **Ablauf des Spiels** (S. 109).

Beispiele für besondere Ausrüstung:

- **Fantasy:** Edle Gewandung (1), Einbruchswerkzeug (1, Dietrich, Brecheisen, Seile, usw.), Halsband des Wasseratmens (1, anderes atmen: was die Besonderheit kosten würde), Händlerkarren (2), Kettenhemd (1), Kriegshammer (1), Kurzbogen und Lederrüstung (1), Langbogen (1), Last-Echse (1), Loyales sprechendes Schwert (3, kann warnen, Wache halten, usw.), Pferd²¹ (1), Schwert und Schild (1), Streitaxt (1), Unsichtbarkeitsmantel (3, gewendet als normaler Mantel), Vertrautentier²² (klein 1, hundsgrößer 2, menschengroß 3, Sonderfähigkeiten +1 oder mehr²³), Vollmacht des Grafen (1) oder des Königs (2), ... (weitere Beispiele in den **neuen Landen**, S. 150).
- **Jetzt-Zeit:** Automatische Waffen (2), Drohnen (1 und mehr, je nach Ausstattung), Erste Hilfe Koffer (1), Gut ausgestattetes Smartphone (1, mit Solarpanel usw.), Hackingtools (1), Kleine Schusswaffe mit Erlaubnis (1), Kugelsichere Weste (1), Spurensicherungskoffer (1), Teures

21
Ein **Pferd** ist nicht direkt Ausrüstung, aber auch immer dabei.

22
Ein **Vertrautentier** ist intelligent, kann Gefühle oder Gedanken mit dem Charakter austauschen und braucht einen Namen.

23
Falkendrache. Beispiel für ein Vertrautentier: Falkengroßer Drache, der ein Lagerfeuer anzünden kann: 2



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. 149).
- **Science-Fiction:** Automatische Schwebedrohne (1), Direkte Gehirncomputerschnittstelle (2, Proben auf Computerfertigkeiten um 3 erleichtert, kann Wunden nehmen, um Misserfolge abzuwenden), Handblaster (2), Handlaser (1), Holo-Projektor (1 für kleine Bilder bis zu einer Person, 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 (4), Logbuch-Manipulations-Werkzeug (2), Persönlicher Assistent (1, Handy-KI), Schallprojektor (1, Waffentauglich: 3), Sensor-Störfeldgenerator (1, für

einen Raum oder Tisch), Vibroschwert (2), Vollkörperrüstung (3), Zivilpanzer (2), ... (weitere in **Technophob**, S. 149).

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

Besonderheiten

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

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

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

Besonderheiten decken all die Punkte ab, die nicht auf Berufe, Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen oder Ausrüstung passen. Sie können entweder positiv sein, wie ein absolutes Gedächtnis, oder negativ, wie ein 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. Orks, Katzenmenschen, Geflügelte, Androiden oder Echsenmenschen), besondere Fähigkeiten (z.B. schnelle Heilung, Magiebegabung oder Tirefreundschaft), persönliche Beschränkungen (z.B. einen Ehrenkodex oder fehlende Gliedmaßen) und vieles mehr. Wähle dir diejenigen, die die spieltechnischen Auswirkungen deiner Idee am besten beschreiben. Besonderheiten regeln konkret, was eine Spezies kann. Gründe für diese Fähigkeiten kannst du dir selbst überlegen.^{24, 25} Diese Gründe werden im Spiel meist wichtig.

Vorteile

- 360°-Sicht (+)
- 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)

24

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 102 ein eigenes Kapitel gewidmet ist). Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten. Du findest einige davon bei den **Welten** (S. 149), 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.

25

Alphabetisch. Da die meisten Besonderheiten mit minimalen Anpassungen in verschiedenen Genres genutzt werden können, sind sie anders als andere Werte nur in Vorteile und Nachteile aufgeteilt und alphabetisch sortiert.

- Daredevil (++) : Wenn du unnötige Risiken eingehst, erhältst du +3 auf alle Würfe und eine gewürfelte 5 gilt als gewürfelte 3. Andererseits bringen unnötige Risiken fast immer Erschwernisse mit sich)
- Dunkelsicht (+: Du siehst selbst in völliger Dunkelheit wie am helllichten Tag)
- Erinnerungen der Zukunft (+: Du siehst, hörst, fühlst einmal am Tag bis einmal pro Woche wichtige Dinge, die du innerhalb der nächsten Woche wahrnehmen wirst)
- Federgang (+: kann entscheiden weder Geräusche zu machen, noch Fußspuren zu hinterlassen, sinkt in Schnee nicht ein)
- Feenfreund oder Feenfreundin (+: Findet Feenhügel, Feen der Bäume, usw., und wird von ihnen gemocht; doch Feen sind nicht verlässlich und es heißt, sie würden ihren Freunden übler mitspielen als ihren Feinden, denn sie lieben Spannung und sehen die Welt als Spiel)
- Geas (++) : Eine Prophezeiung über dein Leben oder deinen Tod, die sich erfüllen muss, z.B. „wird durch ein Familienmitglied sterben“. Sprich das Geas mit der SL ab)

Gedanken spüren



- +: Kann 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 (+: Kann binnen 5 Minuten geistigen Kontakt mit einer willigen Person herstellen und für den Rest des Tages die Gedanken dieser Person lesen und ihr Gedanken übermitteln, ++: mit bis zu 13 Leuten, kann diese Leute miteinander verbinden, +++: bis zu 150 Leute (ein Dorf), 4+: bis zu 10k, 5+: 1 Million, 8+: Ein Planet)
- Gefahrenvisionen (+: Wenn während drohender, aber unbekannter Gefahr der Charakter bei einer beliebigen Probe eine 6 würfelt, kann er Visionen des Unheils erhalten, oder sie ignorieren. Sein Spieler oder seine Spielerin entscheidet 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)
- 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 (+: Kann Wunden heilen. Würfle gegen 9 plus Wundabzüge des Ziels, 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. Diese Wunde muss körperlich sein. Heiler können keine durch Heilung verursachten Wunden heilen)
- Kampfreflexe (+: Würfe gegen Überraschung im Kampf sind um 3 erleichtert, Angriffe von hinten oder in der Dunkelheit bekommen einen um 3 verringerten Bonus; kann zu Überreaktionen führen)
- Kampfrhythmus (+: Du behältst Überblick und Initiative im Kampf. Abzüge für Überzahl sind um 3 verringert; ++: Um 6; +++: Absoluter Rhythmus: Um 9 verringert.)

- Kann fliegen (+: Gleitflug mit bis zu 2x Laufgeschwindigkeit, braucht Aufwind, ++: echter Flug bis 3x Laufgeschwindigkeit)
- Kann mit Pflanzen sprechen (+: im Rahmen deren Verständnisses, was und wie eine Pflanze fühlt, ++: Als wären die Pflanzen Menschen),
- Kann mit Tieren sprechen (+: im Rahmen des Verständnisses der Tiere; Keas, Schweine und Delfine verstehen sehr viel, ++: Als wären die Tiere Menschen)
- Landet immer auf den Füßen (+: bei unter 5 Metern Sturz bleibst du dabei unverletzt)
- Magiedilletant (+: beherrscht nur einen Zauber, der Zauber wird als Fertigkeit gekauft. Zauber: S. 103)
- Magieresistenz (+: Zauber mit dir als Ziel sind um 3 Punkte erschwert, ++: um 6 Punkte erschwert, du kannst nie Magie lernen, +++: Um 9 erschwert, deine Berührung kann Verzauberungen zertören und Artefakte zeitweise inaktivieren, Einzelheiten sind im jeweiligen Magiesystem geregelt)
- Medium (+: Kann bei bestandener fordernder Probe 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)
- Neutralisieren (++ : Kann mit Berührung eine mystische Kraft deaktivieren. Würfel gegen einen passenden Wert des Ziels. Bei Erfolg fällt dessen Kraft für eine Minute pro Punkt Differenz aus. Bei Misserfolg öffnest du dich dessen Kraft: Du giltst als williges Ziel, 4+: kann auf die gleiche Art Fähigkeiten blockieren, die den Charakter betreffen, oder etwas das er berührt)
- Perfekter Gleichgewichtssinn (+: Du stolperst nie ohne Grund und hast einen Bonus von 6, um es zu vermeiden, umgeworfen zu werden)
- Person in Besitz nehmen (+++: Du kannst mit einem gewonnenen Wettstreit gegen deren passenden höchsten Wert deinen Geist in eine andere Person in Sichtweite übertragen und deren Geist unterdrücken. Du erfährst dabei allgemeine Informationen wie den Namen oder den Wohnort. Wenn du den Körper verlässt, erwacht das Ziel wieder. 4+: Du hast Zugriff auf die Erinnerungen des Ziels und kannst Punkte verschieben

(siehe **Steigern und Schieben**, S. 142), um dessen Fertigkeiten, Berufe und Spezialisierungen zu kopieren)

- Photographisches Gedächtnis (+)
- Rasiermesserscharfe Nägel (+: Schaden 3)
- Rechengenie (+: Kann komplizierteste Berechnungen im Kopf ausführen, schneller als die meisten Computer)
- Schattengestalt (++ : Du kannst zu einem Schatten werden und dich dann durch Schatten bewegen, aber in dieser Form nichts halten, +++: Du kannst Objekte, die du tragen kannst, mit dir in Schatten verwandeln und wieder zurück. 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)
- Schnellere Zeitwahrnehmung (+++: 2 Handlungen pro Runde, gibt Vorteile wie eine Überzahl von eins)

- Schwert-Tanz (+: **Schwert-Magie der Elemente**, beschrieben auf S. 102)
- Spinnenlauf (+: Kann an Wänden oder Decken entlanglaufen)
- Stören (+: blockiert einen bestimmten Sinn in 2m Radius, z.B. durch Dunkelheit oder weißes Rauschen; du kannst Leute innerhalb der Zone ausnehmen, ++: ist dabei nicht zu bemerken; Zuschauern kann auffallen, dass etwas verschwindet, aber sie sehen keine Zone der Dunkelheit o.ä.)
- Tragende Stimme (+: kann 100 Leute übertönen, bei passender Erklärung Bonus von 3, ++: ist über eine Stunde Fußweg zu hören, Bonus von 6, +++: über mehrere Tagesreisen zu hören, Bonus von 9)
- Trinkfest (+)
- Tödliche Stimme (+: kann die Stimme auf eine einzelne Person richten, Schaden 6; wenn das Opfer seine Ohren verstopft nur Schaden 1)
- Unerschütterlich (+: Du bleibst immer freundlich und höflich, egal was die Welt dir auch entgegenwirft. Du kannst dich immer entscheiden, eine psychische Wunde zu nehmen, statt dem Willen eines oder einer anderen oder deinen

Gefühlen nachzugeben. Selbst zutiefst traumatisiert bleibst du freundlich und höflich)

- Verbesserte Zeitwahrnehmung (+: Du bist immer zuerst dran und hast immer Zeit nachzudenken)
- Verbesserter Grundwert (+: eine Stärke ist 3 Punkte höher, gibt 1 Punkt mehr Bonus und hat eine um 1 erhöhte Schwelle, ++: 6 Punkte höher, +2 Punkte Bonus und +2 Punkte Schwelle, +++: 9/3/3; nur als Besonderheit einer Spezies oder großen Gruppe mit ausgleichenden Schwächen, nicht pro Individuum)
- Verrückter Erfinder (+: Kann binnen Stunden Prototypen basteln, die sonst Jahre an Entwicklungszeit brauchen, benötigt auch eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf)
- Viele Kontakte (+: die SL würfelt für jeden neuen Ort. Bei 6 kennst du jemand Hilfsbereiten, bei 2 oder 4 kennst du jemanden, der überzeugt werden kann, bei 5 kennst du jemanden, der dich verraten will, bei 1 oder 3 will jemand deine Hilfe)
- 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 deiner Vergangenheit und deiner Fähigkeiten wiederfindest, musst du den Nachteil wegkaufen, wie in **Steigern und Schieben** beschrieben, S. 142)
- 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 Becserkerrausch: Du musst den nächsten Feind unkontrolliert ungreifen, erhältst aber keine Wundabzüge. Wann immer du eine 6 würfelst, kannst du entscheiden, den Berserker rausch 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 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 der Ritterlichkeit, des Gentelmans oder der Askese. Diesen Kodex zu brechen verursacht dir eine psychische Wunde, die deine Selbstzweifel, deinen Selbsthass und deine Zerrissenheit widerspiegelt)
- Erschreckt Tiere (-: Sie werden in deiner Nähe panisch oder aggressiv)
- Fanatiker/Fanatikerin (-: Du glaubst an etwas, das du vor alles andere stellst, selbst vor dein eigenes Leben. Beispiel: Religion, Weltfrieden, den König. Du erhältst 3 Punkte Erleichterung für jeden Wurf, bei dem es darum geht, deiner Ideologie treu zu bleiben. Du kannst ihr nicht willentlich zuwiderhandeln, es sei denn, du kaufst gleichzeitig den Nachteil weg oder ersetzt ihn durch einen anderen)
- Farbenblind (-)

- Gutgläubig (-: Lügen zu entdecken ist um 6 erschwert, allerdings weißt du es. Das hilft dir zwar nichts gleich, aber du kannst im Nachhinein merken, was passiert ist, --: Du glaubst wortwörtlich alles, was man dir sagt, solange es irgendeine Erlärung für die Diskrepanz zwischen dem Gesagten und deiner Erfahrung oder Wahrnehmung gibt)
- Magnet für Außergewöhnliches (-: du ziehst Seltsames an)
- Pech (-: Die SL wirft dir einmal pro Runde 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,²⁶ oder ein Kind, das zu Hause auf dich wartet, --: Ein Kind, das mit dir reist)
- Tierhaft (-: Du handelst und fühlst wie ein wildes Tier)

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

26



- Todesaura (-: Kleine Tiere und Pflanzen sterben in deiner Nähe, in Armreichweite sterben Fliegen binnen Sekunden und Eichhörnchen binnen Minuten)
- Verschlechterter Grundwert (Eine Art von Werten ist deutlich niedriger; z.B. körperlich schwach oder sozial gehandicapt; Reduziert die Werte aller passenden Stärken. -: Zahlenwert -3, Schwelle -1, Bonus minus 1, -- : -6/-2/-2, -- : -9/-3/-3)
- Wahnvorstellungen (-: Du glaubst unerschütterlich an etwas, das schlicht und einfach falsch ist, und es ist offensichtlich für alle, die mehr als eine halbe Stunde Zeit mit dir verbringen)

Zahlen für die Werte

Auf was würfle ich denn 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 den entsprechenden Wert unter „Grundwert“ ein. Auf diesen Wert würfelst du, wann immer du etwas versuchst, das zu deinem Beruf passt und zu dem du keinen höheren passenden Zahlenwert hast.

Fertigkeiten funktionieren ähnlich wie Berufe, mit zwei Unterschieden: Sie bekommen Unterstützung durch bis zu zwei Stärken und ihr Zahlenwert ist 3 Punkte höher.²⁷ Wähle für jede Fertigkeit bis zu zwei deiner Stärken und schreibe sie dazu. Auf sie stützt du dich, wenn du die Fertigkeit nutzt.²⁸ Der Grundwert der Fertigkeit ist 9 plus 3 pro +. Also 12 für +, 15 für ++, 18 für +++ und 21 für ++++. Der Effektivwert der Fertigkeit ist ihr Grundwert plus 1 pro + in den als Stärken, auf die du dich bei der Fertigkeit stützt.

²⁷
Engeres Gebiet. Im Austausch für ihren höheren Wert haben Fertigkeiten ein deutlich begrenzteres Einsatzgebiet als Berufe. Einzelheiten findest du im Kapitel **Fertigkeiten** auf Seite 34.

²⁸
Stärken tauschen. Du kannst Stärken tauschen, die eine Fertigkeit stützen, wann immer du die Fertigkeit erhöhst, z.B. durch **Steigern** oder **Schieben** (S. 142), selbst dann, wenn sich dadurch der Grundwert nicht ändert.

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.

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 8.²⁹

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

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

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

Grundantriebe

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

„Was ist ein Erfolgserlebnis für meinen Char?“ — Mháire Stritter, Spielleiterwillkür! S. 22

Du hast festgelegt, was du schaffen kannst, jetzt wird es Zeit, deine Vorstellung dessen zu fixieren, was

²⁹ **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.

dich bewegt — und was dich ins Abenteuer bringt. Anders als bei den Werten ist hier nichts besser oder schlechter. Du musst keine Punkte dafür ausgeben, und du kannst es ändern, wenn du merkst, dass es damit deine Vorstellung deines Charakters besser widerspiegeln würde. Sprich es nur vorher mit deiner Runde ab.

Als erstes wähle deine Kernantriebe. Wähl für jeden der Bereiche *Wollen*, *Handeln* und *Sein* einen Antrieb aus der entsprechenden Liste. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, würfle es einfach aus. Wenn es sich im Spiel als falsch erweist, kannst du es immernoch ändern.³⁰

Tabelle 2.1: Kernantriebe

Handeln	Sein	Wollen
Kreativität	Genuss	Wohlstand
Selbstbestimmung	Leistung	Ansehen
Abwechslung	Einfluss	Sicherheit
Tradition	Bescheidenheit	Gerechtigkeit
Anpassung	Fürsorglichkeit	Toleranz
Regeltreue	Zuverlässigkeit	Umweltschutz

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

30

Diese Kernantriebe sind, was deinem Charakter Kraft gibt. Wenn er Schicksalsschläge verwinden muss, kann er sich auf sie zurückziehen, doch wenn die Kernantriebe miteinander in Konflikt geraten oder er gezwungen ist, zwischen der Runde und

einem Kernantrieb zu entscheiden, liefert das Stoff für die großen Heldenepen oder Tragödien.³¹

Fragen

Nachdem du nun den Konfliktmotor hast — die Antriebe widersprechen einander oft³² — 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 nicht weg, wenn es Konflikte gibt?*)
- Was macht mich sympathisch? (*Für die Charaktere oder die Spielerinnen und Spieler*)

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

31

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

32

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

folgenden Listen (oder würfle dreimal und pass das Ergebnis an).³³

33

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

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

Tabelle 2.2: Antworten auf die drei Fragen für Fantasy

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

Tabella 2.3: Antworten auf die drei Fragen für die Jetzt-Zeit

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Besessen von dem Unverstandenen	Der Rest der Welt ist mir fremd	Völlig begeistert selbst von kleinsten Spuren
2	Sieht wieder einen Sinn in seiner Arbeit	Kann die Frischlinge nicht alleine lassen	Erzählt alle möglichen obskuren Theorien
3	Sucht die Wahrheit über das Verschwinden eines Freundes	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 es wirklich	Zollt den anderen den tiefsten Respekt
6	Will eigentlich nur Urlaub machen	Was würden die zu Hause von mir denken?	Kindlich naiv

Tabelle 2.4: 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 Fähigkeiten und Verschwiegenheit	Er wird uns verraten, und das wird spannend
4	Ich wollte immer Teil von etwas Größerem 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 hat mich fallen lassen	Meine neue Heimat erhalte ich	Steht bedingungslos loyal zu uns

Tabella 2.5: **Antworten auf die drei Fragen für Science-Fiction**

Falls dir jetzt 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 den Charakter spielt — dann schreib dir deine Erschaffungspunkte als „Gesamt-Erfahrung“ auf. Und damit erreichst du den letzten Schritt: Die Beschreibung.

Name und Darstellung

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

Nun kommst du, wie auf Seite 33 versprochen, zur Vorderseite. Sie ist die Zusammenfassung der Wirkung deines Charakters auf andere, der erste Eindruck, und wie jede gute Zusammenfassung schreiben wir sie zum Schluss.

Dein **Name** ist ein Anker für die Erinnerung deiner Runde. **Zwei Worte** vermitteln deine Erscheinung. Deine **Körperhaltung** und deine **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.³⁴ Sollte dir die Wahl des Namens schwerfallen, wähle ihn einfach aus einer der folgenden Listen — oder aus den entsprechenden Listen bei den Welten (S. 149). Fühle dich frei, Vor- und Nachnamen zu mischen. Achtet darauf, dass keine zwei Namen mit dem gleichen Laut anfangen.

Tabelle 2.6: Beispiele für Namen

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

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

34

Tabelle 2.7: Beispiele für Namen, ff

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

„Zwei Worte“ ist, was auf deinem Namensschild stehen könnte, es ist das, mit dem dich Freunde oder Feinde vorstellen würden, dein persönlicher Archetyp, oft einfach ein Adjektiv und dein Beruf. Sag zu dir selbst, „Ich bin ein ...“ oder „Ich bin eine ...“. Wenn deine zwei Worte hier passen, hast du sie wahrscheinlich gut getroffen.³⁵ Beispiele:

Tabelle 2.8: Beispiele für „Zwei Worte“

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

Tabelle 2.9: Beispiele für „Zwei Worte“, ff

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

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

Stichworte zur Darstellung geben dir einen konkreten Weg, um in deinen Charakter einzutauchen. In Tabelle 2.10 findest du viele Beispiele dafür. Du kannst daraus wählen oder wie in der Tabelle beschrieben ein Stichwort auswürfeln.

Wenn du es auswürfelst und ein Stichwort zu nah an deinem normalen Verhalten ist, würfle einfach neu. Deine Runde soll dich von deinem Char unterscheiden können. Würfle auch erneut, wenn etwas nicht passt, oder wenn ein anderer Charakter in der Runde das gleiche hat. Wenn du einen Dialekt beherrscht und es magst, deinen Char lustig darzustellen,³⁶ kannst du ihn mit einem Dialekt oder Akzent unvergesslich machen.

36

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

	1: Haltung	2: Gestik	3: Stimme	4: Gimmick
1	Überheblich	Pistole/Pfeil	Sanftig	Stift rauchen
2	Schüchtern	Merkelraute	Schroff	Stift kauen
3	Aufrecht	Fromm/ShaoLin	Höher	Notizblock
4	Aufmerksam	Geballe/Fäuste	Tiefer	Würfel
5	Hochnäsiger	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	Mit Faust in die Handfläche schlagen	Am Kopf kratzen

Tabelle 2.10: **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)*

Der **typische Spruch** ermöglicht dir, auf einfachste Weise in deinen Charakter zu kommen. Er ist dein Signaturesatz, ein Äquivalent zu „Hasta la Vista, Baby“, „Schau mir in die Augen, Kleines“³⁷ 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 einfach leer. Wenn du einen hast und nicht sicher bist, ob er passt, schreib ihn rein und probier ihn aus. Du kannst ihn immernoch ändern.

Maße, Aussehen und typische Kleidung

Als nächstes kommen Daten, die oft nachgefragt werden, Größe, Gewicht, Haarfarbe, usw. Wenn du noch keine feste Vorstellung hast, kannst du sie auch auswürfeln. Die folgenden Vorlagen dazu gelten **für Menschen**.

Maße und Daten

- Spezies: Mensch. Wähle das Geschlecht oder wirf einen Würfel. 1-3 weiblich, 4-6 männlich. ♀
- Alter: Würfle zweimal und multipliziere die Augenzahlen. Addiere 15. Das Ergebnis liegt zwi-

37

Zu bekannt. Zitate, die Leute zu sehr an bekannte Personen denken lassen, sind als typischer Spruch gefährlich. Sie können sie 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 die beiden ersten Zitate nur als Inspiration dafür, wie ein griffiges Zitat aussehen kann. Und entspann dich: viele der bekanntesten Zitate sind zufällig entstanden. Entspann dich und nimm, was sich gerade jetzt gut anfühlt.

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

- Größe: $170 \text{ cm} \pm W6 \times 3$ (würfle und multipliziere das Ergebnis mit 3. Ist die Augenzahl ungerade, ziehe das Ergebnis von 170 cm ab, sonst zähle es dazu). 155 - 185 cm.³⁸
- Gewicht: Größe minus 100 $\pm W6 \times 3$ in kg (würfle wie bei der Größe). 40 - 103 kg.

Geschlecht: $1W6$, 1-3 weiblich, 4-6 männlich. ♀

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

Größe: $170 \text{ cm} \pm (1W6 \times 3)$ (155-185 cm)

Gewicht: Größe - 100 $\pm (1W6 \times 3)$ in kg (40-103 kg)

♀ Geschlecht und Sexualität

Wenn ihr Beziehungen und Sexualität zu einem Teil eures Spiels machen wollt, bietet euch die reine Wahl der verbreitetsten biologischen Geschlechter vermutlich zu wenig. Um etwas Aussagekräftigeres zu erhalten, könnt ihr auch die sexuelle Orientierung und Eigenheiten angeben. Um beides dem Zufall zu überlassen, bietet sich Tabelle 2.13 an (Seite 83).

Weiterwürfeln. Du kannst hier auch bei 5 und 6 weiter würfeln, wie bei kritischen Erfolgen und Patzern.

38

Haut-, Haar- und Augenfarbe

Hautfarbe, Haarfarbe und Augenfarbe sind bei Menschen korreliert. Wenn du sie auswürfeln willst, würfle erst die Hautfarbe auf Tabelle 2.11 und dann entsprechend auf Tabelle 2.12 für die Haarfarbe und die Augenfarbe.^{39, 40}

Tabelle 2.11: **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. Dann wirft er eine 6: Stahlgraue Haare. Für die **Augen** beginnt er ebenso in Zeile 2 und wirft eine 4: Walnussbraune Augen.

³⁹ **Von Dilletanten.** Diese Korrelation ist aus verschiedenen Online-Quellen zusammengelaut, teils aus Wikipedia, und nur eine grobe Richtschnur für wirkliche Korrelationen zwischen den verschiedenen Pigmenten. Sie wurde nicht nach wissenschaftlichen Kriterien erstellt, liefert allerdings hinreichend plausible Ergebnisse für Rollenspiele. Solltet ihr Biologen oder Genetiker kennen, die sie korrigieren wollen, gebt ihnen bitte die Adresse ideen@1w6.org — bis dahin, nehmt die Korrelation als Bereicherung des Spiels, aber bitte nicht als letzte Wahrheit! Auch wenn wir uns Mühe geben, ist 1w6® doch (noch) nicht Gurps®.

⁴⁰ **Korrelierte Wahrscheinlichkeiten.** Die sich aus diesen Tabellen ergebende Wahrscheinlichkeitsverteilung ist im Kasten **Wahrscheinlichkeiten in gekoppelten Tabellen** auf Seite 90.

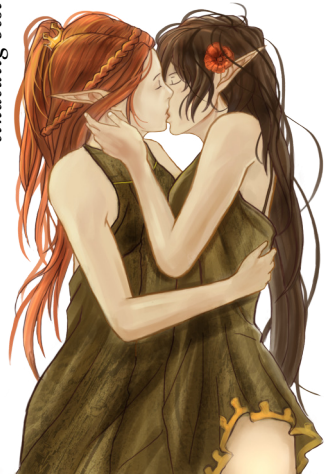
	-3	-1	2	4	-5/6
-5	weiß	hellblond	feuerrot	orangerot	rostrot
-3	rubinrot	blond	hellbraun	dunkelbraun	aschgrau
-1	dunkelblond	hellbraun	dunkelbraun	schwarz	silber
2	rostrot	haselnuss	schwarzbraun	schwarz	rotbraun
4	granatrot	grauschwarz	grün-schwarz	blauschwarz	weißblond
6	weiß	neon-grün	hell-lila	neon-blau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

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	rot	aquamarin	amethyst	saphir	mandelgrün
-3	azurblau	berstein	türkis	perlgrau	schwarz
-1	berstein	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 2.12: **Haare** (oben) und **Augen** (unten). Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 2.11 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).

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

Tabelle 2.13: **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). Die Ergebnisse für Homosexuelle entsprechen der Häufigkeit in der EU **laut Dalia**, für Transsexuelle (a→b) entsprechen sie in etwa der Häufigkeit unter Software-Entwicklern laut Stackoverflow, für Intersexuelle (♀) der Aussage des Bundesverfassungsgerichts (laut Quarks & Co.: einer unter 500 Menschen; 0,2%). Der Rest ist geraten, aber hoffentlich interessant. **X⁺**: *weniger als einmal pro Woche*, **X⁺**: *mehr als einmal pro Woche*, **X^{*}**: *immer Neues probieren*, **X[†]**: *nur ohne Verhütung*, **X^o**: *immer gleich*, **X^C**: *ohne Licht*, **XSM**: *BDSM*, **XI^{*}**: *Geschlecht egal*, **XI⁺**: *in Gruppen*, **XI⁻**: *völlig asexuell*, **♂'**: *feminin wirkender Mann*, **♀'**: *maskulin wirkende Frau*, **o**: *Geschlecht nicht direkt erkennbar*, **a→b**: *geboren a, wäre lieber b*, **♀'**: *biologisch nicht eindeutig bestimmbar*.



Erscheinung und typische Kleidung

„Beschreib’ dich mal“ — gefürchtete Aufforderung

„There’s an Elf in front of you. He is wearing a brown tunic and he has gray hair and ...“
— *Dungeons and Dragons, Satan’s Game*

Um bei der Selbstbeschreibung nicht zu sehr zu stocken, ist der letzte notwendige 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 Hamd, gepflegte Lederschuhe und auf dem Rücken ein Scharfschützengewehr.“

Um dir dabei zu helfen haben wir hier zwei Werkzeuge: Eine Tabelle mit leicht zu vermittelnden Adjektiven⁴¹ und mehrere Tabellen mit markanten Kleidungsstücken, die schnell ein Bild deines Charakters zeichnen. Mit beidem zusammen solltest du sogar dann noch leicht deinen Charakter beschreiben können, wenn du gerade in einer völligen Schreibblockade hängst.

Für das **Stichwort**, wähle das passende Genre aus den Tabellen 2.14, 2.15, 2.16 und 2.17 und würfle wie für die **Hautfarbe** (S. 81). Weitere Beispiele findest du bei den **Welten** (S. 149).⁴²

⁴¹**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.

⁴²Viele, viele, viele weitere Stichworte findest du z.B. unter wortwuchs.net/charaktereigenschaften/.

Tabelle 2.14: 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 2.15: Stichwort für die Jetzt-Zeit

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

Tabelle 2.16: Stichwort für Science-Fiction

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

Tabelle 2.17: 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

Einfache Anpassung. Um die Tabellen für eigene Regionen, Städte oder Genres anzupassen, überleg dir erst, was in Tabelle „oben“ jeweils in die Mitte gehört. Diese Kleidungsstücke formen das Grundgefühl des Ortes. Ersetze diese vier Kleidungsstücke. Dann streiche in Tabelle „oben“ und „unten“ alles raus, was nicht dazu passt und ersetze es durch passendes. Das fängt 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. Wenn dir für „oben“ nicht genug einfällt, lass die Spalten 55 und 66 weg. Für unten kannst du zusätzlich alle anderen Äußerlichkeiten nutzen, vor allem für -5 und 6. Damit weißt du, wo du im groben hinwillst, bevor du in die Feinarbeit gehst.

Für **typische Kleidung** liefern die folgenden Tabellen mehrere zueinander passende Kleidungsstücke: Würfle auf den zu Genre und Geschlecht passenden Tabellen. Für Fantasy sind das Tabelle 2.24, 2.25, 2.26 und 2.27, für die Jetzt-Zeit Tabelle 2.20, 2.21, 2.22 und 2.23, für Horror/Mystery 2.32, 2.33, 2.34 und 2.35, und für Science-Fiction Tabelle 2.28, 2.29, 2.30 und 2.31.⁴³

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 wähle 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.⁴⁴ Wenn du in der Tabelle „oben“ in Zeile 4 warst, dann beginnst du in der Tabelle „unten“ auch in Zeile 4. Jetzt würfle. Bei einer -3, -1, 2 oder 4 wählst du direkt diese Spalte in deiner aktuellen Zeile. Bei 5 gehe eine Zeile nach oben und würfle erneut. Bei 6 gehe eine Zeile nach unten und würfle erneut. Würfelst du nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5 oder bist du bereits am Rand der Tabelle und würdest herausrutschen, dann wähle die Spalte -5/6.

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

Beispiel: Franks Spieler würfelt für Oberbekleidung. Er würfelt eine 4 und wählt Zeile „4“ in der Mitte: Ein T-Shirt. Dann würfelt er für „unten“ eine zwei und wählt Spalte „2“ in Zeile „4“: Turnschuhe. Frank ist in T-Shirt und Turnschuhen unterwegs.⁴⁵

Weitere Beispiele für Männerkleidung:

Logan	5 (Weste)	5 (Nylon-Hose)
Lamian	4 (T-Shirt)	3 (Jogginghose)
Dietrich	6→1 (Holzfällerhemd)	2 (Gamaschen)

Beispiele für Frauenkleidung:

⁴⁴ **Letzte Augenzahl.** Die Startzeile der zweiten Tabelle ist die Augenzahl, die der letzte Würfelwurf in der ersten Tabelle zeigte. Insbesondere gilt: 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.

⁴⁵ **Näherungen.** Diese Tabellen sind grobe Vereinfachungen, sollten aber helfen, schnell Ideen für Kleidung zu finden.

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

... und viele mehr.⁴⁶

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

46

Korrelierte und gewichtete Tabellen

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

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

In der **zweiten Tabelle** beginne jeweils in der Zeile aus der ersten Tabelle (die 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 in gekoppelten Tabellen** auf Seite 90.

Wahrscheinlichkeiten der Tabellen

Für die **erste** von zwei **gekoppelten Tabellen** (S. 89) sind alle Zellen einer Spalte zusammengekommen ungefähr so häufig wie eine einzige Zelle in der Spalte eins weiter innen. Die Wahrscheinlichkeiten in der **ersten Tabelle** sehen so aus:

Tabelle 2.18: Wahrscheinlichkeiten 1

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

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

Tabelle 2.19: 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 in der Jetzt-Zeit, Männer.

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

Tablelle 2.20: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.21.

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

Tablelle 2.21: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.20 als erste Tabelle.

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Frauen.

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

Tabelle 2.22: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.23.

	-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 2.23: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.22 als erste Tabelle.

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 2.24: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.25.

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

Tabelle 2.25: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.24 als erste Tabelle.

Kleidung für Fantasy-Welten, Frauen.

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

Tabelle 2.26: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.27.

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

Tabelle 2.27: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.26 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	-	Schulterklappen	Holo-Maske

MASSE, AUSSEHEN, KLEIDUNG

Tabelle 2.28: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.29.

-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 Kampfstiefel	Werkzeuggürtel	Faserhose	Reisetasche	Aktenkoffer
4 Plastikstiefel	Sportschuhe	Sporthose	Holoshorts	Schlüsselkette
6 Hohe Stiefel	Schwebetasche	Lederrock	Servobot	Gleitskates

Tabelle 2.29: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.28 als erste Tabelle.

Kleidung für Science Fiction-Welten, Frauen.

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

Tabelle 2.30: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.31.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Holowürfel	Handtasche	Cryptoring	Klaufenfinger	Lumpenrock
-3	Schnürstiefel	Plastikhose	Schlüsselskette	Minirock	Tanzschuhe
-1	Schutzstiefel	Werkzeuge	Schwebepatte	Tragebeutel	Netz hose
2	Stöckelschuhe	Stoffhose	Outdoor-Hose	Hundewelppe	Barfuß
4	Plastikschuhe	Nylon-Hose	Sani-Tasche	Datenpad	Pin-Tasche
6	Stiletos	Fächer	Blasterholster	Gleitskates	Hausschuh

Tabelle 2.31: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.30 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Männer.

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

MASSE, AUSSEHEN, KLEIDUNG

Tabelle 2.32: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.33.

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

Tabelle 2.33: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.32 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Frauen.

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

Tabelle 2.34: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 2.35.

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

Tabelle 2.35: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 89) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 2.34 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.

Die anderen in deiner Runde beschreibst du auf der Rückseite; mindestens die Namen der Charaktere 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, was immer dir hilft, sie vor deinem inneren Auge zu sehen.



FERTIG!

101

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



Magie

Schwert-Tanz

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

Das Element ist Teil der Klinge, wird aber als Besonderheit der Trägerin oder des Trägers gewählt:

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

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

Feuerklingen glühen oder brennen und die Luft im Kreis flirrt. Eisklingen überziehen sich Kristallen und Raureif überzieht den Boden. Wasserklingen tropfen und ziehen einen Wasserschleier hinter sich her. Erdklingen werden Obsidianschwarz und überziehen

die Haut des Trägers oder der Trägerin mit einer schwarzglänzenden Schicht.

Ab 4+ sind die Veränderungen offensichtlich und erfassen auch die nähere Umgebung. Am Tisch eines Feuertänzers scheint die Luft zu flirren, eine vorbeirauschende Eistanzerin zieht eine Böe eisiger Luft hinter sich her und feine Eiskristalle wachsen über ihre Haut. Bei einem Patzer oder Stolpern während des Tanzes schlägt das Element aus dem Kreis hinaus und verursacht Umstehenden einen Punkt Schaden pro Plus.

Magie der Elemente

Ad-Hoc Magie

Spruchzauberei

Kapitel 3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Um diese Regeln soll es hier gehen.

Aufgaben und Prinzipien der Regeln

Die Regeln sind in drei Aufgabenbereiche gegliedert:

- Den **Ablauf der Runde** am Spieltisch (S. 109),
- Die **Handlungsauflösung in der Spielwelt** (S. 113) und
- Die **Entwicklung der Charaktere** (S. 142).

Das EWS folgt dabei 3 Prinzipien:

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

Ablauf der Runde

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

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

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

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

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

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

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

6

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

„*Gebt aufeinander acht*“ — Früchte des Zorns.

Konsens im Spiel

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

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

Achtsamkeit und Rücksichtnahme

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

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

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

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

Spielabende angedeutet werden (z.B. mit einem Cliffhanger).⁷

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. 142) und ihr sucht für jeden Charakter mindestens eine tolle Szene.⁸

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

Handlungsauflösung

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

Ihr sagt, was ihr vorhabt. Wenn unklar ist, welche Folgen das haben kann, nennt die SL mögliche Ergebnisse.⁹ Dann würfelt ihr, wie es ausgeht, und beschreibt, was passiert.

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

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

8 **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

9 Mehr dazu bei den **Auswirkungen** (S. 118).

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.*“¹⁰

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

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

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

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

¹⁰ Zeit als Begrenzung zu nutzen funktioniert oft. Vielleicht kann nicht jeder oder jede ein Meisterwerk schaffen, aber die meisten Herausforderungen wären mit beliebig viel Zeit einfach. Begrenzte Zeit macht sie spannender.

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

Würfle mit einem Würfel (1W6). Ist die Augenzahl **gerade**, addiere sie zu deinem Wert. Ist sie **ungerade**, ziehe sie ab. Hast du eine 6, würfle nochmal. Erhältst du wieder eine 6, zähle auch diese 6 zum Ergebnis hinzu (insgesamt hast du jetzt Wert plus 12) und würfle erneut. Wiederhole das so lange, bis du keine 6 mehr hast. Hast du beim ersten Wurf eine 5, würfle erneut. Hast du wieder eine 5, ziehe sie zusätzlich ab (insgesamt hast du jetzt Wert minus 10) und würfle erneut. Wiederhole das so lange, bis du keine 5 mehr würfelst:^{11, 12} „*Eine 6! Und noch eine! Und eine 5. Das ist Wert Plus 12! Die letzte Augenzahl ist 5.*“

Wenn dein **Ergebnis**¹³ den Mindestwurf erreicht oder übersteigt, hast du die Probe bestanden. Die **Differenz** zwischen deinem Ergebnis und dem Mindestwurf zeigt an, wie gut du sie bestanden hast und hat oft zusätzliche Auswirkungen. Ab 9 Punkten Differenz hast du einen wahnwitzigen Erfolg: „*Mein Beruf Polizist ist 15, mit Robust ++ und Lenis Tischlerin +, also für diese Probe Wert 18. 18 plus 12 sind 30, 15 Punkte über dem Mindestwurf!*“

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

¹¹ ±W6. Diese Art zu würfeln heißt im EWS ±W6 (plusminus W6)

¹² Die **letzte gewürfelte Augenzahl** ist oft von Bedeutung für Nebeneffekte. Wenn sie Auswirkungen hat, wird das bei spezifischen Regeln explizit beschrieben. Hattest du eine oder mehrere 6-er oder 5-er, nutze die Augenzahl des Wurfes, der die Reihe beendet hat, also nicht die gleiche Augenzahl zeigte.

¹³ **Ergebnis.** Das Ergebnis des Wurfes ist Effektivwert +1 pro Plus in Unterstützendem, ±W6.

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

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

Schwächen: Stolpersteine

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

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

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

Charakter gegen Personen: Wettstreite mit Gegenwehr

„Ich gewinne gegen dich!“

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

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

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

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

aus dem Turnier wirft. Doch Shini hat gespürt, dass er mit etwas Pech verloren hätte, weil Tjoskes Ergebnis 15 so gut war wie Shinis Beruf von 15. Sie werden sich wieder sehen, denn 4 Punkte sind noch unter der Schwelle von 6 in Tjoskes Stärke Ausdauer. Mehr dazu bei den **Auswirkungen** (S. 118).“

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.¹⁴

Auswirkungen

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

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

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

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

Gerichteter Wettstreit: Einfach schnell würfeln

Wer einen gerichteten Wettstreit verliert, wählt eine passende Stärke. Ist die erzielte Differenz größer als die Schwelle der Stärke, hat die Niederlage bleibende Auswirkungen.¹⁵

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

15

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

Wunden als Auswirkung: Stolpersteine oder Erschwernis

Eine Wunde wird in dem Charakterheft eingetragen. Eine Wunde erhöht das Risiko aller Handlungen, bis sie behandelt wurde.^{16, 17} Behandelt ist sie, wenn sich jemand um sie gekümmert hat, üblicherweise sobald die Gruppe ein paar Stunden Zeit hatte oder übernachtet. Wenn es schnell gehen muss, hilft eine Probe auf Erster Hilfe gegen 9, erschwert um 3 pro Wunde.

Die Wunde bleibt bestehen, doch solange du weniger Wunden auf eine bestimmte Stärke hast, als die Stärke Plusse hat, kannst du behandelte Wunden kompensieren, so dass sie dich nicht immer behindern.

¹⁶
Tod. In diesen Regeln gibt es keinen Tod, nur Handlungsunfähigkeit und langfristige Konsequenzen. Wer verletzt wird kann sich verändern. Ein Charakter stirbt nur mit Zustimmung seines Spielers oder seiner Spielerin.

Über Wunden stolpern

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

¹⁷
Unvorhersehbarkeit. Wunden machen Situationen unvorhersehbarer, daher werden durch unbehandelte Wunden die zu erwartenden positiven Ergebnisse zu Stolpersteinen, ähnlich wie bei Schwächen die negativen.

Eine behandelte Wunde gibt nicht immer einen Abzug, sondern kann getriggert werden wie eine Schwäche. Wenn sie in einer bestimmten Situation greift und die Spielerin oder der Spieler sie ignorieren will, z.B. weil ein Charakter mit einem verletzten Bein springt, gilt sie als unbehandelt, so dass eine

gewürfelte 2 als -10 gilt. Allgemein greift die Wunde, wann immer du auf eine Fertigkeit oder Spezialisierung würfelst, die durch die verwundete Stärke unterstützt wird (also Boni von ihr erhält).^{18, 19}

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

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

Wunden heilen

Um die Wunde loszuwerden, würfle einmal pro Woche eine Probe auf eine passende Stärke gegen einen

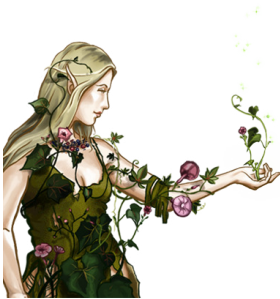
18

Wunden und Schwächen.

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

19

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



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

An die Substanz: Das Ein Wurf System

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

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

Diese Auswirkungen können wieder Handlungen im Sinn des oder der anderen sein, oder behindernde Wunden. Du entscheidest über die Auswirkungen, die dich treffen.

Zusätzlich ist der oder die Besiegte vorläufig außer Gefecht; je nach Situation für ein paar Minuten bis

zu einer halben Stunde — effektiv bis er oder sie wieder Atem schöpfen kann und z.B. Zeit für erste Hilfe hätte.

Was außer Gefecht genau bedeutet hängt von der Art des Wettstreits ab. Im Kampf heißt es meist, Handlungsunfähig, also so weit erschöpft oder in Schmerzen oder verängstigt, dass der Charakter nicht mehr eingreifen und das Kampfgeschehen höchstens passiv verfolgen kann.²⁰ In anderen Situationen kann es durch Frustration, Fesseln, Angst, Demotivation, Peinlichkeit, moralische Zwickmühlen oder Ähnliches passieren. Es ist, was dich untätig zuschauen lässt, während deine Freunde abgeführt werden, selbst wenn du gerade etwas machen könntest.

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

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

Für jede bleibende Auswirkungen kann der Gegner oder die Gegnerin eine zum Wettstreit passende Handlung fordern, und wer die Aufforderung erhält

20

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

entscheidet, entweder der Aufforderung nachzukommen oder lieber eine Wunde zu nehmen.

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

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

Beispiel: Krys trifft Kea

Krys ist auf dem magischen Konvent mit ihrer Konkurrentin Kea aneinandergeraten. Das entstehende Wortgefecht beendet Kea mit dem Satz „und wenn du nur einen Funken Anstand hast, trittst du heute mit mir in den Kreis und wir klären ein für alle Mal, wie wir mit deiner Dienerin verfahren!“ An diesem

Punkt verlangt die SL einen Wettstreit, um besser abschätzen zu können, wie die Situation sich weiter entwickelt. Da sich beide heftig verletzen, wählt die SL einen Wettstreit, der an die Substanz geht: Es ist unwahrscheinlich, dass eine von beiden ohne Schrammen aus dieser Konfrontation hervorgeht.

Beide würfeln, und Keas Ergebnis ist 5 Punkte höher als das von Krys. Damit kann Kea 4 mal fordern, Krys 2 mal. Kea beginnt: „Du stellst dich mir heute.“ Es wäre nicht das erste Mal. Krys akzeptiert und fordert „Du lässt Patrizia in Ruhe“. Das ist für Kea unannehmbar, stattdessen nimmt sie eine Wunde, auf ihren Sozialstatus; ihre Besessenheit von Patrizia wird sichtbar. Sie nennt die Wunde „Besessen von Patrizia“ und fordert: „Dein Einsatz ist Patrizia, wenn ich gewinne, habe ich diese Woche ihre Vormundschaft“. Krys lehnt ab, nimmt eine Wunde auf Selbstkontrolle „Ich könnte Patrizia verlieren“ und fordert: „Wir kämpfen ohne Hilfsmittel“. Kea akzeptiert, obwohl ihr das Nachteile bringt, dann fordert sie „Bis dahin ist Patrizia in Obhut einer Meisterin“ und „Wenn du verlierst, kommt Patrizia auf das nächste Treffen ohne dich“. Krys akzeptiert beide, um später noch eine Chance auf den Sieg zu haben. Den Rest des Tages organisiert Kea den Kampf und bereitet sich vor, während Krys als Verliererin dieses Wettstreits von Stress geplagt ist und den Tag über wenig zustande bringt.

Kampf

So wie kaum ein Krimi ohne gewaltsame Festnahme auskommt und viele Star Trek Folgen trotz Phaser in einen Faustkampf münden, nimmt auch im Rollenspiel der Kampf einen besonderen Platz ein: Er ist die höchste Eskalationsstufe der Verzweiflung und jedes andere Ergebnis kann durch einen Kampf in Frage gestellt werden, doch meist zu einem hohen Preis.²¹

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

Kurze Kämpfe: An die Substanz

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

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

21

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

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

Taktik

Die eigene Haltung verändert den Ausgang eines Kampfes.

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

Kämpfst du dagegen **ohne Rücksicht auf Verluste**, hast du einen Bonus von +3 auf das Ergebnis



deines Wurfes, bekommst aber 6 Wunden plus oder minus eine je 3 Punkte Differenz. Egal, wie es für dein Gegenüber ausgeht: Dass du mit weniger als 2 Wunden aus dem Kampf herauskommst, ist sehr unwahrscheinlich.

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

Beispiel: Patrizias Rückzug

Patrizia wird von einem Wächter zur Meisterin geführt. Als sie aus dem Blickfeld der Anwesenden verschwindet, hört sie Schritte neben sich. Zwei Vermummte treten hinter einer Säule hervor. Patrizias Wächter stürzt sich auf die erste Gestalt. Sie würfeln, der Wächter auf seinen Beruf „Wächter des Konvent“ (15), der Angreifer auf „Straßenkampf“ (12). Der Wächter hat eine 1 und der Schläger eine 3. Da-

mit kommt der Wächter auf 14 und der Schläger auf 9. Eine Differenz von 5, also erhält der Wächter nur 2 Wunden und der Schläger 4. Der Stab des Wächters zuckt durch die Luft und mehrere dumpfe Schläge strecken den Schläger nieder, doch auch der Wächter taumelt von zwei tiefen Stichen eines verborgenen Messers.

Patrizia zieht ihren Degen. Sie kämpft vorsichtig, denn ihr letztes Training liegt Jahre zurück und sie will keine Verletzung riskieren. Durch den vorsichtigen Kampf und erhält sie einen Abzug von 3 auf ihren Fechtkampf von 9, hat also nur Wert 6. Es sieht nicht gut aus, doch als sie würfeln wirft Patrizias Spielerin eine 6, würfelt erneut und hat eine zweite 6 und dann eine 4. Damit kommt sie auf ein Ergebnis von 18, während der Angreifer mit einer gewürfelten 4 nur auf 16 kommt. Da sie vorsichtig kämpft, hat Patrizia keine Auswirkungen und der Angreifer 3.

Als Patrizias Klinge das erste mal an seinem Hals liegt, fragt sie „wer hat dich geschickt?“. Statt zu antworten springt er zurück und sie erwischt seinen Arm. Das zweite mal fragt sie „wohin solltest du mich bringen?“, doch er schweigt und sie erwischt sein Gesicht. Damit hat Patrizias Gegner zwei ihrer Forderungen abgelehnt. Hätte er angenommen, hätte er die Wunden vermieden. Frustriert durchtrennt sie seine 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.²²

22

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

Kampf im Fokus: Gerichtete Wettstreite

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

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

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

$$\text{Schaden} = \text{Diff} + \text{Waffe} - \text{Schutz} \quad (3.1)$$

$$\text{Schaden} > \text{Schwelle} \Rightarrow \text{Wunde} \quad (3.2)$$

$$\text{Schaden} > \text{Wert} \Rightarrow \text{Kritische Wunde} \quad (3.3)$$

Wenn du sowohl ohne als auch mit Waffe und Rüstung eine kritische Wunde verursachen würdest, kannst du

entscheiden, dein Gegenüber direkt zu bezwingen. In dem Fall beschreiben du oder die SL, wie du gewinnst. Dein Gegenüber muss dabei nicht verletzt werden.

Innehalten

Es gibt meist spannendere Alternativen als die Verletzung.

Statt Schaden zu verursachen ist es immer möglich, den eigenen Angriff zu stoppen und etwas zu fordern. Geht dein Gegenüber nicht auf die Forderung ein, triffst du automatisch mit dem Schaden, den du vor dem Innehalten verursacht hättest.^{23, 24} Wenn du keine Zeit hast, z.B. im Kampf gegen mehrere gleichzeitig, beschränke dich auf schnelle Handlungen, z.B. sich Handschellen anlegen zu lassen oder zu fliehen. Du forderst dann implizit: Leiste keinen Widerstand.²⁵

Überzahl

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

Gruppiert euch wie bei Kämpfen an die Substanz, würfelt aber für einzelne Handlungen und nicht gleich für den Kampfausgang, so dass ihr die Gruppen häufiger wechseln könnt. Wollt ihr in eine andere Gruppe

23

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

24

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

25

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

eingreifen, die nah genug ist, damit das plausibel ist, gibt das zusätzlich zu allem anderen 3 weitere Punkte Abzug.

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

Kämpfen zwei Rücken an Rücken, können beide jeweils von höchstens 4 Personen angegriffen werden (9 Punkte Abzug). Das gleiche gilt bei einer Wand oder einem großen Tisch im Rücken (solange niemand darauf springt). Drei können entweder jeweils gegen drei kämpfen (mit 6 Punkten Abzug) oder eine Person in der Mitte schützen und dann jeweils gegen 4 kämpfen. Meist sind es allerdings weniger. Wer in Bewegung bleibt, wird selten eingekreist, wer durch einen Durchgang muss, steht leicht alleine gegen vier. Im Zweifel zeichnet euch eine kurze Skizze und beschreibt, wo ihr seid und wohin ihr wollt. Um das dynamischer zu machen, legt Würfel an die Stellen, an denen ihr seid.²⁶

26

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

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

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

Spezialisierungen

Kampffertigkeiten werden oft auf bestimmte Techniken spezialisiert. Wähle einen passenden Namen und

entsprechende Einschränkungen und nimm sie einfach als Spezialisierung. Wer dich kennt, muss sich darauf vorbereiten und sie so blocken können oder sie dürfen nur in bestimmten Situationen nutzbar sein. In dem Fall musst du dann den Wert deiner Fertigkeit ohne Spezialisierung nutzen.

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

Weiterkämpfen

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

Schnelle Heilmöglichkeiten gibt es z.B. mit den Medkits in **Technophob** (S. 149).

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.²⁷

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.²⁸

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

²⁷ **Entwicklungszeit.** Durch Verbindung von Zeitsprüngen mit vernarbenden Wunden und **Steigern und Schieben** (S. 142) könnt ihr Weiterentwicklung abbilden: Bei jedem Zeitsprung erhalten alle genügend Punkte, dass alle Narben aufgelöst werden können. Mit diesen Punkten können Charaktere ohne Narben ihre aktuellen Ziele festlegen und Charaktere mit Narben entweder die Narben loswerden, oder Weiterentwicklung ermöglichen. Beispiel: Nach den Ereignissen vor einem Jahr hat Nina Kampfsport begonnen, ihr Kollege Jannick ist dagegen von Psychotherapeuth zu Psychotherapeuth gewandert, um seine Narben loszuwerden (durch die er im Spiel bereits Vorteile erhalten hatte).

²⁸ Das ist eine Vereinfachung der Regeln aus dem **Kategorie-Modul** (S. 152). 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.

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

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 Hände wieder hervorzieht überzieht glühender Schleim ihre Haut, und ihre Finger zeichnen zäh fließende Muster in die Luft: „Mag es mir auch die Haut zerfressen, heute besiege ich dich.“ Dann stürmt sie auf Krys zu. Deren Arme werden länger, wachsen dem Boden entgegen, und leuchten in düster aufflammender Glut. Als Kea fast heran ist, tritt Krys zur Seite, das Gesicht in Wut erstarrt. Als sie die Arme hebt, brechen Bänder aus Glut hervor und Peitschen Kea entgegen. Kea versucht, daran vorbei zu springen und mit ihren Inzwischen gleißenden Händen Krys Arme zu greifen. Die SL würdelt auf Keas Beruf Magische Wächterin (Wert 15).

Krys Spielerin würfelt auf ihre Spezialisierung „Rasche Vernichtung“ (Wert 18): Um 6 erschwerte Angriffe, bei denen sie Plasmawolken um Kopf und Hals ihrer Gegnerin webt; eigentlich gelernt für den Kampf gegen Besessene und hier auf dem Gelände strikt verboten. Krys ist ernstlich wütend. Sie würfelt ihren um 6 erschwerten Angriff, um diesen Kampf schnell und schmerzhaft zu beenden. Die SL wirft für Kea eine 1 und kommt auf 14 (1 ist ungerade, wird daher abgezogen: $15 - 1 = 14$). Krys' Spielerin wirft eine 2 und kommt so abenso auf 14 (18 minus 6 für die Erschwernis, plus 2 für den Wurf). Damit trifft Kea, weil sie angefangen hat.²⁹

Damit entgeht Kea um Haaresbreite den Glutflammen, die Krys' Unterarme umhüllen und greift deren linke Schulter. Das flüssige Licht um ihre Hände 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).³⁰

²⁹ Beim Gleichstand gewinnt wer angefangen hat, bzw. wer zuerst angegriffen hat, weil wir schnelle Kämpfe wollen in denen Leute direkt entscheiden, was sie tun.

³⁰ Die erste Wunde hat sie noch aus dem **Wortduell mit Kea** (S. 125).

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

Dann greift Krys an. Obwohl ihr linker Arm schlaff herabhängt, wirft sie sich Kea entgegen und versucht mit dem Rechten Arm ihren Nacken zu umfassen, wie sie schon viele Bestien gestoppt hat. Kea löst ihre Hand von Krys' verkohltem Arm und versucht ihr Gesicht zu erwischen.³¹ Das würde den Kampf beenden. Krys' Spielerin wirft eine 1 und ist damit bei 11 (18 minus 6 Erschweris 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

³¹ 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.

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

Beide würfeln, Krys hat eine 3 und sieht sich schon zusammenbrechen, doch Kea würfelt eine 2, 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), erzielt so aber trotzdem eine Differenz von 4. Zusammen mit den 18 Punkten Schaden aus der Erschwernis von 6 für den gezielten Angriff und 6 Punkten Schaden durch ihren Zauber wäre Krys bei 28 Punkten Schaden, weit höher als der Wert von Keas Stärke von 15, die sie für Kampfschaden nutzt. Bevor die Flammen allerdings über Kea zusammenschlagen, hält Krys inne und fragt „ergibst du dich?“. Kea spürt Flammen nach ihren Knochen greifen. Sie fällt in Todesangst auf die Knie und murmelt „bitte verschonemich. Ich bleibe euch fern“. Dann lässt Krys den Zauber fallen und humpelt aus dem Kreis, der um sie aufbricht, während die Flammen in einem grellen Blitz verpuffen. Kea flieht und die Heilerinnen kümmern sich um Krys Verbrennungen.

Eine von ihnen haucht „danke, dass du dich doch zurückgehalten hast“.

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

Kategorien

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

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

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

Ein Beispiel: Rompf der Braunbär hat Kraft 12/+1. Wenn er gegen Miwik den Hasen (Kraft 12/-1s antritt, bekommt er 16 Punkte Bonus. Daher wird Miwik normalerweise nicht in seine Nähe kommen. Um allei-

ne durch Können eine Siegchance zu haben, müsste Miwik eine Fertigkeit von 28 haben. Ein legendärer Kampfphase kann also einen Bären bezwingen.³²

Schaden zwischen Kategorien wird pro Kategorie nach oben durch 3 geteilt, bevor der Schutz abgezogen wird.³³ 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. Bei einem sehr robusten Hasen (z.B. Zähigkeit 15) wäre es nur eine normale Wunde.

32

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.

33

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

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

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

Steigern und Schieben

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

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

Striche

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

Beispiel: Bei der Erschaffung hat Nina für ein + in Selbstverteidigung einen Punkt gezahlt. Will sie



im Spiel noch ein + in „Taser“ dazunehmen, muss sie dafür 3 Striche zahlen. Sie kann aber auch nur einen Strich zahlen, um Grundkenntnisse zu erwerben.^{34, 35, 36}

Eine Steigerung eines Wertes um eins kostet einen Strich mehr als der Charakter Plusse in dem Wert hat. Wenn der Grundwert um eins steigt, steigen 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 Unterschied zu dem Wert an, auf dem die Spezialisierungen aufbauen.

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

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.³⁷ Der zweite Strich

³⁴ In der Erschaffung wurde das nicht erwähnt, weil die Erschaffung in groben, klaren Zügen arbeitet.

³⁵ 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.

³⁶ Einen Wert um einen Punkt zu steigern kostet in Strichen, was ein Dreierschritt in Punkten kosten würde.

³⁷ Ein Strich entspricht etwa 4 Monaten fokussiertem Training oder einem Jahr Praxis.

gibt bei Berufen einen Wert von 8, bei Fertigkeiten von 11 und bei Spezialisierungen +3.³⁸

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

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

Schieben

Wenn Fähigkeiten vernachlässigt werden, können sie einrostern. 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

³⁸ 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 Videospielefertigkeit 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.*

Anwältin kann sie ihre Selbstverteidigung direkt auf 14 steigern. Dafür sinkt ihr Beruf von 9 auf 8.

Strichvergabe

Die Vergabe von Strichen ermöglicht es euch, die Geschwindigkeit der Weiterentwicklung zu lenken. Üblich ist ein Strich pro Spielabend zum Steigern und einer zum Schieben. Ihr entwickelt euch damit binnen 27 Spielabenden von angehenden Helden (7) zu Veteranen (16).³⁹ 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.⁴⁰

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

39

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

40

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

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

Überzeugen:

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

Verfolgung

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

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

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

Kapitel 4

Hintergründe

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

Raumzeit-Technophob: Science Fiction

Die Welt hinter der Welt: Phantastik

Der Pakt:

Augen öffnen, Licht erhalten

Wenn dein Auge sich öffnet, erkennst du einen Unterschied. Die Religionen erkennen ihn, denn sie erzählen von Teufeln der Anderen, damit ihre Leute nicht länger erkennen, dass sie beide vom gleichen

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.

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 Lichte erlischt.

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

Die Neuen Lande: Fantasy im Grenzgebiet

Ante Portas: Spiel in der Antike

EWS-X: Agenten und globale Konflikte

Eigene Welten

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.

Kapitel 5

Module

Magie

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.

Magie der Elemente

Ad-Hoc Magie

Kategorien

Taktische Kämpfe

Stärke-Kategorien

Kapitel 6

Konvertierungen

(Spiel X mit 1w6)

Kagegami High

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

Erschaffung

Geht durch die übliche Erschaffung. Mit den folgenden Änderungen:

Stats

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

- Fachwissen
- Soziales
- Sport
- Durchsetzen
- Fremdartiges

Sowohl für Stärken als auch für Schwächen passen zu Kagegami High die folgenden laut Regelwerk gut:¹

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

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.

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 (-).
- Tolle Schülerin, aber etwas instabil: Schülerin auf 18 (++++), eine Spezialisierung auf 22 (+). Dazu eine Schwäche Stufe 2 (--).

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

Special Qualities

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

Hobbies

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

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

dass ihre geistige Verfassung nicht mehr von Bedeutung ist.

Awesome-Punkte

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

- einen Wurf wiederholen,²
- ein Zufallsereignis triggern oder
- eine Besonderheit oder Stärke so nutzen, dass sie als spezielle Kraft wirkt und dir große Vorteile bietet — egal, ob es schwarze Magie ist, deine Brille oder dein Zopf. Ein Bonus von +6 und mehr oder große Änderungen der Situation sind angemessen.

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

Würfeln

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

2

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

Awesome-Punkt zum Wiederholen des Wurfes genutzt habt.

Starcraft

Shadowrun

DSA

Voodoo

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

Willkommen im Schattenkrieg

Die Schattenkrieg ist wirklich, die Verschlinger fressen Fleisch und Seele der Menschen, Geister können Menschen reiten und ihnen enorme Kräfte verleihen, Eingeweihte sprechen mit fremden Mächten, und Rituale funktionieren; mit der richtigen Vorbereitung sogar für nicht-Eingeweihte. Ob ihr auf der Seite der westlichen Logen seid, mit all ihrer Kolonialgeschichte, oder auf der Seite der Voodounistas, mit ihrer Korruption und dunklen Loas, oder ein normaler Mensch, der in den Krieg übernatürlicher Mächte gezogen wurde, sobald die Sendboten eines 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 existierende Karte — und legt Punkte darauf. Um schnell Namen wählen zu können, gibt es eine passende Tabelle.

Ihr zählt diese Punkte zusammen, und wenn ihr bei einer beliebigen Probe, in der ihr das Schicksal anzieht nicht höher würfelt als den gesammelten Wert, entlädt sich das Schicksal auf eine oder mehrere der von euch benannten Personen und zieht sie in die Handlung, die ihr gerade vorhattet. War die Augenzahl eures Wurfes gerade, ist das für euch und/oder die Person eher gut und sie erlebt sich selbst als stark, war sie ungerade, ist es eher schlecht und sie erlebt die Schrecken des Schattenkrieges.

Würfelt auf Rituelle Magie oder den Pfad des Schicksals gegen den dreifachen geborgten Wert, um um noch etwas zu retten, als Vorhersage, um im richtigen Moment zu borgen, damit die richtigen Fäden des Schicksals mitschwingen. Jeder Punkt, um den ihr verfehlt gibt einen Punkt für eine Richtung, die ihr nicht wolltet. Je 3 Punkte Differenz geben einen Punkt Bonus für etwas, das ihr wollt, aber nicht für euch.

Charaktere

Wir spielen in der heutigen Zeit. Ihr seid Eingeweihte oder starke Mundane. Niemand von euch hat in den letzten 5 Jahren in Hawaii gelebt.

Eingeweihte können von den Logen geschickt sein — den europäischen Magierorden — oder aus einem Voodoo-Kult. Ihr könnt moderne Hexen sein, oder auch Mitglied einer in mystisches verstrickten Gang.

Was allerdings für euch alle gilt: Magie funktioniert über langwierige Rituale oder gerufene Geister, Einweihung macht die Rituale deutlich leichter und gibt Fähigkeiten wie Empathie und die Wahrnehmung von Geistern und Ritualmagie. Ab Stufe 4 der Einweihung könnt ihr auch einen Geist haben — meist einen Loa, einen der Götter des Voodoo — den ihr in euren Körper rufen und so als Geisterkrieger handeln könnt. Und Schlussendlich gibt es Zwischenweltler, Wesen, die zwischen der physischen und der Geisterwelt existieren, kaum zu töten und getrieben, aber von denen wären nur die Katzenwandler spielbar — sie sind zwar grausam in ihren Spielen, aber die einzigen, die nicht von wirklicher Mordsucht getrieben sind.

Wenn ihr mundan seid, kommt ihr vielleicht aus einer Polizeieinheit, oder seid Söldner, 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	Aolani	Auwina	'Elele	Haukea
2	Heluma	Hiwahikeiki	Huali	Ikaikalani	Ipo
3	Ka'ilinemo	Kalika	Kawaloa	Keola	Kini
4	Kukane	Laupupuni	Leinani	Makana	Mamo
5	Miliani	Nahele	Okilani	Olakeakua	Pa'ahana
6	Puakea	Puanani	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	Huamu	Iasepa
4	Ieke	Jana	Kaikala	Kamuu	Keka	Kimokeo
5	Kona	Lapa'ele	Lopaka	Malaki	Natana	Pakeilika
6	Pekelo	Seta	Tadaio	Toma	Uleki	Walaka

Vornamen, Frauen

	1	2	3	4	5	6
1	Akela	Anrea	Asenata	Audere	Beke	Delia
2	Eleki	Enele	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

...

165

...

Kapitel 7

Impressum

Texte und Regeln

Die Texte stammen größtenteils aus der Feder von Arne Babenhauserheide alias Draketo, mit wichtigen Beiträgen von Julian Groß, der für unsere Runden das RaumZeit Universum geschaffen und über ein Jahrzehnt geleitet hat. Wichtige weitere Beiträge stammen von Andreas Jehle, Tim Charzinski und Achim Zien.

Dass aus den ersten Ideen fürs EWS von 2001 ein wirklich spielbares System geworden ist, verdanke ich besonders den Leuten in meinen Rollenspielrunden, die mir immer auch wichtige Freunde waren und zu tiefst ans Herz gewachsen sind. Ihr seid toll! Danke für die vielen schönen gemeinsamen Stunden!

Bilder

Die Grafiken wurden uns von wundervollen Künstlerinnen und Künstlern zur Verfügung gestellt, die die freie Verwendung dieser Werke erlauben:

- **Trudy Wenzel:** Logo (Titelseite), Draketo-Dragon (Seiten 7 und 12), Gerichtsbild (Seite 9), Synachukriegerin (Seite 26), Dryade (Seite 33), Wolfgang (Seite 59, Hasur Roal (Seite 35) und der Würfel im Charheft. Ihr findet sie auf synticfaye.com.
- **Emilien Rotival (LordBob):** Dionli (Seite 22), Thursagan (Seite 18), Fencer (Seite 18), Alannin older (Seite 18) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL. Er ist aktiv auf wesnoth.org.
- **WTactics Project:** Bound by love (Seite 83), Raven (Seite 53) und Unity blue (Seite 101), Lizenz: GPLv2 or later. Ihr findet es unter wtactics.org
- **NASA:** Eclipse, NASA, angepasst von Arne Babenhauserheide für weißen Hintergrund (Seite 17), ISS059-E-119250 (Seite 99), 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 50), Lisar (Seite 18), Lisar new (Seite 18), Lomarfel (Seite 48), Ruffian (Seite 13), Mage Red Female (Seite 18), Mage Arch Female (Seite 18), Necromancer (Seite 52), Merfolk Enchantress (Seite 52), mal-keshar (Seite 63), Druid (Seite 122) für [Battle for Wesnoth](#). Und Gaia (Seite 142)² und Archer (Seite 127) für [wtaçtics.org](#). Lizenz: GPL. Bekannt von [wesnoth.org](#).
- **thespaceinvader/Philip Barber:** Glider new (Seite 18), Hurricane (Seite 18) und Dwarven Runemaster (Seite 18) für [Battle for Wesnoth](#), Lizenz: GPL.
- **Girgistian/Christian Sirviö:** Glider new (Seite 18), für [Battle for Wesnoth](#), Lizenz: GPL.
- **Arne Babenhausner:** A GNU head redrawn (Seite 181), mit dem FSF-GNU von Etienne Suvasa als Vorlage, Lizenz: [cc by-sa 2.0](#).³

² **Quelldatei.** Für Gaia gibt es eine Photoshop-Quelldatei unter 1w6.org/releases/gaia_screen_by_kathrin_polikeit_for_wtaçtics.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: directorio.fsf.org/wiki/License:CC_ASA2.0.

Schriften

Als Schriften nutzen wir

- BaskervilleAFD 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](https://linux.thai.net/projects/thaifonts-scalable) Sammlung auf linux.thai.net/projects/thaifonts-scalable (unter GPL v2 or later mit Font Exception).

Kapitel 8

Literaturverzeichnis

Carella, C. J. (1997). *GURPS Voodoo Der Schattenkrieg*. Pegasus Press, ISBN: [3-930635-35-6](#). Fnord.

Kapitel 9

Anhang

Charakterheft zum Drucken und Kopieren

Druck' oder kopier' einfach die nächsten zwei Seiten auf die Vorderseite und die darauf folgenden zwei Seiten auf die Rückseite.

Kern-Antriebe

Wollen <hr/> Zitat <p style="text-align: center; font-size: small;">Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz</p>	Warum bin ich hier?
Handeln <hr/> Zitat <p style="text-align: center; font-size: small;">Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue</p>	Was hält mich bei der Gruppe?
Sein <hr/> Zitat <p style="text-align: center; font-size: small;">Genuss, Leistung, Einfluss, Bescheidenheit, Fürsorglichkeit, Zuverlässigkeit</p>	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

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

10	21	Stärke	Schwelle	Wert
1A	4A			
2A	10A			

Zitat

(getriggert) (gebrauchen)

Fertigkeiten

10	18	Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	
+1/1	+1/1/1/1					
10	21					
+1/1/1	+1/1/1/1/1	1:4	1:1:1	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert

10	18	Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	
+1/1	+1/1/1/1					
10	21					
+1/1/1	+1/1/1/1/1	1:4	1:1:1	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/1/1	1:2	1:1:3	Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert

Besonderheiten

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

1A	4A	Besonderheit
2A	10A	

Schwäche

-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>
5	3	1

Zitat

Trigger

Schwächen

Schwäche

-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>	-2.0 bei <input type="radio"/>
5	3	1

Zitat

Trigger

			Beruf			Wert
1	15					
+1/II	+1/III					
12	18					
+1/III	+1/III	I:6				
+1/III	+1/III	II:8				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				

Berufe

			Beruf			Wert
1	15					
+1/II	+1/III					
12	18					
+1/III	+1/III	I:6				
+1/III	+1/III	II:8				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2				
+1/III	+1/III	II:+5				

Ausrüstung

	Schutz	Geld
	Schaden	
	unbehandelte Wunden	
	-10 bei <input type="radio"/>	-10 bei <input type="radio"/>
	2	4

Ausrüstung

Wunde

	behandelt <input type="radio"/>	kritisch <input type="radio"/>
	Stärke	

Wunde

	behandelt <input type="radio"/>	kritisch <input type="radio"/>
	Stärke	

Wunden

Wunde

	behandelt <input type="radio"/>	kritisch <input type="radio"/>
	Stärke	

Wunde

	behandelt <input type="radio"/>	kritisch <input type="radio"/>
	Stärke	

1 Lizenz: Frei wie in Freiheit

GPL. Die GPL ist die GNU General Public License, die verbreitetste Lizenz für freie Software: <http://gnu.org/licenses/gpl>

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>

2

GPLv3. Inhalte von Anderen, die ursprünglich unter cc by-sa standen sind nur unter cc by-sa und GPLv3 nutzbar, unsere eigenen Texte können unter cc by-sa und GPLv3 or later genutzt werden. Hintergrundinformationen zur Begrenzung auf GPLv3 gibt es von Creative Commons unter <https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-considerations/compatible-licenses>

Dieses Buch wird unter der GPLv3 veröffentlicht.^{1, 2} Die Texte sind auch unter cc by-sa nutzbar,³ das gleiche gilt für die Bilder von Trudy Wenzel (danke!). **Die GPL erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die Vorautorinnen und Vorautoren genannt werden und Allen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird (Lizenz erhalten).**

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.

3

cc by-sa. Das Kürzel bedeutet Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Freiheit Anderer. Das ist auch für Rollenspiele wichtig. Sonst investieren Leute viel Zeit in Materialien für ein Spiel, um

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.⁵

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

Terms and Conditions

0. Definitions.

"This License" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"Copyright" also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

"The Program" refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as "you".

"Licensees" and "recipients" may be individuals or organizations.

To "modify" a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a "modified version" of the earlier work or a work "based on" the earlier work.

A "covered work" means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To "propagate" a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To "convey" a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays "Appropriate Legal Notices" to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The "source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. "Object code" means any non-source form of a work.⁶

A "Standard Interface" means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The "System Libraries" of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A "Major Component", in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The "Corresponding Source" for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work's System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

am Ende zu merken, dass sie ihr Selbsterschaffenes nicht veröffentlichen dürfen.

5 Schutz für Nutzende. Wäre der Linux Kernel GPLv3 und nicht GPLv2, dann könnten wir alle Android Smartphones selbst aktualisieren, egal wer sie uns verkauft hat.

6 Quellcode. Die „preferred form of the work for making modifications to it“ ist in unserem Fall das, was wir in der Versionsverwaltung haben (und was im Quellcodepaket kommt), denn das ist, was wir nutzen. Es gibt keine versteckten „Superquellen“ :-)

Freie Kultur. Hier kommen die 4 Freiheiten: Die Freiheit das Werk zu jedem Zweck zu **nutzen** (Freiheit 0). Die Freiheit das Werk an deine Bedürfnisse **anzupassen** (Freiheit 1). Die Freiheit Kopien des Werkes **weiterzugeben**, um Nachbarn und Freunden (und deiner Rollenspielerunde!) helfen zu können (Freiheit 2). Die Freiheit das Werk zu verbessern und deine Verbesserungen zu **veröffentlichen**, so dass die gesamte Gemeinschaft davon profitiert (Freiheit 3).

Ändern erlaubt. Selbst wenn irgendwas euch an der Änderung oder Weitergabe zu hindern versucht, dürft ihr es umgehen — auch dann, wenn die Urheberrechtsnovelle von 200x als Verbot des Umgehens interpretiert werden könnte. Und dieses Rollenspiel gilt nicht als effektiver Kopierschutz (*auch wenn wir noch keine Idee haben, wie es dafür verwendet werden sollte; wer weiß, was noch kommt, die Rechtsprechung zum Urheberrecht hat schon Irrsinnigeres hervorgebracht*).

7

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.⁷

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.⁸

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- 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.

8

6. Conveying Non-Source Forms.⁹

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.¹⁰

A "User Product" is either (1) a "consumer product", which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, "normally used" refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

"Installation Information" for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.



9

Freiheit ermöglichen. Das heißt: Wenn du das hier als Buch veröffentlichst, musst du Anderen alle Dateien geben, die du brauchtest, um das Buch drucken zu lassen. Andere müssen mit den gleichen Ressourcen das gleiche können wie du.

10

System libraries. Bei uns sind system libraries z.B. die Layout-Definitionen aus Memoir für L^AT_EX und die darin verwendeten Schriften. In unserer README steht eine Liste der Bibliotheken und Werkzeuge, die ihr braucht.

7. Additional Terms.¹¹

"Additional permissions" are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered "further restrictions" within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.¹²

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

Keine Tricks. Du darfst zusätzliches erlauben, aber keine Tricks nutzen, um die Lizenz zu umgehen.

Fehler verzeihen. Wenn du die Lizenz versehentlich verletzt, kannst du den Fehler binnen unter 30 Tagen korrigieren (30 Tage nachdem dir ein Urheber oder eine Urheberin des Werkes Bescheid gesagt hat) und damit das Werk weiterhin nutzen.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An "entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.⁵³

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 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 conveyances 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.⁵⁴

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13

Auch keine Patent-Tricks. Du darfst die Lizenz auch nicht über den Umweg von Patenten umgehen. Auch das haben Leute schon versucht, sonst wäre der keine Patent-Tricks-Text keine volle Seite lang ...

14

Auch nicht über Bande. Immer noch keine Tricks, auch nicht über irgendwelche andere Regelungen.

Keine Garantien. Wenn unsere Regeln Fehler haben, sag uns das bitte, damit wir sie verbessern können. Du kannst uns aber nicht dafür verklagen, und wenn du trotzdem die Rollenspielpolizei schickst, halten wir den Beamtinnen und Beamten diesen Absatz unter die Nase *(und hoffen, dass sie nicht gleich das Pfefferspray zücken und uns als spitzfindige Techno-Kommunisten-Spinner einbuchten :-)*

Es ist nicht meine Schuld, „dass die Welt ist, wie sie ist“ (von der Band *Wir sind Helden*), und wenn du durch dieses Heft vermehrt Anfälle von Kreativität und selbstständigem Denken erlebst, sind wir darüber zwar glücklich, aber du kannst uns nicht dafür belangen.

Mach das bitte! Ja, das ist wirklich toll. Für Rollenspiele: Die gesammelten Kreativität aller ein bestimmtes System spielenden Runden ist im Vergleich zur Kreativität beim Schreiben des Systems so groß, dass ich wenig Rechtfertigung dafür sehe, den Runden die Veränderung

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.¹⁵

THIS 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
(st your option) any later version.
This program is distributed in the hope that it will be useful,
but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
GNU General Public License for more details.
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program. If not, see https://www.gnu.org/licenses/ .

```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```

<program> Copyright (C) <year> <name of author>
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.

```

The hypothetical commands [show w] and [show c] should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <https://www.gnu.org/licenses/>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <https://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.html>.

des Regelwerks zu verbieten — solange die Finanzierung zur Schaffung der offiziellen Regelwerke bewerkstelligt werden kann. An letzterem arbeiten wir noch.

18

Or any later version. Ermögliche bitte die Nutzung zukünftiger Versionen der GPL. Falls du es nicht wusstest: Jedes Android-Handy läuft mit dem Linux Kernel, der freie Software ist. Wäre Linux GPLv3 und nicht nur GPLv2 könnten wir alle Androids selbst aktualisieren, statt jedes Jahr neue kaufen zu müssen, nur um neue Software zu haben. Alles hier von uns selbst Erschaffene ermöglicht die Nutzung zukünftiger Versionen.

Tabellenverzeichnis

2.1	Kernantriebe	66
2.2	Drei Fragen, Fantasy	69
2.3	Drei Fragen, Jetzt-Zeit	70
2.4	Drei Fragen, Mystery/Horror	71
2.5	Drei Fragen, Science-Fiction	72
2.6	Beispiele für Namen	74
2.7	Beispiele für Namen, ff	75
2.8	Beispiele für „Zwei Worte“	76
2.9	Beispiele für „Zwei Worte“, ff	76
2.10	Darstellung	78
2.11	Hautfarbe	81
2.12	Haare und Augen	82
2.13	Sexualität	83
2.14	Stichwort für Fantasy	85
2.15	Stichwort für die Jetzt-Zeit	85
2.16	Stichwort für Science-Fiction	85
2.17	Stichwort für Horror/Mystery	86

2.18	Wahrscheinlichkeiten 1	90
2.19	Wahrscheinlichkeiten 2	90
2.20	Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 1	91
2.21	Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 2	91
2.22	Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 1	92
2.23	Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 2	92
2.24	Kleidung, Fantasy, Männer 1	93
2.25	Kleidung, Fantasy, Männer 2	93
2.26	Kleidung, Fantasy, Frauen 1	94
2.27	Kleidung, Fantasy, Frauen 2	94
2.28	Kleidung, Science-Fiction, Männer 1	95
2.29	Kleidung, Science-Fiction, Männer 2	95
2.30	Kleidung, Science-Fiction, Frauen 1	96
2.31	Kleidung, Science-Fiction, Frauen 2	96
2.32	Kleidung, Horror/Mystery, Männer 1	97
2.33	Kleidung, Horror/Mystery, Männer 2	97
2.34	Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 1	98
2.35	Kleidung, Horror/Mystery, Frauen 2	98

Glossar

Augenzahl Die Zahl, die der Würfel nach dem Würfeln zeigt 8

Auswirkungen Was der Wurf bewirkt: Kurzfristige Folgen (z.B. Erfolg), langfristige Folgen wie Wunden oder eine Beförderung, oder auch Konsequenzen wie neue Feinde 114

Bonus Verbesserung eines Zahlenwertes 44

Charakter Ein Charakter ist eine Person im Spiel. Er wird auch als Spielfigur bezeichnet. Wichtige Charaktere werden in Charakterheften festgehalten 10

Charakterheft Im Charakterheft werden Informationen und Werte eines Charakters festgehalten ... 10

Effektivwert Der Zahlenwert plus oder minus alle Modifikatoren. Beispiel: Der Fertigkeitswert plus Boni aus Stärken minus Wundabzüge 61

Ergebnis Der Effektivwert plus oder minus die gewürfelte Augenzahl (plus bei einer geraden Augenzahl, minus bei einer ungeraden Augenzahl) des Wurfes **8**

Malus Verschlechterung eines Zahlenwertes .. **109**

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 **5**

Probe Ein Wurf mit einem Wert gegen einen Mindestwurf **110**

Spieler/Spielerin Eine Spielerin oder ein Spieler spielt einen wichtigen Charakter. Unterschieden werden sie von der Spielleitung (SL) **5**

Spielfigur Eine Spielfigur (Figur) ist eine Person im Spiel. Sie wird auch als Charakter bezeichnet. Spielfiguren werden üblicherweise in Charakterheften festgehalten **8**

Spielleitung (SL) Einer oder eine der Beteiligten übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Die SL entscheidet unklare Situationen, bereitet den Plot aufhänger vor, führt die erzählerische Kamera und stellt Umgebung und Statisten dar **7**

Szene Ein in sich abgeschlossener Abschnitt des Spielabends mit Beteiligten, Anfang, Ende, Spielort und Hauptaktivität **105**

- Wert** Ein Aspekt des Charakters, der konkret definiert und oft in Zahlen ausgedrückt wird **10**
- 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 **113**
- Wurf** Der Akt des Würfeln, meist auf einen Wert. Bringt ein Ergebnis **5**

- Zahlenwert** Die Höhe eines Wertes, als Zahl aufgedrückt (statt als Plusse/Minusse/Striche) **21**

Index

Beruf, 17

Charakterheft, 17

FATE, 7

Fudge, 7

Gurps, 7

Herkunft, 17

Probe, 110

Spieler/-in, 8

Spielleitung (SL), 7

Wunde, 115