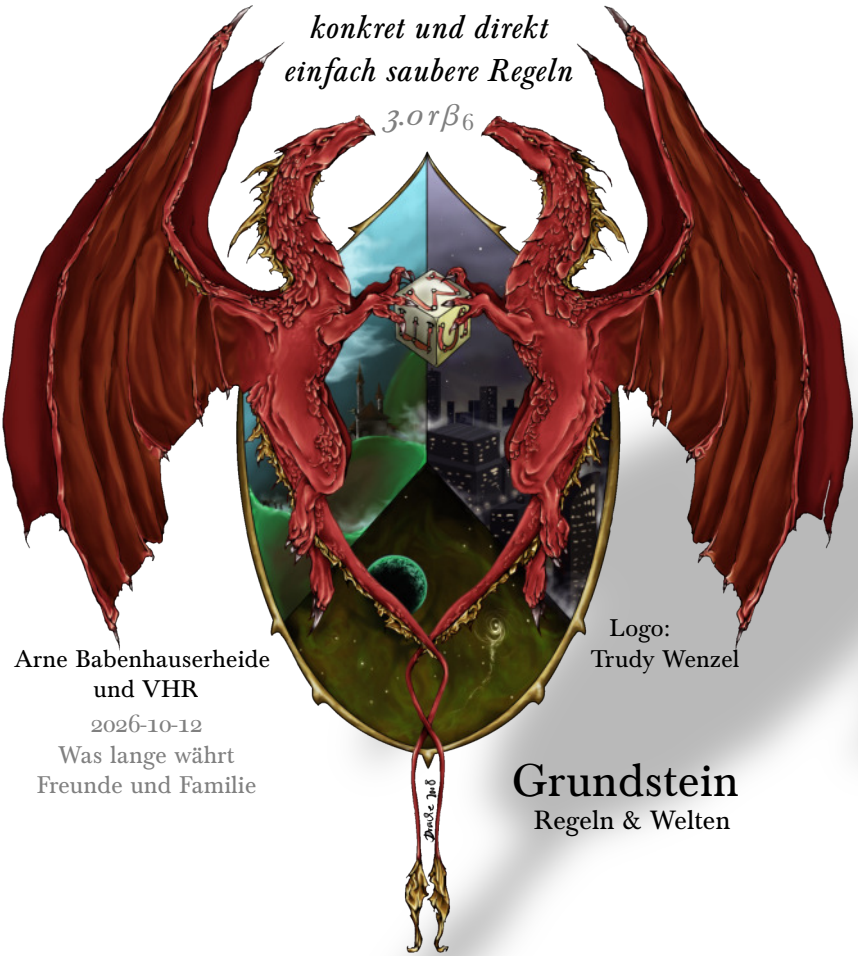
1w6

Ein-Würfel-System

konkret und direkt
einfach saubere Regeln

3.0rβ6



Arne Babenhauserheide
und VHR

2026-10-12

Was lange währt
Freunde und Familie

Logo:
Trudy Wenzel

Grundstein

Regeln & Welten

GPL v3 Free Software
Free as in Freedom

CC BY SA

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen! 7
Für wen ist dieses Buch? 8
Spielbeispiel 9
Was ist das EWS? 10
Einstieg 14

2 Charktere: Werte 23
Charakterheft 24
Beruf oder Herkunft 29
Die nächsten Schritte 30
Fertigkeiten 35
Spezialisierungen 37
Stärken 40
Schwächen 43
Ausrüstung 47
Besonderheiten 53
Werte 66

3 Verkörpern **69**
Antriebe 69
Fragen 73
Die Vorderseite 78
Name und Darstellung 79
Maße, Aussehen, Kleidung 85
Geschlecht und Sexualität 86
Haut-, Haar- und Augenfarbe 88
Erscheinung und Kleidung 90
Erlebnisse und die Runde 105
Fertig! 106

4 Ablauf des Spiels **109**
Spiel mit Rollen und Regeln 109
Ablauf des Spielabends 113
Handlungsauflösung 119
Proben 119
Schwächen: Stolpersteine 123
Wettstreite 125
Auswirkungen 126
Spätere Würfe unterstützen 127
Forderungen oder Wunden 128
Wunden 129
Ein-Wurf-System 135
Kampf 139
Kurze Kämpfe 140
Kampf im Fokus 145
Steigern und Schieben 161
Häufige Situationen 166

5 Cheat Sheet **169**

6 Magie **177**
Schwert-Tanz 177
Drachenerbe 180
Spruchzauberei 184
Ad-Hoc Magie 203

7 Module **227**
Taktische Kämpfe 227
Kategorien 246
Raumschiffkampf 249

8 Technophob: Science-Fiction **257**
Startort: Traum Anderer 258
Spielort 259
Machtfaktoren 260
Reisen und Kommunikation 260
Bekannte Planeten 264
Ausrüstung 266
Anachronistische Anarcho-Hacker . 268
Terraner mit Pflanzen-Symbionten . 274
Clanjäger-Fuchsmenschen 296
Psi-Echsen: Synachu-Kriegerinnen . 306
Weitere Spezies 332
Abenteuer auswürfeln 339
Beispielcharaktere 345

9 Neue Lande: Fantasy **359**
Trekk nach Norden 359
Nachzügler 361
Nicht mit uns! 362
Am Ziel 363

Charaktere 364
Als Faltblatt 371

10 Hinter der Welt 373
Warum Magie? 374
Regeln 375
Beispiele 377
Die Geschichte der alten Kunst . . . 381

11 Stadt zwischen den Welten 397
Ablauf 398
Charaktere 399

12 Ideenschnipsel 401
Cubas Children 401
Die Schicksalsgetragenen 402
Eigene Welten 403

13 Konvertierungen 413
Klingenwelt 413
Kagegami High 418
Voodoo 422
Regeln übernehmen 430
Viel Spaß beim Spielen! 431

14 Anhang 433
Impressum und Dank 433
Literatur 439
Lizenz: Frei wie in Freiheit 441

15 Charakterheft zum Kopieren 449

Tabellenverzeichnis **454**

Glossar **457**

Index **461**

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Stell dir vor, eine Figur einer Fernsehserie folgt deinem Willen: wie entscheidest du? Oder du schreibst ein Buch beim Lesen mit: wer bist du? Welchen Weg gehst du, wenn ein Computerspiel alles Plausible ermöglicht? Was stellst du dar, wenn ein Theaterstück nur deinem Freundeskreis gefallen muss? Wie ziehst du, wenn dein Spielstein Gefühle hat?[1]

Mit dem Ein-Würfel-System (EWS) findest du das in deiner Spielrunde heraus, während ihr spannende Abenteuer besteht; bekannte Erzählungen, Geschichten, die noch niemand gehört hat, oder eine Mischung aus beidem: eure Erlebnisse.

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

Das hier ist eine Beta-Version. Unfertig. Die vollständige frühere Fassung ist das EWS 2.6.1j (Babenhauserheide, 2021, 1w6.org/node/683).

Das EWS liefert dafür einen Rahmen, der die Handlung unterstützt und typische Probleme umschifft. Es erleichtert festzuhalten, was eure Figuren einzigartig macht. Ihr könnt damit entscheiden, wer einen Faustkampf oder eine Debatte gewinnt (ihr würfelt es aus), eine gemeinsame Vorstellungswelt aufbauen und Geschichten erfinden, die auch nach Jahren spannend bleiben.[2]

Erzählen erhält so die Unwägbarkeit eines kooperativen Brettspiels, die Intensität eines mitreißenden Films, die Tiefe eines fesselnden Buches und das Gemeinschaftsgefühl eines Online-Spiels. All das erlebt ihr, während ihr zusammen sitzt und in euren Möglichkeiten nur durch eure Fantasie begrenzt seid. In einem Spiel, das keine Verlierer kennt, sondern gemeinsame Erlebnisse.

Für wen ist dieses Buch?

Du willst deine Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen? Du willst den Fokus auf der Welt und direkte und deutliche Auswirkungen der Werte und des Zufalls? Du liebst freie Software und freie Kultur? Dann ist dieses Buch für dich.[3, 4]

[2] **Aus euch und für euch**. Eure Geschichten entstehen aus eurer Gemeinschaft und leben durch euch. Sie werden eure Leben begleiten.

[3] **Noch nie gespielt?** Wenn du bisher noch nie Rollenspiele gespielt hast, bietet dir das Buch Technophob einen leichteren Start. Es liefert eine komplett ausgearbeitete Welt, erklärt die Regeln detaillierter und zeigt mit vielen ausführlichen Beispielen, wie Rollenspiel funktioniert: 1w6.org/deutsch/technophob

[4] **Übersicht**. Du spielst schon lange und willst eine Übersicht der Regeln? Du findest sie im Cheat Sheet auf Seite 169.

Spielbeispiel

Nina hält vor Gericht ihr Schlussplädoyer: „Und ja, Herr Richard Bräuer wird manchmal handgreiflich, doch ein Mörder ist er nicht.“ Überzeugt es den Richter? Ninas Spielerin[5] ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin[6] doch das Glück macht ihr einen Strich durch die Rechnung: Sie erreicht nicht einmal den Mindestwurf.[7] Der Richter schüttelt den Kopf: „Ihre Argumentation ist schlüssig, doch die Beweise sind erdrückend.“

Richard Bräuer wird zu zehn Jahren Haft verurteilt. Als Nina sich zu ihm umdreht, um sich zu entschuldigen, hört sie einen Aufschrei auf der Zeugenbank: Horowitz Bräuer, der rüstige Vater des Angeklagten, ist aufgesprungen. Neben ihm liegt ein Sicherheitsmann. Horowitz schwingt dessen Knüppel und rennt auf Nina zu. „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 es auswürfeln. Der Abschnitt „Was ist das EWS“ enthält eine Kurzfassung der Regeln dafür (S. 12). Detailliert wird es im Ablauf des Spiels erklärt (S. 109).

7 **Mindestwurf** (MW). Ab welchem Ergebnis ein Wurf erfolgreich ist. Bei MW 9 ist ein Wurf mit Ergebnis 9 oder mehr erfolgreich.

Nina schreckt für einen Wimpernschlag zurück. 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, ihre Spielerin würfelt auf Selbstverteidigung. Die Spielleitung[8, 9] würfelt für Horowitz Bräuers eingerostete Kriegserfahrung, erschwert durch dessen inneren Aufruhr.

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

Was ist das EWS?

Das EWS ist ein klassisches, freies Rollenspielsystem.[10]

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

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

8 **Spielleitung**. Sie stellt Herausforderungen und spielt die Welt und alle Leute, die nicht von anderen gespielt werden. Oft als SL abgekürzt.

9 **Benennung**. Alle außer der SL nennen wir „Spielerinnen und Spieler“ oder, im Kontext mit der SL, kürzer „die Anderen“.

10 **Glossar**. Die Erklärung von hier verwendeten Begriffen findest du im Glossar (S. 457) und im Index (S. 461).

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. Genauer bei Frei wie in Freiheit (S. 441).[11]

Was heißt klassisch? Das EWS hält sich nah an Strukturen, die in verbreiteten Rollen- und Computerspielen genutzt werden. Es vermeidet Mechanismen, die nur für bestimmte Zielsetzungen, Spielstile oder Genres funktionieren. Für Viele gut statt für Wenige perfekt.[12]

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

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

Die Anderen sprechen jeweils für ihre Figur:

- *„Ich zucke vor der Wand zurück und taste mich vorsichtig mit den Füßen vorwärts.“*
- *„Ich drücke meine Tasche an mich und halte Ausschau nach dem Straßenhändler.“*

11 **Kunstschaffende**. Die hier verwendeten Bilder wurden von wundervollen Menschen geschaffen, die ihre Verwendung in freien Werken erlauben. Diese Menschen sind im Bilder-Impressum (S. 435) aufgeführt, mit Seitenzahl und Name jedes Bildes — und Link, um sie zu finden. *Ihr seid toll!*

12 **Warum?** Das EWS soll ein frei lizensiertes System für die meisten Runden liefern. Daher vermeidet es Kernmechaniken, die bestimmte Spielstile behindern. Ob Action oder Erzählung, Charakterspiel oder Taktik, Sandkasten oder Trailblazing, würfelzentriert oder Handwedeln, das EWS unterstützt euch. Auf 1w6.org/deutsch/module findet ihr Wege, um es auf spezifischere Wünsche zuzuschneiden.

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

Wie funktioniert das in der Praxis? Die SL beschreibt eine Situation. Die Anderen erzählen oder schauspielern, was ihre Spielfiguren tun. Figuren haben Werte. Werte geben konkret als Zahlen angeben, worin die Figuren gut oder schlecht sind. Um zu prüfen, ob ihr etwas schafft, wählt einen Wert der Figur, der zur Aufgabe passt. Wer sie spielt **würfelt** mit einem 6-seitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, zählt sie zur Zahl des Wertes dazu; ist sie ungerade, zieht sie ab.[13, 14] Erreicht das Ergebnis einen von der SL festgelegten Mindestwurf[15], ist die Figur erfolgreich. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwurf, scheitert die Figur.

Beispiel: Um zu prüfen, ob er einen bestimmten Straßenhändler findet, bevor der Markt schließt, nutzt Benno den Beruf Tagelöhner. Er hat darin einen Zahlenwert von 12 (durchschnittlich). Die SL legt den Mindestwurf auf 9 fest. Benno würfelt eine 3. 3 ist ungerade, wird also von 12 abgezogen. Das Ergebnis von 9 erreicht den Mindestwurf: ein Erfolg. Damit findet Bennos Figur den Straßenhändler rechtzeitig.

Das genaue Ergebnis zeigt, wie gut die Figur war, unabhängig vom Erfolg. Auf Werte

13 **Gerade oder ungerade**. Eine gewürfelte 4 wird addiert und ergibt mit Wert 12 das Ergebnis 16. Eine gewürfelte 3 wird abgezogen und ergibt mit Wert 12 stattdessen das Ergebnis 9. Das ist der ±W6.

14 **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).

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

zu würfeln gibt euch eine gemeinsame Vorstellung davon, wie Situationen ausgehen und was eure Figuren erreichen können. Wenn zwei gegeneinander antreten, würfeln beide. Es gewinnt, wer das höhere Ergebnis hat. Feinheiten findet ihr in Ablauf des Spiels (S. 109).

Worum geht es beim Rollenspiel? Rollenspiele bringen verschiedenste Leute zusammen: manche wollen eine *Geschichte* intensiver erleben als im Kino. Andere wollen eine fremde *Person* spielen oder fantastische und vertraute *Welten* erkunden und sie neu erfinden. Wieder andere wollen sich *Herausforderungen* stellen und Probleme lösen. Gemeinsam in einem Spiel, in dem alle gewinnen, wenn sie die Höhen und Tiefen der Abenteuer ihrer Gruppe erleben. Einige wollen einfach nach einem langen Tag entspannen oder ihre *Freunde treffen.* Und die meisten haben *mehrere Ziele* gleichzeitig. Es geht beim Rollenspiel um diese gemeinsamen Erlebnisse. Dass es mit freiem Sprechen, Kreativität und Zusammenarbeit hilft, ist ein willkommener Nebeneffekt.

Für welche Art Geschichten eignet sich das EWS? Die Regeln stellen prägnante Personen, direkte Auswirkungen und Unwägbarkeit über Strategie und Ermittlung. Das Charakterheft zeichnet ein plastisches Bild des Charakters. Die Werte zeigen konkrete Möglichkeiten. Handlungen haben deutliche Auswirkungen und Regelelemente haben Entsprechungen in der

Spielwelt. Jeder Würfelwurf verändert die Situation. Das EWS wagt den Tanz zwischen langen Kampagnen und One-Shots:[16] Einfach genug, um schnell einzusteigen, komplex genug für jahrelange Charakterentwicklung.[17]

Was ist das EWS nicht? Das EWS ist keine Schlachtensimulation[18], kein Minimalsystem und kein Experimentalsystem. Dieses Buch enthält keine einzelne Welt, sondern Skizzen, die ihr beim Spielen erweitert (Welten, S. 257, und Konvertierungen, S. 413). Ausgearbeitete Spielwelten findest du auf 1w6.org/deutsch/welten.

Was ist das Designkonzept des EWS? Konkret und direkt. Einfach saubere Regeln.[19] Mit möglichst großem Freiraum für Spielwelten.

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

Einstieg

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

Um zu spielen müsst ihr wissen, in welcher Umgebung ihr spielt. Dafür wählt ihr eine Welt oder überlegt euch eine eigene. Das EWS liefert 3 Grobentwürfe von Welten mit.[20] Wenn

16

One-Shot. Ein Spiel, das sich nur über ein Treffen oder eine Handvoll Spielabende erstreckt. Lange Kampagnen dagegen können über Jahre immer weiter gehen.

17

Einfach oder komplex? Das EWS ist einfach genug für One-Shots, aber detailliert und komplex genug, um Personen in verschiedenen Stärkebereichen zu differenzieren und in langen Kampagnen graduell weiterzuentwickeln; von einer zweistündigen Runde bis zur 10 jährigen Kampagne und von Maus über Mammut bis zur Raumschiffs-KI. Für noch größere Bandbreite gibt es das Kategorie-Modul (S. 246).

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 Techschmuggel (Seite 257).[21]
- Die neuen Lande: Steampunk trifft Fantasy im Planwagen (Seite 359).
- Die Welt hinter der Welt: Magie ist das Mittel der Reichen, der Meister, der Spinner, und der Sekretariate (Seite 373).

Einige Runden nutzen die Welt einer Buchreihe, das Set einer Fernsehserie oder Ideen eines Computerspiels. 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: ***„Wen spielen wir da?“***[22]

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 einen eigenen Antwortvorschlag. Fasst eure Antwort weit genug, damit sich darin für alle ein spannendes Charakterkonzept findet.[23]

Beispiel: *Durch die Wahl der Serien ist die Art der Charaktere leicht zu definieren. Sie sollen*

18

Simulation. Das EWS stellt spannende Ergebnisse über die perfekte Abbildung einer Vorstellung der Realität. Auch wenn Ergebnisse eines Spiels sich nicht auf echte Schlachtfelder übertragen lassen, kann es allerdings für plausible Schlachtensimulation genutzt werden – z.B. im Modul NSC Kämpfe und Schlachten mit einer Computersimulation (1w6.org/schlachtfeld).

19

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

einen Bezug zu Recht und Gesetz haben. Es vereint sie, dass sie sich auf Konflikte mit Leuten einlassen, die auch vor dem Privaten nicht halt machen und die Strukturen der Polizei unterwandern. Den Charakteren rettet oft nur ihre gegenseitige Unterstützung ihre Haut. Sie sollen gegen diese Leute vorgehen.

Wenn ihr ohne Umschweife mit einer der Spielwelten einsteigen wollt, springt einfach zu ihrem Kapitel (Technophob S. 257, Die neuen Lande S. 359, Die Welt hinter der Welt S. 373) und wählt eure Charaktere aus den Beispielfiguren.

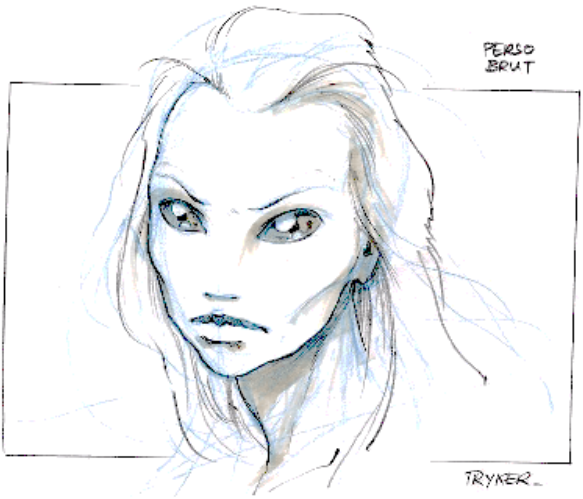
20 **Kurzfassung**. Für die Welten gibt es auf 1w6.org zusätzliches Material. Hier halten wir sie kurz, um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen.

21 **Marken**. Dune ist eine Buchreihe von Frank Herbert (Herbert, 2001), Starcraft ist ein Computerspiel von Blizzard Entertainment, Shadowrun ist ein Rollenspiel von Catalyst Game Labs. Deutscher Verlag: Pegasus Press (Hamelmann, 2019).

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

Macht

Um eigene Charaktere zu erschaffen, müsst ihr euch entscheiden, wie stark sie sein sollen.[24] Spielt ihr den Dreck auf der Straße, der sich hoch kämpft, oder Erfahrene, die in Schwierigkeiten geraten? Wollt ihr kompetente Spezialkräfte sein oder schon die Besten in eurem Fach? Vielleicht gar Mächtige der Mächtigen, die die Welt nach ihren Vorstellungen umformen? Wählt ihr eine Gruppe aus Erfahrenen, die sich mit Neulingen zusammentun, die Zugang zu großer Kraft bekommen haben? Normale Leute, die sich unverhofft im Zentrum einer schrecklichen Bedrohung wiederfinden? Oder die klassischen angehenden Helden, nicht länger gefangen im täglichen Trott, aber noch nicht abgehoben von den Problemen des Alltags?



23

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

24

Gleiche Stärke. Etwa gleichstarke Charaktere erleichtern es, das Spiel für alle Beteiligten spannend zu halten. Wenn ihr große Kraftunterschiede wollt, bietet es sich an, größere Macht mit Nachteilen (S. 62) und Schwächen (S. 43) auszugleichen, durch die die Mächtigeren nicht alle Probleme alleine lösen.

Die gewählte Macht gibt euch Punkte. Durch sie wählt ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere.[25] Mit ihnen legt ihr konkret fest, was eure Figuren können.[26] Üblich sind 2 bis 24 Punkte, meist passen 7. Die entsprechenden Machtstufen sind im Kasten Typische Machtstufen auf S. 18 beschrieben.

Typische Machtstufen:

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

Wenn ihr euch bei der Entscheidung nicht sicher seid, wählt **angehende Helden** in einer der **Beispielwelten** hier im Buch.[27]

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

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

Beispiel: *Die Charaktere in der Runde um Recht und Gesetz sollen klassische angehende Helden sein: sie sind etwas besser als die meisten ihrer Bekannten und haben in ihrer Gruppe Fertigkeiten entwickelt, die Andere selten brauchen. In Ninas Fall Selbstverteidigung. Das entspricht 7 Punkten für die Erschaffung.*[28]

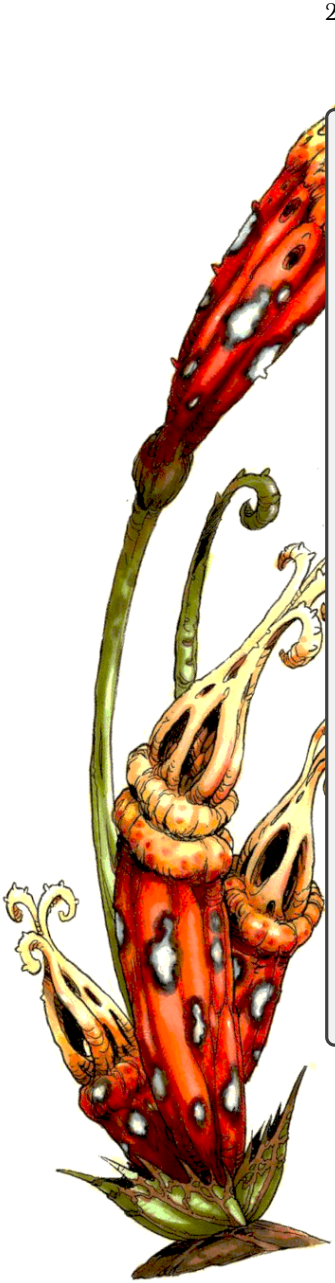
Damit habt ihr die grundlegenden Fakten festgelegt: ihr wisst, in welcher Welt ihr spielt, welche Art von Leuten ihr spielt und wie stark eure Charaktere sind.

27

Mehr Punkte. Sollten eure gewählten Punkte für eure Ideen nicht reichen, könnt ihr sie während der Erschaffung für alle erhöhen. An die Grenzen der verfügbaren Punkte zu kommen ist allerdings normal und meist gut: dadurch erhalten Charaktere ein klareres Profil, weil sie nur die Werte haben, die euch am wichtigsten sind.

28

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 Genres ein:

- *Fantasy*: Magie durchdringt eine Welt, in der Vorstellungskraft die Naturgesetze abstreifen kann. *Klassische Fantasy*: Helden, aber keine Übermenschen, in Kontakt zur Landbevölkerung. Mystische Orte voller Geheimnisse.
- *Jetzt-Zeit*: Polizei und Kriminelle, Protestierende und Schmugglerinnen, Straßenhändler und Diplomatinnen. Von Krimis inspirierte Sicht auf unsere Welt.
- *Mystery/Horror*: die Wesen hinter den Spiegeln, Hexenlicht, Feenhügel und Schatten in Brüchen der vertrauten Welt von 1900 bis heute.
- *Science-Fiction*: die Menschheit ist ins All aufgebrochen und Träume von Raumfahrt wurden wahr. Doch in allem klingt ein Spiegel unserer selbst.

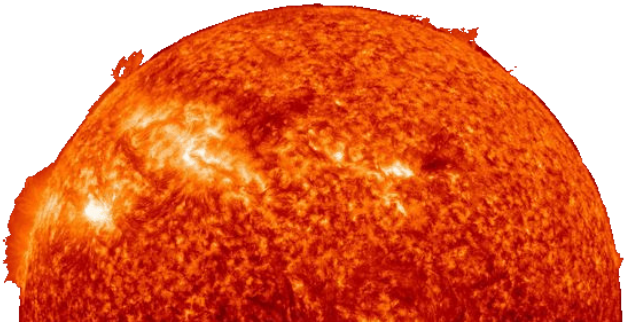
Wenn euch eins der Genres anspricht, spielt es direkt. Ansonsten nutzt sie als Inspiration und als Grundlage für Weltenbeschreibungen.

Plus und Minus: Einheit der Erschaffung. Während der Erschaffung werden Werte in Plussen oder Minussen angegeben. Plusse werden mit Punkten gekauft. Minusse geben Punkte zurück. Dabei gilt:

Plusse	Preis	Minusse	Preis
+	1	-	-1
++	3	--	-3
+++	6	---	-6
++++	10	----	-10
+++++	15	-----	-15
++++++	21	------	-21

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

„Und wie erschaffe ich meine Figur?“
Darum geht es im nächsten Kapitel.



Kapitel 2

Charaktere erschaffen: Werte

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

Als ersten Schritt der Erschaffung nehmt ihr euch für jede Spielerin und jeden Spieler[1] ein Charakterheft.[2] Es ist ein doppelseitig bedrucktes, gefaltetes DinA4-Blatt.[3]

[1] **Gleichberechtigende Sprache**. Aus Rücksicht auf Leute mit Leseschwierigkeiten, nutzen wir hier Doppelnennung, wenn wir keine neutrale Formulierung finden. Hintergrund und Details gibt es in Sprache, die kein Geschlecht impliziert (draketo.de/politik/geschlechtsneutrale-sprache).

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

[3] **Papier**. Füll' das Heft aus, während du liest. Ein leeres Charakterheft zum Drucken oder Kopieren findest du ab Seite 449, Druckvorlagen auf quellen.1w6.org.

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. Es vermittelt dir immer wieder ein Gefühl für deinen Charakter, um dir den Einstieg ins Spiel zu erleichtern.Praktisch ist es ein gefaltetes DinA4-Blatt. [4]

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

NAME □□ Wunden

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

Beruf + (Wert)
→ Spez. + (Wert / Eff.)
— Fertigkeit + (Wert / Eff.)

* Vorteil (Preis)
! Nachteil (Preis)

Ausrüstung, Vermögen, Sonstiges | Erfahrung

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

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

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

Name

Nina Gramer-Pelzig

Spieler/Spielerin

Name

Skizzen

Zwei Worte

aufrechte Anwältin

Marotte/Requisite/Haltung/...

Hat immer eine Mappe mit Akten

Typischer Ausspruch

Das passiert mir nicht zweimal

Zeigen

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

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Unauffällige Frau in hellgrauem Anzug und grau gefärbten Haaren. Trägt einen stabilen Aktenkoffer und hat sehr kurz geschnittene Fingernägel.

Prägende Erlebnisse

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

Erlebnisse

Stärke	Schwelle	Wert
Integer	5	15

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

(gebrochen)

Stärke	Schwelle	Wert
Körperlich fit	5	15

Zitat: Trainiert mehrfach die Woche Nahkampf

(gebrochen)

Stärke	Schwelle	Wert

Zitat:

(gebrochen)

Fertigkeiten

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

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

Besonderheiten

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Schwächen

−20 bei	−20 bei	−20 bei
− (5)	(3)	(1)

Schwäche: Gutgläubig

Zitat: Im tiefsten Herzen wollen alle Menschen gut sein.

Trigger: Jemand bittet um Gnade oder wirkt als Opfer.

−20 bei	−20 bei	−20 bei
(5)	(3)	(1)

Schwäche:

Zitat:

Trigger:

Berufe

			Beruf			Wert
9 +1/II	15 +1/IIII		Anwältin			9
12 +1/III	18 +1/IIIII	I:6 II:8				
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung: Pflichtverteidigerin	Unterstützende Stärken: Integer	Grundwert: 13	Effektivwert: 14
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung:	Unterstützende Stärken:	Grundwert:	Effektivwert:
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung:	Unterstützende Stärken:	Grundwert:	Effektivwert:

			Beruf			Wert
9 +1/II	15 +1/IIII					
12 +1/III	18 +1/IIIII	I:6 II:8				
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung:	Unterstützende Stärken:	Grundwert:	Effektivwert:
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung:	Unterstützende Stärken:	Grundwert:	Effektivwert:
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung:	Unterstützende Stärken:	Grundwert:	Effektivwert:

Ausrüstung

Ausrüstung:

Aktenkoffer +

Pistole (4), Sicherheitsweste (2) +

Schutz	Geld +
2	
Schaden	
4	15k€

unbehandelte Wunden

−10 bei	−10 bei	−10 bei
(2)	(4)	(6)

Wunden

Wunde	behandelt	kritisch	Stärke
	○	○	

Wunde	behandelt	kritisch	Stärke
	○	○	

Wunde	behandelt	kritisch	Stärke
	○	○	

Wunde	behandelt	kritisch	Stärke
	○	○	

Lebensmotto

Kern-Antriebe

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

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen

Tolle Szenen

Gesamt-Erfahrung

unverbraucht

Der erste Schritt: Beruf oder Herkunft

Als was siehst du dich?

Die Erschaffung beginnt mit einer Grundidee: Beruf oder Herkunft eurer Figuren.[5] Wenn du nicht gleich eine Idee dafür hast, wähl einfach aus einer der folgenden Listen oder nutze sie als Inspiration.[6] Die Berufe sind nach Genre sortiert. Fühl dich frei, sie für andere Genres zu interpretieren.

- **Fantasy**: Aristokratin, Barde, Diebin, Freudenmädchen, Gardistin, Gaukler, Gildenbuchhändler, Magierin (Magie: S. 177), Medikus, Orkjägerin, Priester, Reisende Händlerin, Pfannenflicker, Schmied, Schreiberin, Sölderin, Wildhüter, … (weitere: Die neuen Lande, S. 359).
- **Jetzt-Zeit**:[7] Anwältin, Arzthelfer, Bauarbeiterin, Büroangestellter, Drogenkurier, Gesellschafter, Hackerin, Hausfrau, Klosterbengel, Konzerncop, Kriminologe, Künstler, Mechanikerin, Pilotin, Privatdetektiv, Schmugglerin, Slum-Göre, …
- **Horror / Mystery**: Archäologin, Callcenter-Angestellter, Drogenfahnderin, Erbe Schottischen Adels, Firmenerbin, Krimiautor, Mafia-Geldeintreiber, Mystiker, Sektenwerberin, Yoga-Kursleiterin, … (weitere: Die Welt hinter der Welt, S. 373)

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

6 **Typisch für Menschen**. Die Liste ist generisch und vor allem für Menschen geschrieben. Weitere Vorschläge findet ihr bei den Welten (ab S. 257) und Konvertierungen (ab S. 413).

7 **Cyberpunk**. Berufe, die im EWS 2.6 noch Cyberpunk waren, sind in der Jetzt-Zeit aufgegangen. Unsere Welt hat sich verändert.

- **Science-Fiction**: Raumpilotin, Marinesoldat, Maschinistin, Xenologe, Kolonistin, Botschafter, Psychologin, Freihändler, gestrandete Weltenspringerin, … (weitere: Technophob, S. 257)

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

Die nächsten Schritte

Mit Beruf oder Herkunft hast du eine Grundvorstellung deines Charakters. Jetzt gestaltest du sie aus. Das EWS nutzt dafür Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen, persönliche Ausrüstung und Besonderheiten. Stell dir für deinen Charakter die folgenden Fragen (S. 30). Wann immer du mit *Ja* antwortest, lies den entsprechenden Abschnitt, um Einzelheiten festzulegen. Die Abschnitte enthalten jeweils eine Beschreibung und Beispiele, aus denen du Inspiration ziehen oder einfach wählen kannst. Anzahl und Stärke der Werte sind durch eure gewählte Machtstufe begrenzt:[8] Ein **starker Wert** kostet **einen Punkt**, ein **überragender Wert** kostet **drei**.[9] Markiert **starke Werte mit +, überragende mit ++**.[10]

- *„Habe ich etwas gelernt, das nicht Teil meines Berufes ist? Habe ich ein Hobby?"* Wenn ja,

8 **Werte sind bindend**. Die Werte helfen, gemeinsames Spiel zu organisieren: ihr könnt alle darauf vertrauen, dass deine Figur den Werten entspricht, die auf deinem Blatt stehen. Sie geben Kontinuität und Verlässlichkeit durch konkrete Ausgestaltung mit direktem Einfluss auf die Situation. Der Abschnitt Steigern und Schieben enthält Regeln zum Ändern deiner Werte (ab S. 161).

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

10 **Stärkere Werte**. Kosten für Werte über ++ hinaus stehen im Kapitel Zahlen für die Werte (S. 66).

dann ist das eine Fertigkeit (S. 35). Fertigkeiten sind gelerntes Können.

- *„Kann ich in meinem Beruf etwas besonders gut? Beherrsche ich eine Technik einer Fertigkeit besser?“* Wenn ja, dann ist das eine Spezialisierung (S. 37).
- *„Steche ich aus der Masse durch etwas hervor, das alle haben, in dem ich aber deutlich besser bin? Gibt es etwas, auf das ich mich besonders stütze? Bin ich stärker, schneller, schöner, intelligenter . . . ?“* Wenn ja, dann ist das eine Stärke (S. 40).
- *„Gibt es etwas, über das ich immer wieder stolpere?“* Wenn ja, ist das eine Schwäche (S. 43). Schwächen zu haben ermöglicht dir, zusätzliche Werte aus den anderen Bereichen zu wählen.
- *„Besitze ich einen bestimmten Gegenstand, der fast ein Teil von mir zu sein scheint?“* Wenn ja, dann ist das besondere Ausrüstung (S. 47). Wenn du sie wählst, kannst du sicher sein, dass du den gewählten Gegenstand fast immer zur Hand hast. Waffen oder Rüstungen über der Norm solltest du als besondere Ausrüstung wählen.
- *„Kann ich etwas, das nur wenige können, das nicht einfach lernbar ist?“* Wenn ja, dann ist das eine Besonderheit (S. 53). Besonderheiten decken alles ab, was von den anderen Punkten nicht erfasst wird.[11]

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

Normale Leute: der durchschnittliche Mensch auf der Straße hat eine *Stärke*, einen *Beruf* und eine *Spezialisierung*. Dazu kommt entweder eine zweite *Stärke*, ein Hobby als *Fertigkeit*, eine *Besonderheit* oder ein wichtiges Besitzstück als *Ausrüstung*.
Perfekte Angestellte unter normalen Leuten haben nur einen *überragenden Beruf* (für 3 Punkte) und eine *Spezialisierung* darin. Die fehlende Stärke macht sie labil.
Beispiele:

- Melanie
  + Faul „das geht auch leichter“
  Büroangestellte + (9)
  → Akten suchen + (13 / 14)
  — Soziologie + (12 / 13)
- Jonatan
  Überragender Ersthelfer ++ (12)
  → Drogenopfer sichern + (16/16)

Wenn du deine Werte gefunden hast[12], schreibst du die entsprechenden Zahlenwerte auf, wie im Kapitel Zahlen für die Werte beschrieben (S. 66). Auf sie kannst du würfeln, um zu sehen, ob etwas klappt.

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

Damit ist der mechanische Teil der Erschaffung dann **abgeschlossen**. Alles weitere ist Unterstützung zum Spielen.

Als Unterstützung zum Spielen wählst du deine Grundantriebe (S. 69) 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 sympathisch?“* (S. 73). Schlussendlich schreibst du deinen Namen auf (S. 79), wie du aussiehst (S. 85) und was für Kleidung du trägst (S. 90). Damit ist dein Charakter fertig. Macht euch noch Notizen zu den Anderen in der Runde (S. 105), und dann spielt![13] Wie das Spiel selbst funktioniert, steht im Kapitel Ablauf des Spiels (S. 109).

13 **Spielt**! Dafür lest ihr dieses Buch schließlich.

Wege zur Erschaffung: wir zeigen einen von fünf Ansätzen, um einen Charakter zu erschaffen:

> *„Was mache ich?“* Von dem Beruf zu Fertigkeiten und Spezialisierungen. Dann zu Stärken und Schwächen und zu Besonderheiten.

Die anderen vier Wege sind:

> *„Wie bin ich?“*: von Stärken und Schwächen zu Besonderheiten, Beruf und Fertigkeiten.
>
> *„Was bin ich?“*: von Besonderheiten zu Stärken und Schwächen, Beruf und Fertigkeiten.
>
> *„Was kann ich?“*: von Fertigkeiten zu Beruf, Stärken und Schwächen und Besonderheiten.
>
> *„Welche Rolle habe ich in der Gruppe?“*: passt die Vorlagen der Beispielwelten (S. 257) und Konvertierungen (S. 413) an. Ein guter Ansatz, um eine Vorlage zu individualisieren, ist: *„er ist ein Ranmex-Pilot, aber ...“* oder *„sie ist eine Anarchistische Hackerin, und ...“*

Fertigkeiten

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

Wie Berufe sind Fertigkeiten gelerntes Können. Sie sind bei gleichem Einsatz stärker, aber deutlich enger begrenzt. Eine Köchin lernt in ihrer Ausbildung nicht nur kochen, sondern auch die Koordination eines Teams, Zeitplanung und Organisation der Küche. Und sie kennt die verschiedensten Zutaten, Sauberkeits- und Gesundheitsvorschriften, usw.[14] Doch wer ähnlich viel Zeit gezielt investiert, um einfach nur kochen zu lernen, kann ein Essen zubereiten, das das eines Kochs an Geschmack weit übertrifft. Allerdings investieren nur wenige so viel Zeit in ihr Hobby wie in ihren Beruf.

Wenn nicht klar ist, ob ein Charakter für eine Aufgabe eine bestimmte Fertigkeit verwenden kann, entscheidet wer ihn spielt, 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. 161).

Wie bei Beruf und Herkunft sind auch typische Fertigkeiten grob nach Genre sortiert.[15, 16]

- **Fantasy**: Alte Sprachen, Aushorchen, Beobachten, Bequatschen, Fallenstellen, Falsch-

14 **Breiter aufgestellt**. Als Faustregel sollte ein Beruf mindestens 3 Fertigkeiten abdecken.

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

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

spiel, Feilschen, Fernkampf, Flötenspiel, Fährtensuchen, Geschichten erzählen, Holzarbeiten, Jagen, Kochen, Kräuterkunde, Lesen/Schreiben, Lügen, Nahkampf, Pflanzen sammeln, Reiten, Schleichen und Verstecken, Schlösser knacken, Schwimmen, Singen, Tanzen, Verführen, Wagen lenken, Wunden versorgen, … (weitere bei Den Neuen Landen, S. 359).

- **Jetzt-Zeit**: Anime-Serien, Archäologie, Begeistert erzählen, Buchhaltung, Bürokratie, Chemie, Computersicherheit überwinden, In der Kanalisation einer Stadt zurechtfinden, Drogen kochen, Einschüchtern, Elektronik, Fahrzeug reparieren, Feinmechanik, Feuerwaffen, Flirten, Französisch, Fußball, Gangpolitik, Gitarre spielen, Go, Im Netz suchen, Kampfsport, Kartenspiele, Kindererziehung, Komponieren, Leute mitreißen, Lügen, Parkour, Physik, Politisch diskutieren, Programmieren, Rollenspiele schreiben, Schach, Unterschriftenfälschung, Selbstdarstellung, Sicherheitstechnik, Soziologie, Straßenrennen fahren, Vornehme Umgangsformen, Welterfahrung, Wissenschaftliches Schreiben, Zeichnen, …
- **Horror/Mystery**: Entfesselung, Erotische Künste, Horrorliteratur des 20. Jahrhunderts, Kalligraphie, Kunstgeschichte, Leute beruhigen, Okkulte Gemeinschaften,

Opernstücke, Psychologie, Recherche, Rennen, Rituale, Rollenspiele leiten, Selbsthypnose, Verhören, Verschwörungstheorien, … (weitere bei der Welt hinter der Welt, S. 373).

- **Science-Fiction**: Antriebstechnik, Diplomatie, Fernkampf, Fliegen, Geschütze, Holovisualisierung, Kommunikationssysteme, Krabatu Urbatsu,[17] Lasertechnik, Massen aufwiegeln, Medizintechnik, Moderation, Musik, Politische Theorien, Provisorische Reparaturen, Selbstkontrolle, Taktik kleiner Einheiten, Xenobiologie, … (weitere bei Technophob, S. 257).

Die Sammlungen von Fertigkeiten folgen Genrekonventionen, so angepasst, dass sich durch ihre Wahl das Bild des Charakters schärft.[18] 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 anderes?

Oft werden diejenigen zu Köchen, die das Kochen lieben. Doch allzu leicht geht die Liebe zum Kochen im Tagesgeschäft unter. Ein

17 **Krabatu Urbatsu**. Artistischer Niederschwerkraft-Kampfsport für Raumstationen. Dank für diese wundervolle Idee an Howard Tayler (schlockmercenary.com).

18 **Anpassen**. Um eure Vorstellung von eurer Welt zu konkretisieren könnt ihr die Liste auf die passendsten Vorschläge eingrenzen und euch wichtige Fertigkeiten hinzuzufügen. Das erleichtert die Erschaffung und schärft eure Vorstellung der Runde, die ihr spielen wollt. Ihr findet anpassbare Listen im Quellarchiv dieses Buches als die Datei `liste-fertigkeiten.org`. Danach könnt ihr dieses Buch selbst generieren, um ein eigenes, für euch spezialisiertes Regelwerk schaffen und z.B. via print-on-demand drucken. Einzelheiten dazu findet ihr auf (1w6.org).

Koch jedoch, der sich seine Liebe erhält, erreicht leichter die höchste Kunst des Kochens, als ein Hobbykoch, weil seine vielfältigen beruflichen Kenntnisse der Küche ihn dabei unterstützen.

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

Beispiele für Spezialisierungen von Berufen:

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

Als weitere Beispiele kannst du die Liste der Fertigkeiten nutzen (S. 35): schau, welche davon zu deinem Beruf passen und ob eine darunter ist, in der du besonders gut sein willst.[19] Vielleicht eignet sich auch eine deiner gewählten Fertigkeiten eher als Spezialisierung deines

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

Berufes. In dem Fall mach sie einfach zu einer Spezialisierung.

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

Beispiele für Fertigkeits-Spezialisierungen:

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

Auch geeignet für Fertigkeits-Spezialisierungen sind Techniken, die normalerweise die Probe erschweren. Wenn die Spezialisierung ausreichend stark ist, dass sie die Erschwernis durch die Technik ausgleicht, hat der Charakter die Technik gemeistert: die besondere Technik fällt ihm so leicht wie anderen die einfache Nutzung der Fertigkeit.[20, 21]

[20] **Schrittweise lernen**. Diese Spezialisierungen geben große Vorteile, die oft die Situation entscheiden. Im Spiel können sie über Steigern und Schieben (S. 161) in kleinen Schritten gelernt werden. Die Erschaffung soll dagegen ein prägnantes Bild des Charakters zeichnen, das sich im Spiel mit Details füllt.

[21] **Stile**. Durch 1-3 Techniken könnt ihr Stile verschiedener Schulen eines Berufs abbilden. Kung-Fu der eisernen Faust hat „Knochenbrecher“ bei Schlägen auf Distanz, Wing Chun „Kettenschlag“ (weiter angreifen, solange du triffst), Ju-Jutsu „Fesselgriff“ (kein Schaden, Erschwernis 6 zum Entkommen), Aikido „Griffkonter“ (wenn dich jemand halten wil) und Tai Chi „Unerreichbare Nähe“ (verhindert Schläge auf Distanz).

Stärken

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

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

1. Prüfen, ob etwas einfaches klappt
   „Bin ich stark genug, um das Klavier umzuwerfen?“
2. Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen unterstützen
   „Ihre feine Nase erleichtert ihr in der Küche wundervolle Gewürzkreationen“ oder
   „Mit ihrer katzenhaften 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?“

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

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

Zu jeder Stärke gehört ein **Zitat**:[22] Etwas, das dein Charakter selbst sagt, oder etwas, das

andere über ihn oder sie sagen. Es konkretisiert die Stärke und erleichtert es dir, schnell in deinen Charakter einzusteigen. Schreib es unter die Stärke. Oft ist am Besten, was dir als erstes einfällt. Solltest du im Spiel eine passendere Idee haben oder dein Charakter sich ändern, kannst du das Zitat einfach ersetzen.

Wie auch die Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen kannst du Stärken selbst erfinden oder aus Vorschlägen wählen. Die folgende Liste enthält nur die Namen und ist wieder nach Genres aufgeteilt. Danach kommt eine kürzere Liste mit Beispielen für passende Zitate. Nehmt euch bei der Wahl der Stärken die Freiheit, sie so zu schreiben, wie sie eure Figuren am deutlichsten zeigen. Die meisten Beispiele in der folgenden Liste sind Adjektive (z.B. „charmant“), aber auch Substantive (wie „Grips“) oder Teilsätze („harter Hund“ oder „Lebt im Augenblick“) eignen sich. Wenn der Charakter dadurch greifbar wird oder euch klar vor Augen steht, ist die Stärke passend.[23]

Jede normale Stärke (+) kostet einen Punkt, überragende Stärken (++) kosten drei Punkte.

- **Fantasy**: Aufmerksamkeit, Eindrucksvolle Statur, Einfallsreich, Elegant, Feines Gehör, Feinfühlig, Flink, Furchteinflößend, Geschickte Hände, Gewandt, Groß, Gute Nase, Hinterhältig, Höflich, Klein, Leichtfüßig, Liebenswürdig, Rüstig, Scharfe Sin-

23 **Spezifisch**. Allgemeiner geschriebene Stärken sind nicht besser als spezifischere. Selbst für sehr obskure Stärken lässt sich erklären, wieso sie in bestimmten Situationen nützlich sind. Sie geben dem Charakter dabei aber mehr Farbe und machen ihn erinnerungswürdiger als generische Stärken. Es sei denn, die generischen Stärken sind die beste Beschreibung des Charakters.

ne, Schlau, Schön, Sehnig, Stark, Stolz, Stur, Taktgefühl, Unerschütterlich, Weise, Wortgewandt.

- **Jetzt-Zeit**: Achtsam, Aggressiv, Akkurat, Begeistert, Chuzpe, Deduktion, Durchtrainiert, Ego, Entschlossen, Entspannt, Erfahren, Faul,[24] Freundlich, Getrieben, Glaubwürdig, Gläubig, Grazil, Harter Hund, Integer, Lebt im Augenblick, Lustvoll, Lässig, Mitreißend, Raffiniert, Ruchlos, Sexy, Sportlich, Wachsam, Wohlwollend, Zornig.

- **Horror/Mystery**: Aggressiv, Aufmerksam, Belesen, Beobachtung, Bücherwissen, Fanatisch, Flinke Finger, Fröhlich, Gerissen, Harmlos, In sich ruhend, Intensität, Nervenstärke, Neugierig, Robust, Scharfsinnig, Seltsam, Sinnlich, Spitzfindig, Stoisch, Unberechenbar, Vorsichtig, Welt-Erfahren.
- **Science-Fiction**: Ausdauernd, Autoritätsperson, Balance, Behende, Charmant, Diszipliniert, Dominant, Finesse, Geduldig, Grips, Intuition, Organisiert, Reflexe, Respektgebietend, Selbstbeherrschung, Selbstbewusst, Verlässlich, Vertrauenerweckend, Witz, Zielgenau.

  Das Zitat zu der Stärke konkretisiert sie. Beispiele:
- Elegant: „Seine Füße scheinen zu schweben.“, „Als wäre er in die Welt der Reichen

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

und Schönen geboren.“ oder „Aus jeder ihrer Bewegungen spricht die kontrollierte Macht eines Raubtiers.“

- Höflich: „Das richtige Wort und ein Danke öffnen neue Türen“ oder „Niemals würde ich ein schmutziges Wort in den Mund nehmen.“
- Sehnig: „In seinen dünnen Armen liegt unerwartete Stärke“ oder „Auch wenn ich nicht danach aussehe, mich wirft nichts so leicht um.“
- Stark: „Wie ein Ochse“ oder „Frucht langen Trainings“
- Welt-Erfahren: „Ich habe schon alles gesehen“ oder „Die Welt ist ein seltsamer Ort.“

Schwächen

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

Schwächen sind die Stolpersteine im Leben des Charakters. Wie Stärken haben sie Namen und Zitate. Anders als Stärken wirken sie nur, wenn ein Trigger erfüllt ist. Dafür haben sie zusätzlich einen Satz, der diesen Trigger

beschreibt. Wann immer der Trigger erfüllt ist, besteht bei jedem Würfeln das Risiko, über die Schwäche zu stolpern und dadurch spektakulär, aber charaktertreu, zu scheitern.[25, 26] Im Gegenzug kann der Charakter für jede Schwäche einen weiteren Punkt auf andere Werte verteilen, für große Schwächen je drei 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%.[27]

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

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

- **Fantasy**: Blütrünstig, Dumm wie Brot, Ehrlich, Einfältig, Furchtsam, Hässlich, Höhenangst, Klein, Langweilend, Leichtgläubig, Lüstern, Nachtblind, Neugierig, Schlechter Ruf, Schwach, Taktlos, Tapsig, Unaufmerksam, Zwei linke Füße, Zwei linke Hände, Übermütig.

25 **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.

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

27 **Stolperwahrscheinlichkeit**. Wenn eine einfache Schwäche getriggert ist, stolperst du üblicherweise nach vier Proben darüber; über eine große Schwäche schon nach zwei. Du hast eine zehnprozentige Chance,

- **Jetzt-Zeit**: Angst vor Menschenmengen, Angst vor Schlangen, Arm, Faul, Genusssüchtig, Gierig, Missgünstig, Nachtragend, Naiv, Pyromanisch, Schnell frustriert, Schüchtern, Schuldgefühle, Schusselig, Schwer von Begriff, Schwerfällig, Schwerhörig, Selbstsüchtig, Unzuverlässig, Verfressen, Verstockt, Xenophob.
- **Mystery/Horror**: Abergläubisch, Angst vor Gewalt, Auffällig, Fanatisch, 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.[28, 29] Die folgende Liste gibt für ein paar Schwächen Beispiele möglicher Trigger und zeigt verschiedene Stile, wie ihr Trigger schreiben könnt:

- Unkonzentriert: „Wenn ich mich mehr als 5 Minuten auf eine Sache konzentrieren

dass dir eine einfache Schwäche erst nach 13 Proben auf die Füße fällt. Bei einer großen Schwäche sind es nur sechs Proben.

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

29 **Struktur**. Vorlagen für Trigger 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“.

muss“, „Wenn ich genau zuhören muss“ oder „Wenn ich einen Plan B habe“.

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

Wie Stärken brauchen auch Schwächen ein Zitat.[30, 31] Es hält konkret fest, was die Schwäche für dich bedeutet. Beispielschwächen (– bedeutet Schwäche, –– bedeutet große Schwäche):

- Tapsig -
  Trigger: ich werde geprüft oder bewertet.
  Zitat: Ich stolpere und sie lachen wieder.
- Faul -
  Trigger: wenn ich warte, wird es unnötig.
  Zitat: Will eigentlich lieber Musik hören.

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

[31] **Gesagtes**. Das ist etwas, das dein Charakter über sich selbst sagt, das er in einem Gespräch sagen könnte oder das andere über ihn oder sie sagen.

- Schusselig --
  Trigger: wenn Fremde zu Gast sind.
  Zitat: Sonst habe ich das immer dabei.

Ausrüstung

„Meinen Laptop habe ich immer zur Hand!“

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

„Habe ich als Tischler einen Hobel eingepackt?“

Ausrüstung deckt all die Dinge ab, die eine Figur dabei hat. Von Landkarten über Smartphones bis hin zu schwerer Artillerie. Sie wird auf drei unterschiedliche Arten gehandhabt:

- **Besondere Ausrüstung** ist Teil der Figur. Sie wird wie ein starker Wert gekauft. Der Spieler oder die Spielerin kann sicher sein, dass die Figur diese Ausrüstung fast immer zur Hand hat. Auch Waffen und Rüstung sind meist besondere Ausrüstung.
- **Erspielte Ausrüstung** ist mit Geld gekauft, gefunden oder auf andere Art im Spiel erhalten. Sie steht zur Verfügung, wenn nicht irgendetwas passiert, das das verhindert.[32] Anders als besondere Ausrüstung kann sie leicht gestohlen werden oder anderweitig verloren gehen.

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

- **Plausible Ausrüstung** deckt all die Kleinigkeiten ab, um die ihr euch nicht ständig kümmern wollt. Wenn ihr nicht sicher seid, ob die Figur etwas bestimmtes eingepackt hat, würfelt ihr eine Probe auf einen passenden Beruf oder Hintergrund.[33] Gelingt die Probe, gilt die Ausrüstung als erspielt, bis ihr wieder neu packt. Misslingt sie, dann schreibt euch etwas gerade Unnützes auf, das ihr stattdessen mitgenommen habt. Die Schwierigkeit legt die SL fest.[34, 35] Sie steigt für jede weitere Anwendung, bis ihr wieder in einer Situation seid, in der eure Figuren sich ausrüsten.

Während der Erschaffung musst du dich nur um besondere Ausrüstung kümmern. Was ihr schon vor dem Spiel gekauft haben könnt, hängt vor allem von dem gewählten Genre und der gewählten Welt ab.

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

Wenn ihr **Kämpfe** als mehrfache gezielte Wettstreite abhandelt (Kampf im Fokus), sind Waffen und Rüstungen gesondert gere-

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

34 **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).

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

gelt. Bis zu Schwert und Lederrüstung kosten sie zusammen einen Punkt[36], darüber hinaus zwei oder mehr. Ein Blaster und eine Zivilpanzerung kosten z.B. zusammen 5, ein Laserschwert 6. Einzelheiten findet ihr unter Waffen, Rüstungen und Schilde (S. 51) und im Abschnitt Kampf im Fokus (S. 145). Beispiele für besondere Ausrüstung:

- **Fantasy**: Edle Gewandung (1), Einbruchswerkzeug (1, Dietrich, Brecheisen, Seile usw.), Halsband des Wasseratmens (1), Händlerkarren (2), Kettenhemd (1), Kriegshammer (1), Kurzbogen und Lederrüstung (1), Langbogen (1), Last-Echse (1), Loyales sprechendes Schwert (3, kann warnen, Wache halten usw.), Pferd[37] (1), Schwert und Lederrüstung (1), Schwert und Schild (1), Streitaxt (1), Turm-Schild und Kurzspeer (2), Unsichtbarkeitsmantel (3, gewendet als normaler Mantel), Vertrautentier[38] (klein 1, hundsgroß 2, menschengroß 3, Sonderfähigkeiten +1 oder mehr[39]), Vollmacht des Grafen (1) oder des Königs (2) … (weitere Beispiele in den neuen Landen, S. 359).
- **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

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

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

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

39 **Falkendrache**. Beispiel für ein Vertrautentier: falkengroßer Drache, der ein Lagerfeuer anzünden kann: 2

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

- **Horror/Mystery**: Axt (1), Familien-Notrationen (1), Fokuskristall (1, Vorbereitung mit ihm erleichtert Proben für Magie um drei), Gefälschte Ausweise (2), Kettensäge (2), Kraftquelle (1, lässt kleine Rituale funktionieren), Okkulte Enzyklopädie (1), Revolver (1), Schrotflinte mit Salz (2, hilft vielleicht), Taschenuhr, die laut tickt, wenn sich magische Wesen nähern (1), Trainings-Set für magische Fähigkeiten (1, kann Selbst-Erfahrungen triggern) ... (weitere in der Welt hinter der Welt, S. 373).
- **Science-Fiction**: Automatische Schwebedrohne (1), Direkte Gehirncomputerschnittstelle (2, Proben auf Computerfertigkeiten um 3 erleichtert, erlaubt Wunden zu nehmen, um Misserfolge abzuwenden), Handblaster (3), Handlaser (1), Holo-Projektor (1, für Bilder bis Menschengröße, 3 für raumfüllende Bilder), Jagdgewehr (2), Kleine Nanitenfabrik (1 für die Herstellung beliebiger kleiner, einfacher Verbrauchsgegenstände, 3 für den Umbau Existierender, 6 für Gegenstände bis zu kleinen Handfeuerwaffen), Laserschwert (6), Logbuch-

Manipulations-Werkzeug (2), Persönlicher Assistent (1, Handy-„KI“), Schallprojektor (1, Waffentauglich: 3), Schallschwert (4), Sensor-Störfeldgenerator (1, für einen Raum oder Tisch), Vibroschwert (2), Vollkörperrüstung (3), Zivilpanzerung (2) … (weitere in Technophob, S. 257).

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

Beispiele für Waffen, Rüstungen und Schilde

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

Tabelle 2.1: Nahkampfwaffen mit Schaden

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

Tabelle 2.2: Fernkampfwaffen mit Schaden

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

Tabelle 2.3: Rüstungen mit Schutz

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

†: *8 gegen Kugeln, 2 sonst.*

Tabelle 2.4: Schilde mit Schildwert

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

Besonderheiten

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

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

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

Besonderheiten decken ab, was nicht auf andere Werte passt. Sie können entweder Vorteile sein, wie ein absolutes Gedächtnis, oder Nachteile, wie Magnet für Außergewöhnliches; Vorteile kosten Punkte wie Stärken, Nachteile geben Punkte wie Schwächen: 1 Punkt für + oder -, 3 Punkte für ++ / -- oder 6 Punkte für +++ / ---- (je nach Größe der erwarteten Auswirkungen). Beide 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 dage-

gen, z.B. „Hier funktioniert es nicht: sie sind Kaltblüter.“[40]

Besonderheiten können die Spezies beschreiben (z.B. Wut der Orks, Anpassung der Katzenmenschen, Flugfähigkeit der Geflügelten oder tragende Stimme der Echsenmenschen), besondere Fähigkeiten (z.B. schnelle Heilung, Magiebegabung oder Tierfreundschaft), persönliche Beschränkungen (z.B. einen Ehrenkodex oder fehlende Gliedmaßen) und vieles mehr. Wähle diejenigen, die die Auswirkungen deiner Idee am besten beschreiben. Wenn Dir eine Besonderheit fehlt, erfinde sie oder pass eine existierende an. Sprich sie mit deiner Gruppe ab.[41, 42]

40 **Die Welt gewinnt**. Da die Spielwelt in eurer Vorstellung lebt und nicht auf diesen Buchseiten, ist sie komplexer als die Regeln. Wenn sich beide widersprechen, entscheidet euch für die Welt.

41 **Kurzfassungen**. In den Beispielen hier stehen nur Besonderheiten, die sich in einem Satz beschreiben lassen (die Ausnahme von dieser Regel ist Magie, der ab Seite 177 ein eigenes Kapitel gewidmet ist). Es gibt viele weitere Möglichkeiten. Einige davon findest du bei den Welten (S. 257), auf der 1w6-Webseite (1w6.org) oder in dem Gurps®-, Fudge™- oder Fate™-Buch deiner Wahl. In Gurps® sind *alle* Besonderheiten im Kompendium 1 (Punch, 1996) zusammengestellt, allerdings bisher nur auf Englisch.

Vorteile

- 360°-Sicht (+: Du siehst immer alles um dich herum gleichzeitig)
- Affinität zu Magie (+: Magische Wesen fühlen sich in deiner Anwesenheit wohl, ++: Zauber sind in deiner Nähe leichter (Bonus von 3), alte Magie erwacht wieder usw.)
- Amphibisch (+: In Wasser und an Land gleich gut und schnell)
- Chamäleon (+: +3 für Verstecken, +6 wenn unbewegt)

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

42

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

Wettstreit gegen einen passenden Wert des Ziels. Wenn du gewinnst, kannst du die Gedanken des Ziels lesen (und verstehen) und wahrnehmen, was das Ziel wahrnimmt)

- Gedankenverbindung (+: Du kannst binnen 5 Minuten geistigen Kontakt mit einer willigen Person herstellen, die in deiner Nähe ist oder mit der du bereits geistigen Kontakt hattest, und für den Rest des Tages die Gedanken dieser Person lesen und ihr Gedanken übermitteln, ++: mit bis zu 13 Leuten, du kannst Leute miteinander verbinden, +++: bis zu 150 Leute (ein Dorf), 4+: bis zu 10k, 5+: 1 Million, 8+: Ein Planet, 16+: eine Galaxie)
- Gefahrenvisionen (+: Wenn du während drohender, aber unbekannter Gefahr bei einer beliebigen Probe eine 6 würfelst, kannst du Visionen des Unheils erhalten oder sie ignorieren. Du entscheidest entweder den guten Wurf zu nutzen und nur ein schlechtes Gefühl zu haben oder den Wurf als -10 zu werten und dafür Visionen der Gefahr zu sehen. Sollte die SL nicht daran denken, erinnere sie daran, wenn du eine 6 würfelst. Wenn es keine Visionen gibt, behältst du den guten Wurf)
- Gefälschte Zweit-Identität (+)

- Geisterempathie (+: Du kannst dich in Geister einfühlen und deine Sozialfertigkeiten funktionieren mit Geistern wie mit Menschen)
- Gesang, der über Tagesreisen trägt (+: nicht laut, trägt aber weit)
- Heiler/Heilerin (+: Du kannst Wunden heilen. Würfle gegen 6 plus 3 pro Wunde des Ziels, +6 pro kritischer. Erfolg heilt eine Wunde oder lässt eine kritische zu einer normalen werden, und das Ziel kann zusätzlich am nächsten Tag eine Heilungsprobe würfeln, die um deine Differenz zum Mindestwurf erleichtert ist. Bei Misserfolg erhältst du eine Wunde, die binnen eines Tages heilt. Heiler können keine durch Heilung verursachten Wunden heilen)
- Kampfreflexe (+: Würfe gegen Überraschung im Kampf sind um 3 erleichtert, Angriffe gegen Dich in der Dunkelheit bekommen einen um 3 verringerten Bonus; kann zu Überreaktionen führen)
- Kampfrhythmus (+: Du behältst Überblick und Initiative im Kampf. Abzüge für Überzahl sind um 3 verringert; ++: Um 6; +++: Absoluter Rhythmus: Um 9 verringert.[43])
- Kann fliegen (+: Gleitflug mit bis zu 2x Laufgeschwindigkeit, braucht Aufwind, ++: echter Flug bis 3x Laufgeschwindigkeit)

43

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

- Kann mit Pflanzen sprechen (+: im Rahmen dessen, was und wie eine Pflanze fühlt, ++: Als wären die Pflanzen Menschen),
- Kann mit Tieren sprechen (+: im Rahmen des Verständnisses der Tiere; Keas, Schweine, Delfine und Tintenfische verstehen sehr viel, ++: Als wären die Tiere Menschen)
- Landet immer auf den Füßen (+: Bis 5 Meter Sturz bleibst du dabei unverletzt, ++ bis 20 Meter, du kannst bei 50 km/h aus dem Auto springen und „auf“ einem Straßenschild landen)
- Magiedilletant (+: beherrscht nur einen Zauber, der Zauber wird als Fertigkeit gekauft. Zauber: S. 184)
- Magieresistenz (+: Zauber mit dir als Ziel sind um 3 Punkte erschwert, ++: um 6 Punkte erschwert, du kannst nie Magie lernen, +++: Um 9 erschwert, deine Berührung kann Verzauberungen zerstören und Artefakte zeitweise inaktivieren)
- Medium (+: Du kannst bei bestandener fordernder Probe (12) in Trance fallen und zu einem Werkzeug von Geistern werden)
- Muss nicht atmen (+)
- Nachwachsende Körperteile (+: Kleine Körperteile wachsen dir nach, z.B. Ohren

oder Finger, ++: Auch große und komplexe wachsen nach, z.B. Augen und Beine, sobald deine Wunden geheilt sind)

- Perfekter Gleichgewichtssinn (+: Du stolperst nie ohne Grund und hast einen Bonus von 6, um es zu vermeiden, umgeworfen zu werden)
- Person in Besitz nehmen (+++: Du kannst mit einem gewonnenen Wettstreit gegen deren höchsten Wert deinen Geist in eine andere Person in Sichtweite übertragen und deren Geist unterdrücken. Du erfährst dabei allgemeine Informationen wie den Namen oder den Wohnort. Wenn du den Körper verlässt, erwacht das Ziel wieder. 4+: Du hast Zugriff auf die Erinnerungen des Ziels und kannst beliebig Punkte verschieben (siehe Steigern und Schieben, S. 161), um dessen Fertigkeiten, Berufe und Spezialisierungen zu kopieren)
- Photographisches Gedächtnis (+)
- Rasiermesserscharfe Nägel (+: Schaden 3)
- Rechengenie (+: Du kannst komplizierteste Berechnungen im Kopf ausführen, schneller als die meisten Computer)
- Reich (+: Das Fünffache des üblichen Vermögens, kann immer mal wieder größere Ausgaben machen, ohne sich Sorgen zu machen, ++: das Hundertfache)

- Schattengestalt (++ : Du kannst zu einem Schatten werden und dich wie ein Schatten bewegen, aber nicht durch Sonnenlicht, und du kannst in dieser Form nichts halten, +++: Du kannst Objekte, die du trägst, mit dir in Schatten verwandeln und wieder zurück. Auch wenn du sie loslässt, verwandeln sie sich zurück)
- Schnelle Heilung (+: Würfle einmal pro Tag auf Heilung statt nur einmal pro Woche, ++: Würfle einmal pro Stunde, +++: einmal pro 5 Minuten, 4+: Einmal pro 15 Sekunden, 5+: Einmal pro Sekunde)
- Schnellere Fortbewegung (+: du kommst in deiner üblichen Umgebung zweimal so schnell voran, ++: 6x so schnell)
- Schwert-Tanz (+: Schwert-Magie der Elemente, beschrieben auf S. 177)
- Spinnenlauf (+: Du kannst an Wänden oder Decken entlanglaufen)
- Stören (+: Du kannst einen bestimmten Sinn in 2 m Radius blockieren, z.B. durch Dunkelheit oder weißes Rauschen; du kannst Leute innerhalb der Zone ausnehmen, ++: Die Blockade ist nicht zu bemerken; Beobachtenden kann auffallen, dass etwas verschwindet, aber sie sehen keine Zone der Dunkelheit o.ä.)

- Tragende Stimme (+: Du kannst 100 Leute auf einem Platz übertönen, bei passender Erklärung Bonus von 3, ++: Wenn du willst ist deine Stimme über eine Stunde Fußweg zu hören, Bonus von 6, +++: über mehrere Tagesreisen zu hören, Bonus von 9)
- Trinkfest (+)
- Tödliche Stimme (+: Du kannst die Stimme auf eine einzelne Person richten, Angriff mit Schaden 6; wenn das Opfer seine Ohren verstopft nur Schaden 1)
- Unerschütterlich (+: Du bleibst immer freundlich und höflich, egal was die Welt dir auch entgegenwirft. Wenn du eine psychische Wunde nimmst, statt dem Willen eines oder einer Anderen oder deinen Gefühlen nachzugeben, gilt die Wunde sofort als behandelt. Selbst zutiefst traumatisiert bleibst du freundlich und höflich)
- Unverschämtes Glück (+: einmal pro Spielabend kannst du einen Wurf wählen, für den 2 und 4 als gewürfelte 6 gelten, eine echte 6 als 12; bei 1 oder 3 kannst du eine Person in unmittelbarer Nähe wählen, deren nächster Wurf eine 5 sein wird. Bei einer gewürfelten 5 hast du selbst -10)
- Verbesserte Zeitwahrnehmung (++: Du bist immer zuerst dran und hast immer Zeit nachzudenken, +++: 2 Handlungen pro

Runde, gibt Vorteile wie eine Überzahl von eins)

- Verbesserter Grundwert (+: Eine Stärke ist 3 Punkte höher, gibt 1 Punkt mehr Bonus und hat eine um 1 erhöhte Schwelle, ++: 6 Punkte höher, +2 Punkte Bonus und +2 Punkte Schwelle, +++: 9/3/3; nur als Besonderheit einer Spezies oder großen Gruppe mit ausgleichenden Schwächen, nicht pro Individuum)
- Verrückte Erfindungen (++: Du kannst binnen Stunden Prototypen basteln, die bei anderen Jahre an Entwicklungszeit brauchen; benötigt auch eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf)
- Viele Kontakte (+: Die SL würfelt für jeden neuen Ort. Je nach Augenzahl, kennst du jemanden, der oder die: 6 dir gerne hilft, 2/4: von dir überzeugt werden kann, zu helfen, -3/-1: deine Hilfe will, -5: dich verraten will)
- Wundresistenz (+: Deine Schwelle für körperliche Wunden ist einen Punkt höher, egal welche Stärke du dafür nimmst, ++: 2 Punkte, +++: 3 Punkte)

Nachteile

- Amnesie (−: Du erinnerst dich an nichts und weißt nicht, was du kannst. Während

du mehr und mehr von deiner Vergangenheit und deinen Fähigkeiten wiederfindest, musst du den Nachteil wegkaufen wie in Steigern und Schieben beschrieben, S. 161)

- Arm (–: Ein Fünftel des üblichen Vermögens)
- Berserker (–: Wenn du eine Wunde erhältst oder ein geliebtes Wesen eine Wunde erhält, musst du eine fordernde Probe auf einen passenden Wert würfeln. Schlägt sie fehl, verfällst du in einen Berserkerrausch: Du musst den nächsten Feind unkontrolliert angreifen, erhältst aber keine Wundabzüge. Wann immer du eine 6 würfelst, kannst du entscheiden, den Berserkerrausch zu verlassen, ––: Du wirst zusätzlich zum Berserker, wann immer du in einer Stresssituation eine 5 würfelst)
- Bluter (––: Jede Wunde verursacht, bis sie verbunden ist, eine weitere Wunde pro Minute durch Blutungen. Kritische Wunden verursachen auch nach dem Verbinden eine weitere Wunde pro Tag. Sie können nur im Krankenhaus, durch erfahrene Heiler oder durch Magie geheilt werden)
- Braucht seltene Nahrung (–: z.B. Menschenblut)
- Chronische Schmerzen (–: Wann immer du zwei 5er würfelst (also -10), durch-

zucken dich schreckliche Schmerzen und bleiben für mindestens drei Stunden. Die Schmerzen geben dir einen Abzug von 3 auf alle Würfe, −−: die Schmerzen treten bei jeder gewürfelten 5 auf und geben 6 Punkte Abzug)

- Ehrenkodex (−: Du folgst einem strengen Set an Regeln, z.B. die Regeln der Ritterlichkeit, des Gentlemans oder der Askese. Diesen Kodex zu brechen verursacht dir eine psychische Wunde, die deine Selbstzweifel, deinen Selbsthass und deine Zerrissenheit widerspiegelt. Einen Grundpfeiner des Kodexes zu brechen verursacht dir eine kritische psychische Wunde)
- Erschreckt Tiere (−: Sie werden in deiner Nähe panisch oder aggressiv)
- Fanatiker/Fanatikerin (−: Du glaubst an etwas, das du vor alles andere stellst, selbst vor dein eigenes Leben. Beispiel: Religion, Weltfrieden, den König, deine Familie. Du erhältst drei Punkte Erleichterung für jeden Wurf, bei dem es darum geht, deiner Ideologie treu zu bleiben. Deiner Ideologie zuwiderzuhandeln verursacht dir eine kritische psychische Wunde)
- Farbenblind (−)
- Gutgläubig (−: Lügen zu entdecken ist um 6 erschwert, allerdings weißt du, dass das

so ist. Das hilft dir nicht gleich, aber du kannst im Nachhinein merken, was passiert ist, −−: Du glaubst wortwörtlich alles, was man dir sagt, solange es irgendeine Erlärung für die Diskrepanz zwischen dem Gesagten und deiner Erfahrung oder Warnehmung gibt)

- Magnet für Außergewöhnliches (−: du ziehst Seltsames an, egal ob gut oder schlecht)
- Pech (−: Die SL wirft dir einmal pro Spielabend einen unglücklichen Zufall entgegen, und wenn irgendetwas Unglückliches passiert, trifft das meistens dich, −−: Du bist verflucht und alle schlechten Zufälle treffen dich und vor allem dich, ständig. Sollte irgendetwas zufällig zu deinem Vorteil sein, 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,[44] oder ein Kind, das zu Hause auf dich wartet, −−: Ein Kind, das mit dir reist)
- Tierhaft (−: Du handelst und fühlst wie ein wildes Tier. Du kannst hochintelligent sein, aber du bist anders als Menschen)
- Todesaura (−: Kleine Tiere und Pflanzen sterben in deiner Nähe. In Armreichwei-

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

te sterben Fliegen binnen Sekunden und Eichhörnchen binnen Minuten)

- Verschlechterter Grundwert (Eine Art von Werten ist deutlich niedriger; z.B. körperlich schwach oder sozial gehandicapt; reduziert die Werte aller passenden Stärken. –: Zahlenwert -3, Schwelle -1, Bonus minus 1, –– : -6/-2/-2, –––– : -9/-3/-3)
- Wahnvorstellungen (–: Du glaubst unerschütterlich an etwas, das einfach falsch ist, und es ist offensichtlich für alle, die mehr als eine halbe Stunde Zeit mit dir verbringen)
- Wut (–: Wenn dich etwas aufregt, verlierst du alles andere aus dem Blick)

Zahlen für die Werte

Auf was würfle ich jetzt?

In der Einleitung haben wir versprochen, dass ihr würfelt, um Geschichten die Unwägbarkeit selbst erlebter Abenteuer zu geben. Hier schreiben wir die Zahlen dafür auf: Werte, auf die ihr würfelt.

Wir fangen wieder mit den **Berufen** an. Ein starker Beruf gilt als +, ein überragender als ++. Der Zahlenwert des **Berufes** ist 6 plus 3 pro +. Ein Beruf auf + hat also den Zahlenwert 9, auf ++ den Zahlenwert 12, auf +++ 15

und auf ++++ 18. Trage für jeden deiner Berufe die entsprechende Zahl als *Wert* ein. Auf diesen Wert würfelst du, wann immer du etwas versuchst, das zu deinem Beruf passt und zu dem du keinen höheren passenden Zahlenwert hast. Wenn du *eine* zur Probe passende Stärke hast, gibt sie dir für diese Probe pro Plus einen Punkt Bonus auf den Beruf.

Fertigkeiten funktionieren ähnlich wie Berufe, mit zwei Unterschieden: sie bekommen Unterstützung durch bis zu zwei Stärken und ihr Zahlenwert ist 3 Punkte höher.[45] Wähle für jede Fertigkeit bis zu zwei deiner Stärken und schreibe sie dazu. Auf sie stützt du dich, wenn du die Fertigkeit nutzt.[46] Der Grundwert der **Fertigkeit** ist 9 plus 3 pro +. Also bist du mit + bei 12, mit ++ bei 15, mit +++ bei 18 und mit ++++ bei 21. Der Effektivwert der Fertigkeit ist ihr Grundwert plus 1 pro + in den Stärken, auf die du dich bei der Fertigkeit stützt.

Spezialisierungen funktionieren wie Fertigkeiten, mit einem Unterschied: sie bauen auf einem Beruf oder einer Fertigkeit auf und erhöhen deren Grundwert für ein eng umrissenes Spezialgebiet. Wähle wie bei den Fertigkeiten bis zu zwei 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

45

Engeres Gebiet. Im Austausch für ihren höheren Wert haben Fertigkeiten ein deutlich begrenzteres Einsatzgebiet als Berufe. Einzelheiten findest du im Kapitel Fertigkeiten auf Seite 35.

46

Stärken tauschen. Du kannst Stärken tauschen, die eine Fertigkeit stützen, wann immer du die Fertigkeit erhöhst, z.B. durch Steigern oder Schieben (S. 161), selbst dann, wenn sich dadurch der Grundwert nicht ändert.

der Grundwert plus 1 pro + in den die Spezialisierung stützenden Stärken.[47]

Die **Stärken** haben jeweils einen Zahlenwert und eine Schwelle. Der Zahlenwert ist 12 plus 3 pro +. Die Schwelle ist 4 plus 1 pro + (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.[48]

	+	++	+++	++++	+++++
Beruf	9	12	15	18	21
Fertigkeit†	12	15	18	21	24
Spez.†	+4	+7	+10	+13	+16
Stärken	15	18	21	24	27
- Schwelle	5	6	7	8	9
Preis	1	3	6	10	15

†: *Spezialisierung: Plus 1 pro + in bis zu zwei gewählten Stärken.*

Nun musst du nur noch Schaden und Schutz deiner typischen Waffe und Rüstung eintragen, dann ist deine Figur von den Werten her spielfertig.[49]

Und damit kommen wir zum letzten Schritt: du weißt, was deine Figur kann. Jetzt legst du fest, **was sie will**.

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

48 **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.

49 **Spielfertig**. In rein taktischen Runden könnt ihr mit diesen Werten direkt starten.

Kapitel 3

Charaktere verkörpern

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

Ein Charakter im Rollenspiel ist mehr als eine Figur auf einem Spielbrett. Charaktere sind Personen, die für euch zum Leben erwachen können; in deiner eigenen Vorstellung („was will mein Charakter“) und in der Wahrnehmung deiner Gruppe.

Antriebe

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

Du hast festgelegt, was du schaffen kannst. Jetzt ist es Zeit, deine Vorstellung dessen zu fixieren, was dich bewegt — und was dich ins Abenteuer bringt.[1] Anders als bei den Werten ist hier nichts besser oder schlechter. Du musst keine Punkte dafür ausgeben, und du kannst es ändern, wenn du merkst, dass es damit deiner Vorstellung deines Charakters besser entspricht. Sprich es nur mit deiner Runde ab.

Als erstes wähle deine Grundantriebe. Wähl für jeden der Bereiche *Ich will*, *Ich brauche* und *Ich bin* einen Antrieb aus der entsprechenden Liste. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, würfle dreimal (1 bis 6). Wenn die Antriebe sich im Spiel als falsch erweisen, kannst du sie immer noch ändern.

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

Tabelle 3.1: Grundantriebe

Ich will	Ich brauche	Ich bin
Wohlstand	Kreativität	genussvoll
Ansehen	Souveränität	leistungsstark
Sicherheit	Abwechslung	einflussreich
Gerechtigkeit	Tradition	bescheiden
Toleranz	Anpassung	fürsorglich
Erhaltung	Regeltreue	zuverlässig

Ich will	Ich brauche	Ich bin
Wohlstand	Kreativität	genussvoll
Ansehen	Souveränität	leistungsstark
Sicherheit	Abwechslung	einflussreich
Gerechtigkeit	Tradition	bescheiden
Toleranz	Anpassung	fürsorglich
Erhaltung	Regeltreue	zuverlässig

Ich will: Für welches Ziel kämpfst du?

Ich brauche: Was lenkt dein Handeln?

Ich bin: Wie willst du sein?

Diese Grundantriebe sind, was deinem Charakter Kraft gibt. Wenn er Schicksalsschläge verwinden muss, kann er sich auf sie zurückziehen. Doch sie können auch miteinander in Konflikt geraten oder du kannst gezwungen sein, zwischen der Gruppe und einem Grundantrieb zu entscheiden. Das liefert dann den Stoff der großen Heldenepen oder Tragödien.[2]

[2] **Menschen**. Die Grundantriebe sind für Menschen gewählt (sie stammen aus dem „Lebe Balance“ Programm der AOK, das sie von Schwartz (1997) 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 drei Beispiele. Dadurch machst du die Antriebe der Wesen leichter begreifbar. Beispiele findest du bei Technophob (S. 257).

Fragen

Nach dem Konfliktmotor — die Antriebe widersprechen einander oft[3] — kommt der Zusammenhalt. Setzt euch dafür in der Runde zusammen. Solltet ihr eure Charaktere vor dem Spielabend selbst erschaffen, dann erledigt diesen Teil erst am Anfang des Spielabends. Du brauchst Antworten auf drei Fragen:

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

Passt die Antworten der verschiedenen Charaktere in der Gruppe auf diese drei Fragen gemeinsam an, so dass sie damit zusammen Abenteuer erleben werden und wollen. Solltet ihr Schwierigkeiten haben, schaut euch eure Grundantriebe an, wählt aus einer der folgenden Listen oder würfelt dreimal und passt das Ergebnis an.[4]

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

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

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Aus der Gosse entkommen	Einziger Ort mit Freunden	Fröhlich und optimistisch
2	Alte Geheimnisse suchen	Begleitung zu dunklen Orten	Sieht in allen ihr Potenzial
3	In Ungnade gefallen	Sinn statt Macht	Genießt das Jetzt
4	Sucht nach Abenteuern	Hier gibt es Spannung	Steht immer zur Gruppe
5	Auf der Suche nach Reichtümern	An etwas Großem dran	Akzeptiert keine Übervorteilung
6	Mit Schutz von Prinzessin oder Prinz betraut	Freunde zu verlieren würde verletzen	Erfüllt die Aufgabe, was es auch kostet

Tabelle 3.2: **Antworten auf die drei Fragen für Fantasy**

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Geheimnisse der Schattenrösser	Einer der Ansätze muss weiterführen	Voller Ideen für gemeinsamen Spaß
2	Rache für meine Tochter	Sie akzeptieren mich	Stellt sich stets vor Freunde
3	Ich will Detektivin sein	Ohne ihre Aufträge pleite	Bleibt immer höflich
4	Nichts besseres zu tun	Ohne sie wäre es dröge	Liebenswürdig seltsam
5	Auftrag meiner Kommune	Hier habe ich Freiraum	Offen für alles
6	Es ist mein Job	Ohne mich wären sie verloren	Ehrlich, offen und vernarrt in ihren Beruf

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

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Besessen von dem Unverstandenen	Rest der Welt ist mir fremd	Völlig begeistert selbst von kleinsten Spuren
2	Wieder Sinn in der Arbeit	Frischlinge nie allein lassen	Erzählt obskure Theorien
3	Führe Arbeit privat fort	Was wir tun ist wichtig	Loyal in jede Konsequenz
4	Suche Wahrheit über Verschwundene	Sie kennen meine Vergehen	Bekämpft das Übel, nicht dessen Werkzeuge
5	Diese Geheimnisse lassen sich mit Geld nicht kaufen	Was würden die zu Hause von mir denken	Zollt den anderen den tiefsten Respekt
6	Eigentlich Urlaub machen	Mit ihnen lebe ich	Kindlich naiv

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

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Ich wollte das All sehen	Zahlte nicht, jagen mich	Kämpft für was er will: Uns
2	Werde die beste Kämpferin	Hier finde ich immer Herausforderungen	Ihre Begeisterung strahlt aus ihr heraus
3	Werde die Piraten führen	Ich brauche ihre Kraft und Verschwiegenheit	Er wird uns verraten. Das wird spannend
4	Ich wollte immer Teil etwas Größeres sein	Hier kann ich etwas bewegen	Kämpft wirklich für das Wohl allen Lebens
5	Krisen zeigen das wirkliche Wesen	Sie alle sind spannend	Liebt die anderen mit ihren Schwächen
6	Wurde fallen gelassen	Mein neues Leben erhalten	Uns bedingungslos loyal

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

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

Die Vorderseite: Bild, Beschreibung, Darstellung

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

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

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

In Marotte / Requisite / Haltung / . . . [5] und den typischen Ausspruch schreibst du etwas, das den anderen in deiner Runde und dir selbst zeigt, dass du jetzt deinen Charakter spielst. Vorschläge für diese und die weiteren Teile der Vorderseite findest du in den Kapiteln Name und Darstellung (S. 79), Aussehen und Kleidung (S. 85) und Prägende Erlebnisse und Notizen zu eurer Runde (S. 105).

Name und Darstellung

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

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

Wenn du schon eine Idee für einen passenden **Namen** hast, nutze sie.[6] Sollte dir die Wahl des Namens schwerfallen, wähle ihn aus einer der folgenden Listen — oder aus den ent-

5

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

6

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

sprechenden Listen bei den Welten (S. 257). Fühl dich frei, Vor- und Nachnamen zu mischen. Achtet darauf, dass keine zwei Namen mit dem gleichen Laut anfangen.[7]

Tabelle 3.6: Beispiele für Namen

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

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

Tabelle 3.7: Beispiele für Namen, ff

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

„Zwei Worte“ ist, was auf deinem Namensschild stehen könnte; wie dich Freunde oder Feinde vorstellen würden, dein persönlicher Archetyp, oft einfach ein Adjektiv mit deinem Beruf. Sag zu dir selbst, „Ich bin ein ...“ oder „Ich bin eine ...“. Wenn deine zwei Worte hier passen, hast du sie gut getroffen.[8] Beispiele:

Tabelle 3.8: Beispiele für „Zwei Worte“

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

Tabelle 3.9: Beispiele für „Zwei Worte“, ff

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

8 **Archetypen**. Wenn du eine Welt entwickelst, stell sicher, dass du sechs Archetypen benennen kannst, die die Essenz deines Spiels ausmachen. Diese Archetypen geben deinem Spiel Fokus; sie machen es greifbar.

Stichworte zur Darstellung geben dir einen konkreten Weg, um in deinen Charakter einzutauchen. In Tabelle 3.10 (S. 84) findest du viele Beispiele dafür. Du kannst daraus wählen oder ein Stichwort auswürfeln.

Wenn du ein Stichwort zu nah an deinem normalen Verhalten würfelst, würfle neu. Deine Runde sollte deine Figur von dir unterscheiden können. Würfle auch erneut, wenn etwas nicht passt oder wenn eine andere Figur in der Runde das Gleiche hat. Wenn du einen Dialekt beherrscht und es magst, deine Figur lustig darzustellen[9], kannst du sie mit einem Dialekt oder Akzent unvergesslich machen.

Der **typische Spruch** ermöglicht dir, auf einfachste Weise in deinen Charakter zu kommen. Er ist dein Signatursatz, ein Äquivalent zu „Schau mir in die Augen, Kleines“[10] oder „Ich brauche keine Waffen, ich habe Anwälte“. Wenn du ihn gefunden hast, nutze ihn. Der Klassiker ist: „Das wohl, bei Swafnir!“ Wenn du noch keinen hast, lass das Feld leer. Wenn du einen hast und nicht sicher bist, ob er passt, schreib ihn rein und probier ihn aus. Du kannst ihn immer ändern.

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

10 **Zu bekannt**. Zitate, die Leute zu sehr an bekannte Personen denken lassen, sind als typischer Spruch gefährlich. Sie können euch aus der Runde reißen und z.B. ein Gespräch darüber starten. Daher nimm das erste Zitat nur als Inspiration dafür, wie ein griffiges Zitat aussehen kann.

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

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

Tabelle 3.10: **Darstellung**: Würfle mit zwei Würfeln (Spalte und Zeile) und nutze das Stichwort zur Darstellung.
Beispiel: *Jana würfelt 4 und 6; Spalte 4 und Zeile 6. Sie nutzt also ein Gimmick: Tee trinken (geht auch mit einem Glas)*

Maße, Aussehen und typische Kleidung

Als nächstes kommen Daten, die oft nachgefragt werden: Alter, Größe, Gewicht, Haarfarbe usw. Wenn du willst, kannst du sie auswürfeln.[11] Die folgenden Vorlagen dazu gelten für Menschen. Andere Spezies findest du bei den Welten (S. 257).

Maße und Daten

- Spezies: Mensch.♀
- Alter: würfle zweimal und multipliziere die Augenzahlen. Addiere 15. Das Ergebnis liegt zwischen 16 und 51, sollte also für die meisten Ideen funktionieren.
- Größe: 170 cm ± W6×3 (würfle und multipliziere das Ergebnis mit 3. Ist die Augenzahl ungerade, ziehe das Ergebnis von 170 cm ab, sonst zähle es dazu). 155 - 185 cm.[12]
- Gewicht: Größe minus 100 ± W6×3 in kg (würfle wie bei der Größe). 40 - 103 kg.

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

11 **Wählen**. Du musst die Werte nicht würfeln. Zu wählen, was du willst, ist völlig legitim. Das Würfeln dient nur dazu, Zeit zu sparen und mehr Vielfalt zu haben.

12 **Weiterwürfeln**. Du kannst hier bei 5 und 6 weiterwürfeln; wie bei kritischen Erfolgen und Patzern. Damit könnt ihr auch 140 cm und 206 cm erhalten; eine von 100 Figuren sogar 125 cm oder 224 cm.

⚥ Geschlecht und Sexualität

Wenn ihr Beziehungen und Sexualität zu einem Teil eures Spiels machen wollt, ist die reine Wahl der verbreitetsten Geschlechter eine schwache Grundlage. Um etwas Aussagekräftigeres zu erhalten, könnt ihr sexuelle Orientierung und Eigenheiten wählen. Vorschläge findet ihr in Tabelle 3.11 (Seite 87).

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

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

Haut-, Haar- und Augenfarbe

Hautfarbe, Haarfarbe und Augenfarbe sind bei Menschen korreliert. Wenn du sie auswürfeln willst, würfle erst für die Hautfarbe wie bei Tabelle 3.12 beschrieben[13] und dann auf Tabelle 3.13 für Haar- und Augenfarbe.[14]

[13] **Regionen**. Um für eine spezifische Region zu würfeln, ohne neue Tabellen zu schreiben, wähle eine Hautfarbe. Dann würfle: -1/2 wählt die Farbe, -3 geht nach links, 4 geht nach rechts, -5 geht hoch, 6 geht runter.

[14] **Von Dilletanten**. Diese Korrelation ist aus verschiedenen Online-Quellen zusammengeklaubt und nur eine grobe Richtschnur für wirkliche Korrelationen zwischen verschiedenen Pigmenten. Solltet ihr Fachleute für Biologie und Genetik kennen, die sie korrigieren wollen, gebt ihnen bitte die Adresse ideen@1w6.org — nehmt die Korrelation als Bereicherung, aber bitte nicht als letzte Wahrheit! Auch wenn wir uns Mühe geben, ist 1w6® doch (noch) nicht so akribisch recherchiert wie Gurps®.

Tabelle 3.12: **Hautfarbe**: Beginne in der Mitte und würfle einmal. 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*: **Bronzefarben**. Für die **Haare** beginnt er in Zeile *2* und wirft eine 5. Er geht eins nach oben zu Zeile -1. Dann wirft er eine 6: Spalte -5/6: **Silbern**. Für die **Augen** beginnt er ebenso in Zeile *2* und wirft eine 4: Spalte 4: **Walnussbraun**.

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

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

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

Erscheinung und typische Kleidung

> *„There's an Elf in front of you. He is wearing a brown tunic and he has gray hair and …"* — The Dead Alewives (1996, Dungeons and Dragons, Satan's Game)

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

Zwei Werkzeuge hier helfen dabei: Tabellen mit leicht zu vermittelnden Adjektiven als Stichwort[15] und mehrere Tabellen mit markanten Kleidungstücken, die schnell ein Bild deines Charakters zeichnen. Mit beidem zusammen solltest du auch dann noch leicht deinen Charakter beschreiben können, wenn du gerade in einer völligen Schreibblockade hängst.

Überleg' dir ein **Stichwort** oder würfle wie für Hautfarbe (S. 88) auf das passende Genre aus den Tabellen 3.14, 3.15, 3.17 und 3.16

15 **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.

(S. 91). Weitere Beispiele findest du bei den Welten (S. 257).[16]

Tabelle 3.14: Stichwort für Fantasy

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

Tabelle 3.15: Stichwort für die Jetzt-Zeit

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

Tabelle 3.16: Stichwort für 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

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

Tabelle 3.17: Stichwort für Science-Fiction

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

Als **typische Kleidung** liefern die folgenden Tabellen (3.20, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27, 3.28, 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33, 3.34, 3.35 — S. 97 bis S. 104) mehrere zueinander passende Kleidungsstücke für die verschiedenen Genres.[17]

Wähle die zum Selbstbild des Charakters passende Tabelle. Würfle dann 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 und würdest herausrutschen, dann nimm das Feld in Zeile -5/6. Hiermit hast du die „oben“ getragene Kleidung: Jacken, Mützen, Brillen usw.. Sollte dir etwas anderes besser gefallen, wähle es und merk dir seine Zeile.

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

Gehe jetzt in die Tabelle **„unten“**. Du beginnst in der Zeile, die du in der Tabelle „oben“ gewürfelt hast.[18] 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 zwei markante Kleidungsstücke; genug für eine plastische Beschreibung.

Beispiel: Franks Spieler würfelt für Oberbekleidung. Er würfelt eine 4 und wählt Zeile „4“ in der Mitte: ein T-Shirt. Dann würfelt er für „unten“ eine zwei und wählt Spalte „2“ in Zeile „4“: Turnschuhe. Frank ist in T-Shirt und Turnschuhen unterwegs.[19]

Weitere Beispiele für Männerkleidung:

Logan	4 (Weste)	4 (Nylon-Hose)
Lamian	-1 (T-Shirt)	3 (Jogginghose)

Beispiele für Frauenkleidung:[20, 21]

Josephine	5→3 (Sonnenbrille)	3 (Cargo-Hose)
Dorothee	6→4 (Blazer)	6→1 (Rucksack)

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

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

20 **Konvention**. Welche Kleidung für welches Geschlecht passt, hängt vor allem von Welt und Kultur ab. Diese Tabellen sollen euch nicht begrenzen, sondern nur eine Hilfestellung bieten, um die Vielfalt der bestehenden Konventionen zu nutzen.

21

Eigene Tabellen. Um die Tabellen für eigene Regionen, Städte oder Genres anzupassen, überleg dir erst, was in Tabelle „oben“ in die Mitte gehört. Diese Kleidungsstücke formen das Grundgefühl des Ortes. Setze diese vier Kleidungsstücke. Dann ersetze in Tabelle „oben“ und „unten“ alles, was nicht dazu passt. Dadurch fängst du ohne großen Aufwand deine Welt ein. Wenn dir dieser Weg nicht reicht, z.B. weil du die Liste perfekt machen willst, mach damit den Anfang und schreib dann den Rest der Tabelle neu. Damit wählst du erst, wo du im groben hin willst, bevor du in die Feinarbeit gehst. Wenn dir für „oben“ nicht genug einfällt, lass die Spalten 55 und 66 weg. Für unten kannst du zusätzlich zu Kleidung alle anderen Äußerlichkeiten nutzen, vor allem bei -5 und 6.

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

Korrelierte und gewichtete Tabellen
Das EWS verwendet an vielen Stellen gekoppelte Tabellen. Auf sie wird nacheinander gewürfelt und das Ergebnis aus der ersten Tabelle legt fest, wo du in der zweiten Tabelle anfängst. Dadurch sind die Ergebnisse korreliert und können auf einfache Art komplexe Beziehungen abbilden. 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` aus). Weiter in der zweiten Tabelle.
In der **zweiten Tabelle** beginne jeweils in der Zeile aus der ersten Tabelle (die letzte gewürfelte Zahl) und wirf einen Würfel. Bei `-3`, `-1`, `2` oder `4` wähle die entsprechende Spalte. Bei `-5` geh hoch, bei `6` geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen `-5/6`)
Der Kasten Wahrscheinlichkeiten der Tabellen auf Seite 96 zeigt die entstehenden Wahrscheinlichkeiten.

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

Tabelle 3.18: Wahrscheinlichkeiten 1

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

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

Tabelle 3.19: Wahrscheinlichkeiten 2

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	0,1‰	0,1‰	0,1‰	0,1‰	0,3‰
-3	0,8‰	0,8‰	0,8‰	0,8‰	0,8‰
-1	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%
2	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%
4	≈17%	≈17%	≈17%	≈17%	-
6	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	5,6%

Kleidung für Fantasy-Welten, Männer.

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

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

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

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

Kleidung für Fantasy-Welten, Frauen.

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

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

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

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

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Männer.

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

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

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

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

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Frauen.

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

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

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

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

Kleidung für Horror / Mystery, Männer.

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

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

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

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

Kleidung für Horror / Mystery, Frauen.

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

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

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

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

Kleidung für Science Fiction-Welten, Männer.

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

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

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

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

Kleidung für Science Fiction-Welten, Frauen.

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

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

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

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

Prägende Erlebnisse und Notizen zu eurer Runde

Was dich verändert; wer bei dir ist.

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

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

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

Kapitel 4

Ablauf des Spiels

Spiel mit Rollen und Regeln

> *Die Regeln scheiden das Spiel von Zwist und Beliebigkeit im ewigen Kampf des Lebens gegen die Entropie.*[1]

Ihr wisst, in welcher Welt ihr spielt,. Ihr wisst, wer Spielleitung ist (SL), und jeder und jede der Anderen hat ein ausgefülltes Charakterheft vor sich liegen (alle außer der SL nennen wir Spielerinnen und Spieler). Jetzt spielt ihr.

Die SL beginnt eine Szene und wird sie beenden. Ihre Aufgabe ist es, die Umgebung zu beschreiben und alle Personen außer den Figuren der Spielerinnen und Spieler darzustellen.

[1] **Kopimi**. Auf den Spuren des Kopimismus (inspiriert von Engström, 2013, A Kopimist Gospel).

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

Die Aufgabenteilung zwischen euch lässt sich mit anderen Medien beschreiben. In einem Film würde **die SL** die Kamera führen, die Statisten und Gegenspieler spielen, Szenen beginnen und beenden und das Bühnenbild bauen. In einem Buch wäre sie Erzählerin oder Erzähler und die Stimme Aller außer der Hauptpersonen. Sie achtet auf die Spielerinnen und Spieler und gibt ihnen Anknüpfungspunkte für ihr Spiel. Sie hält das Spiel am Laufen.[2]

Das klingt nach viel und ist es auch[3], aber die SL ist nicht alleine: die **Spielerinnen und Spieler** arbeiten mit ihr zusammen, greifen mit ihren Charakteren die Ideen der SL auf und bringen ihre fokussierte Perspektive ein. Sie liefern Plotaufhänger, auf denen die SL die Geschichte aufbauen kann, und sie stellen sich den Herausforderungen des Spiels, seien es Taktiken eines Kampfes, Argumente einer harten Verhandlung oder Spannungen einer innige Romanze.

In einem Improvisationstheater wären sie die Schauspielerinnen und Schauspieler, die aus den Möglichkeiten der Szenen alles an Spannung und Intensität herauskitzeln. In einem Computerspiel wären sie nicht nur Spie-

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

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

lende, die sich gemeinsam den Herausforderungen der Welt stellen, sondern auch die kreativen Köpfe hinter den Hauptfiguren, die die Welt in ihrem Bild formen und die Handlung treiben.

Unterstützt werdet ihr von **Regeln**, die euch helfen, die Klippen des gemeinsamen Erzählens zu umschiffen. Sie dienen als gemeinsame Grundlage, um Konflikte aufzulösen. Sie liefern die Werkzeuge, um spannende Herausforderungen zu schaffen. Und sie erleichtern es, ein Abenteuer zu erschaffen, in dem alle Charaktere glänzen können und die Wünsche aller Spielerinnen und Spieler und der SL ihren Widerhall finden.[4]

Um diese Regeln geht es jetzt.

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

Aufgaben und Prinzipien der Regeln

Die Regeln sind in drei Aufgabenbereiche gegliedert:

- Ablauf des Spielabends (S. 113),
- Handlungsauflösung (S. 119) und
- Entwicklung der Figuren (S. 161).

Das EWS folgt dabei drei Prinzipien:

- **Konkret**: jeder Wert hat eine Bedeutung in der Spielwelt.
- **Direkt**: Würfelwürfe treffen Entscheidungen und verändern die Situation.
- **Einfach saubere Regeln**. *Regeln*: das EWS legt Abläufe fest. *Sauber*: die Regeln setzen ihre Bedeutung um. Wahrscheinlichkeiten passen zur Beschreibung. *Einfach*: jede Regel ist im Kontext der anderen Regeln die einfachste Möglichkeit, die Beschreibung umzusetzen.

Ablauf des Spielabends

Vor dem Spiel schreibt jemand die Anderen an, fragt wer wann kann und organisiert Zeit und Spielort.[5]

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

Jetzt eröffnet die SL das Spiel. Typischerweise fragt sie „Wisst ihr noch, wo wir waren?“, oder „es ist ein verregneter Freitag Abend, was macht ihr gerade?“. Vielleicht beginnt sie direkt mit der Beschreibung der ersten Szene.[6, 7] Antworten auf Fragen laufen wie jedes andere Gespräch, doch die Beschreibung der Szenen hat eine eigene Struktur: die SL beschreibt die Szene. Dann beschreiben alle Spielerinnen und Spieler, deren Charakter in der Szene ist, was sie tun wollen. Oft beschreiben sie auch, was die anderen davon wahrnehmen können. Die SL beschreibt, wie die Umgebung reagiert. Die anderen reagieren vielleicht darauf.

5

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

6

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.

7

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

Wenn es Konflikte zwischen Beschreibungen gibt, gilt die Regel: dein Charakter gehört dir. Ein Charakter verändert sich nur durch Entscheidung seines Spielers oder seiner Spielerin oder durch Interaktion mit anderen Teilen des Spiels. Für diese Interaktion gibt es die Spielregeln (Handlungsauflösung ab S. 119). Kennt ihr für etwas keine Regeln, dann improvisiert, was plausibel erscheint. Auch Ereignisse, durch die sich der Einfluss eines Charakters in Interaktionen ändert, laufen über die Spielregeln (Steigern und Schieben ab S. 161).[8]

Dabei arbeitet ihr zusammen daran, einen für euch alle schönen Spielabend zu schaffen, und achtet darauf, die Handlungen der anderen wohlwollend[9, 10] zu betrachten: ihr seid Freunde und ihr verhelft euch gegenseitig zu einem tollen Abend; selbst dann, wenn sich eure Figuren streiten oder ihr euch kaum kennt.

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

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

8 **Schwächer**. Im Zweifel kann ein Spieler oder eine Spielerin entscheiden, die eigene Figur zu schwächen, aber nicht, sie über das den Regeln nach Mögliche hinaus zu stärken.

9 **Wohlwollen**. Laut Wiktionary „positive Einstellung gegenüber jemandem oder etwas“. Wenn ihr euch wohlwollend betrachtet und gegenseitig wertschätzt, kann eure Runde Jahrzehnte überdauern.

10 **Offen ansprechen**. Wohlwollen bedeutet nicht, Probleme zu verschweigen. Wenn euch etwas Probleme macht, sprecht es früh an; am besten unter vier Augen außerhalb der Runde, weil die Ausprache in der Gruppe schnell als Bloßstellen ankommen kann.

Spielabend ist. Über die weiteren Szenen arbeiten sie an der **Lösung der Aufgabe** und gleichzeitig an ihren **eigenen und gemeinsamen Zielen** . Dann lösen sie die Aufgabe — oder merken, dass sie sie nicht lösen können — meist während eines spannenden **Höhepunktes**, an dem viele Fäden aus früheren Szenen zusammenlaufen.[11]

In der **letzten Szene** klingt meist der Abend aus oder ein Cliffhanger schafft Spannung für die nächste Runde.[12]

Wie schaffst du Höhepunkte?
Einen Höhepunkt zu wollen kann einschüchtern. Es gibt aber einen Trick: arbeite darauf hin, dass etwa eine halbe bis eine Stunde vor Ende noch einmal etwas Spannendes passiert.
Nimm dir eine kurze Auszeit, z.B. auf der Toilette, und schreib dir auf, was an dem Spielabend schon interessantes passiert ist, aber noch nicht aufgelöst wurde. Versuch dann, etwas davon einzubringen.

11 **Abenteuer**. Mehrere Szenen zusammen bilden ein Abenteuer. Manche Abenteuer gehen nur über einen Spielabend, andere überspannen viele Runden.

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

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 sinnvoll, in die Runde zu fragen „wie wäre es, wenn wir das so handhaben?“ oder „ist es für euch OK, wenn wir . . . ?“
Die Regeln dienen dazu, die Suche nach diesem gemeinsamen Konsens zu vereinfachen und für alle Beteiligten verlässlich zu machen. So könnt ihr Handlungen auf eurem Konsens aufbauen.
Achtsamkeit und Rücksichtnahme
Fühlen sich alle von euch mit dieser Entscheidung wohl? Wenn nicht: was könnt ihr ändern, damit die Entscheidung für alle von euch gut ist? Wichtiger als die Regeln ist, dass ihr euch alle in der Gruppe angenommen, wertgeschätzt und geborgen fühlt. Intensives Spiel erwächst aus Vertrauen.

Danach beendet die SL den Spielabend (z.B. „damit ist dieses Abenteuer abgeschlossen. Wollt ihr noch was machen?“ oder „Machen wir hier einen Schnitt?“). 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. 161) und ihr sucht für jeden Charakter mindestens eine tolle Szene.[13]

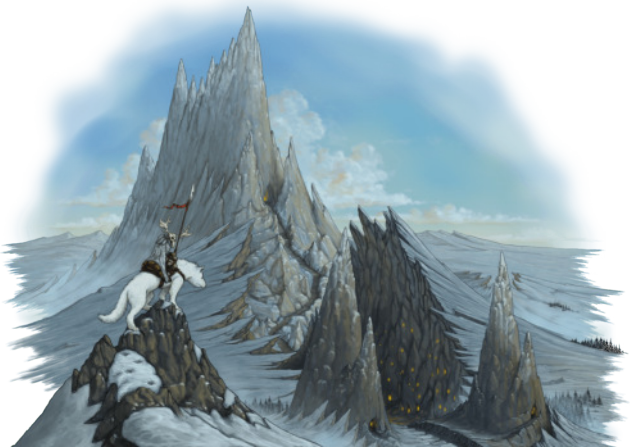
Zum **Abschluss** besprecht ihr, wann ihr euch wieder trefft oder wer die Organisation übernimmt. Ihr packt zusammen, räumt vielleicht gemeinsam auf und verabschiedet euch; hoffentlich voll Vorfreude auf den nächsten Spielabend.[14]

13

Tolle Szenen. Eine tolle Szene ist etwas, das jemand anders in der Gruppe toll fand. Ein Stichwort davon kommt auf die Rückseite des Charakterheftes.

14

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



Beispiele für Teile von Szenen

Die Aufgabe:

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

Eigene und gemeinsame Ziele:

- Reich werden
- Freunden helfen
- Geheimnis entschlüsseln

Höhepunkte:

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

Letzte Szene:

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

Handlungsauflösung

Wie entscheiden wir was klappt?

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

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

Es gibt zwei Arten von Handlungen: Ohne Gegenwehr (S. 119) und mit Gegenwehr (S. 125).

Charakter gegen die Welt: Proben ohne Gegenwehr

Ich schaffe das!

Beschreibe, was du vorhast. Wähle einen **Wert**. Zähle **unterstützendes** hinzu (+1 pro Plus). Wirf einen ±**W6**. Addiere das Gewürfelte zu deinem Wert (gerade Augenzahlen) oder zieh es ab (ungerade Augenzahlen). **Erreicht** das **Ergebnis** den **Mindestwurf**, dann gelingt die Probe. Das Ergebnis zeigt, **wie gut** die Probe lief, die Differenz zum Mindestwurf zeigt, wie viel sie **erreicht**.

15 **Folgen**. Mehr dazu bei den Auswirkungen (S. 126).

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 Beweise vernichtet!"*[16]

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

Wähle einen **passenden Wert**:[17] *„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 Stärken bereits eingerechnet. Hast du keinen passenden Wert, dann nimm den Ausweichwert 3 plus 1 pro + in einer zur Situation passenden Stärke.

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

16

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

17

Stärken. Proben bei denen gelerntes Können wenig bringt könnt ihr direkt auf Stärken würfeln. Wenn es aber eine Spezielle dafür passende Ferrtigkeit oder einen gut passenden Beruf gibt, liefert eine Stärke den Wert 3 + 1 pro Plus in der Stärke.

des ihnen zugrunde liegenden Wertes; er ist schon im Wert der Spezialisierung eingerechnet. *„Leni hat Tischlerin gelernt, ich kenne die Schwachstelle der Tür. Du bekommst von ihr +1.“*

„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. Die Augenzahl, die dein letzter Wurf zeigt ist die **letzte gewürfelte Augenzahl**:[18, 19] *„Eine 6! Und noch eine! Und eine 5. Das ist Wert plus 12! Die letzte Augenzahl ist 5.“*[20]

Wenn dein **Ergebnis** den Mindestwurf erreicht oder übersteigt, hast du die Probe bestanden. Die **Differenz** zwischen deinem Ergebnis und dem Mindestwurf zeigt an, wie gut du sie bestanden hast und hat oft zusätzliche Auswirkungen. Ab 3 Punkten gibt es entweder bleibende Effekte (Faustregel: 1 Woche lang Vorteile) oder größere Auswirkungen. Ab 9 Punkten Differenz hast du einen wahnwitzigen Erfolg: *„Mein Beruf Polizist ist 15, mit Robust ++*

18 **±W6**. Diese Art zu würfeln heißt im EWS **±W6** (plusminus W6). Feinheiten: 1w6.org/w6

19 Die **letzte gewürfelte Augenzahl** liefert oft Nebeneffekte, bei spezifischen Regeln explizit beschrieben. Nach 6-ern oder 5-ern ist sie die Augenzahl des Wurfes, der die Reihe beendete. Nur auf diese Art kann die letzte Augenzahl eine 5 oder 6 sein. *Bei 663 ist die letzte Augenzahl 3.*

20 **Kritisch**. Zwei 6-er sind ein herausragender Erfolg, drei 6-er ein feiernswürdiger kritischer. Zwei 5-er sind ein Patzer, drei 5-er ein kritischer Fehlschlag. Kritische Ergebnisse ändern die Situation grundlegend. Sie sind Grund, den genutzten Wert zu steigern (Steigern und Schieben, S. 161).

und Lenis Tischlerin + also für diese Probe Wert 18. 18 plus 12 sind 30, 15 Punkte über dem Mindestwurf!“

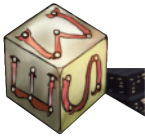
> **Ergebnis**. Das Ergebnis eines Wurfes ist Effektivwert ±W6 +1 pro Plus in unterstützendem. Bei **Berufen** ist es Wert ±W6 +1 pro Plus in einer passenden Stärke und +1 pro Plus in unterstützendem.

Die SL sagt dir, was das **bewirkt**, entweder konkret oder sie lässt es dich konkretisieren: *„Die Tür fliegt durch den Raum und kracht gegen die Rückwand. Der Rucksack mit den Beweisen ist noch nicht angebrannt, und auf dem Tisch siehst du sogar halb verbrannte Notizen!“* oder *„Das schaffst du problemlos, beschreib', was die anderen sehen!“* — *„Klar: ich trete mit ganzer Kraft gegen die Tür und sie bricht mitsamt Angeln aus dem Rahmen. Noch während sie umkippt, ziehe ich die Waffe und richte sie auf den Raum dahinter.“*

Misslingt die Probe, kannst du dich in manchen Situationen verletzen. Sie haben dann Auswirkungen (S. 126) wie ein verlorener gerichteter Wettstreit mit der gleichen Differenz.[21]

Zusammenfassung: beschreibe, was du vorhast. Wähle einen Wert, zähle unterstützendes hinzu (+1 pro Plus). Wirf einen ±W6.

[21] **Wunden**. Verfehlst du den Mindestwurf einer Probe mindestens um deine Wundschwelle, hast du eine Wunde oder vergleichbare Probleme.



Addiere das Gewürfelte zu deinem Wert (gerade Augenzahlen) oder zieh es ab (ungerade Augenzahlen). Erreicht das Ergebnis den Mindestwurf oder bist du darüber, gelingt die Probe. Das Ergebnis zeigt, wie gut die Probe lief, die Differenz zum Mindestwurf zeigt, wie viel sie erreicht. Beschreibt, wie die Situation dadurch weitergeht.

Schwächen: Stolpersteine

Charaktertreu scheitern.

Charaktere haben nicht nur Werte, die sie stützen, sondern auch Schwächen, über die sie stolpern können.

Wann immer du würfelst, während der Trigger einer deiner Schwächen aktiv ist, besteht die Gefahr, über die Schwäche zu stolpern.[22] Ob du stolperst hängt von der ersten gewürfelten Augenzahl ab. Bei einer Schwäche Stufe eins stolperst du bei einer gewürfelten 5, bei einer Schwäche Stufe zwei bei 3 oder 5 und bei einer Schwäche Stufe drei stolperst du bei jeder ungeraden Zahl.

Über eine Schwäche zu stolpern bedeutet, dass du nicht das Würfelergebnis nutzt, sondern Wert -20. Üblicherweise schlägt dadurch was immer du vorhattest spektakulär fehl: du nimmst dir doch noch den Snack vom Tablett, bevor du dich dem Attentäter zuwendest (und

[22] **Bewusstes Risiko**. Du kannst auch stolpern riskieren, wenn du absichtlich ein hoheres Risiko eingehst.

er ist dadurch schneller), du klammerst dich am Geländer vor dem Abgrund fest, statt den Abgesandten von der Wichtigkeit eures Plans zu überzeugen, oder du hast gerade heute deinen Geldbeutel vergessen.

Wenn mehrere Schwächen gleichzeitig getriggert sind, addieren sich ihre Stufen; die schlimmsten zuerst. Schwächen werden allerdings nie bei geraden Zahlen getriggert. Wenn du Faul (--) und Verfressen (-) bist, und dir angeboten wird, dich doch erstmal in den Sessel zu setzen und ein paar Snacks zu essen, statt Straftaten sofort zu melden, dann wirst du bei einer 5, einer 3 oder einer 1 dadurch so sehr abgelenkt, dass dir etwas heftig misslingt; bei 5 und 3 wegen Faulheit, bei 1 wegen Verfressenheit. Hast du zusätzlich noch Korrupt (-) und stolperst mit einer 1, wähle was als Grund besser passt.[23] Bei einer 2 stolperst du nicht.

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

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

[23] **Flexibel**. Wenn es für Dich plausibler oder passender erscheint, dass dich eine andere deiner Schwächen ins Stolpern bringt, dann wähle die andere. Die Regeln treffen hier eine Entscheidung, damit du nicht entscheiden musst, sie entscheiden aber nicht bindend, sondern sind nur eine Hilfe, damit das Spiel flüssig läuft.

5 und stolpert über seine Schwäche. Als der Chef kritisch nachfragt, sagt er: „Beim Kühlschrank ist sie aber nicht verlässlich. Schreiben Sie auf jeden Fall Ihren Namen auf ihr Wasser, sonst trinkt sie es weg.“[24]

Tabelle 4.1: Über Schwächen stolpern

Stolpern	–	––	–––	––––	–––––
-20 bei	-5	-5,-3	-5,-3,-1	-3,-1	-1
-30 bei				-5	-5,-3

Charakter gegen Personen: Wettstreite mit Gegenwehr

„Ich gewinne gegen Dich!“

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

Bei Wettstreiten würfeln beide eine Probe. Der Mindestwurf ist das Ergebnis des Gegenüber. Es gewinnt, wer das höhere Ergebnis hat; bei Gleichstand, wer angefangen hat.[25] Die Differenz zwischen beiden Ergebnissen gibt an, wie deutlich der Sieg ist.[26]

Diese Differenz nutzt entweder dem Gewinner oder der Gewinnerin, oder sie schadet

24 **Wer**? Wie genau das Stolpern aussieht entscheidet entweder die SL, oder sie fragt dich, oder sie lässt dich entscheiden. Wer es genau macht ist euch überlassen.

25 **Unentschieden**. Bei normalen Wettstreiten gibt es kein Unentschieden, denn Wettstreite im EWS sollen Entscheidungen treffen. Bei Kampf im Fokus (S. 145) gibt es durch den Schild (Seite 153) Möglichkeiten für ein Unentschieden.

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

dem Verlierer oder der Verliererin. *Ein Beispiel:*

Das Go-Brett ist aufgebaut. Tjoske und Shini haben die Hände an den Steinen. Tjoskes Spieler würfelt auf den Go-Wert 18. Durch eine gewürfelte 3 hat er das Ergebnis 15. Shinis Spielerin würfelt auf den Beruf Taktikspiele 15. Dank einer 4 kommt sie auf ein Ergebnis von 19. Shini gewinnt mit einer Differenz von 4 (19 - 15), was den ausländischen Teufel Tjoske aus dem Turnier wirft. Doch Shini hat gespürt, dass er mit etwas Pech verloren hätte, weil Tjoskes Ergebnis 15 so gut war wie Shinis Beruf von 15.

Wettstreite finden entweder zwischen zwei Stärken statt oder zwischen den Werten von Beruf, Fertigkeit oder Spezialisierung. Wenn eine der Personen nur eine passende Stärke hat und die andere Beruf, Fertigkeit oder Spezialisierung, hat die Person mit der Stärke die Schwelle der Stärke als Wert, also 3 plus 1 pro Plus in der Stärke.[27]

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

Auswirkungen

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

- **Gerichtet**: Ein einzelner Wurf mit einem einzelnen Effekt. Wer verliert, kann verletzt werden.[28] Wer verletzt wird, verändert sich — umso stärker, je größer die Differenz war. Bei gelungenen Proben gegen die Welt gibt die Differenz an, wie groß die Auswirkungen in der Welt sind.
- **An die Substanz**: Eine längere Interaktion, bei der sich beide verändern, wer gewinnt allerdings weniger als wer verliert. Im Schach hat am Ende eine Seite gewonnen und die andere verloren. Je deutlicher der Sieg, desto mehr Figuren hat die Gewinnerseite übrig. Analog gilt hier: je deutlicher dein Sieg, desto weniger Auswirkungen betreffen dich. Wenn ihr das gleiche Ergebnis habt, gewinnt, wer angefangen hat.

Spätere Würfe unterstützen

Wenn ein Wurf die Situation so geändert hat, dass sie in einem anderen Wurf Vorteile bringen kann, und ihr ihn nicht für andere Auswirkungen nutzt, könnt ihr pro drei Punkte Differenz einen anderen Wurf um eins erleichtern.

Beispiel:

Nina und Roland, ein befreundeter Polizist, beschatten spät nachts eine Verdächtige. Sie würfeln einen Wettstreit. Roland würfelt

28 **Stärker werden**. Alle Auswirkungen hier sind Schwächen oder Verluste von Handlungsfreiheit, denn stärker zu werden wird über die Regeln zum Steigern und Schieben abgehandelt und ist unter der Kontrolle der Spielerinnen und Spieler. Sie entscheiden, welche der Herausforderungen ihre Figuren stärker machen und lenken so deren Entwicklung. Ausnahmen dazu stehen auch im Kapitel Steigern und Schieben (S. 161).

auf „Hartgesottener Ermittler“ und kommt auf 16, die Verdächtige kommt nur auf 6, so dass Roland eine Differenz von 10 erreicht. Nina dagegen würfelt auf ihren Ausweichwert von 4 und kommt nur auf 3. Durch die 10 Punkte Differenz kann Roland ihr 3 Punkte Bonus geben, so dass sie den Wert der Verdächtigen erreicht. Er zieht sie im letzten Moment in die Schatten und sie bleiben beide unbemerkt. Hätte Roland die Differenz bereits genutzt, um sich anzuschleichen, hätte er Nina nicht mehr unterstützen können.

29

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

Forderungen oder Wunden

Wenn du einen **gerichteten Wettstreit** verlierst, wählst du eine passende Stärke. Ist die erzielte Differenz größer als die Schwelle der Stärke, hat die Niederlage bleibende Auswirkungen. Dein Gegenüber kann dann etwas von dir fordern; eine Handlung mit bleibenden Folgen.[29]

Du entscheidest, ob du die Forderung annimmst — z.B. den bleibenden Rückzug aus einem bestimmten Turnier oder die Verschwendung signifikanter Mengen von Geld auf dem Markt, vielleicht sogar mit Verschuldung oder Rückgriff auf die Gruppenkasse — oder ob dein Charakter stark bleibt, dafür aber eine **Wunde** auf die gewählte Stärke erhält. Wenn

das Ziel deines Gegenüber ist, dich zu verletzen, sind Auswirkungen auf jeden Fall Wunden.

Wunden als Auswirkung: Stolpersteine oder Erschwernis

Eine Verletzung, die schlimm genug ist, um die Figur zu behindern[30], wird als Wunde in dem Charakterheft eingetragen. Sie erhöht das Risiko aller Handlungen, bis sie behandelt wurde.[31] **Behandelt** ist sie, wenn sich jemand um sie gekümmert hat, üblicherweise sobald die Gruppe ein paar Stunden Zeit hatte oder übernachtet. Wenn es schnell gehen muss, hilft eine Probe auf Erste Hilfe gegen 6, erschwert um 3 pro Wunde.

Die Wunde bleibt bestehen, doch für jedes Plus in der für die Wunde gewählten Stärke kannst du eine behandelte Wunde **kompensieren**, so dass sie dich nur behindert, wenn jemand sie gezielt angreift oder du eine Fertigkeit oder Spezialisierung nutzt, die durch die verwundete Stärke unterstützt wird. Das gilt auch, wenn du die Stärke zur Unterstützung eines Berufs nutzt.[32] Sie wirkt wie eine zusätzliche Schwäche Stufe 1. Ist nur sie getriggert, gilt eine gewürfelte 5 als -20.

Wenn du mehr Wunden hast, als Plusse in deinen Stärken, können die überzähligen Wun-

30

Folgen kleiner Verletzungen. Wenn ihr kleinere Verletzungen abbilden wollt, macht sie außerhalb von Kämpfen bedeutsam: Solange ihr Verletzungen habt, die keine Wunde verursacht haben, stolpert ihr *außerhalb von Stresssituationen* darüber, als hättet ihr eine Wunde. Schmerzmittel verhindern dass, können aber süchtig machen. Das kann den Nachteil „abhängig“ (-) bringen.

31

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

den nicht behandelt werden, bis eine andere Wunde heilt. Behandlungsversuche geben eine Erleichterung auf Heilungsproben von 1 pro Plus im genutzten Wert, die Wunde bleibt aber unbehandelt. Hast du gar keine Stärke, dann können deine Wunden nicht behandelt werden: du kannst über sie stolpern, bis sie heilen. Beachte, dass du auch bei den Heilungsproben über sie stolpern kannst.

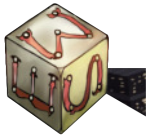
Kritische Wunden (S. 134) sind besonders schwere Folgen. Sie heilen langsamer und behindern mehr.

32

Stärke für Widerstand. Da Wunden auf eine Stärke dich stolpern lassen können, wenn du eine durch die Stärke unterstützte Fertigkeit oder Spezialisierung nutzt, ist es oft sinnvoll, eine Stärke zu haben, die keine Fertigkeit oder Spezialisierung unterstützt, sondern v.a. für Widerstand gedacht ist. In vielen anderen Spielen gibt es dafür Konstitution. Im EWS kannst du dir die Stärke selbst aussuchen.

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 der Person, die ihn spielt: ihr entscheidet, ob ihr aufhört, so wie, ob ihr anfangt.

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



Über Wunden stolpern

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

Eine behandelte Wunde gibt nicht immer einen Abzug, sondern trifft dich je nach Situation. Wenn sie in einer bestimmten Situation greift und du sie ignorieren willst, z.B. weil dein Charakter mit einem verletzten Bein springt, wirkt sie wie eine Schwäche, so dass eine gewürfelte 5 als -20 gilt. Außerdem greift die Wunde, wann immer du auf eine Fertigkeit oder Spezialisierung würfelst, die durch die verwundete Stärke unterstützt wird (also Boni von ihr erhält).[33, 34]

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

Ein Beispiel: Roland wird bei seinen Ermittlungen in einer Kneipe von einem jungen Mann angesprochen, der über den Abend hinweg immer offensichtlicher mit ihm flirten will.

33

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

34

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

Die SL würfelt für den jungen Mann auf Verführung, Rolands Spieler würfelt auf *hartgesottener Ermittler.*

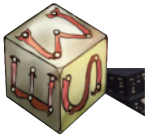
Der junge Mann gewinnt mit einer Differenz von 7 und erreicht damit klar die Schwelle von 5, die Roland in *Abgebrühtheit* hat. Rolands Spieler entscheidet, ob Roland auf die Annäherungen eingeht, mit Schmetterlingen im Bauch nach Hause kommt und den Rest der Woche an den jungen Mann denkt (was dem einen Bonus von 3 für viele Proben geben kann), oder ob er den Mann abweist und gefrustet mit einer frischen Wunde auf *Abgebrühtheit* nach Hause geht, die diesen Abend eine gewürfelte 2 in `-10` verwandelt. Entscheidet er sich für die Wunde, hat er ein paar Wochen lang eine behandelte Wunde auf Abgebrühtheit, so dass er auf Kommentare zu seinen Vorlieben schnell gereizt reagiert.[35]

Roland entscheidet sich für die Wunde, geht nach Hause und fühlt sich nach ein paar Folgen seiner Lieblingsserie wieder gut. Die Wunde ist behandelt. Am nächsten Tag verhört er eine Verdächtige aus dem Drogenmilieu. Als er beginnt, ihr auf den Zahn zu fühlen, sagt sie plötzlich „ach, kommen Sie, ich habe gesehen, wie es gestern zwischen Ihnen und Jelan gefunkt hat. Sie haben das doch sicher schon alles als Bettgeflüster gehört.“ Damit triggert sie die Wunde. Rolands Spieler muss jetzt entscheiden, ob er der Wunde nachgibt

antiklimatisch werden kann. Wenn dagegen das Stolpern über eine getriggerte Schwäche einen Wettstreit beendet, passt das meist zur Situation

35

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



und das Verhör abbricht, oder ob er weitermacht und riskiert, darüber zu stolpern. Er macht weiter und würfelt bald auf Verhören. Der Würfel zeigt eine 5, die Wunde greift also. Rolands Spieler erzählt, wie er nach dem Kommentar zur letzten Nacht aufsteht, die Verdächtige anschreit und aus dem Raum stürmt. Bei dieser Spur wird er nicht weiter kommen.

Tabelle 4.2: Unbehandelte Wunden

Wundzahl	1	2	3	4	5
Stolpern: -10 bei	2	2,4	2,4	2,4	2,4
zusätzl. Abzug			-3	-6	-9

Tabelle 4.3: Getriggerte behandelte Wunden

Wundzahl	1	2	3	4	5
-20 bei	-5	-5,-3	-5,-3,-1	-3,-1	-1
-30 bei				-5	-5,-3

Wunden heilen

Um die älteste Wunde loszuwerden[36], würfle einmal pro Woche eine Probe auf die verwundete Stärke gegen einen Mindestwurf von 9, erschwert um 3 pro Wunde in *anderen* Stärken. Bei Erfolg heilt die älteste Wunde. Bei Misserfolg verschlechtert sich die älteste Wunde. Sie gilt als unbehandelt: war sie bereits unbehandelt, erhältst du eine weitere Wunde.

36 **Alt zu Neu**. Du musst immer zuerst die alten Wunden heilen, bevor die neuen heilen können.

Nach einer Woche, oder nach professioneller Unterstützung (z.B. einer Probe in Erster Hilfe oder Kräuterkunde gegen 6 plus 3 pro Wunde) gilt sie wieder als behandelt und der Spieler oder die Spielerin kann die nächste Heilungsprobe würfeln.

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

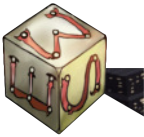
Beispiel: Eine Woche nach seiner Begegnung mit dem jungen Mann würfelt Rolands Spieler auf *Abgebrühtheit* mit einem Mindestwurf von 9. Die Probe gelingt und Rolands Wunde heilt. Ab jetzt kommt Roland wieder gut mit solchen Kommentaren klar.

Kritische Wunden

Erreicht in einem gerichteten Wettstreit die Differenz den Wert der Stärke, verursacht das eine kritische Wunde. Sie gibt 6 Punkte Abzug auf alle Proben, bis sie behandelt wird.[37] Zusätzlich gilt sie als Schwäche Stufe 3 mit einem passenden Trigger.

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

Eine kritische Wunde heilt in 3 Schritten: mit jeder erfolgreichen Heilungsprobe sinkt die Stufe der Schwäche um 1. Auf Stufe 2 gelten nur noch 5 und 3 als -20, auf Stufe 1 nur noch die 5. Wenn die Schwäche auf 0 sinkt,



gilt die kritische Wunde als geheilt. Die behandelte kritische Wunde wird keiner Stärke zugewiesen, sondern gilt als eigene Schwäche. Sie erschwert Heilungsproben für alle anderen Wunden um 6.

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

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

An die Substanz: Das Ein-Wurf-System

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

Wettstreite an die Substanz haben deutlich stärkere Auswirkungen als gerichtete Wettstrei-

te: wer gewonnen hat erhält drei bleibende Auswirkungen minus 1 je 3 Punkte Differenz. Wer verloren hat, erhält drei bleibende Auswirkungen plus 1 je 3 Punkte Differenz.

Durch diese Auswirkungen bewirken und erfordern Wettstreite an die Substanz mehrere Entscheidungen über die Situation. Sie können behindernde Wunden sein oder Handlungen im Sinn des oder der anderen. Du entscheidest für die Auswirkungen, die dich treffen, ob du im Sinn deines Gegenüber handelst oder Wunden nimmst. Wer besiegt wurde, ist zusätzlich **außer Gefecht**; je nach Situation für ein paar Minuten bis zu einer halben Stunde — effektiv bis er oder sie wieder Atem schöpfen kann und z.B. Zeit für erste Hilfe hätte.

Was außer Gefecht bedeutet, hängt von der Art des Wettstreits ab. Im Kampf heißt es meist handlungsunfähig, also so weit erschöpft oder in Schmerzen oder verängstigt, dass die Figur nicht mehr eingreifen und das Kampfgeschehen höchstens passiv verfolgen kann.[38] In anderen Situationen kannst du durch Frustration, Fesseln, Angst, Demotivation, Peinlichkeit, moralische Zwickmühlen oder ähnliches außer Gefecht sein. Es ist, was dich untätig zuschauen lässt, während deine Freunde abgeführt werden, selbst wenn du gerade etwas machen könntest.

Auch außerhalb von Kämpfen gilt, dass die Figur sich mit etwas Zeit wieder aus der

38 **Ohnmacht**: Üblicherweise wird Handlungsunfähigkeit als Ohnmacht dargestellt, doch Ohnmacht ist ein akut lebensbedrohlicher Zustand, in dem jemand sofort Hilfe braucht. Das ist hier nicht gemeint, auch wenn es eine realistische Folge von Verletzungen sein kann. Bei allem Wunsch nach Plausibilität bleibt das EWS ein Spiel. Jemanden wegen eines einzelnen Wurfes für immer aus dem Spiel zu nehmen ist langweilig.

Handlungsunfähigkeit lösen kann, mit Unterstützung schneller (z.B. durch gutes Zureden), doch so wie die Zeitdauer der Proben sich unterscheiden kann, weil z.B. ein Kochwettstreit mehrere Stunden geht, ein Nahkampf aber nur ein paar Sekunden, kann auch Handlungsunfähigkeit länger wären: bis die Situation sich ändert (bzw. die Szene wechselt).

Zusätzlich zur Handlungsunfähigkeit hat wer verliert meist drei oder mehr **bleibende Auswirkungen**.

Für jede bleibende Auswirkungen kann dein Gegenüber statt direkt eine Wunde zu verursachen eine zum Wettstreit passende Handlung fordern. Wer eine Aufforderung erhält, entscheidet ihr nachzukommen oder lieber eine passende Wunde zu nehmen.

Beide stellen ihre Forderungen wechselseitig; wer gewonnen hat, beginnt. Forderungen dürfen nicht wiederholt werden und müssen kurz und in der Tragweite begrenzt sein: eine einzelne Anweisung, die in Auswirkungen und Dauer einer Wunde vergleichbar ist, also ein paar Wochen gilt und eine kleine Zahl an Handlungen beeinflusst. Soll sie mehr beeinflussen, dann dauert sie weniger lang an. Wer gewonnen hat, kann für drei oder mehr aufgegebene Wunden oder eine kritische Wunde eine größere oder länger währende Forderung anbieten. Sein Gegenüber muss allerdings nicht annehmen, sondern kann auf den

kleineren Forderungen bestehen. Die Ergebnisse eurer Würfe zeigen gleichzeitig, wie gut ihr absolut wart. Wenn Du eine 18 hast und dein Gegenüber eine 20, hast du zwar verloren, das Ergebnis war aber trotzdem hervorragend.[39, 40]

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

40 **In Maßen**. Für gute Spielbarkeit sollte eine Figur pro Spielabend höchstens als zwei Wettstreite an die Substanz mit Gleichstarken haben, sonst schränken die Forderungen und Wunden das Spiel schnell zu stark ein.

Beispiel: Krys trifft Kea

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

Beide würfeln und Keas Ergebnis ist fünf Punkte höher als das von Krys. Es erreicht also drei Punkte Differenz, aber noch nicht sechs. Damit kann Kea vier mal fordern, Krys zwei 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“. Sie fordert: „Wir kämpfen ohne Hilfsmittel“. Kea akzeptiert, obwohl ihr das Nachteile bringt, dann fordert sie „Bis dahin ist Patrizia in Obhut einer Meisterin“ und „Wenn du verlierst, kommt Patrizia auf das nächste Treffen ohne dich“. Krys akzeptiert beide, um später noch eine Chance auf den Sieg zu haben. Den Rest des Tages organisiert Kea den Kampf und bereitet sich vor, während Krys als Verliererin dieses Wettstreits von Stress geplagt ist und den Tag über wenig zustande bringt.

Kampf

So wie kaum ein Krimi ohne gewaltsame Festnahme auskommt und viele Star Trek-Folgen trotz Phaser in einen Faustkampf münden, nimmt auch im Rollenspiel der Kampf einen besonderen Platz ein: er ist die höchste Eskalationsstufe der Verzweiflung und jedes andere Ergebnis kann durch einen Kampf in Frage gestellt werden.[41]

41

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

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

Kurze Kämpfe: An die Substanz

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

Wenn nur eine Seite eine Fernkampfwaffe hat (z.B. eine Pistole oder einen Bogen) und auf Abstand ist, muss die andere zwischen einer und drei Forderungen dafür aufgeben, die Distanz zu überbrücken: ab etwa zehn Schritt Entfernung eine, ab 30 Schritten zwei, und (falls die Waffe so weit schießt) ab 100 Schritten 3. Im Gegenzug erhält jemand mit Nahkampfwaffe +3 auf den Wurf gegen jemanden

mit reiner Fernkampfwaffe, wenn beide weniger als 3 Schritte auseinander sind. Wer die Forderungen nicht nutzt, um die Distanz zu überbrücken, kann nicht gewinnen; die andere Seite wird dann nicht kampfunfähig.[42]

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

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

Umgebung

Deckung reduziert die Vorteile von Fernkampfwaffen: im Häuserkampf brauchst du unabhängig von der Entfernung nur eine Forderung, um dein Gegenüber zu erreichen. Auf einem Trümmerfeld sind es üblicherweise zwei.

Das gleiche gilt für Dunkelheit: bei völliger Dunkelheit gelten beide als im Nahkampf, bei Sternenlicht oder bewölktem Mond braucht wer Nahkampfwaffen nutzt höchstens eine Forderung für die Distanz, bei Mondlicht noch zwei.

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

Taktik

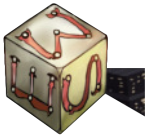
Die eigene Haltung verändert den Ausgang eines Kampfes.

Bist du **vorsichtig**, erhältst du einen Abzug von 3 auf das Ergebnis deines Wurfes im Wettstreit. Dafür gibt es keine Forderungen gegen dich, wenn du gewinnst, und nur eine pro 3 Punkte Differenz, wenn du verlierst. Du bist allerdings trotzdem kampfunfähig, wenn du verlierst.

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

Wenn du **gegen mehrere gleichzeitig**[43] 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 keine. Wenn ihr zu zweit eine Person angreift, erhält sie im ersten ersten Kampf einen Abzug von 3. Im zweiten ist sie entweder besiegt, oder ihr seid nicht mehr in der Überzahl. Bei 2 gegen 2

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



erhält niemand einen Abzug. Teilt euch immer in Kampfgruppen, bei denen auf einer Seite jeweils nur eine Person steht. Wenn die Aufteilung unklar ist, entscheidet die Gruppe in Überzahl. Im Zweifel gewinnt Plausibilität. Wer gerade angreiften könnte, aber noch nicht gewürfelt hat, kann die Gruppe wechseln, hat dann allerdings einen zusätzlichen Abzug von 3 auf den Wurf.

Beispiel: Patrizias Rückzug

Patrizia wird von einem Wächter zur Meisterin geführt. Als sie aus dem Blickfeld der Anwesenden verschwindet, hört sie Schritte neben sich. Zwei Vermummte treten hinter einer Säule hervor. Patrizias Wächter stellt die erste Gestalt. Sie würfeln, der Wächter auf seinen Beruf „Wächter des Konvent“ (15), sein Gegenüber auf „Straßenkampf“ (12). Der Wächter hat eine 1 und der Schläger eine 3. Damit kommt der Wächter auf 14 und der Schläger auf 9; eine Differenz von 5. Der Wächter erhält nur 2 Wunden, der Schläger 4.[44] 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.

44 **Andere Möglichkeiten**. Bei einer Differenz von 6 hätte der Wächter nur eine Wunde erhalten, der Schläger 5. Bei Differenz 2 hätten beide 3 Wunden erhalten.

Durch den vorsichtigen Kampf erhält sie einen Abzug von 3 auf ihren Fechtkampf von 9, hat also nur Wert 6. Es sieht nicht gut aus, doch Patrizias Spielerin würfelt eine 6, wirft den Würfel erneut, hat eine zweite 6 und dann eine 4.[45] Damit kommt sie auf ein Ergebnis von 18, während der Angreifer mit einer gewürfelten 4 nur auf 16 kommt. Da sie vorsichtig kämpft, treffen Patrizia keine Auswirkungen und den Angreifer 3; sie fordert Antworten.[46]

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

45

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

46

Lügen. Die Antwort auf eine Frage kann auch eine Lüge sein. Zweifelt das Gegenüber an der Aussage, dann würfelt einen passenden Wettstreit (mit dem Beruf oder einer sozialen Fertigkeit). Wer so beim Lügen erwischt wird, erhält eine Wunde und das Gegenüber kann eine zusätzliche Forderung stellen.

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 sechs Wunden

dem Wächter gegenübergestanden. Hätte Patrizia statt der doppelten 6 nur eine 2 gewürfelt, hätte sie verloren und zwei Wunden erhalten. Ihr Gegner hätte dann dem Wächter mit einer Wunde gegenübergestanden. Hätte Patrizia ohne Rücksicht auf Verluste gekämpft, hätte sie eine 50-prozentigen Siegchance gehabt. Sie hätte allerdings 6 Wunden erhalten und viele Forderungen annehmen müssen, um die nächsten Monate wieder handlungsfähig zu werden. Der Sieg hätte schal sein können, da viele der Forderungen einen Verrat an Krys hätten beinhalten können: Keas Rückversicherung.

Kampf im Fokus: Gerichtete Wettstreite

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

Wenn ihr einen Kampf Handlung für Handlung erleben wollt, ist jeder Angriff ein gerichteter Wettstreit. Wer gewinnt, trifft.[47]

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

Dazu haben Waffen einen Schadenswert und Schutzkleidung einen Schutzwert:[48] Der

47 **Inspiration**. Die Leitlinie für Kampf im Fokus ist der Anfang des Kampfes um Osgiliath im Herr der Ringe Film. Orks kommen drängen in die unterirdischen Häfen. Die Menchen werfen sich ihnen entgegen. Wer trifft, gewinnt. Überblick gibt es nur über die nächste Umgebung. Wer zu Boden geht, wird ignoriert: Es gilt, den nächsten Augenblick zu überstehen. Diese Geschwindigkeit soll das EWS erreichen, allerdings mit niedriger Tödlichkeit für euch, weil sonst das Spiel zu schnell vorbei ist.

48 **Harte Rüstung**. Es gibt Rüstungsteile, die kaum durchdrungen werden können. Wenn ihr das abbilden wollt, gebt ihnen einen Schildwert (Seite 153), der gegen Klingenwaffen und Schusswaffen wirkt, aber nicht gegen Wuchtwaffen.

Schadenswert des oder der Treffenden wird zur im Wettstreit erzielten Differenz dazugezählt, der Schutz der Rüstung des oder der Getroffenen wird abgezogen, um den Schaden zu berechnen.

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

$$\text{Schaden} = \text{Diff} + \text{Waffe} - \text{Schutz} \tag{4.1}$$

$$\text{Schaden} > \text{Schwelle} \Rightarrow \text{Wunde} \tag{4.2}$$

$$\text{Schaden} > \text{Wert} \Rightarrow \text{Kritische Wunde} \tag{4.3}$$

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

Bei der Erschaffung gilt, dass ihr für jeden starken Wert 6 Punkte Schutz, Schaden oder Schild wählen könnt. Schadenswerte von Waffen und Schutzwerte von Rüstungen findest du im Kapitel Waffen, Rüstungen und Schilde (S. 51). Für einen Erschaffungspunkt könnt ihr also z.B. ein Schwert (4) und wattiertes Leder (2) kaufen.

Taktik

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

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

Fernkampf

Hat im Kampf nur eine Seite Fernkampfwaffen[49] und sind beide Seiten außerhalb Nahkampfreichweite, kann die Seite ohne Fernkampfwaffe entscheiden, entweder in Deckung zu gehen (wenn es plausible Deckung gibt) oder zu versuchen, ihr Gegenüber zu erreichen — also Schaden zu verursachen. Versucht sie, ihr Gegenüber zu erreichen, erhält sie 6 Punkte Abzug.

Gute **Deckungsmöglichkeiten** erschweren Fernkampfangriffe um 3 bis 6 Punkte. Wenn du reine Verteidigung nutzt und gewinnst, kannst du entweder in volle Deckung kommen (wenn es entsprechende Deckung

49 **Langwaffen**. Bestimmte Fernkampfwaffen mit hoher Durchschlagskraft wie Scharfschützengewehre ignorieren weiche Rüstung (der Schutz ist dagegen also 0). Wenn ihr das abdecken wollt, nutzt zusätzlich Regeln zu harter Rüstung. Feinheiten findet ihr im Artikel Terminalballistik (1w6.org/deutsch/anhang/gedanken/terminalballistik-im-rollenspiel). Danke an YY für den Artikel!

gibt), näher zu deinem Gegenüber, oder anderweitig die Position ändern.

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

Verzichtest du auf die Deckung, kannst du 3 Punkten Differenz aufgeben, um aus 10 m Entfernung in Nahkampfreichweite zu kommen. In der nächsten Handlung kannst du dann auch mit Nahkampfwaffe ohne Abzug treffen.

Zielen

Du kannst dich jederzeit entscheiden, deine Umgebung zu ignorieren und zu zielen. Deine nächste Angriffsprobe ist dann um 3 Punkte erleichtert und du hast keine Abzüge durch Unterzahl, dafür giltst du aber als stationäres Ziel: alle, die dich angreifen wollen, würfeln statt einen Wettstreit gegen deinen Wert eine Probe gegen 9 plus mögliche Erschwernisse durch die Situation. Wenn ihr beide zielt, würfelt ihr beide gegen 9. Wenn ihr nicht gerade Großwaffen mit schwerem Gewebeschaden habt, geht davon aus, dass ihr gleichzeitig angreift und beide Schaden erhaltet.

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.[50, 51] Wenn du keine Zeit hast, z.B. im Kampf gegen mehrere gleichzeitig, beschränke dich auf schnelle Handlungen, z.B. sich Handschellen anlegen zu lassen oder zu fliehen. Bei den Handschellen forderst du dann implizit: leiste keinen Widerstand.[52]

Überzahl

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

Gruppiert euch wie bei Kämpfen an die Substanz, würfelt aber für einzelne Handlungen und nicht gleich für den Kampfausgang, so dass ihr die Gruppen häufiger wechseln könnt. Du kannst Gruppen wechseln, wann immer du angreifen könntest. Sind die zwei Gruppen weniger als 5 Meter auseinander, kannst du direkt wechseln, ansonsten musst du eine oder mehrere Handlungen für Bewegung aufwenden. In eine andere Gruppe einzugreifen,

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

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

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

die nah genug ist, gibt zusätzlich zu allem anderen 3 weitere Punkte Abzug.

Bei Kämpfen im Fokus können mit Nahkampfwaffen höchstens sechs gleichzeitig gegen eine Person kämpfen. In dem Fall hätte die einzelne Person 15 Punkte Abzug. Selbst eine legendäre Kämpferin (Effektivwert in Schwertkampf 24) verliert dann wahrscheinlich gegen Straßenschläger (mit einem Wert von 9).

Je nach Situation kann die Überzahl stärker begrenzt sein. Kämpfen zwei Rücken an Rücken, können beide jeweils von höchstens 4 Personen angegriffen werden (9 Punkte Abzug). Das gleiche gilt bei einer Wand oder einem großen Tisch im Rücken (solange niemand auf den Tisch springt). Drei können entweder jeweils gegen drei kämpfen (mit 6 Punkten Abzug) oder eine Person in der Mitte schützen und dann jeweils gegen 4 kämpfen (mit 9 Punkten Abzug — die Person in der Mitte hat dagegen keine Abzüge).[53, 54] 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 Skizze und beschreibt, wo ihr seid und wohin ihr wollt. Um das dynamischer zu machen, legt Würfel an die Stellen, an denen ihr seid.[55]

[53] **5 gegen 1**. Bei drei Leuten mit einer Person in der Mitte ist es 1 gegen 4, wenn sich die größere Gruppe gleich verteilt. Konzentrieren sie sich auf eine Person außen, können 5 gegen 1 gehen (Abzug 12). Dafür hat eine Person nur 3 gegen sich.

[54] **Schutz**. Wenn ihr die Person in der Mitte schützt, die Angreifenden aber sie angreifen, erhalten die drei sie Angreifenden 6 Punkte Abzug, die geschützte Person in der Mitte keinen.

[55] **Kampfpositionen**. Wenn ihr detaillierte Taktik wollt, verwendet Hexfelder wie im Artikel *Angemessene Herausforderungen, Gegnerstärke und Taktik* auf 1w6.org/deutsch/sl-tipps/herausforderungen-taktik.

Überraschung

Treffen zwei Gruppen überraschend aufeinander. würfeln alle Beteiligten auf passende Werte und handeln in der ersten Runde in Reihenfolge ihrer Ergebnisse, höhere vor niedrigeren.

Versucht eine Gruppe eine andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder einen Bonus zwischen 3 Punkten (hinter einer Ecke hervorspringen) und 9 Punkten (im Schlaf angreifen).[56]

Erreicht die Differenz der Ergebnisse zwischen Handelnden und Betroffenen die Schwelle einer passenden Stärke von Überraschten (würde also eine Wunde verursachen), gilt bei den Überraschten in der ersten Runde jede normale Wunde als kritische Wunde und jede Verletzung, die Schaden verursacht, aber die Wundschwelle nicht erreicht, als Wunde.

56 **Unvorbereitet**. Eine nicht bereite Waffe zu ziehen erschwert Handlungen in der ersten Runde um drei.

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 pro 1 Punkt zusätzlicher Erschwernis der Schaden um 3 Punkte — falls du triffst. Auf Körperstellen gezielte Angriffe verursachen keinen Extraschaden, sondern haben besondere Effekte.[57] Typische Ziele sind

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

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

[57] **Teilrüstung**. Wenn ihr mit Trefferzonen spielt, könnt ihr Teilrüstungen kaufen, z.B. Armschienen. Eine Teilrüstung kostet nur ein Drittel einer normalen Rüstung, schützt aber nur eine Trefferzone, kommt also nur zum Tragen, wenn die Gegenseite eine der Trefferzone entsprechende Augenzahl hatte (Trefferzonen S. 158).

Spezialisierungen

Kampffertigkeiten werden oft auf bestimmte Techniken spezialisiert. Wähle einen passenden Namen und Einschränkungen und nimm sie einfach als Spezialisierung. Wer dich kennt,

muss sich darauf vorbereiten und sie dadurch blocken könnnen, oder sie dürfen nur in bestimmten Situationen nutzbar sein. In dem Fall musst du dann den Wert deiner Fertigkeit ohne Spezialisierung nutzen.

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

Schildregeln

Wenn die getroffene Figur einen Schild hat, dessen Wert mindestens so hoch ist wie die Differenz des Angriffs vor Verrechnung des Schadens der Waffe, trifft der Angriff nur den Schild und verursacht keinen relevanten Schaden.[58, 59]

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 Schaden von der Axt addiert und 3 Punkte durch Lucius' Rüstung abgezogen, zusammen 7 Punkte Schaden, genug für eine Wunde. Hätte Gwen 5 Punkte Differenz gehabt (mehr als die Stärke des Schilds), dann hätte sie den

58 **Kategoriesystem**. Das ist eine Vereinfachung der Regeln aus dem Kategorie-Modul (S. 246). 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.

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

Schild umgangen und 5 (Differenz) + 6 (Axt) - 3 (Rüstung) = 8 Punkte Schaden verursacht.

Unterstützen

Wenn du siehst, dass jemand angegriffen wird, und du nah genug bist, kannst du mit einem Abzug von 3 dazwischenspringen. Du würfelst dann gegen das ursprüngliche Ergebnis deines Gegenüber. Wenn du gewinnst, triffst du und der ursprüngliche Angriff ist gestoppt. Wenn du verlierst, kann dein Gegenüber entscheiden, auf Schaden zu verzichten und stattdessen in der gleichen Handlung noch das ursprüngliche Ziel anzugreifen, allerdings mit einem Abzug von 3. Dazwischen zu springen, gibt deine nächsten Handlung auf. Du kannst in der nächsten Runde nur verteidigen.

Kampfbeispiel

Stille legt sich über den Platz, als Krys und Kea die Arme heben und sich ein schimmernder 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, bedeckt flackernder 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. Bänder brennender Glut brechen aus ihnen hervor, als sie die Arme hebt, und peitschen Kea entgegen. Kea versucht, vorbei zu springen und mit ihren inzwischen gleißenden Händen Krys Arme zu greifen. Die SL würfelt auf Keas Beruf Magische Wächterin (Wert 15).

Krys Spielerin würfelt auf ihre Spezialisierung „Rasche Vernichtung“ (Wert 18): um 6 erschwerte Angriffe, bei denen sie Plasmawolken um Kopf und Hals ihrer Gegnerin webt; eigentlich gelernt für den Kampf gegen Besessene und hier auf dem Gelände strikt verboten. Sie würfelt ihren um 6 erschwerten Gegenangriff, um diesen Kampf schnell und schmerzhaft zu beenden. Die SL wirft für Kea eine 1 und kommt auf 14 (1 ist ungerade, wird daher abgezogen: 15 - 1 = 14). Krys’ Spielerin wirft eine 2 und kommt so ebenso auf 14 (18 minus 6 für die Erschwernis, plus 2 für den Wurf). Damit trifft Kea, weil sie angefangen hat.[60]

60

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

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

Kea hat keine Differenz erzielt, 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), die damit eine weitere Wunde hat (in diesem Kampf gilt jetzt für Krys eine gewürfelte 2 als -10).[61]

Krys schreit auf, als das Licht ihren ganzen Arm umschließt, aufblitzt und Kleidung, Haut und Fleisch schwer verbrennt. Sie keucht „du bist bereit, so weit zu gehen, um Patrizia zu bekommen? So werden sie dich niemals zu ihr lassen!". Kea zuckt zusammen und die SL entscheidet, dass ab jetzt ihre Wunde aus dem Streit vom Vortag getriggert ist. Eine einzelne gewürfelte 5 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 Ge-

[61] **Zweite Wunde**. Die erste Wunde hat sie noch aus dem Wortduell mit Kea (S. 138).

sicht zu erwischen.[62] Das würde den Kampf beenden. Krys' Spielerin wirft eine 1 und ist damit bei 11 (18 minus 6 Erschwernis minus 1). Sollte sie treffen, wird sie 18 Punkte zusätzlichen Schaden verursachen. Das wurde schon vielen zum Verhängnis, aber heute wäre es das erste Mal, dass ein Mensch getroffen wird. Kea würfelt ebenfalls eine 1 und ist 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 , mehr als die zwei +, die Krys in Stärken hat. Durch die zwei unbehandelten Wunden gelten 2 und 4 als -10. Eine der Wunden kann nicht behandelt werden, bevor eine behandelte Wunde geheilt ist. 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 5, die durch ihre getriggerte Wunde als -20 gilt. Mit ihrem Wert von 15 kommt sie auf -5. Krys ist mit der gewürfelten 3 zwar nur auf 9 (18 minus 6 minus 3), erziehlt so aber

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

trotzdem eine Differenz von 14. Zusammen mit den 18 Punkten Schaden aus der Erschwernis von 6 für den gezielten Angriff und 6 Punkten Schaden durch ihren Zauber würde Krys 38 Punkte Schaden verursachen, weit mehr 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 verschone mich. 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 Wunde auf ihren Sozialstatus davonträgt, allerdings keine kritische.

[63]

Augenzahl des oder der Getroffenen: Zusätzlich zur Trefferzone aus dem Angrffswurf könnt ihr für zufällige Bewegung die letzte Augenzahl des oder der Getroffenen nutzen:

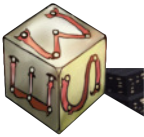
- -3: nach unten
- -1: nach hinten
- 2: zur Seite
- 4: nach vorne

- -5: am Boden
- 6: unbewegt

Option: Zufällige Trefferzonen

Wenn ihr dem Zufall überlassen wollt, wo ihr trefft, könnt ihr die letzte Augenzahl des Würfels aus dem besseren Ergebnis (wer trifft)[63] für die Trefferzone nutzen:

- -3: Beine
- -1: Torso



- 2: Arme
- 4: Schultern

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

- -5: Kopf
- 6: Rücken

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

Beispiel: Patrizia sitzt auf einer Bank vor dem Arbeitszimmer der Meisterin, als sie hastige Schritte hört. Sie blickt zur Seite und sieht gerade noch, wie Kea ihr mit einem Messer in der Hand entgegenspringt. Beide würfeln, doch Kea gewinnt mit einer 6 und danach einer 2. Die letzte Augenzahl ist 2, also erwischt Kea Patrizia am Arm und rammt das Messer tief zwischen die Muskeln. Sie keucht: „Krys soll dich nicht haben“. Da fliegt die Tür auf und Kea wird von den Zaubern der Meisterin gepackt.[64]

64

Effekte verallgemeinert.

Aktiver Wurf konkretisiert:
-3: langfristig/indirekt,
-1: mittel,
2: mittel,
4: kurzfristig/direkt,
-5 sensationell,
6: erschwerend

Passiver Wurf für Nebeneffekt:
-3: behindert,
-1: treibt,
2: riskant,
4: kein Rückzug,
-5 bedrängt,
6: verwirrt

Option: Weiterkämpfen

Diese Regeln sind entworfen, um Kämpfe schnell und folgenreich zu machen. Wenn ihr

häufigere Kämpfe wollt, braucht ihr entweder schnelle Heilmöglichkeiten oder reduzierte Auswirkungen von Wunden.

Schnelle Heilmöglichkeiten gibt es z.B. mit den Medkits in Technophob (S. 257) oder mit klassischen Heiltränken.

Für Animé eignet sich **schnelle Erholung**. Wenn ein Charakter in einer seiner 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.

Ihr könnt dafür die Grundantriebe nutzen: wählt den passendsten eurer drei Grundantriebe und erzählt eine Erinnerung, die euch die Kraft gibt, weiter zu machen.

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 die Möglichkeit, **Zeitsprünge** zu nutzen: Wenn zwischen Spielabenden mehrere Monate im Spiel vergehen, sind danach alle wieder fit.[65]

65 **Entwicklungszeit**. Durch Verbindung von Zeitsprüngen mit vernarbenden Wunden und Steigern und Schieben (S. 161) könnt ihr Weiterentwicklung ausgleichen: Bei jedem Zeitsprung erhaltet ihr 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 sich weiterentwickeln. Beispiel: Nach den Ereignissen vor einem Jahr hat Nina Kampfsport begonnen. Ihr Kollege Jannick ist dagegen von Psychotherapeuth zu Psychotherapeuth gereist, um seine Narben loszuwerden (durch die er im Spiel bereits Vorteile erhalten hatte).

Steigern und Schieben

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

Menschen verändern sich, in vielen Geschichten deutlich stärker als im Alltag. Oft ist die Veränderung schleichend und manchmal sprunghaft, und in manchen Geschichten verändern sich die Hauptpersonen gar nicht.[66] 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 drei Striche zahlen. Sie kann stattdessen aber auch nur einen

66

Strich zahlen, um Grundkenntnisse zu erwerben.[67, 68]

Eine Steigerung eines Wertes um eins kostet einen Strich mehr als der Charakter Plusse in dem Wert hat.[69] Wenn der Grundwert um eins steigt, steigen auch der Effektivwert und 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 in Selbstverteidigung Grundwert 12, mit einem +. Den Grundwert auf 13 zu steigern kostet sie zwei Striche. Wenn sie den Wert dreimal steigert (für je zwei Striche), kommt sie auf 15 und hat zwei Plusse in Selbstverteidigung. 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 drei Striche** einfach je einen Punkt Erhöhung. Bei Berufen, Fertigkeiten und Spezialisierungen werden die ersten zwei 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 Ah-

Steigern zum Abschluss. Wir steigern als Abschluss des Spielabends. Dats erinnert uns daran, dass wir bei aller Intensität doch Figuren mit Werten auf Blättern spielen.

67

Unterschied zur Erschaffung. In der Erschaffung werden keine Striche verwendet, weil die Erschaffung in groben Zügen arbeitet.

68

Feingranular. Das ist einer der Unterschiede zwischen 1w6 und Fate: Nach der Erschaffung wechselt 1w6 zu feingranularer Entwicklung, damit langsame Entwicklung sichtbar wird.

69

Drittelpunkte. Einen Wert um einen Punkt zu steigern kostet in Strichen, was ein

nungslosen.[70] Der zweite Strich gibt bei Berufen einen Wert von 8, bei Fertigkeiten von 11 und bei Spezialisierungen +3.[71]

Der dritte Strich kommt dann auf 9, 12 und +4, also die Werte, die ein + liefert.[72] 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
Spez.	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

Die meisten Besonderheiten werden nur in +-en oder zumindest Punkten zu je 3 Strichen gewählt.[73]

Schieben

Wenn Fähigkeiten vernachlässigt werden, rosten sie ein. 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

Dreierschritt in Punkten kostet.

70 **Zeit**. Ein Strich entspricht etwa vier Monaten fokussiertem Training oder einem Jahr Praxis.

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

steigern. Sie erhält am Ende des Abenteuers einen Strich, aber um ihre Fertigkeit von 13 auf 14 zu steigern, braucht sie zwei Striche. Mit dem zweiten Strich aus den einrostenden Fähigkeiten als Anwältin kann sie ihre Selbstverteidigung direkt auf 14 steigern. Dafür sinkt ihr Beruf von 9 auf 8.

Strichvergabe

Die Vergabe von Strichen lenkt die Geschwindigkeit eurer Weiterentwicklung.

Vergebt einen Strich für tolle Szenen. Nehmt 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, und ihr schreibt ein Stichwort in die Liste der tollen Szenen.[74]

Üblich ist ein Strich pro Spielabend zum Steigern und einer zum Schieben. Ihr entwickelt euch damit binnen 27 Spielabenden von angehenden Helden (7) zu Erfahrenen (16). Wenn ihr alle zwei Wochen spielt, entspricht das etwa einem Jahr Spielzeit.[75] Tägliches Spiel bringt euch in einem halben Jahr auf halbgöttliche Stärke.

Wenn ihr die Entwicklung beschleunigen wollt, vergebt einfach zusätzliche Striche. Eine Richtschnur, die sich als passend erwiesen

72 **Realistisch**. In der Realität sind Trainingskosten meist exponentiell, hier sind sie geringer, damit Unterschiede sichtbarer werden. Realistischer wäre: Zahl, was du schon gezahlt hast, um die nächste Stufe zu erreichen. Fertigkeit auf 6 kostet 1 Strich, auf 9 kostet 2 Striche, + kostet 4 (statt 3), ++ kostet 8 (statt 9), +++ kostet 16 (statt 18), ++++ kostet 32 (statt 30).

73 **Spezies**. Wenn die Spezies der Figur Modifikatoren auf Stärken hat, gilt eine Erhöhung um drei Punkte als starker Wert und eine Erhöhung um sechs Punkte als überragender, unabhängig vom erreichten Zahlenwert. Notiert das als Plusse oder Minusse in Klammern:
- Stark: (-) + (12), oder
- Stark: (-) ++ (15)

74

hat, ist ein Strich alle zwei Stunden. Wenn ihr umgekehrt gar keine Machtsteigerung wollt, vergebt nur Striche zum Verschieben.

Beispiel: Die SL von Krys und Patrizia auf dem Magierkonvent fragt: „Wie fandet ihr die Runde?“ Nachdem alle 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!“ SDas Ziel ist Krys Spielerin lächelt und antwortet „Dass du den Angreifer einfach im Dreck liegenlassen hast, war krass.“ Die SL sagt „schreibt euch beide einen Strich und ein Stichwort für die Szene auf.“ Krys Spielerin sagt „ich denke, ‚Flammen‘ passt“ und Patrizias Spielerin sagt „gnadenlos“. Dann schließt die SL den Abend ab. „Ich hoffe, die Runde hat euch gefallen!“. Beide nicken begeistert. Dann planen sie den nächsten Termin, umarmen sich zum Abschied und machen sich auf den Weg nach Hause.

Rückschau. Das Ziel ist hierbei, dass jeder Charakter einen Strich für tolle Szenen bekommt, denn der tiefere Sinn dieser Vergabe nach Szenen ist, dass ihr euch nochmal schöne Situationen 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.

75

Schule. Wenn ihr Schulbildung mit diesen Regeln abbilden wollt, rechnet damit, dass jedes Jahr Schulzeit 1 Strich zum Steigern und 2 Striche zum Schieben gibt. 12 Jahre bringen euch damit auf das Level von normalen Leuten (12 Striche, also 4 Punkte)

Häufige Situationen

„Eine Sammlung spannender Situationen außerhalb von Kämpfen“[76]

- Handwerk
  - Die Achse eines Wagens reparieren
  - Ein Kochduell
  - Einen Gegenstand fälschen
  - Eine Brücke zu einer alten Mine bauen
- Intrigen
  - Die Gunst einer Person gewinnen
  - Einen Konkurrenten ausstechen
  - Kontakt zum Traumpartner herstellen
  - Einen wichtigen Verkauf abschließen
- Schattiges
  - Beweise fälschen und platzieren
  - Die Flucht aus dem Gefängnis
  - In ein Haus einbrechen[77]
  - Wachhhund umgehen
  - Jemanden bestehlen
  - Unentdeckt an jemandem vorbeikommen
  - Leute verfolgen

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

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

- Soziales
  - Gerichtsverhandlungen
  - Eine panische Person beruhigen
  - Überzeugen[78]
  - Die verteilung von Lebensmitteln ohne tumultartige Aufstände
  - Schwierige Verhandlungen moderieren
  - Ein Dutzend Wehrlose aus einem Kriegsgebiet schmuggeln
  - Lange Verfeindete überzeugen, zusammenzuarbeiten
  - Verkleiden
  - Einen Mord aufklären
  - Die letzte Runde vor dem König als Theaterstück darstellen
- Sport
  - Durch einen unterirdischen Kanal tauchen
  - Jemanden vor dem Ertrinken retten
  - Die Teilnahme an Fußballspiel
  - Ein Wettrennen
  - Ein Wettstreit im Messerwerfen
  - Einen Berg ersteigen, um eine Signalbarke zu montieren
  - Etwas im unter Wasser stehenden Keller einer Burg finden

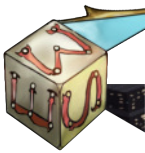
78

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

- Suchen
  - Auf dem Marktplatz ein verlorenes Kind finden
  - Recherchieren in Netz oder Bibliothek
  - Unsichtbare Person entdecken
- Weiteres
  - Vielen Verletzten Erste Hilfe leisten
  - Geburtshilfe
  - Aus dem Netz von Riesenspinnen entkomen
  - Leute aus brennendem Haus retten[79]
  - Den verlorenen Anzug des Mafiapaten zurückholen
  - Ein Zechwettstreit
  - Spiele und Krisen auf dem Dorffest
  - Tier zähmen

79

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



Kapitel 5

Kurz und Knapp: Cheat Sheet

Arten von Werten.[1]

NAME	□□ Wunden
+ Stärke (15 / 5)	Wunden
- Schwäche „Beschreibung d. Triggers“	
Beruf + (Wert)	
→ Spez.	+ (Wert / Eff.)
— Fertigkeit + (Wert / Eff.)	
* Vorteil (Preis)	
! Nachteil (Preis)	
Ausrüstung, Sonstiges	Vermögen, Erfahrung

Kosten und Werte

	+	++	+++	++++	+++++
Beruf	9	12	15	18	21
Fertigkeit†	12	15	18	21	24
Spez.†	+4	+7	+10	+13	+16
Stärken	15	18	21	24	27
- Schwelle	5	6	7	8	9
Preis*	1	3	6	10	15

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

Schwächen	-	--	---	----	-----
-20 bei	-5	-5,-3	-5,-3,-1	-3,-1	-1
-30 bei				-5	-5,-3

Steigern

- 3 Striche entsprechen einem Punkt aus der Erschaffung
- Um 1 zu steigern kostet 1 Strich je Plus (+) der nächsten Stufe
- Jeden Spielabend erhält jede Figur einen Strich zum Steigern und je 2 Stunden Spielzeit einen Strich zum Verschieben.[2, 3]
- Sucht für den Strich zum Steigern für jede Figur eine tolle Szene.

Würfeln (±W6)

- Wähle einen passenden Wert[4], dann wirf einen Würfel (W6).
- Ist die Augenzahl gerade, addiere sie zu dem Wert. Ist sie ungerade, zieh sie ab.
- Ist die Augenzahl eine 6, dann würfle erneut. Fällt wieder eine 6, dann addiere 6 und würfle erneut. Andere Zahlen als 6 werden nicht addiert oder abgezogen.
- Eine gewürfelte 5 wird weitergewürfelt wie eine gewürfelte 6, wird aber abgezogen.
- Die erste gefallene Augenzahl und die zuletzt liegende Augenzahl können besondere Auswirkungen haben.

2

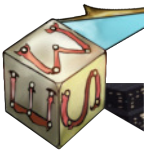
Machtstufen.
- Spiel ganz unten: 2 Punkte
- Normale Leute: 4 Punkte
- Angehende Helden: 7 Punkte
  Klassische Einstiegsgruppe
- Erfahrene: 16 Punkte
- Mächtige: 24 Punkte
- Halbgöttliche: 40 Punkte

3

Machtgewinn. Bei diesem Tempo entwickelt ihr euch binnen 99 Spielabenden von angehenden Helden zu halbgöttlichen Legenden.

4

Ausweichwert. Hast du keinen passenden Wert, dann nimm 3, +1 pro Plus in einer passenden Stärke.



Über Schwächen stolpern

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

Mindestwürfe

Routine	6
Einfach	9
Fordernd	12
Schwer	15
Heikel	18

Probe

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

  - Diff ≥ Wert der Stärke ⇒ Forderung annehmen oder kritische Wunde

Wettstreit

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

Wunden

- Unbehandelte Wunden erhöhen das Risiko:
  - 1 Wunde: gewürfelte 2 ist -10
  - 2 Wunden: gewürfelte 2 und 4 sind -10
  - für jede Weitere: -3 auf alle Würfe
- Behandeln:
  - In Stress Probe auf Erste Hilfe o.ä. gegen 6 + 3 pro Wunde.
  - Automatisch nach ein paar Stunden Pause.
  - Höchstens eine behandelte Wunde pro + in Stärken. Überzählige bleiben unbehandelt.

- Behandelte Wunden:
  - Schwäche, die getriggert ist, wenn Du eine Probe mit der verletzten Stärke unterstützt ⇒ gewürfelte -5 ist -20.
  - Kritische: Schwäche Stufe 3.
- Wunde triggern:
  - Abzug von 3 bei Wettstreit, dafür stolpert ein verwundetes Gegenüber bei jeder ungeraden Augenzahl ⇒ gewürfelte -5, -3 und -1 sind -20.
- Heilen:
  - 1x pro Woche Probe auf verwundete Stärke gegen 9 + 3 pro Wunde *in anderen Stärken*. Erfolg: Älteste behandelte Wunde heilt. Misserfolg: eine Wunde gilt wieder als unbehandelt.
  - Kritische: wird in 3 Schritten erst zu Schwäche Stufe 2, dann zu Stufe 1, dann geheilt.

Überzahl

Abzug von 3 pro Person Überzahl. Bildet Gruppen mit auf einer Seite nur einer Person. Du kannst die Gruppe wechseln, wenn du dran bist.

Überraschung

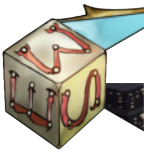
- **Erste Runde**: alle Würfeln auf passenden Wert. Handeln in Reihenfolge der Ergebnisse.
- **Hinterhalt**: Bonus von 3 (aus Versteck springen) bis 9 (im Schlaf überraschen) für Überraschende.
- **Überrascht**: Differenz des Ergebnisses zwischen handelnder Person und Gegenüber ≥ Wundschwelle. Für Überraschte gilt in der ersten Runde jede normale Wunde als kritische Wunde und jede Verletzung, die Schaden verursacht, aber die Wundschwelle nicht erreicht, als Wunde.

Kampf im Ein Wurf System

Würfelt einen Wettstreit an die Substanz mit ein paar Sonderpunkten:

Fern- gegen Nahkampfangriff

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



Taktik

Vorsichtig Abzug von 3, keine Startforderungen gegen dich

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

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

Kampf im Fokus

Gerichtete Wettstreite wer gewinnt trifft

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

Schaden Differenz + Waffe - Schutz (kein Schild!)

Schaden > Schwelle Wunde oder innehalten

Schaden > Wert Kritische Wunde oder innehalten

Innehalten Forderung statt Wunde — bei Ablehnung die Wunde.

Kritische Wunde mit und ohne Bewaffnung direkt bezwungen

Zielen +3 und keine Abzüge durch Unterzahl, dafür stationäres Ziel: Andere greifen mit Probe gegen 9 an statt mit Wettstreit.

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

Gezielte Angriffe Schaden + 3× Erschwernis oder[5]

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

Fern- gegen Nahkampf kein Schaden für Person mit Fernwaffe, wenn nicht erreichbar. Gewinn mit Nahkampfwaffe: Deckung oder näher kommen.

Deckung -3 (kniehoch) oder -6 (fast vollständig) für Fernkampfangriffe.

Entwaffnen -3

[5] **Optional**: **Trefferzonen**.
Aus *letzter* Augenzahl
- -5: Kopf (nur nach 6)
- -3: Beine
- -1: Torso
- 2: Arme
- 4: Schultern
- 6: Rücken (nur nach -5)

Kapitel 6

Magie

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

Magie hat in vielen Welten eine Sonderrolle. Daher braucht sie mehr als zwei Sätze zur Beschreibung. Die hier vorgestellten Systeme decken das Spektrum von spezifisch, begrenzt und vollständig bis flexibel und selbst auszugestalten ab. Sie sind kurz gehalten und geben euch einen guten Einstieg. Weitere findet ihr bei den Welten (S. 257) und Konvertierungen (S. 413).

Schwert-Tanz

Es war der Augenblick der Wahrheit. Sie zog den Kreis mit der Klinge.[1] *Ihr Gegner trat in den Kreis.*

[1] **Gebundene Klinge**. Die Klingen werden mit Blut an hren Träger oder ihre Trägerin gebunden und bleiben das meist bis zum Tod. Zwei Klingen zu binden führt leicht zu Wahnsinn, während die Klingen sich in deinem Geist bekriegen.

Als sie es ihm gleich tat, spürte sie, wie feine Krallen aus Eis ihr Schwert überzogen und ihren Arm emporwanderten. Um ihren Gegner flackerten Flammen, ein Feuertänzer. Sie durfte ihm keine Chance zum Angriff lassen. Kaum hatten sie sich verbeugt, sprang sie vor, um den Kampf schnell zu beenden.

In einem Duell sammelt sich ein Element in Klingen und Tanzenden.[2] Duelle verwenden gerichtete Wettstreite. Jede Klinge trägt einen Namen, der ihr von ihrem ersten Träger oder ihrer ersten Trägerin verliehen wird.[3]

Das Element ist Teil der Klinge, wird aber als *Besonderheit* der Figur gewählt:

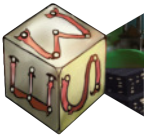
- **Feuer** umtanzt die Abwehr (+3 pro Plus auf die Fertigkeit beim eigenen Angriff)
- **Eis** reißt Wunden (+6 Schaden pro Plus)
- **Wasser** weicht aus (+3 Schild pro Plus)
- **Erde** stoppt Waffen (+3 Rüstung pro Plus)

Das Element verändert auch Persönlichkeit und Erscheinung der Figur in seinem Sinn. Während des Tanzes erfüllt es Kreis, Klinge und Tänzerin oder Tänzer.

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

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

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



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

Um den Kreis zu ziehen, zeichnet eine Seite mit der Klinge den Kreis auf den Boden.

Bei einem Patzer oder Stolpern während des Tanzes schlägt das Element aus dem Kreis hinaus. Es verursacht Umstehenden einen Punkt Schaden pro Plus des oder der Stolpernden, reduziert um eins pro Meter Abstand vom Kreis.[4] Stehen Leute im Kreis oder gibt es keinen Kreis, erhalten sie jede Runde einen Punkt Schaden pro Plus der Kämpfenden in ihrer Magie.

[4] **Tanzen ohne Kreis**. Beim Kampf ohne Kreis erhalten Umstehende bei jedem Angriff den Schaden, den sie sonst nur beim Stolpern erhalten würden.

Drachenerbe

> *„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.

Das Drachenerbe ist die Kraft derer, die eine Drachenseele in sich getragen haben. Ein Teil der Kraft der Drachenseele lebt noch in ihnen[5], und sie beherrschen den Kampf mit deren Element.

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

Jene, die ein Drachenerbe tragen sind **immun** gegen das Element der Drachenseele.[6] Mehr noch: sie können es **verschlingen**, bzw. aufsaugen, um ihre Kraft wieder aufzufrischen. Wenn sie ihr Element aufnehmen, verschwinden Wunden auf alle ihre Stärken, in denen sie weniger Wunden als Plusse haben. Allerdings brauchen sie dafür viel von ihrem Element.

Eine Drachenerbin des Feuers könnte mit einer Fackel eine Wunde heilen, mit einem Lagerfeuer zwei, mit einem Hausbrand vier.[7] Um ihr Element aufzunehmen brauchen sie eine Handlung und eine Probe auf die Fertigkeit „Drachenerbe“ mit einem Mindestwurf gleich der sechsfachen Anzahl der Wunden, die sie

5 **Quelle**. Die Idee ist vom Anime Fairy Tail inspiriert (Mashima, 2009). Dort erschöpfen sich Drachentöter. Hier verletzen sie sich, wenn sie zu wenig aushalten. Das erklärt, warum Drachentöter in Fairy Tail viel aushalten: Sie brauchen es für ihre Magie.

6 **Echte Immunität**. Ein Drachenerbe des Feuers kann im Schlot eines Vulkans stehen, ohne dass ihn die Hitze stört. Auf der Lava würde er sich zwar nicht verbrennen, könnte aber zwischen den flüssigen Stein geraten und dadurch zerquetscht werden.

7 **Im Element**. Eine Drachenerbin des Feuers in einem Vulkan oder des Windes im Sturm ist eine schreckliche Gegnerin.

auf einen Schlag heilen wollen. Misslingt die Probe, verschlucken sie sich und erhalten eine Wunde. Diese Wunde können sie nicht durch ihr Element heilen. Verschlungene *Schatten* brauchen eine Woche, um sich zu regenerieren. Bis dahin herrscht blassses Zwielicht.

Drachenerben können das Element „ihres" Drachen **erschaffen**, sei es nun Feuer, Wind, Stahl oder Licht. Dadurch können sie ihre Fertigkeiten stärken oder die Auswirkungen von Proben erhöhen. Allerdings fordert das von ihnen seinen Preis, denn die Magie der Drachen ist nicht für menschliche Körper gedacht. Sie erhalten kumulativen[8] Schaden: wenn sie zweimal *einen* Punkt nutzen, erhalten sie beim ersten Mal *einen* Punkt Schaden, beim zweiten Mal *zwei* Punkte Schaden, usw., bis sie wieder ihr Element essen.[9] Wenn sie dadurch auf einmal Schaden größer oder gleich ihrer Wundschwelle erhalten, erhalten sie eine Wunde.

Die Verstärkung einer **Fertigkeit** für eine Szene verursacht ihnen selbst einen Punkt Schaden je Punkt Verstärkung (Bonus). **Zusatzschaden oder Rüstung** verursacht ihnen einen Punkt Schaden je zwei Punkte. Sie müssen für die Verstärkung nicht würfeln.

Jedes Element hat außerdem **Zusatzeffekte**: Feuer verbrennt (Schaden x3 statt x2) und kann explosiv springen (3 pro Verdreifachung der Sprungweite), Eis schützt (Schutz x3 statt

8

Kumulativ. Die bereits genutzne Magie schadet ihnen bei jedem Einsatz neu. Ein starker Flammenstrahl schadet ihnen selbst weniger als zwei halb so starke. Daher neigen Drachenerben dazu, Einzelhandlungen zu übertreiben.

9

Übertreiben. Die kumulativen Kosten erklären, warum die mit Drachenerbe (in Fairy Tail) oft übertreiben. Ein zweiter schwächerer Angriff kostet sie mehr, als gleich beim ersten mehr Kraft zu nutzen.

x2) und friert ein (3 pro Person und Runde), Luft kann fliegen und verbessert Bewegungen (kann die Fertigkeiten Anderer stärken), Licht blendet (kostet 1 Punkt Schaden pro Person und Abzug von 3 auf Proben), Schatten kann zu Schatten werden und durch Schatten wandeln, Wasser schützt (Schild wie Rüstung als Kosten x2).

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

Je stärker ihr Drachenerbe wird, desto mehr werden sie selbst zu Drachen. Ab einem Wert von 36 in der für Magische Wunden genutzten Stärke bekommen sie während Magienutzung Flügel.

Unechte Drachenerben beherrschen Magie wie echte Drachenerben, doch sie können sich nur von den Wunden durch ihr Element erholen, nicht von anderen, und sie sind nicht völlig immun gegen ihr Element. In ihnen wurde die Ausbildung der Drachenmagie nachgebildet. Echte Drachenerben hatten während ihrer

Ausbildung einen Teil der Seele ihres Drachen in sich. Möglicherweise lebt er sogar noch in ihnen, das wissen sie nicht unbedingt.[10]

Echte Drachenerben können zusätzlich versuchen, magische Angriffe durch ihr eigenes oder ähnliche Elemente[11] zu verschlingen. Ihr Mindestwurf ist das Doppelte des durch den zu verschlingenden Zauber oder Angriff erhaltenen Schaden bzw. 9 plus 3 pro Wunde. Gelingt die Probe, wird nicht nur der Schaden verhindert, sondern die Kraft zur Heilung verwendet. Sie tragen beim Verschlingen von anderen Elementen allerding höheres Risiko: wenn die Probe auf Verschlingen fehlschlägt, erhalten sie nicht nur eine Wunde, sondern die Kraft des Angriffs als nicht durch Verschlingen heilbaren Schaden.

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

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

11 **Ähnlich**. Wer Feuer beherrscht kann mit Erschwernis von 3 versuchen, Licht zu verschlingen oder Lava, oder Schattenflammen. Sollte das Element nur ferner verwandt sein, ist das Verschlingen um 6 erschwert.

Spruchzauberei

> *Die traditionelle Form der Europäischen Magie ist das Buch mit Zaubersprüchen, aus dem Zaubernde gelernt haben. Diese Vorstellung bildet die Grundlage der Spruchzauberei.*[12]

Es gibt festgelegte Zauber, über lange Zeit entwickelt. Jeder Bereich ist ein Beruf, Pfade sind Spezialisierungen, für jedes + in der Spezialisierung erhalten Zaubernde zwei Zauber dazu, für die die Spezialisierung gilt.[13]

Ihr könnt einzelne Zauber erneut spezialisieren. Diese Spezialisierung gilt dann nur für diesen Zauber.

Aus zwei Bereichen kombinieren: würfle 2x, addiere die Differenz. Die erste Augenzahl steht für das Ergebnis, die zweite für den Synergieeffekt — oder Nebeneffekt. Ist einer der Würfe 2x5 oder schlechter, gelten beide als gepatzt, während die Elemente sich der Kontrolle entziehen.

Aus drei Bereichen: wie aus zwei, aber der dritte Wurf ist Chaos. Effekte des dritten Bereiches sind außerhalb deiner Kontrolle. Je höher das Ergebnis, desto weniger problematisch für Dich. Wähle nach dem dritten Wurf, welcher Wurf das Chaos treibt. Auch hier sind alle gepatzt, wenn mindestens einer 2x5 oder schlechter ist.

[12] **Knapp**. Spruchzauberei ist hier bewusst kurz gehalten, um als Grundlage für eure Magiesysteme zu dienen, ohne ein eigenes Buch zu füllen.

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

Kosten: Zauber können beliebig oft gesprochen werden, solange sie funktionieren. Misslingt dein Zauber und erreicht die Differenz zum Mindestwurf deine Wundschwelle, dann setzt sich in dir ein Muster fest, das ungewollte Effekte auslösen kann. Du erhältst eine Wunde, die auch nach Behandlung immer getriggert ist, wenn du Magie nutzt. Besonders mächtige Zauber gehen an die Substanz. Sie sind mit ^{I}, ^{II} oder ^{III} markiert und geben jeweils 1, 2 oder 3 Wunden bei Gleichstand.[14] Bei solchen Zaubern hängt der Effekt von der Anzahl von Auswirkungen ab — der Anzahl Wunden, die verursacht würden, wenn das Gegenüber den Mindestwurf als Ergebnis hätte.

Erfolg: bei Zaubern, die gegen Widerstand gesprochen werden, würfelt auch das Ziel. Sie gelingen, wenn erstens das eigene Ergebnis den Mindestwurf erreicht und es zweitens mindestens so hoch ist wie das Ergebnis des Ziels.

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

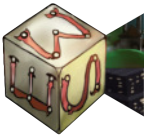
14 **Substanz angepasst**. Proben auf die Substanz haben normalerweise bei Gleichstand 3 Wunden auf beiden Seiten. Für Spruchmagie wird das angepasst, so dass es leichter ist, selbst keinen Schaden zu erhalten. Bei einem Zauber ^{II} genügen 6 Punkte Differenz, um selbst keine Wunde zu erhalten.

Später versucht sie eine Wache zu versteinern, würfelt aber eine 1. Mit 17 ist sie 1 Punkt unter dem Mindestwurf. Der Zauber misslingt und Okala erhält 2 Wunden, während die Haut an ihren Händen wie brüchiger Schiefer zerbröckelt. Sie hat jetzt insgesamt 3 Wunden und spürt die in ihre Haut eingebrannten magischen Muster, die mehrere Wochen lang jeden Zauber zu korrumpieren drohen, den sie spricht. Statt beschworenem Wasser füllt Sand die Flasche, statt einer sachten Brise trifft ein Sandstrahl die Segel, und als sie ein Feuer entfachen will, schmelzen die Steine unter ihrem Topf.

Zauber erkennen: Magie erzeugt ein Echo ihres Effekts bei Zaubernden. Bei auffälligen Zaubern — besonders Elementarzaubern — ist es dadurch leicht zu erkennen, wer sie wirkt. Für eine Erschwernis von 3 Punkten können sie subtiler sein, üblicherweise nur mit Effekten um die Hände oder das Gesicht, für 6 Punkte beinahe unsichtbar (Wurf gegen das Ergebnis beim Zaubern, um sie zu erkennen). Für 9 Punkte Erschwernis gibt es keine nichtmagisch wahrnehmbaren Effekte.

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

Die Zauber des Elementarismus sind ausgearbeitet.



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

Zauber anpassen: du kannst dir Zauber selbst erschweren, um ihre Wirkungen zu erweitern.

Erschwernis	Änderung
3 Punkte	Reichweite x10
	Volumen x10
	Radius x3
	Anzahl Ziele x3

Elementarismus

Luft

Windgeschwindigkeiten auf der Beaufortskala:

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

12
- Luft reinigen (1 m^{III} x10 pro 3 Diff)
- Luft erschaffen (1 Liter x10 pro Diff)
- Luft auslöschen (1 Glas Luft verschwindet, x 10 pro 3 Diff)
- Wind lenken (Differenz aufteilen: Windstärke im Zentrum ± 1 pro 3 Diff, Radius 100 m x Diff, Richtung += 30°x Diff, max 90°, Wirkungsdauer 6 min x 10 pro 3 Diff)

15
- Beduften (gezielt: 1 Person, Diff = Bonus oder Malus für passende Proben; an die Substanz: 1 Person pro Wirkung)
- Staubteufel (Abzug von Diff auf alle Handlungen, 10 m^3 x 3 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Wirkungsdauer 1 min)
- Stromschlag (Angriff, Berührung, 3 Punkte Schaden, Betäubung: Wunden heilen binnen Stunden)

18
- Windgetragen (Diff = Maximalgeschwindigkeit in Windgeschwindigkeit, Dauer: 1 Stunde x 3 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, 1 Person läuft auf der Luft x 3 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis)
- Sturmbarriere (Zugang blockiert, Ergebnis = MW zum Durchdringen)

- Windstoß (Angriff, Schaden 2 + Diff durch Sturz, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)

21
- Tanzende Winde^{III} (nähren Elementare, halten pro Wirkung eine Woche, erleichtern Windmagie um 3, oft gefangen in einem Hohlraum)
- Windklingen (Angriff, schleudert Ringe rotierender Luft, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Schaden 6 + Diff)
- Blitz schleudern^{I} (Angriff, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewähltem Abzug, Schaden 12, ein Blitz pro Wirkung)

24
- Blitzwaffe^{I} (wird auf Waffe gelegt, 6 Punkte Zusatzschaden pro Wirkung)
- Tornado^{III} (Naturgewalt, Ergebnis ist MW, um sich draußen zu bewegen, pro Wirkung eine Stelle gezielt angreifen, für jede eigene Wunde zusätzlich Kollateralschaden, den du nicht wolltest, 5 Minuten pro Wirkung)
- Gewittersturm^{I-III} (Naturgewalt, Wirkungsdauer 15 min pro Wirkung, pro Wirkung einen Blitzschlag lenken, Durchmesser: 500 m + 500 m pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Windgeschwindigkeit 9 + 1 pro Wirkung)

Feuer

Feuerregeln:

Größen: Funke, Kerze, Fackel, Lagerfeuer, Zimmer, Haus, Dorf, Stadviertel, Stadt, Baronie, Fürstentum, Land, Kontinent, Hemisphäre, Planet.

Entzünden: wenn ein menschengroßer, brennbarer Gegenstand durch einen Zauber 4 Punkte Schaden erhält, beginnt er zu brennen. Leicht brennbare schon ab 1 Punkt. Pro Größenordnung darüber x 3.

12
- Entzünden (bis Kerze, pro 3 Diff eine Größenstufe darüber)
- Erhitzen (in 3 Minuten auf 10°C x Diff über Normaltemperatur, 1 Liter x 10 pro 3 Diff, Dauer 1/3 pro 3 Diff, Diff aufteilen, alternativ +1°C x Diff und 10 L x 3 pro 3 Diff ⇒ Mensch + 6 °C hat MW 21 in 3 Minuten)[15]
- Löschen (wie Entzünden)

15
- Rauchbilder (10 Liter x 10 pro 3 Diff, kontrolliert Rauchbewegung[16])
- Flammenstrahl (Angriff, Schaden 3 + Diff, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)
- Feuerfest (verhindert bis zu Diff Feuerschaden pro Runde, Wirkungsdauer: 10 sec x 6 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)

15 **Fieber**. +6°C bedeuten heftiges Fieber, das allerdings schnell wieder nachlässt, wenn der Zauber endet und durch aktives Abkühlen kompensiert werden kann.

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

18
- Feuerball (Angriff, Schaden Diff, Schaden -1 pro Meter Abstand vom Ziel, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis)
- Flammende Waffe (Schaden der Waffe + 3 + 1 pro 3 Punkte Diff, kann bei Treffer das Ziel entzünden)
- Feuerfeen locken (erscheinen am Feuer, tanzen, lachen, erhöhen die Brandgefahr, können von Feuern in der Umgebung erzählen)
- Herz des Feuers^{II} (Funke, den nur Magie oder elementares Wasser löschen können, pro Auswirkung ein Größenstufe höher, eine Stunde, pro Wirkung x3, drei Größenstufen darüber entflammen Gefühle von Lebendigen leichter)

21
- Flammende Hände^{I} (Schaden 6 + 3 je Auswirkung)
- Feueratem^{II} (Angriff, Schaden 12 + Diff, Reichweite 10 m x 10 je 3 Punkte selbstgewählte Erschwernis, Schaden kann auf mehrere Gegner verteilt werden, dann gilt der höchste Verteidigungswurf)

24
- Flächenbrand^{III} (Angriff, in bis zu 10 Metern Entfernung x 10 pro Wirkung lodern meterhohe Flammen in

einem Kreis um 10 m Radius x 3 pro dafür genutzter Wirkung für 3 Runden x 3 pro dafür genutzter Wirkung. Jede Runde verursacht er allen ungeschützten 10 Schaden, Rüstung wird nur einmal abgezogen, am Ende wird geprüft, ob der gesamte Schaden für eine Wunde reicht)

Kombiniert: Beschwören 18, Feuer 21: Feuergeist rufen^{III} (ruft einen Geist in eine Flamme: kann durch Feuer zu jedem anderen Feuer reisen, ist nur durch Wasser oder Magie zu verletzen. Wundschwelle 3, Schaden 3, Verweildauer 5 Minuten. Pro dafür aufgewandter Wirkung kann entweder ein Dienst verlangt, die Wundschwelle oder der Schaden um 1 gesteigert oder die Verweildauer um 5 Minuten erhöht werden. Wirkungen des Geistes sind Forderungen, die von Unfug bis Brandstiftung reichen können)

Erde

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

12
- Minerale finden (bis Distanz 10 cm x 10 pro 3 Diff)
- Durchgang finden (10 m x 10 pro 3 Diff)

- Steinwachstum (1 Liter x 10 pro 3 Diff, keine Edelsteine, sondern Grundgestein)
- Durchschlagend (Schaden von Geschoss oder Waffe + 1 pro 3 Diff für eine Handlung, Berührung)

15
- Stein zu Humus (1 Liter x 10 pro 3 Diff)
- In Stein einschließen (Stein umhüllt Haut, Angriff, Ergebnis ist MW zum Aufbrechen ohne Verletzungen, Wirkungsdauer: 10 sec x 3 pro selbstgewählter Erschwernis von 3 Punkten)
- Steinrüstung^{III} (Schutz 3 + 1 pro Auswirkung)
- Sandskulptur (1 Liter x 10 pro 3 Diff und 1 Stunde x 3 pro 3 Diff)

18
- Durch Erde reisen^{II} (1 m/s x3 pro Wirkung)
- Felssäule (erhebt sich binnen Augenblicken, höchstens 1 m x 3 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, Angriff: jemanden hochheben, Fallschaden[17] ignoriert Rüstung)
- Freund des Eisens (Waffen verbiegen sich, statt zu schaden, gegen Metallwaffen Schild 6 + 1 pro 3 Diff)

21
- Felsgestalt (Rüstung 6, Schaden 3, Körper wird zu Stein, Diff aufteilen:

17

Fallschaden. Würfle gegen 12 bei 1m, mit Erschwernis von 3 je weitere zwei Meter Höhe (15 bei 3m, 18 bei 5m, 21 bei 7m). Bei einem Fehlschlag ist die Differenz der Schaden. Bei Gelingen kann in passenden Situationen ein drittel der Differenz als Erleichterung für eine Probe genutzt werden, bei der Schwung hilft.

pro 3 Punkte entweder Schaden oder Schutz + 1)

- Erdbeben^{II} (3 + 1 pro Wirkung, auf der Richter-Skala.[18] 1 Minute + 1 pro selbstgewählter Erschwernis)
- Elementare Erde^{III} (Extrem schwerer Stein, Pflanzen wachsen stärker, alles wirkt schwerer, Waffen werden scharf, pro Wirkung eine Woche)

24

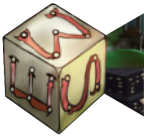
- Gelände umgestalten^{II} (Radius 100 m + 100 m pro 3 Punkte Diff)
- Begraben^{II} (Angriff, der Boden reißt auf und verschlingt das Ziel, Ergebnis ist Zielwert zum Befreien. Alle 5 Minuten ein Versuch)

Wasser

12

- Wassersuche (zeigt Richtung zu Wasser, 10 m x 10 pro 3 Punkte Diff, 3 Abzug, um nur nach Trinkwasser zu suchen)
- Wasser reinigen (1 Liter x 10 pro 3 Punkte Diff werden trinkbar)
- Wasser formen (1 Glas x 10 pro 3 Punkte Diff, fließt wie bei starkem Wind, mit Abzug von 3 auch unnatürliche Bewegungen wie Säulen und

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



Bögen, das Wasser muss eine Wasserfläche berühren, und sei es ein halbvolles Glas)

- Lotushaut (Wasser perlt von Haut und Kleidung ab, Diff Personen oder personengroßes Gepäck)

15

- Wasser erschaffen (1 Glas x 10 pro 3 Punkte Diff)
- Kälte (Gegenteil von Erhitzen)
- Wasserstrahl (Angriff, Schaden 3 + Diff, Rückstoß: Diff Meter, Erschöpfungsschaden: Wunden heilen binnen Stunden)
- Auf Wasser laufen^{II} (10 m, 1 Person, pro Wirkung Entfernung x10 oder Personen x3)

18

- Eiskeim (eine Wasserfläche gefriert, 1 m^2 x 10 pro 3 Punkte Differenz, bei Erschwernis von 3 menschentragend)[19]
- Destillieren^{II} (1 Glas 90% Alkohol aus 1 Liter Schwächerem, pro Wirkung Menge x 10 oder Verunreinigung x 1/3)

21

- Wasserklinge (Angriff, Schaden 6 + Diff, Reichweite 10 m x 10 pro 3 Punkte selbstgewählter Erschwernis, nicht durch Waffen zu stoppen:[20] nur Schild oder Ausweichen helfen)

19

Eis 9. Es heißt, dass wer diesen Zauber meistert, einen Eiskeim erschaffen kann, von dem aus sich nicht mehr zu stoppende Vereisung ausbreitet. Bisher sind aber alle, die danach gesucht haben, als gefrorene Leichen geendet.

20

Wehrloses Ziel. Der Versuch, eine Wasserklinge mit einer Waffe abzuwehren, gilt als Verzicht auf Abwehr: Würfel zum Treffen gegen MW 12 statt gegen den Wurf deines Gegenüber. Ein Schild funktioniert allerdings.

- Strudel^{II} (Angriff, zum Verschlingen nötige Forderungen: 1: Schwimmende, 2: Surfer, 3: Fischerboot, 5: Kriegsschiff, 7: Kreuzfahrtschiff, 8: Flugzeugträger)

24
- Das Weiche Wasser^{III} (Wasser dringt aus allen Rissen, durchspült jede Spalte, erschafft einen Ort des Wassers. Wasserzauber um 3 leichter, Geister tauchen spontan auf. Ein Tag, 3 Meter Radius)
- Wasser des Lebens^{III} (Eine sprudelnde Quelle, Wunden schließen sich, Erschöpfung verschwindet, hält eine Stunde, eine Heilungsprobe pro Stunde. Verteil die Wirkungen auf Wirkungsdauer x3 pro Wirkung und Erleichterung der Heilungsproben um 3 pro Wirkung)

Kombiniert: Beschwören 15, Wasser 18: Wassergeister rufen^{II} (Eine Welle im Wasser, die sich frei bewegen kann. Schnell wie rennende Menschen, kann Gegenstände bis 1 kg vom Boden eines Gewässers holen, Schaden 3 Betäubung, WS: 3, pro Forderung entweder Schaden + 3 oder WS + 1 oder Tragkraft x 3 oder ein weiterer Geist)

Weben

Licht & Bilder

12 Kalte Flamme, Stillleben, Farbenspiele, Abdunkeln

15 Tanzende Schatten, Blendender Blitz, Leuchtende Wände, Bewegte Bilder

18 Illusionen durchdringen, Verkleidung, Unsichtbarkeit, Undurchdringliche Schwärze

21 Adlerauge, Illusionen übernehmen, Verbrennendes Licht, Schattenklinge

24 Lebende Trugbilder^{I-III}[21], In Schatten tauchen

Kombiniert: Licht & Bilder 15, Schall & Kommunikation 15, Raum & Zeit 15: Vollsensorische Täuschung

Schall & Kommunikation

12 Geräusch, Stille, Feindschaft spüren

15 Stimmen, Donnerschlag, Sprachkenntnis leihen, Gefühle sehen, Gedanken lesen

18 Echolot, Stimme imitieren, Beobachtung spüren, Gedanken verbinden

21 Nachricht senden, Wahrheit erzwingen, Traumwandeln, Fertigkeit leihen

24 Schallklingen, Beherrschung, Körpertausch, Gestalt (gemeinsames Bewusstsein)

[21] **Selbstgewählt**. Bei Zaubern mit mehreren Werten an die Substanz (z.B. Zauber^{I-III}) wählt der oder die Zaubernde die Schwierigkeit und damit auch die Stärke des Effektes.

Raum & Zeit

12 Knoten des Schicksals suchen, Pfeilschild, Portal aufspüren

15 Portal aktivieren, Schutzkuppel, Echos der Vergangenheit, Schlag durch den Spiegel

18 Pfeile umlenken[22], Phasenverschiebung, Zeit verlangsamen^{I}, Zeit beschleunigen^{I}, Auf Feenpfaden reisen

21 Kurzsprung, Teleport-Blockade, Zeitlücke, Stopp^{III}, Klingen umlenken, Den alten Wald betreten

24 Teleport^{II}, Raumtasche, Portal erschaffen, Zeitsprung^{III}, Echos der Zukunft, Zeitdoppelgänger^{I}

Fühlen & Wissen

12 Verwirren, Magie spüren, Angst, Uhrzeit

15 Aufmerksam, Unerschütterlich, Faszinieren, Magie analysieren, Triangulieren

18 Berserker^{I}, Schlaf, Verlocken, Verborgenes spüren^{II}, Wo bin ich?, Bedeutung erfassen

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

24 Freundschaft^{I}, Sklave^{III}, Ich kenne den Weg

22 **Richtung**. Auch zurücklenken. Pfeilschild: Was den Schild trifft (Diff ≤ Schildwert) trifft ein gewähltes Ziel.

Lebensformen

Bewegung

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

15 Riesensprung, Schwere Glieder^{I}, Entlasten, Tapsigkeit, Poltergeist

18 Langsamer Fall, Wandlauf, Verschließen, Verfolgendes Geschoss, Eleganz

21 Zauberfinger, Wegschleudern, Herziehen, Entriegeln^{I}

24 Ungebunden, Unermüdlich, Tanzende Klingen

Heilung & Nekromantie

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

15 Wecken, Totengeist rufen, Wunden übertragen^{I}, Todesvision

18 Krankheit heilen^{I-III}[23], Heilung stoppen, Medium für Tote, Zombie-Ritual, Altern^{II}, Leichnam erwecken

21 Stabilisieren, Lähmung heilen, Altern stoppen^{II}, Jugend stehlen^{I}, Seelengefäß^{II}, Letzte Ruhe

24 Nachwachsen lassen^{I}, Wiedererwecken^{III}, Jungbrunnen^{III}, Gräberfeld erwecken^{III}

[23] **Gift**. Um Vergiftungen zu Heilen, entgiftet den Körper (Körper & Nahrung) und heilt dann die Wunden.

Tiere & Pflanzen

12 Pflanze erkennen, Erblühen lassen, Tiere beruhigen, Aggressionen schüren

15 Pflanze finden, Wachstum lenken, Pflanze heilen, Spuren auslöschen, Tier befehligen, Tiere rufen^{II}, Spinnenseide

18 Durch Pflanzen reisen, Sprache des Waldes, Tiere vertreiben, Tiersprache, Borkenhaut, Tiergestalt, Geist im Tierkörper

21 Seele des Holzes^{II}, Körperteil verwandeln, Speerdornen, Wandernde Pflanzen

24 Pflanze erwecken, In Pflanze verwandeln^{III}, In Tier verwandeln^{III}

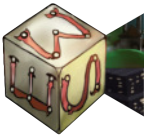
Körper & Nahrung

12 Schmerz, Nahrung prüfen, Nahrung finden, Irritation, Haare färben, Haut färben, Haare wachsen lassen, Nägel wachsen lassen

15 Starke Muskeln, Kraftlosigkeit, Geruchslos, Schmerzresistenz^{II}, Essen entgiften, Kochen, Verderben

18 Atem anhalten, Erbrechen, Eleganz, Betäuben, Hunger, Körperteil verlängern^{III}, Gesicht verändern, Körper entgiften, Haltbarkeit, Reifen lassen, Krallen

21 Intensität, Wasser zu Wein, Essen vergiften, Körperpanzer, Haare als Waffen



24 Agonie^{III}, Wachsen^{II}, Schrumpfen^{II}, Essenz der Nahrung^{II}, Festmahl^{III}

Hermetik

Metamagie

12 Zauber unterbrechen, Aura unterdrücken, Schutz vor Magie

15 Magie verbergen, Zauber umlenken, Fluch unterdrücken, Magieduell starten

18 Fernzauber^{I-III}, Aura fälschen, Zauber aufheben, Duellkreis

21 Störfeld, Zauber fangen, Zauber verleihen, Magiebegabung unterdrücken^{II}

24 Magieniveau steigern^{II}, Zauber stehlen, Magie austrinken

Kombiniert: Fühlen & Wissen 15, Metamagie 18: Zauber kopieren^{II}

Verzauberung

12 Aufladen, Aktivieren, Artefakt erkennen

15 Entladen, Fluch und Segen, Zauber verankern

18 Einmalsiegel, Verzauberung blockieren, Falle

21 Kraftstein, Zaubertrank^{I24}, Spruchsiegel, Schutzsiegel, Geist binden

24

Meister des Kessels. Hat sowohl Zaubertrank als auch Lebensformen→ Körper → Starke Muskeln auf mindestens 32. Beispiel: Hermetik ++ (12), Verzauberung +++ (22), Zaubertrank +++ (32), Lebensformen ++ (12), Körper & Nahrung +++ (22), Starke Muskeln +++ (32) für 30 Erschaffungspunkte. *Inspiriert von Miraculix aus den Asterix-Comics von R. Goscinny und A. Uderzo.*

24 Golem, Seelenstein, Person maskieren, Verzauberung löschen^{III}

Erschaffen & Zerstören

12 Schwachstelle finden, Struktur stärken, Reinigen

15 Schwächen, Schmutzresistenz, Befestigen, Verborgene Inschrift

18 Scheinleben, Wiederherstellen, Zerschmettern

21 Desintegrieren, Umformen, Kopieren

24 Vergrößern, Schrumpfen, Explosion^{I-III}

Beschwören

12 Mindergeister rufen, Geistwesen spüren, Ritualkreis

15 Mindergeister austreiben, Spuk rufen, Geistwesen erkennen, Geisterkraft leihen

18 Mindergeister erschaffen^{II}, Spuk austreiben^{I}, Geist rufen^{I}, Geistwesen aufnehmen

21 Spuk erschaffen^{II}, Geist austreiben^{II}, Dämon rufen^{II}, Wünsche von Geistwesen erkennen

24 In Geist verwandeln^{III}, Dämon austreiben^{III}, Dämon austreiben^{III}, Genius rufen^{III}

Ad-Hoc Magie

Das Ad-Hoc Magiesystem liefert eine Grundlage, um schnell vielfältige Magiesysteme für kurze Runden zu erschaffen.[25]

In langen Kampagnen dürfte es schnell zu Unausgewogenheiten führen, da durch die Flexibilität Effekte abgedeckt sein können, die viele Geschichten zerbrechen würden. Ihr müsst bereit sein, Detailregeln und Einschränkungen zu erfinden, wenn ihr sie braucht.

Ad-Hoc Magiesysteme arbeiten mit mehreren Grundmechaniken.

Effekteskala wie Fertigkeiten

Die wichtigste Grundmechanik.

Effekte werden in ihrer Stärke auf der Skala der **Fertigkeiten** gemessen. Was der Preis ist, legt ihr später fest.

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

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

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

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

Noch breiteres kostet in gleicher Stärke mehr.

Meist kann ein Zauber umso schneller gesprochen werden, je spezifischer die Fähigkeit ist, mit der er gewirkt wird.

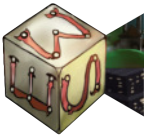
Rohe Kraft als Merkmal

Die zweite Grundmechanik

Ein **Vorteil** zeigt auf, wie groß die **Rohe Kraft der Effekte** ist.[26] Beim Kochen entspricht das der Küche, die der Koch zur Verfügung hat. Beim Kämpfen der Waffe und den körperlichen Fähigkeiten.

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

[26] **Name**. Sucht euch einen zu eurer Vorstellung passenden Namen. Beispiele sind: „Magischer Fluss, Affinität zu Magie, Selenstärke und Macht.



Synergie

Wie sich die Mechaniken verbinden.

Um die Möglichkeiten der Effekte auszuloten, gibt die SL jedem gewünschten Effekt eine Schwierigkeit, die dann als Mindestwurf genommen wird, um zu prüfen, ob der oder die Zaubernde genau den gewünschten Effekt erreichen kann. Die Zauber der Spruchmagie liefern eine gute Grundlage dafür, modifiziert durch die Rohe Kraft.

Es gibt Magie, die vor allem Kraft braucht, und andere, für die es Finesse bedarf. Um das abzubilden, nutzt die Rohe Kraft als zusätzliche Stärke für die Zauber. Sie gibt euch also +1 auf Fertigkeitswürfe pro Plus. Wenn du rohe Kraft für den spezifischen Pfad des Zaubers hast, reduzier zusätzlich den Mindestwurf um drei.

Überlasten

Zauber, die vor allem auf Kraft aufbauen, können durch rohe Kraft erleichtert werden.[27] Für eine Erschöpfungswunde, die über Nacht heilt, werden sie je nach Stärke leichter:

27

Erschöpfung. Für Magiebegabte mit legendärer Kraft (++++) ist das Verbrennen von Ratten Routine (6), ein Haus schlagartig in Flammen aufgehen zu lassen allerdings schwer (15, da es auch für eine Bombenbastlerin mit legendärer Ausrüstung schwer wäre, solange sie keine Vorbereitungszeit hat), und die sofortige Vernichtung eines legendären Kriegers in magischer Rüstung eine legendäre Herausforderung (24) - wie sie es auch für einen legendären Schwertkämpfer mit entsprechend guter Ausrüstung wäre. Für gerade anfangende Magiebegabte (Vorteil Magie +) ist dagegen das Entfachen eines Feuers mit einer Minute Vorbereitung Routine, ein kleiner Feuerball fordernd und das Rufen einer Flammenklinge für den Kampf extrem schwer.

Kraft	Für Wunde	Für Kritische
+	-	3
++	3	3
+++	3	6
++++	6	12
+++++	6	18
++++++	9	24

Anders herum: Fragt euch: „Wie schwer soll es sein, Effekt xyz zu bewirken“ und legt darauf aufbauend den Preis des Vorteils für die Rohe Kraft fest.

Als Faustregel könnt ihr bei Effekten aus den Zauberlisten der Sprachmagie, die v.a. auf Roher Kraft aufbauen, die Schwierigkeit pro + in dem Vorteil um 3 senken, um den Ad-Hoc Mindestwurf zu finden.

Hintergrund: Wie funktioniert die Magie?

Die dritte Mechanik ist geschichtsbezogen:

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

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

Grenzen: was kann Magie *nicht*?

Ad-Hoc Magiesystem erstellen

Was ihr beschreiben solltet:

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

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

Geschwindigkeit: wie lange brauchen einzelne Effekte, wie lange komplexere Zauber?

Auffälligkeit: wie leicht ist es für Weltliche[28], einen Zauber zu entdecken? Wie leicht ist es für Magiebegabte? Bleiben Spuren zurück?

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

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

Verbreitung: wie bekannt und verbreitet ist diese Art der Magie? Die Verbreitung beeinflusst die Lernmöglichkeiten, das Überraschungsmoment und die Verbreitung von Gegenmaßnahmen.

Einfluss der Umgebung: gibt es Kraftlinien, bestimmte Zeiten der Kraft, mächtige

[28] **Ohne Magie**. Als Weltliche bezeichnen wir alle, die keine Magie beherrschen.

Symbole, Orte, an denen Magie nicht funktioniert o.ä.?

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

Grenzen: was kann diese Magie *nicht*?[29]

Konkret: was willst du können? Fähigkeiten sind Fertigkeiten (ein exakt beschriebener Effekt) und Berufe (Effekte, die auf viele Arten eingesetzt werden können). Was kannst du nicht? Wie schwer sollen bestimmte Effekte für dich sein? Wie oft willst du sie nutzen können (Kosten pro Effekt)? Wie schnell? -> Preis des Vorteils.

[29] **Tiefere Wirklichkeit**. Oft sind diese Grenzen in der tieferen Realität der Welt festgelegt, und die Grenzen der Magie verraten etwas über die tiefsten Wahrheiten. Andere kommen vielleicht aus den einzelnen Magiebegabten, aus einer absoluten Beschränkung, aus ihrer Psyche oder aus ihren Glaubensvorstellungen. Grenzen sind für die Beschreibung oft wichtiger, als einzelne Effekte.

Beispiel zur Vorstellung (Flammenstrahl)

Auf wie viele Arten können Magiebegabte sich die Beherrschung von Magie verdeutlichen? Beispiele:[30]

Fadenweber: einzelne Manafäden werden zu einem komplexen Muster verwoben, das eine Darstellung des gewünschten Effektes ist, in diesem Fall Formen von Feuer, Formen des Ziels und Formen des Manas. Wenn der Fadenweber die Fäden gewoben hat, fließt das Mana hindurch und ruft den Effekt hervor.

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

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

Spruchmagier: der Spruchmagier spricht die Worte der Macht, die einen Flammenstrahl hervorrufen. Der Klang und die Vibrationen der Worte oder ihre Bedeutung in der alten Sprache rufen den Feuerball hervor.

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

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

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

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

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

Dichterin: die Zauberdichterin fügt Worte oder Laute aneinander, deren Klang, Melodie und Rhythmus einen Flammenstrahl hervorrufen.

Geistermagierin: die Geistermagierin zwingt einen Feuergeist in die Realität und befiehlt

ihm das Ziel mit einem Strahl aus Flammen anzugreifen.

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

Runenmagierin: die Runenmagierin visualisiert die Rune des Feuers und richtet ihre Macht auf das Ziel.

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

Techno-Magier: erstellt einen mystischen Bauplan für die Erzeugung von Feuer durch Mana und baut eine Maschine, die sein Mana in Feuer umsetzt.

Cybermage: baut ein lebendes Wesen (oder zumindest lebende Komponenten) in eine Maschine ein, die nach seinen vorprogrammierten Anweisungen[31] einen Flammenstrahl erzeugt. Das Mana kommt aus den lebenden Komponenten der Apparatur.

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

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

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

Mathematikerin: die Mathematikerin berechnet den Effekt und leitet Mana in eine geo-

metrische Visualisierung desselben, wodurch der Flammenstrahl auf sein Ziel trifft.

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

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

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

Martial Arts Magierin: die Martial Arts Magierin führt die tausendfach geübte Bewegung aus, bündelt ihre innere Kraft über einen Kampfschrei und schleudert einen Strahl aus Flammen auf ihr Ziel.

Ideen: Wege zur magischen Erleuchtung

Magieschulen können unterschiedliche „Wege zur Erleuchtung oder Vervollkommnung“ haben. Sie geben ihnen Erkennungsmerkmale. Beispiele: [32]

Die Sieben zu durchschreitenden Tore: jedes Tor bringt neues Wissen und größere

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

Macht und ist mit einem langwierigen Ritual verbunden.

Die Vollkommene Harmonie: Magiebegabte streben nach Harmonisierung aller Gegensätze in sich, um einen Zustand vollkommener Harmonie zu erreichen, in dem sie Macht über die gesamte Welt haben. Gleichzeitig schätzen sie die Harmonie der Welt und nutzen daher ihre Magie selten, weil sie unvorsichtig eingesetzt große und unvorhersehbare Folgen haben kann.

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

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

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

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

Die Nähe zum Archetypen: die Magierin versucht einem Archetypen gleich zu werden, wodurch sie dessen Macht erlangt. Möglicherweise folgt sie in ihrem Leben mehreren Archetypen und kann die Persönlichkeit und Macht wechseln.

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

Alchimie: die Wahrheit durch die Umwandlung der Elemente finden. Ziel ist der Stein der Weisen, also die Selbsttransformation zu einem höheren Wesen mit Hilfe der Alchimie als Kraftquelle.[33]

[33] **Pech**. Manchmal kommen ungeplante Zufallsfunde wie Keramik dazu. Dann gilt: Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.

Ideen: Wahrheiten

Ansätze um die Wahrheit hinter den Regeln zu (er-)finden.[34, 35]

Magie bedeutet Manipulation eines **Gewebes**, das die ganze Welt umgibt oder erfüllt. Kraft wird aus einer **anderen Ebene** geschöpft und zu Mustern oder Symbolen oder Liedern etc. geformt. Die **astrale Ebene** ver-

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

[35] **Komprimiert**. Diese Texte sind so kurz wie möglich; eine Sammlung, aus der ihr schöpfen könnt. Sie dienen der Inspiration, versuchen aber nicht, in sich konsistent zu sein. Die Verantwortung für die Konsistenz der Ideen, die ihr übernehmt, liegt bei euch.

ändern und so subtilen Einfluss nehmen. Die Abbildung der Wirklichkeit in der astralen Welt verändern und ihr so eine neue Gestalt geben. Die neue Gestalt wird dann übertragen, oder überträgt sich selbst mit der Zeit (z.B. bei Flüchen).

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

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

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

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

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

Ideen: Fragen zur Wahrheit

Wie funktioniert eure Magie wirklich?

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

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

Gibt es **Geister**? Gibt es Geister, die weder früher Menschen/Wesen waren, noch von solchen erschaffen wurden? Können Geister in die Welt eingreifen?[36] Gibt es **Götter**? Sind Götter Geister?

Gibt es eine **Wahrheit** oder haben alle irgendwie Recht? Schaffen die Menschen/Wesen ihre **eigene Wahrheit**. Ist ihre Vorstellung ihre Wahrheit? Kann sie sich ändern?

Ideen: Kraftbasis

Woher gewinnen Magiebegabte ihre Kraft?

Gibt es **Mana**, das Magiebegabte aus bestimmten Quellen regenerieren? Einfachste Quelle: aus der Luft. Vielleicht aus dem Essen?

Bringt sie **Erschöpfung**; vielleicht nur, um auf Mana aus der Umgebung zuzugreifen?

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

Oder **Risiko**; gibt es verheerende Folgen von Zauberpatzern?

Verbraucht sie **Lebenszeit** oder **Motivation**; eigene oder die Anderer? Verursacht Magie **langfristige Erschöpfung**; brennen Zaubernde aus? Braucht sie **Freude**, **Schrecken oder Schmerz**; aus der Umgebung oder eigene?

Nutzen Zaubernde **Edelsteine**, **Pflanzen** o.ä, **die belebte Natur**? symbiotisch: stärkt auch die Natur, parasitär: Pflanzen und Tiere werden schwächer oder sterben.

Stammt Magie aus der **Erdkruste**; verursacht sie Vulkanausbrüche? Von anderen Planeten oder Welten? Aus alten Artefakten oder aus der Verbrennung der Überreste von Urtieren?

Ideen: Geschwindigkeit

Wie lange brauchen Magiebegabte, um Effekte zu bewirken?

Einzelne Effekte **sofort**, Komplexeres einige Sekunden (mächtiger klassischer Fantasymagier, Magier in Shadowrun™).

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

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

Ideen: Auffälligkeit

Wie deutlich ist die Magie erkennbar?

Weltliche sehen nichts, haben ein komisches Gefühl, spüren grausamen Schrecken, sehen leuchtende Runen. Magie stört Elektronik.

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

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

Der Effekt erzeugt eine **Signatur**, die noch Stunden später am Zauberort gefunden werden kann und wie ein Fingerabdruck ist. Vielleicht lässt sie sich mit Aufwand und Zeitverlust löschen; von der Signatur führt eine direkte Verbindung zu den Zaubernden, über die sie aufgespürt werden können oder die vielleicht direkt den momentanen Aufenthaltsort aufzeigt (IP Adresse?); die Signatur verbleibt

für immer im Gewebe und wird nur von neuen Zaubern überschrieben.[37]

Ideen: Risiko

Was droht Magiebegabten?

Gelungene Zauber: **Nebeneffekte**? Misslungene Zauber: Patzer? Langfristige Folgen? Schäden in der Seele, im Geist oder im Körper? Altern? Gefangen im Astralraum? Einzelne Körperteile? Alles kommt (dreifach?) zurück? Werden Schrecken auf Dich aufmerksam? Macht Magie wahnsinning?

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

Ideen: Verbreitung

Wer nutzt Magie?

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

Magie braucht eine bestimmte geistige/seelische **Einstellung**, die Alle lernen können, die aber eine Umstellung des Lebens erfordert

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

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

Magie wird von verschiedenen **Geheimbünden** auf unterschiedliche Art gelehrt. Vielleicht ist sie auch in Geheimdiensten bekannt (Parapsychologie?[38]).

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

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

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

38

Stargate. Das klassische Beispiel sind die Psi-Experimente der CIA, die inzwischen aus verschiedensten Perspektiven aufgearbeitet wurden.

Ideen: Einfluss der Umgebung

Die Umgebung nutzen:

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

Zeiten der Macht: die Tage des Namenlosen für Nekromantie, Frühlingsfeste (Beltane) für Liebeszauber, die Mittsommernacht für feste Bindungen und Halloween für Kommunikation über die Grenzen der Welt hinaus; Monate, die für eine bestimmte Art der Magie günstig sind; die Geisterstunde fördert Beschwörungen; die Mittagszeit stört Magie.

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

Geomantie: der Aufbau von Städten beeinflusst den Kraftfluss in ihnen.

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

Ideen: Gegenmaßnahmen

Wie kann Magie abgewehrt werden?

Magie ist für **Weltliche** eine kaum zu überwindende Macht. Es gibt ein paar Grundmittel, wie Duschen mit Salz, um schwächere Flüche loszuwerden, Räuchern von Räumen zur Reinigung, ein herzhaftes Lachen als Abwehr direkter Schadensmagie, Kalteisen zum grausamen Verletzen magischer Wesen[39] u.ä., die auch für Weltliche nutzbar sind. „Ein gesunder Körper ist unüberwindlich“, „Ein ausgeglichener Mensch kann nicht verflucht werden“. Nur wer an Magie glaubt, kann von Magie betroffen werden. Psychologie wird Teil der Magie.

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

Es gibt Amulette, die gegen Magie helfen. Jedes Haus hat eigene **Schutzmaßnahmen**. Es gibt Orte der Reinigung, an denen jegliche Magie aufgehoben werden kann.[40]

Ein **Gebet** hilft gegen Magie.[41]

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

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

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

Ideen: Grenzen (was geht nicht)

Teleportation, Zeitveränderung, Seelen zerstören, die materielle Realität beeinflussen, Dinge bewirken, die über die innere Kraft gehen, Leute beeinflussen, die du nicht kennst; das Schicksal ändern, Vorteile schaffen, die nur dir helfen, Subraumsprünge; die Geschichte umschreiben, Götter töten, göttliche Eingriffe stören, Menschen schaden, in Gebieten ohne Mana zaubern, auf dem Land zaubern, Erschöpfung regenerieren[42], lebende Wesen heilen, Tote wiederbeleben, Geister aus dem Jenseits rufen[43], Geister aus göttlichen Gefilden rufen; die addierten Wahrscheinlichkeiten aller Ereignisse zusammen verändern[44], Leute vor dem Sterben bewahren[45], Dinge über einer bestimmten Entfernung beeinflussen.

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

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

44 **Mittlere Wahrscheinlichkeiten**. Vielleicht können nur Wahrscheinlichkeiten von Einzelereignissen ver-

Beispiel

Der legendäre[46] Feuermagier Ranarach Nalliaran (Künstlername „Nalliaral“) hat die Stärken:

```
Ausdauer ++ (18)
Feingefühl + (15)
```

Dazu hat die spezifischen Fähigkeiten (Fertigkeiten):

```
Tanzende Flammen +++ (18)
```

```
Feuerfinger ++ (15)
Geist des Feuers ++ (15)
```

Die breiteren Fähigkeiten (Berufe):

```
Flammen erschaffen ++ (12)
Flammen formen +++ (15)
Flammen vernichten + (9)
```

Und den Vorteil:

```
Legendärer Feuermagier: ++++
```

Er ist dafür bekannt, über Flammen zu gebieten und mit ihnen lebende Bilder aus Feuer zu formen. Weniger bekannt ist, dass er die Flammen wie seine eigenen Hände nutzen kann, und dass er ein Flammmenwesen rufen kann, das er als Geist des Feuers kennt, und das selbst handeln kann, dabei allerdings nicht immer tut, was sein Beschwörer will, sondern seine Befehle oft auf unverständliche Art auslegt.

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

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

schoben werden und jede magische Veränderung braucht einen Ausgleich. Kontext: Princeton Engineering Anomalies Research (pearlab.icrl.org).

45

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

46

Macht. Nalliaral hat 32 Erschaffungspunkte für Magie gezahlt.

Seine Kräfte sind im ganzen Land bekannt. Wo immer er auftaucht, speist er am Adelshof. Die Angebote der Königin, ihr Hofmagier zu werden, hat er jedoch immer wieder abgelehnt. Und wie die Königin heute zu ihm steht ist Spekulationssache.

Beschreibung seiner Magie in Stichworten:

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

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

Auffälligkeit: seine Zauber hinterlassen immer den Geruch eines Holzfeuers. Magie-

begabte können ihn beobachten, wie er Fäden des Feuers webt.

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

Vorraussetzungen: keine direkten.

Verbreitung: Magie ist weit verbreitet, und er selbst ist in allen Städten bekannt.

Gegenmaßnahmen: ähnlich Mächtige und Begabte können seine Flammenmuster brechen, bevor sie zu Flammen werden.

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

Kapitel 7

Module

Taktische Kämpfe

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

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

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

Kampfproben

Kampfhandlungen werden wie in Kampf im Fokus (S. 145) abgehandelt: beide Kontrahenten würfeln auf ihre Kampffertigkeit und die Differenz bestimmt das Ergebnis.

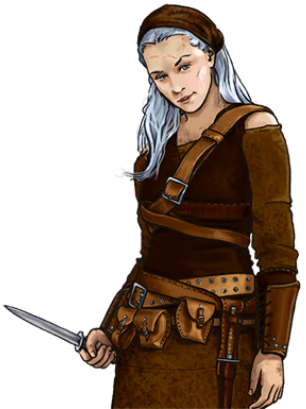
Die Differenz wird allerdings nicht als Schaden gerechnet, sondern für die nächste Aktion mitgenommen.

Aktionen

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

Weiterkämpfen Wenn du einfach weiterkämpfst, nimmst du den Bonus in die nächste Runde mit.

Den Kampf entscheiden Wenn du eine Gesamtdifferenz von mindestens 9 Punkten erreichst, kannst du den Kampf entscheiden. Das kann bedeuten, dass du dem Gegenüber die Klinge an die Kehle hälst, dass du ihm die Waffe aus der Hand prellst, dass du ihn KO schlägst, dass du ihm Handschellen anlegst, oder sogar, dass du einer wehrlosen Person das Messer in den Rücken drückst - oder was sonst in der Situation gerade passt.



Schaden verursachen Allerdings kannst du dich auch entscheiden, Schaden zu verursachen. Dann verfällt der Bonus (er wird für den Schaden aufgebraucht) und dein Gegenüber erhält Schaden in Höhe der Differenz plus deiner Waffe minus seiner Rüstung. Entscheidest du dabei auch den Kampf (bei mindestens 9 Punkten Differenz), wird dein Gegenüber kampfunfähig und erhält zusätzlich Schaden entsprechend der Differenz (Boni eingerechnet). Meistens dürfte das eine kritische Wunde bedeuten.

Innehalten und Drohen Wie in jeder anderen Situation kann der Charakter mit seinem Gegenüber sprechen. Anders als im normalen Kampf weiß das Gegenüber dabei, wie der Kampf gerade steht – also z.B. dass der Charakter gerade die Oberhand hat.

Ein klassisches Beispiel wäre „Gib auf oder verabschiede dich von deiner Hand!“ Gibt dein Gegenüber nicht auf, nutzt du den angesammelten Bonus, um direkt Schaden zu verursachen. Wenn der Schaden eine Wunde verursacht, wäre in diesem Beispiel die Hand durchbohrt.

Wenn der gesammelte Bonus noch nicht für eine Wunde reicht, kannst du drohen, bevor du die nächste Probe würfelst, so dass dein

Gegenüber noch die Chance hat, den Schaden durch einen guten Wurf abzuwenden.

[1] **Erhalten**. Frühere Boni werden durch die Probe miteingerechnet — sie waren als Boni in der Probe und sind damit automatisch in der Differenz enthalten.

[2] **Verringerte Boni mitnehmen**. Damit Kämpfe später entschieden werden, kann die Differenz, die in die nächste Runde als Bonus mitgenommen wird, reduziert werden. Dafür wird nur 1 Punkt Bonus plus je 1 Punkt pro 3 Punkte Differenz in die nächste Runde mitgenommen. Wenn ein Charakter 6 Punkte Differenz erzielt, kann er entweder Schaden mit 6 Punkten Differenz erzeugen, oder 3 Punkte Bonus in die nächste Runde mitnehmen. Dadurch wird der Maximalbonus nach oben begrenzt.

Boni

Der Bonus, den ein Charakter erhält, wenn er eine Probe gewinnt, entspricht genau der Differenz zwischen seinem Wurf und dem seines Gegenüber.[1, 2]

Sonderfälle

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

Natürlich kann sie die Differenz aus anderen Gründen auch senken. Was sich anbietet, sind eine besonders starke oder grausame Waffe, Feigheit, Demotivation oder fehlende Kampferfahrung.

Waffe und Rüstung

Verschiedene Waffenarten und Rüstungsarten können Boni oder Mali geben. Zum Beispiel geben lange Waffen in offenem Gelände 3 Punkte Bonus im Kampf gegen Leute mit kurzen Waffen, in beengtem Raum aber 3 Punkte Malus.

Rüstungen können in bestimmten Situationen die Kampfentscheidung verhindern oder erschweren (z.B. weil der Charakter nicht KO geschlagen werden kann). Sie reduzieren außerdem den Schaden, wenn jemand Schaden verursacht, so dass Drohen erst deutlich später relevant wird.

Gruppenkämpfe

Für Taktische Gruppenkämpfe teilt alle Kämpfer in kleine Gruppen ein, in denen immer auf einer Seite nur ein Charakter kämpft. Die Differenz wird dann bei diesem Charakter aufgerechnet.

Beispiel: wenn Zwei gegen Eine kämpfen, und einer der Beiden eine positive Differenz erzielt, gilt dieser Bonus auch für den Zweiten, denn der Erste hat sein Gegenüber bereits aus dem Gleichgewicht gebracht.

Der Malus von 3 Punkten pro zusätzlichem Gegner nach dem ersten gilt am Anfang des Kampfes und nach jeder Aktion, bei der der angesammelte Bonus verfällt oder aufgebraucht wird. Wer alleine gegen zwei kämpft, erhält für den ersten Wurf also einen Malus von 3 Punkten. Der Malus wird im Verlauf des Kampfes einfach mit den anderen Boni verrechnet, so dass nur mit einer einzelnen Zahl gearbeitet wird.

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

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

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

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

Entscheidet sich ein Charakter im Kampf, eine Weile lang nicht zu handeln, ändert das die Chancen nicht, denn sein Gegenüber muss immer noch zu jeder Zeit mit einem Angriff rechnen (es sei denn, er verlässt den Kampf deutlich. In dem Fall erhält sein Gegenüber einen Bonus von 3 in der nächsten Runde, da er plötzlich ein Gegenüber weniger hat).

Greift ein Charakter auf der Seite des oder der Einzelnen in den Kampf ein, wird die

Gruppe in zwei kleinere Gruppen geteilt und der Bonus oder Malus entsprechend der Situation auf beide aufgeteilt (meist erhält jede neue Gruppe die Hälfte des Wertes).

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

Kampfunterbrechung

Wird ein Kampf unterbrochen, verfällt ein Teil der Boni.

Ein Charakter kann nicht einfach aufstehen, ohne dass sein Gegenüber ihn lässt (der Versuch könnte den Kampf wieder aufleben lassen). Wieder ins Gleichgewicht kommen oder sich von Überraschung erholen kann er aber sehr wohl. Boni und Mali werden dann auf das nächstniedrigere Vielfache von 3 reduziert.

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

Beispiele für Boni

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

kann ein Bonus von 3 Punkten z.B. bedeuten, dass die Gegenseite an die Wand gedrängt wird und ein Bonus von 6 Punkten, dass dein Gegenüber zu Boden stürzt. Beispiele:[3]

[3] **Tipps für die Beschreibung**. Beschreibe lebendig was passiert und wie die Anderen reagieren. Es gibt dabei zwei Grenzen: Schaden wird nur verursacht, wenn der Spieler, die Spielerin oder die SL explizit Schaden ansagt, und eine Person wird nur kampfunfähig, wenn ihr Gegenüber 9 oder mehr Punkte Differenz erzielt und den Kampf damit entscheiden will. Greif dabei auf die Beispiele für Boni zurück. Wenn ein Charakter gegen mehr als eine Person gleichzeitig kämpft, versuch auch zu beschreiben, wie misslungene Versuche einer Person die Anderen behindern oder dem Charakter eine bessere Position geben.

1-2 Punkte

- Neben dem Gegenüber, auf der schwachen Seite
- Gegenüber hält die Waffe unsicher; fast weggerutscht
- Gegenüber auf schlechten Untergrund gedrängt (Schlamm, Pfütze, Eis)
- Gegenüber aus dem Gleichgewicht
- Gegenüber stolpert, stürzt aber nicht

ab 3 Punkte

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

ab 6 Punkte

- Gegenüber liegt am Boden
- Gegenüber hat die Waffe verloren
- Gegenüber steht vor dem Abgrund. Ein falscher Schritt bedeutet den Sturz (den Kampf beenden kann hier auch bedeuten, dein Gegenüber in den Abgrund zu stoßen: „Ich komme wiiiieder!“)

Boni sammeln

Ihr könnt auch weiterhin Boni sammeln, obwohl ihr bereits 9 oder mehr Punkte Differenz erzielt haben. Ihr spielt dann mit eurem Gegenüber.

Beispielsweise könnt ihr so genug Punkte Differenz sammeln, um euer Gegenüber mit einem einzelnen, sicher tödlichen Streich niederzustrecken. Genausogut könnt ihr das aber auch nutzen, um einfach Zeit zu schinden.

Wenn normale Angriffe keinen Schaden verursachen können (oder euer Gegenüber aus anderen Gründen normale Treffer ignorieren will), kann euer Gegenüber den Kampf allerdings auch abbrechen und euch so daran hindern, immer mehr Boni anzusammeln. Den bereits gesammelten Bonus könnt ihr trotzdem noch nutzen - und gegen diesen einen Angriff verteidigt sich die andere Seite dann nicht, so dass der Angriff statt eines Wettstreits nur ei-

ne Probe gegen 12 ist; gegen 9, wenn keine weiteren Feindseligen in der Nähe sind.

Vorteil zementieren

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

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

Statt Schaden zu verursachen, kann der Charakter mit der Oberhand entscheiden, sein Gegenüber in eine bleibend schlechtere Situation zu bringen, die jeden weiteren Kampfwurf erschwert. Beispielsweise könnte er es zu Boden stoßen oder entwaffnen. Sollte später sein Gegenüber trotz der Mali die Oberhand gewinnen, kann er sich wieder aus der Situation befreien, also zum Beispiel aufstehen oder die Waffe wiederbekommen. Aus einer schlechteren Situation herauszukommen kostet genausoviel Bonus, wie jemanden in diese Situation zu bringen. Wird der Kampf unterbrochen, fal-

len die Situationsmali weg, die logisch aufgehoben werden können. Der Malus durch Entwaffnen fällt zum Beispiel weg, wenn der Charakter seine Waffe holen kann.

Als Faustregel sollte der bleibende Malus 3 Punkte niedriger sein als der dafür aufgegebene Bonus.[4, 5]

Beispiel: Lareen hat Dres bei ihrem Degenkampf in die Ecke des Restaurents gedrängt (3 Punkte Bonus). Bei der nächsten Aktion schafft sie es, diesen Bonus auf 7 Punkte zu erhöhen, doch sie ist nicht sicher, ob sie diesen Vorsprung halten kann. Also lässt sie für einen Moment von ihrem Gegenüber ab und stößt einen der Tische um, so dass Dres zwischen Tisch und Wand kämpfen muss. Regeltechnisch gibt sie Dres 3 Punkte Malus auf dessen Wert, senkt dafür aber ihren aktuellen Bonus von 7 auf 1. Nächste Runde hat Dres so eine höhere Chance, Lareen zu treffen, doch dafür kann Lareen ihren Vorsprung leichter ausbauen, weil der Fertigkeitswert von Dres 3 Punkte niedriger ist, solange er es nicht schafft, hinter dem Tisch hervor zu kommen.

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

4

Verstetigen. Wenn der Bonus 3 Punkte höher ist, als der in der vorherigen Runde, kann so die vorherige Situation zementiert werden, also zum Beispiel eine fallengelassene Waffe weggetreten oder jemand am schnellen Aufstehen gehindert. Oder er könnte sein Gegenüber gegen ein Drehkreuz stoßen, um den Rückzug zu versperren.

5

Beschädigen. Er könnte sein Gegenüber auch dazu bringen, die Umgebung zu beschädigen oder anderweitig gegen seine eigenen Ziele zu handeln – solange sich das durch Handlungen des gewinnenden Chakakters erklären lässt.

Ab 3 Punkte: Kleine Unannehmlichkeiten

Kein regeltechnischer Malus.

- 1-2 Meter zurückdrängen

- Die Plätze tauschen
- Bis zu 10 Sekunden beschäftigen (verzögern)
- Das Gegenüber Dinge beschädigen lassen, die ihm wichtig sind. Ein Beispiel wäre, seine Kleidung festzuklemmen und so eine Entscheidung zwischen Kleidung Zerreißen und Weiterkämpfen zu erzwingen Ein anderes, teure Gegenstände zerschlagen zu lassen (z.B. durch davor stehen und erst im letzten Moment ausweichen).
- Beschämen (in Mist treten, mit Wasser übergießen, peinlich stolpern, Glas Milch ins Gesicht ...); eine gute Vorstufe, um den Kampf ins Soziale zu ziehen (kann Boni für Proben bringen, die keine physischen Kampfhandlungen sind).

6 Punkte: Eingeschränkte Handlungsfähigkeit

Gegenüber hat 3 Punkte Malus auf den Fertigkeitswert, die bis zur Befreiung aus der Situation bleiben.

- Gegenüber kann nicht mehr aus der Hocke hochkommen (Krampf im Bein, Fuß festgekettet, Hose zerschnitten — je nach Setting kann das Schamgefühl genügen ...)

- Gegenüber eingeengt (in niedrigem Gang, zwischen zwei Tischen im Café oder auch in einer Menschenmenge)
- Gegenüber in der Ecke oder an der Wand eingezwängt
- Gegenüber verliert die Hauptwaffe und muss auf eine Zweitwaffe ausweichen. Die Hauptwaffe ist beschädigt oder außer Reichweite.

9 Punkte : „Ich könnte dich schon besiegt haben“

Gegenüber hat 6 Punkte Malus auf den Fertigkeitswert, die bis zur Befreiung aus der Situation bleiben.

- Gegenüber liegt am Boden und kann nicht mehr einfach aufstehen (festgekettet, in Schach gehalten, ...)
- Gegenüber hat die Waffe verloren und kann sie nicht (einfach) erreichen
- Gegenüber sieht kaum mehr etwas (z.B. durch einen verbeulten Helm oder Dreck in den Augen)

Option: Ohne Waffe und Rüstung

Für bestimmte Kampagnen sind Waffen und Rüstungen weniger wichtig. Hier können taktische Kämpfe genutzt werden, um komplett auf

normale Waffenwerte zu verzichten. Bei Waffen und Rüstungen wird dann nur vermerkt, welche Effekte sie auf taktische Kämpfe haben.[6]

Waffen können z.B.

- Lang sein (Bonus von 3 gegen kurze Waffen auf offenem Gelände, Malus von 3 in beengtem Gelände)
- Schwer sein (Abzug von 3 auf den ersten Wurf, dafür Treiben: wenn der Charakter gewinnt, erhält er drei zusätzliche Punkte Bonus)
- Vergiftet sein o.ä. (Verschiedene Effekte. Z.B. könnte es zum Ausschalten des Gegenüber reichen, Schaden zu verursachen)
- Rüstungen durchdringen (z.B. Rabenschnabel. Stoppen / Reduzieren den Effekt von Rüstungen)

Außerdem können verschiedene Waffengattungen unterschiedlich gut gegeneinander einsetzbar sein, z.B. Axt gegen Schwert +3, Schwert gegen Speer +3, Speer gegen Axt +3.

Rüstungen können z.B.

- Kaum Schwachstellen haben (schwerer zu durchdringen — man muss eine höhere Differenz erzielen, um den Kampf zu entscheiden. Z.B. 12 für mittlere Rüstungen, 18 für schwere und noch mehr für Space Marine Panzerung)

[6] **Durch die Werte**. Diese Effekte lassen sich mit etwas höherem Aufwand durch die bereits existierenden Waffen-und Rüstungswerte erzielen. Die Stellschrauben dafür sind:

- Schildwert, Waffenschaden, Rüstungsschutz
- Wucht (Absolutwert des ±W6 in 2-er-Schritten erhöhen, z.B. 2→4 oder -3→-5)
- Behinderung durch Rüstung (Reduzierung des Fertigkeitswertes)
- Waffenlänge (Boni und Mali)

Die Effekte mit den Werten zu erzeugen nutzt Kampagnen, in denen Waffen und Rüstung wichtig sein und trotzdem taktische Kämpfe genutzt werden sollen.

- Gehärtet sein (Waffen können daran abprallen: reduzieren den Bonus des Gegenüber nach einer verlorenen Aktion um 3)
- Schwer sein und unbeweglich machen (reduzieren den effektiven Fertigkeitswert um 3)
- Fast undurchdringlich sein (Waffen können keinen Schaden verursachen, es sei denn sie sind rüstungsbrechend (*Rüstungen durchdringen*))

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

Beispiel

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

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

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

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

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

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

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

Ratak: Als der Hundesohn meine Klinge von seinem Bauch fortlenkt, springe ich vorwärts, um hinter ihn zu kommen, so dass er seinen Kumpanen den Weg versperrt.

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

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

Beide würfeln. *Ratak* wirft diesmal eine 2 und erzielt damit eine 22 (15 + 5 + 2; der Malus durch die Übermacht ist durch den vorigen Wurf bereits ausgeglichen). Die SL würfelt eine 6 und kommt damit auf 15, was aber dank *Rataks* Bonus weit davon entfernt ist, gefähr-

lich zu werden. Mit der Differenz von 7 kann *Ratak* den Gegner noch nicht ausschalten.

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

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

Ratak: Ich lächle und trete unmerklich einen halben Schritt zurück, aus der Reichweite seines Messers. Dann versuche ich ihn mit seinem eigenen Schwung auf den Boden zu schleudern.

Beide würfeln. *Ratak* hat diesmal weniger Glück beim Würfeln. Sein Würfel zeigt eine -5, doch mit seinem Bonus von 7 Punkten kommt er noch auf beachtliche 17 (15 + 7 - 5). Der Straßenräuber würfelt eine 1, kommt also nur auf 8. Nun hat *Ratak* gerade 9 Punkte Differenz, das heißt, er kann diesen Kampf für sich entscheiden.

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

Jetzt hat *Ratak* wieder alle Mali durch die Übermacht, was allerdings nur noch 3 Punkte

Abzug bedeutet, da einer seiner Gegner ausgeschaltet ist.

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

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

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

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

Beide würfeln. *Ratak* würfelt eine 5 und erhält so 7 (15 - 3 - 5), der Straßenräuber eine 6, was ihn auf 15 bringt (9 + 6) - schlimmer kann

es kaum kommen. *Ratak* hat nun 8 Punkte Malus - ein Punkt mehr und der Straßenräuber könnte den Kampf für sich entscheiden.

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

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

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

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

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

SL: Das gleiche scheint der Verletzte zu denken, denn zwischen seinen Händen baumelt eine Schnur, die er versucht um deinen Hals zu schlingen.

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

Ratak würfelt eine 2 und kommt damit auf 19 (15 + 2 + 2). Der Verletzte wirft eine 1 und kommt auf 8 (9 - 1). *Ratak* hat damit 11 Punkte Differenz erzielt, kann seinen Gegner also ausschalten.

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

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

Ratak: Ich durchsuche seine Kumpane und hole mein Messer zurück. Dann haste ich weiter, bevor noch mehr kommen.

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 verschiedene Kategorien geschoben.

Ein Wert von 36 entspricht dafür einem Wert von 12 in der Kategorie darüber. Schreib das einfach als 12/+1.[7]

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. Auf Stärken selbst wird zwischen Kategorien nicht gewürfelt: Dabei ist klar, wer gewinnt.

Ein Beispiel: Rompf der Braunbär hat Kraft 12/+1. Wenn er gegen Miwik den Hasen (Kraft 12/-1) antritt, bekommt er 16 Punkte Bonus. Daher wird Miwik normalerweise nicht in seine Nähe kommen. Um alleine durch Können eine Siegchance zu haben, müsste Miwik eine Fertigkeit von 28 haben. Ein legendärer Kampfhase kann also einen Bären bezwingen.[8]

Schaden zwischen Kategorien wird pro Kategorie nach oben durch 3 geteilt, bevor der Schutz abgezogen wird.[9] Ein Pistolenschuss gegen ein Panzerfahrzeug (Schutz 4/+1) kommt daher erst ab 14 Punkten Schaden durch die

7 **Mensch als Maßstab**. Kategorie 0 sind Menschen. Es könnte auch jeder andere Maßstab genommen werden, aber Menschen sind, was alle kennen, die das EWS spielen.

8 **Meiden**. Das hier deckt nicht alles ab. Der Intelligente Hase wird es nie zu einem Kampf kommen lassen, bei dem der Bär die Stärke nutzen kann, Kategorien sind für die Zeiten, wo das doch passiert.

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

Panzerung: 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 von Miwik ab, hilft Miwik aber auch nicht mehr viel.

[10]

Kressam ☐☐

++ Zäh (18/-1 / 6/-1) ☐☐
++ Zäh (18/-1 / 6/-1) ☐☐

Kampfhase +++++ (21)
→ Gegen Große ++ (28 / 30)

Wundschwelle: 6
Schild: 3/0
Rüstung: 3/-1 (Rinde)
Speer: 3/-1
Schleuder: 2/-1
Erfahrungspunkte: 19

Ein **Schild** gilt als mindestens eine Kategorie höher. Wenn nur der Schild getroffen wird, kommt der Schaden um eine Kategorie verringert durch. Hätte Miwik mindestens einen 3-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 vernichtend. Ein sehr robuster Hase (z.B. Zähigheit 15/-1) hätte dadurch nur eine normale Wunde.[10]

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 ein 3- Nachteil (gibt also 6 Punkte), weil du das meist kompensieren kannst, indem du Situationen vermeidest, in denen der Nachteil relevant wird.

Raumschiffkampf

„Kämpfe in den Tiefen des Alls.“

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

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

Wenn du dein eigenes Schiff hast und es alleine fliegst, bekommst du Boni durch das Schiff und durch deine Stärken. Wenn dein Schiff die Stärke Wendigkeit auf + hat, gibt es dir damit 1 Punkt Bonus, zusätzlich zu den Boni aus deinen Stärken.

Wenn du sowohl „Fliegen“ als auch „Geschütze abfeuern“ hast, kannst du statt auf „Fliegen“ auf „Geschütze abfeuern“ würfeln

und bekommst dafür einen weiteren Bonus von 1 pro + in „Fliegen“. Umgekehrt bekommst du auf „Fliegen“ einen Bonus von „Geschütze abfeuern“, wenn du für den Angriff auf „Fliegen“ würfelst, statt auf „Geschütze abfeuern“.

Hat ein Schiff mehr Leute an nutzbaren Waffensystemen als das andere, gilt das als Überzahl: Abzug von 3 pro Person Überzahl.

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

11

Nicht-kritische Schiffs-Systeme:
- Frachtraumhülle
- Wassertanks
- Außenschotts
- Landeeinrichtung
- Interne Kommunikation

Wenn das Gesamtergebnis die Wundschwelle des Schiffes erreicht, wird ein nicht kritisches System zerstört oder ein kritisches beschädigt.[11] Bis der Schaden behoben ist, hat das Schiff bei einer gewürfelten 2 schwere Fehlfunktionen.

Beispiel: Die Raumpilotin Luna schießt auf das Schiff ihrer Gegnerin. Beide würfeln und Luna gewinnt mit einer Differenz von 6. Damit hat sie ihre Gegnerin getroffen und verursacht Schaden. Sie addiert den Schaden ihrer Waffe und zieht die Panzerung der Gegnerin ab. Sie

addiert zu den 6 Punkten Differenz den Schaden des Schiffslasers (4) und kommt auf 10. Dann zieht sie den Schutz ab (3) und kommt auf 7. Das erreicht die Wundschwelle der Gegnerin (4), verursacht also eine Wunde. Die SL beschreibt, wie der Laser die Außenschotts zerschneidet und ein großer Teil der Luft des Schiffes in den Raum geblasen wird. Nur noch die Innenschotts schützen die Besatzung vor dem harten Vakuum.

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

Kampfbeispiel

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

12

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

Luna: Ich bin sofort hellwach. Mit schnellen Blicken auf die Geräte verschaffe ich mir einen Überblick über die Situation. Erzähl mir was über meinen Gleiter und was ich über das andere Schiff weiß.

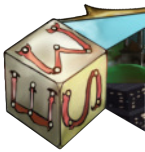
SL: Dein Gleiter ist ein Standardmodell, schon etwas älter, aber hervorragend in Schuss. Regeltechnisch hat er die Stärken Wendigkeit + (15) und Rumpf + (15). Das Plus in Rumpf erhöht seine Wundschwelle von 4 auf 5. Als Waffe hat der Gleiter Plasmawerfer mit Schaden 5 und als Panzerung eine Ablativpanzerung,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

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

SL: Ja. Wenn es nichts ändert, führt seine Flugbahn direkt zu dir. Du würdest also vermutlich geortet.

Luna: Dann bringt Heimlichkeit nichts. Ich gebe eine Warnmeldung raus, dann greife ich frontal an

SL: Das Schiff hält den Kurs und beginnt zu schießen, noch bevor es eine realistische Chance hat, dich zu treffen. Lange bevor du in Schussweite bist, erkennst du die winzigen



Ionisationsspuren fehlgegangener Laserschüsse und siehst das Streulicht seiner Geschütze.

Luna: So ein Idiot. Jetzt kenne ich die Waffe. Ich starte pseudo-zufällige Manöver, um die Chancen zu minimieren, dass das Schiff mich trifft. Dann versuche ich nah genug heranzukommen, um es mit meinem Plasmawerfer zu treffen.

SL: Dann würfle. Wer besser ist trifft.

Luna: OK. Ich habe meine normalen Boni und dazu noch den Bonus von 1 durch das eine + in Wendigkeit.

Luna (würfelt): 4! Also 14!

SL: Dein Gegenüber hat eine 8, also triffst du. Zu den 6 Punkten Differenz (14-8) kommen 5 Punkte Schaden deiner Waffe. Seine Panzerung zieht 2 ab. Alles in allem 9 Punkte Schaden und klar über seiner Wundschwelle. Es wird also schmerzhaft angeschlagen. Allerdings erreicht der Schaden nicht die dreifache Wundschwelle. Das Schiff verliert ein wichtiges, aber kein lebenswichtiges Schiffssystem. Da ihr frontal aufeinander zufliegt, können nur die Waffen, die Energieversorgung des Schiffes und seine Hülle getroffen werden.[13]

13

Beschädigtes System würfeln. Um das beschädigte System dem Zufall zu überlassen, nutzt die *letzte* Augenzahl des Angriffswürfels:

- 4: Waffen
- 2: Antrieb
- -1: Energieversorgung
- -3: Lebenserhaltung

Gerade Zahlen sind Systeme, die sofort den Treffenden helfen. Die Ungeraden schaden den Getroffenen langfristig. Höhere Zahlen sind wahrscheinlicher, denn die Wahrscheinlichkeit mit 4 zu treffen ist höher als mit -3. Mit -5 und 6 gibt es zwei Ergebnisse, die nur bei kritischen Ergebnissen auftreten: -5 bei einem kritischen Erfolg, 6 bei einem kritischen Fehlschlag.

- -5: Interne Kommunikation
- 6: Frachtraum

Kleine Schiffe

Schaden von normalen Waffen gegen diese Schiffe wird vor Abzug der Rüstung gedrittelt. Schaden von diesen Schiffen gegen Charak-

tere wird vor Abzug der Rüstung verdreifacht. Für detailliertere Regeln, nutzt das Kategorie-Modul (S. 246).

- Rettungsboot: Panzerung: Einfache Hülle (Schutz 1). Genug Platz für eine Person. Kostet 1.000 bis 10.000 creds.
- Jäger: Waffe: Kleiner Laser (Schaden 4), Panzerung: Stabile Hülle (Schutz 3), genug Platz für eine Person. Kostet 20.000 bis 40.000 creds. Wendig ++.
- Gleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8), Panzerung: Ablativ (6), Platz für 3 Personen und etwas Fracht. Kostet 60.000 bis 200.000 creds. Rumpf +, Wendig +.
- Kampfgleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8) und ein Schiffs-Blaster (Schaden 16), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 3 Personen. Kostet 100.000 bis 500.000 creds. Rumpf ++, Wendig ++, Schnell ++. Hoher Treibstoffverbrauch –.

Mittlere Schiffe

Schaden von kleinen Schiffen wird gedrittelt, Schaden gegen kleine Schiffe verdreifacht. Schaden von normalen Waffen wird durch 9 geteilt, Schaden gegen Charaktere mit 9 multipliziert.

- Transporter: Waffen: Schwache Lasertürme (Schaden 1), Panzerung: Keine (Schutz 1), genug Platz für 3 Pilotinnen und viel Fracht. Kostet je nach Frachtraum 100.000 bis 100 Millionen creds.
- Patroullienschiff: Waffen: Kleine Lasertürme (Schaden 4), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 12 Personen und Ausrüstung für lange Flüge. Kostet etwa eine halbe Million creds. Schnell +++, Rumpf +.
- Landungsschiff: Waffen: 2 kleine Lasertürme (Schaden 4) und 2 Schiffsblaster (Schaden 16), Platz für 3 Pilotinnen und 40 Passagiere. Kostet 1-10 Millionen creds. Rumpf ++.

Regelübersicht

Für Bordschützen gilt:

- Fertigkeit (des Schützen) + Bonus (des Schiffes) + Bonus (eigene Stärken) + Bonus (aus Fertigkeit der Pilotin)

Für Pilotinnen gilt:

- Fertigkeit (in Geschütze) + Bonus (des Schiffes) + Bonus (eigene Stärken) + Bonus (vom Fliegen) oder
- Fertigkeit (zum Fliegen) + Bonus (des Schiffes) + Bonus (eigene Stärken)

Kapitel 8

Raumzeit-Technophob: Science Fiction

Technophob bietet Techschmuggel in ferner Zukunft, wo Das System Wissen begrenzt.[1]

> Wenn 3D-Drucker alles herstellen können, aber nicht dürfen, und deine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn deine Kaffeelizenz ausläuft, dann ist Techschmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Anachronistische Hacker, Terraner mit Pflanzen-Symbionten, die Realität verzerrende Fuchsmenschen und fanatische Psi-Echsen

[1] **Schneller Einstieg**. Hintergründe konkretisieren ihre Genres und geben euch einen direkten Einstieg ins Spiel. Gleichzeitig geben sie euch Beispiele, wie ihr eure eigenen Ideen für andere spielbar machen könnt. Sie sind als direkter Startpunkt für Kampagnen geschrieben: entscheidet euch für einen der Hintergründe und wählt aus den Beispielcharakteren, dann seid ihr spielfertig. Beschreibungen sind auf das mindest nötige reduziert.

stellen sich gegen den Schwarm der Zat, gegen KIs und gegen die allumfassende Kontrolle des Systems.

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

Bist du bereit, für Freiheit zu kämpfen?[2]

Startort: Traum Anderer

In den rostenden Stahleingeweiden der Raumstation „Traum Anderer“ treffen sich fanatische Synachu-Krieger, ausgestoßene Terraner mit fremdartigen Symbionten-Kräften, anachronistische Hacker-Anarchisten und von ihrem Clan getrennte, fuchsartige Ranmex, um sich zu rehabilitieren, eine Zukunft oder auch nur eine Zuflucht zu finden, der allumfassenden Macht des Systems zu entfliehen oder sich auf den kommenden Sturm vorzubereiten.

In „Traum Anderer“ suchen sie die Bar von Kjeol auf, der gerade noch außerhalb des festen Griffs des Systems Technologieschmuggler koordiniert.

[2] **Überblick**. Dieses Buch liefert einen spielbaren Überblick. Wenn ihr tiefer einsteigen wollt, findet ihr auf der Webseite viel Material: raumzeit.1w6.org. Ein eigenes Buch zu Technophob ist in Arbeit unter 1w6.org/deutsch/technophob.

Spielort

Die Galaxis wird von dem System regiert, einem Rat mit Abgesandten aus allen Regionalräten, die je nach Region unterschiedlich zusammengesetzt sind. Der Rat befehligt die Armee, legt die grundlegenden Gesetze fest und kontrolliert das Lizenzsystem, mit dem in Zeiten von universellen Nanofabriken die Preise und Verfügbarkeit von Waren reguliert werden. Es ist in alle Nanofabriken eingebaut und alle komplexeren Waren prüfen, ob du eine Lizenz dafür hast, bevor du sie verwenden kannst. Lizenzen zu umgehen ist Terrorismus.

Das Spiel findet in den Grenzregionen des Systems statt, nahe der Technophoben Bereiche, einer Region in der sich die Planeten dabei unterstützen, nur gewünschte Technologie zu erlauben und sich gegen Technologieschmuggel zu wehren. Also gegen euch.

Ihr startet von der Station Traum Anderer, wo ein Großteil des Schmuggels organisiert wird, reist zu einem Planeten, schleust Technologie an der Sicherheit vorbei und liefert sie denen, die sich nach ihr sehnen — und dafür bezahlen.

Machtfaktoren

Das System ist zusammengehalten von den Xynoc und verteidigt von der Raumflotte, getragen von Räten und einzelnen Regierungen. Die Xynoc sind eine Spezies, die in den KI-Kriegen auftauchte und die anderen Spezies rettete. Seitdem herrschen sie aus dem Hintergrund. Ihr kämpfender Arm sind die Protektoren, denen nachgesagt wird, die Zeit selbst zu beherrschen. Als Polizei dient die Raumpatrouille.

Die Elite der Raumflotte sind die Space Marines. Allein die Ankündigung, dass ein Stoßtrupp sich um einen Konflikt kümmern soll, zwingt die meisten Parteien an den Verhandlungstisch.

Ähnliche Macht wie das System haben das Konklave der Synachu und die Zat-Schwärme. Doch die Drohung der Xynoc hält sie von offenem Krieg ab.

Reisen und Kommunikation

- *Unter Lichtgeschwindigkeit (LTL)*: Reisen innerhalb von Sonnensystemen. Die gebräuchlichsten Technologien sind Ionen-, Antimaterie- oder Gravitationsantriebe.
- *Über Lichtgeschwindigkeit (FTL)*: Technologien, die sich im Subraum bewegen. Warp-

gleitverfahren, stationäre Sprungstationen oder ausschließlich militärisch genutzte Massensprünge.

- *Subraumkommunikation*: Nur bei einer stabilen Sprungstation.
- *Real-Subraum-Scanner*: Man kann den lokalen Subraum vom realen Raum und den lokalen Realraum von Subraum scannen. Dabei wird immer ein Gebiet von 1 pc Radius abgetastet.
- *Subraumwaffen*: Es gibt keine Waffen, die direkt vom realen Raum auf den Subraum wirken, so wie es keine Waffen gibt, die vom Subraum auf den realen Raum wirken können. Waffen, die innerhalb des Subraums abgefeuert werden, richten verherrenden Schaden am eigenen Raumschiff an.
- *Die Gilde*: Kontrolliert die meisten Interstellaren Reisen und Schnelltrassen. Gildenschiffe sind neutrales Gebiet und jede Form gewalttätiger Auseinandersetzung wird rigoros geahndet — selbst zwischen Regierungsmitgliedern. Nicht einmal die Raumpatrouille legt sich mit der Gilde an.

Schwierigkeit von Subraum-Flügen

1. Bekannte und befahrene Strecke
   Mindestwurf: 9

2. Unbekannte Strecke mit detailliertem Kartenmaterial, 3 h Vorbereitung
   Mindestwurf: 12
3. Unbekannte Strecke mit grobem Kartenmaterial, 45 Minuten Vorbereitung
   Mindestwurf: 15
4. Unbekannte Strecke ohne Planung
   Mindestwurf: 18

Geschwindigkeiten

Verfahren	Anmerkung
Warpgleit	
neue Technik	1.0 pc/Tag
alte Technik	0.5 pc/Tag
Sprungstationen	
alte Station	bis 10 pc/Tag
Gildenstation	bis 100 pc/Tag
Gildentrassen	
Stufe 1	x2 , 100 cr/pc
Stufe 2	x3 , 400 cr/pc
Stufe 3	x4 , 1'000 cr/pc
Massensprung	bis 20 pc/Tag

pc: Parsec, cr: Credits

Entfernungen

Strecke	Distanz	Zeit
Von: Traum Anderer		
Technophobengebiet	2 pc	4 Tage
- durch Nebel -		
nächste Sprungstation	10 pc	15 Tage
große Sprungstation	40 pc	30 Tage
Remi	70 pc	33 Tage
Von: Große Sprungstation Remi	120 pc	3 Tage
Gildenstation		3 Tage
Durchmesser		
Technophobengebiet	80 pc	
Distanzen		
Zwischen Sternen	3 pc	3 Tage
Sterne mit Planeten (jeder 3.)	8 pc	8 Tage
Nutzbare Sterne (jeder 5.)	15 pc	15 Tage
Terraformbare Sterne (jeder 20.)	60 pc	2 Monate
Besiedelbare Sterne (jeder 170.)	500 pc	1.5 Jahre
dicht besiedelt	2 pc	2 Tage
Wirtschaftsregion	6 pc	6 Tage
- um Sprungstation -		
Randgebiete	25 pc	1 Monate
Grenzregionen	150 pc	6 Monate
Referenzen		
Länge Milchstraße	30’500 pc	
Breite Milchstraße	1’300 pc	
Nächste Galaxie	1 Mpc	

Bekannte Planeten

Navaille - Wasser

> *„Wir 'aben sie zum Arbeiten gemacht. Sie sind klein, 'ektisch und nützlisch."* - Aroé Laôn, Sprecherin von Navaille

Der Technologierat wird von zwölf lokal einflussreichen Planeten geleitet. Navaille ist einer davon.

Navaille ist ein Wasserplanet mit nur kleinen Landmassen. Es gibt zwei hart getrennte Bevölkerungsteile, die reichen Aristokraten, angepasste Terraner mit Kiemen, und kleine, blasse, gezüchtete Diener, die unter Wasser nicht überleben können. Jegliche Technologie ist verboten, die es die Landbewohnern erlaubt, auch nur eine unkontrollierte Bewegung unter Wasser zu machen. Denn die gesamte Infrastruktur liegt unter Wasser. Was andere Technologien betrifft, ist Navaille eins der offensten Mitglieder der Rates.

18p,2,n4,7 - Bürokratie

> *„Jeder Rechtsakt muss von Verantwortlichen durchgeführt werden. Aufzeichnung ist ein Rechtsakt."* - AZ579K7-003, Aufzeichungen

18p,2,n4,7 ist die Zentrale für alle Rechtsakte im Technologierat mit einem der strikte-

sten Verbote von jeglicher Art von Computersystemen. Alles muss händisch gemacht werden, und alles wird händisch gemacht. Auch der Abbau des extrem strahlenden Kristalls En, der durch die hochenergetischen Strahlen der nahen Sonne und des galaktischen Nebels um den Planeten schnell wächst.

Die Bevölkerung von 18p,2,n4,7 besteht aus modifizierten Terranern. Sie haben sich angepasst, um der tödlichen Strahlung zu widerstehen. Auf anderen Planeten erscheinen sie in einem eintönigen Grau; Haut, Lippen und selbst die Augen. Jede Spur von Farbe würde den Schutz ihrer Haut zerstören und sie auf 18p,2,n4,7 zu einem schnellen, schmerzvollen Tod verdammen.

Ausgebildete von 18p,2,n4,7 sind für Technophobe der einzige Ersatz für Computer und Elektronik. In ihrer unfehlbaren Auftragserfüllung und Konzentrationsfähigkeit handeln sie beinahe wie emotionslose Maschinen.

Rrron - Wildniss

> *„Wir leben für die Jagd, wie es unsere Vorfahren taten. Sobald Handelnde fremde Kräfte für ihre Arbeit benutzen, beschmutzen sie das Werk ihrer Hände.“* - Karrok von Mareks Erbe, Verteidigung seines Massakers an hunderten Schiffbrüchigen

Die Ranmex auf Rrron sind wild, wie aus alten Aufzeichnungen - naturbelassen, auf die Jagd fixiert und Götter anbetend. Technologie ist bei ihnen für alle außer medizinische Zwecke verboten, und selbst Medizin ist nur in speziellen Bereichen erlaubt. Sie gelten als hervorragende Kämpfer und bilden eines der Kernstücke des Militärs des Rates.

Wie viele andere Planeten brauchen sie bei intergalaktischen Reisen die Hilfe von Navaille. Gerüchten zufolge grassieren auf Rrron von Zeit zu Zeit Krankheiten, die nur die Stärksten treffen, die dann außerhalb des Planeten behandelt werden müssen und oft nicht zurückkehren. Meist in Zeiten, in denen die Flotte der Technophoben rekrutiert.

Ausrüstung

Lizenzen

Die Begrenzung von Ausrüstung sind Lizenzen:

Um die Kontrolle zu behalten, verlangt das System, dass Nanofabriken Dinge nur mit lizensierten Bauplänen erstellen. Alle Gegenstände müssen Selbsttests enthalten, mit denen sie prüfen können, ob sie ihrer Lizenz entsprechend genutzt werden. Fällt der Test negativ aus, werden interne Schutznaniten aktiv

und zersetzen den Gegenstand binnen Sekunden.

Lizenztest

Werft für jede nicht mit Punkten gekaufte Waffe oder Rüstung und für jeden anderen nicht zivilen Gegenstand am Anfang jeder Runde einen Würfel. Ist das Ergebnis ungerade, bemerkt der Gegenstand, dass er entgegen seiner Lizenz verwendet wird, und zerstört sich selbst. Habt ihr sehr viele, nehmt einfach an, dass die Hälfte aller benutzten (weniger wichtigen) Gegenstände sich zerstört.[3]

Lizenzen können ge- und verkauft werden. Manche Gegenstände brauchen besondere Rohmaterialien. Lizenzfälschung ist Terrorismus.

> *Selbst handgemachte Gegenstände können dich in Schwierigkeiten bringen, wenn nicht sofort erkennbar ist, dass sie nicht automatisch gefertigt wurden, oder wenn sie die Rohmaterialien für einen anderen als den lizenzierten Zweck nutzen.*

3 **Raumpatrouille**. Auch die Raumpatroullie hat manchmal Probleme mit Lizenztests. Während unkonventionellen Einsätzen verlieren sie 3% ihrer Ausrüstung (bei 2×5). Der Preis der Sicherheit — man kann nicht alles haben.

Waffen

- Handlaser: 4
- Nadler: 9
- Blaster: 16

- Blastergewehr: 32
- Screamer: 48

Schutz

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

Neuankömmlinge: Anachronistische Anarcho-Hacker

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

Sie sind anarchistische Hacker alter Schule. Noch kennen sie nur primitive Technologie, doch sie lernen schnell.

Als Aliens die Regierung kontaktierten, erwarteten sie nicht, dass alle Regierungssysteme von anarchistischen Gruppen unterwandert sein könnten. So sitzt nun der Hacker

Inside auf einem Schiff im Orbit von Nerde und zeigt seinen Mitnerds, wie sie Schmugglerschiffe kontaktieren können, um auf die kaum kontrollierte Piratenstation „Traum Anderer“ zu kommen. Sie sind nur mit Laptop, Computerfertigkeiten, Neugier und anarchistischen Ideen ausgestattet und brechen in für sie unbekannte Gebiete auf.Ihre Hackingkünste stellen die Computer des Systems vor Herausforderungen, die sie seit den Maschinenkriegen nicht erlebt haben.[4]

Außensicht: *Sie wissen nichtmal, wie ihre hauseigenen Ökosysteme funktionieren, aber dein Rechner hat ihnen nichts entgegenzusetzen. Pass auf, wenn du bei ‚Traum Anderer‘ Terraner ohne Anpassungen siehst!*

Innensicht: *Die Welt ist riesig und fremdartig, und wie überall versuchen Mächtige ihre Sicht der Welt zu verbreiten. Zum Glück hast du in deiner Anarchistengruppe alle Tricks der Medienbeeinflussung gelernt. Aus normalen System-Computern die Wahrheit herauszuholen ist einfacher als bei einem Behördenrechner zu Hause. Es muss lange her sein, dass die hier mit echten Hackern zu tun hatten.*

Besonderheiten:

- Computeraffinität (Bonus von 3): +
- Primitive Technik: -

4

Casilda (Kass) □□
„Wer hat das beschlossen?“

+ Zielstrebig (15/5)□
+ Stur (15/5)□
+ Schlagfertig (15/5)□

Hackerin + (9)
— Kryptografie: ++ (15/17)
— Kampfsport + (12/13)
— Anarchismustheorie: + (12/14)

---

* Computeraffinität (+3) +
! Primitive Technologie -
! Authoritätsfeindlich -
! Kann keine Beziehungen über mehr als ein paar Wochen führen -
! Loyal zu Freunden (gibt es nie zu) -

Wundschwelle 4
Laptop
Notizen: Hört ständig Trash-Punk und hat ihren Laptop immer dabei.
Motivation: Wahrheit über Rebellen rausfinden.

Computeraffinität

Zur Zeit können Leute nur dann Nerde verlassen, wenn sie entweder selbst begabte Hacker sind oder Hacker kennen und dadurch Kontakt zu Schmugglerschiffen aufnehmen können. Daher haben alle Terraner von Nerde den Vorteil „Computeraffinität“.[5] Als einfacher Vorteil (+) gibt Computeraffinität 3 Punkte Bonus auf alle Proben, die mit Computersystemen zu tun haben. Diese Stufe haben Terraner von Nerde gratis. Für zwei weitere Punkte kann der Charakter statdessen überragende Computeraffinität haben (++). Dann erhält er 6 Punkte Bonus.

[5] **Affinität Steigern**. Die Affinität der Terraner von Nerde für Computersysteme stammt nicht aus mystischen Quellen, sondern aus dem instinktiven Verständnis für Computer, wenn Computer integraler Teil des eigenen Lebens sind. Neue Technologie kann diese Affinität erhöhen, so dass Terraner sie normal steigern können.

Primitive Technologie

Die Terraner von Nerde haben noch Digitaluhren und Benzinautos. Als höchste Errungenschaft haben sie ihren Mond betreten. Sie kennen nicht einmal alle Teile ihrer eigenen Meere. Entsprechend ist der Großteil der Technologie des Systems neu für sie. Wann immer sie sich mit einem Gerät befassen, das sie noch nicht kennen, erhalten sie einen Malus von 6 Punkten und brauchen ein paar Wochen, um Routine mit diesem Gerät zu finden. Der Malus fällt um einen Punkt alle drei Tage Erfahrung.

Fordernde Hackingaufgaben

Mindestwurf 12.[6, 7]

- Verbrauchsdaten von Schiff im Dock manipulieren.
- Kommunikation der Sicherheit anzapfen.
- Mit physischer Verbindung ein Subsystem eines Schiffes übernehmen. Lichtleiter einstöpseln, hacken, Spaß haben.
- Für einen Tag die ID einer unvorsichtigen Person nutzen.
- Binnen 5 Minuten Sichtkontakt einen Persönlichen Assistenten übernehmen.
- Verbindung einer Person zurückverfolgen.

Typische Stärken der Hacker von Nerde

Aufmerksamkeit, Ausdauer, Balance, Behendigkeit, Bildung, Charme, Dreistigkeit, Finesse, Gewandtheit, Grips, Intuition, Mechanisches Verständnis, Nervenstärke, Präsenz, Reflexe, Sexappeal, Stolz, Vernunft, Witz und Zielgenauigkeit.

Typische Fertigkeiten

Anarchismus, Beobachten, Bluffen, Endlos Diskutieren, Hacken, Hardware basteln, Insiderwissen, Leute nerven, Seltsame Theorien, Verführen und Verhandeln.

6 **Alarm**. Wenn der Hack misslingt, wird Alarm ausgelöst. Je nach Ziel kann schon Minuten später die Stationssicherheit mit schweren Waffen auftauchen.

7 **Zeit**. Diese Hacks gelten als unter Zeitdruck. Wenn Hackende einen ganzen Tag Zeit haben, sind sie einfache Aufgaben.

Typische (Schein-)Berufe

Autor, Dealerin, Grafikdesigner, Hackerin, Musikerin, Informatiker, Mechanikerin, Pilotin, Schmuggler, Student und Taxifahrer.

Typische Hobbies

Als DJ auflegen, Arcade-Spiele, Bogenschießen, E-Gitarre, Elektro-Trash-Punk, Emacs, Kampfsport, MMORPGs, Papier-und-Bleistift Rollenspiele, Schach oder Unvorsichtigen-Leuten-die-Passwörter- ändern.

Typische Merkmale

Am richtigen Ort zur richtigen Zeit (+; 1x pro Abenteuer im richtigen Moment auftauchen), Computeraffinität (+ oder ++; Bonus von 3 oder 6), Kurze Aufmerksamkeitsspanne (–), Photographisches Gedächtnis (+), Primitive Technologie (–), Schreckhaft (–), Schrecklich Schusselig (–), Toller Laptop (+) oder Verträumt (–).

Typische Namen

Adrian „AA“ Aksamal, *Amy* van Dusk, *Basi* „Fremder“ Netham, *Castul* „Schönling“ Belleto, *Earl* „van Earl“ Theon, *Einhar* „Auszeit“ Ravi, *Egeme* „Sucherin“ James, *Flan* „Der Freak“ Abbot, *Glascia* „Fingerbruch“ Klemenis, *Gökca*

„Ramen“ Lantonian, *Hadaria* Timoth, *Hamer* „f7“ Grat, *Idris* „Einsam“ Valte, *Indrani* „Weltenbummlerin“ Fachtn, *John* „Alter“ Gitong, *Julian* „Hermes“ Hermenio, *Lydi* „Lan“ Flan, *Maharsapor* „Gen“ Berimun, *Neasa* „Sicko“ Fouque, *Pila* „Otaku“ Éloise, *Ptolemy* „Key“ Joachi, *Rajvee* Rodolf Tyr, *Silvanu* „Pleitegeier“ Amaragur, *Stigan* „Stat“ Pacatia, *Suza* Rom, *Tüma* „Loser“ Shukur, *Vebja* Dee, *Vincent* „van“ Beli, *Zih* „Crimson“ Jeram.

Was sie ins All hinaus treibt

- „Ich werde die Wahrheit finden!“,
- „Ha, wollen wir doch mal sehen, was das System an Superrechnern hat!“,
- „Boah, KIs!... kein nulltes Gesetz! Die kennen Asimov nicht! Was sichert ihre KIs?“,
- „Raumschiffe!“,
- „Was heißt hier ‚allmächtiges Zentralsystem‘? Das geht gar nicht!

Verbreitetste Grundantriebe

Wollen	Handeln	Sein
Ansehen	Abwechslung	genussvoll
Gerechtigkeit	Souveränität	leistungsstark
Erhaltung	Toleranz	zuverlässig

Außenseiter: Terraner mit Pflanzen-Symbionten

Sein Bewusstsein begann zu schwinden. Dann hörte er eine vertraute Stimme in seinem Kopf:

„Du wirst doch jetzt nicht ohnmächtig werden. Das hast du von deinem Altruismus, also ziehst du das durch. Wenn wir die Wunden überleben, kümmere ich mich morgen darum, dass wir bezahlt werden. Keine Widerrede. Für die Schmerzen will ich Geld sehen." Tar war aufgewacht.

Keimlinge können sich in Terranern einnisten. Sie haben eine eigene Persönlichkeit, färben das Weiße der Augen des Wirtes grün und geben ihm oder ihr eine Synergie-Fähigkeit. Begrenzung: Muss das Ziel berühren.

Terraner: Bekannt und fremd

> *„Terraner sind die vielgestaltigen Kakerlaken des Universums. Sie sind immer und überall vorhanden, egal wie sehr man darauf bedacht ist sie auszurotten."* - Selbstbild, Theo van Hain

Menschen von Terra, der vergessenen Erde. Fast alle Terraner haben genetische Anpassungen.

Anpassungen von Terranern

Terraner haben ihre DNS an alle möglichen Ökoregionen und Planeten angepasst. Über die Jahrtausende haben sich die Anpassungen verbreitet, so dass heute fast alle Terraner Anpassungen haben – selbst wenn weder sie noch ihre Familie je einen entsprechenden Planeten gesehen haben. Tabelle 8.1 (S. 276) und 8.2 (S. 276) liefern viele der Anpassungen.

Einige verbreitete Anpassungen

- Irisierende **Katzenaugen** für das Leben in fast völliger Dunkelheit, aber empfindlich gegen Lichtblitze.
- **Kiemen und Schwimmhäute**: Unter Wasser Atmen und schnell schwimmen, aber Schock durch Ruß in der Luft oder Staub in den Kiemen und empfindlich gegenüber Chemikalien.
- **Hohle Knochen** und leichter Körperbau: Verdoppelte Sprungweite, aber langsamere Heilung von Brüchen.
- **Klauen und Fangzähne**: Natürliche Waffen (Schaden 1), dafür ein Malus von 3 auf soziale Proben, in denen der Charakter harmlos wirken will.
- **Infrarot-Gruben** liegen meist unter den Augen. Müssen nahe heißen Oberflächen abgedeckt werden.

	-5 -5	-5	direkt	6	66
-3	UV-Glühen	Infrarot-Gruben	Katzenaugen	Sonar-Ohren	Infraschall
-1	Wasserspeicher	Nase für Feuchte	Kiemen und Schwimmhäute	Elastische Haut	Rückenfell
2	Hermaphrodit	Wind-Federn	Hohle Knochen	Balance-Schwanz	Zarte Finger
4	Stabiler Magen	Chitin-Platten	Klauen und Fangzähne	Katzengrazie	Vier Finger
-5/6	Klangknochen	Lungenfilter	-	Graue Haut	Knochenhelm

Tabelle 8.1: Verbreitete Anpassungen von Terranern

	-5 -5	-5	direkt	6	66
-3	Zierer	Felis (Katzen)	Blaue Haut	Aquatiker (Fische)	Beißer
-1	Wärmer	Schwarzflügler (Höhlenweltler)	Grüne Haut	Aquatiker (Frösche)	Tänzer
2	Träger	Hornhäutler (Nashornhaut)	Schwerweltler	Knochendornen	Schnitter
4	Wusler	Sperber (Sturmwelten)	Spacer	Graue (Bürokraten)	Planer
-5/6	Gräber	Chitinmasken	-	Blindschleicher	Buddler

Tabelle 8.2: **Stark veränderte**. Die Mehrzahl der Anpassungen von Terranern sind unauffällig. Diese Tabelle ist für die anderen

- Die **Nase für Feuchte** ist oft offen, fledermausartig. Findet Wasser, aber Wasserdampf irritiert.
- **Wind-Federn** ermöglichen die Wahrnehmung des leichtesten Luftzugs, machen aber die Konzentration in unmittelbarer Nähe von Klimaanlagen fast unmöglich.
- **Chitin-Platten** an den Armen erleichtern die Verteidigung gegen primitive Waffen (gilt nicht als unbewaffnet), fallen aber auf.
- **Lungenfilter** reduzieren Probleme durch reizende Bestandteile der Luft, machen aber in sauberer Luft kurzatmig.
- **Katzengrazie** erzwingt elegante Bewegungen und fällt in der Masse auf. Ein Teil der Bewegungen ist rein unterbewusst. Landen immer auf Händen und Füßen.
- **Graue Haut** stammt von selektiven Frequenzfiltern, die hochenergetische Strahlung junger Sterne reflektiert. Sie reduziert Verletzungen durch Laserwaffen, geht aber mit Blindheit für normale Farben einher.
- Augen mit **UV-Glühen** zeigen bläulichweiße Phosphoreszenz in UV-Licht. Ein Blick in unabgeschirmtes Sonnenlicht blendet kurzzeitig.
- **Wasserspeicher** sind im Bauch- und Hüftfett.

- **Stabiler Magen** ermöglicht es, im wahrsten Sinne des Wortes Dreck zu fressen, verdoppelt aber den Bedarf an Nahrung, was im All sehr unpraktisch sein kann.
- **Klangknochen** im Schädel verstärken die Stimme, sind aber verletzungsanfällig.
- **Infraschall**-Wahrnehmung vermittelt ein grobes Gefühl der weiteren Umgebung (von den Generatoren von Raumstationen bis hin zu Gebirgszügen und Wäldern auf Planeten) macht aber deutlich empfindlicher gegenüber Explosionslärm.
- **Zarte Finger** sind schlanker und sehr empfindsam. Sie geben mehr Fingerspitzengefühl, tun aber bei groberen Tätigkeiten schnell weh.
- **Grüne Haut**: Chloroplasten, dank der man Energie aus Sonnenlicht ziehen kann, aber nach 3 Tagen ohne helles Licht Depressionen bekommt.

Stark Veränderte

- **Schwarzflügler** haben Gesichter wie Fledermäuse und auch deren Sonar.
- **Knochendornen** haben Knochenspitzen an Gelenken, um sich in Felsklüften festzuhalten.

- **Blaue** und **Grüne Haut** stammt von Chlorophyll, angepasst an unterschiedliche Sonnenspektren.
- Die 55 Spalte enthält als Haus-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.
- Die 66 Spalte enthält als Kampf-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.

Die Sklaven haben jeweils extremere Varianten der Anpassungen der weiter innen liegenden Spalten.[8] Die meisten dieser Sklaven sind für sich alleine psychisch oder körperlich nicht lebensfähig. Sie sind sich allerdings ihrer selbst sehr wohl bewusst, sind also keine einfachen biologischen Maschinen.

[8] **Sklaven**. Dass andere hier nicht als Sklaven bezeichnet werden, heißt nicht, dass sie keine Sklaven sein können, sondern nur, dass sie nicht explizit als Sklaven-Spezies erschaffen wurden. Es gibt viele Arten der Sklaverei. Eine ganze Anpassung der eigenen Spezies als Sklaven zu erschaffen gehört zu den schlimmsten.

Vorlage: Terraner mit Keimling

Außensicht: *Terraner sind die Kakerlaken des Universums. Du findest sie in allen Formen und Farben und mit jeder Art genetischer Veränderung. Wenn sich dann noch ein Monrithgard den Terraner als Wirt sucht, hast du überhaupt keine Chance mehr, deinen Gegenüber einzuschätzen. Also nimm dich in Acht, wenn du auf einen Terraner mit vollständig grünen Augen triffst.*

Innensicht: *Ihr seid zu zweit. Niemand kann euch trennen, ohne einen von euch zu töten. Leider*

scheinen pflanzliche Keimlinge von Gegensätzen angezogen zu werden.[9]

Merkmale:

- Keimling-Fähigkeit: +
- Empfindlich gegenüber Veränderung der Umweltbedingungen: -
- Terraner-Anpassung (Vor- und Nachteil zugleich)
- Muss geistige Stärken jeweils für den Terraner und den Monrithgad einzeln kaufen: - (sie profitieren nicht direkt von den geistigen Eigenschaften des anderen).
- Nur 2 Stunden Schlaf, wenn beide im Wechsel aktiv sind: +.

> Terraner sind Menschen mit verschiedensten genetischen Anpassungen. Die Anpassungen bieten kleine, sich ausgleichende Vor- und Nachteile.

Der Keimling

Eine eigene Person in dir. Ein zweites Gehirn.

Pflanzlich. Teilt sich den Körper mit dem Wirt oder der Wirtin. Färbt das Weiße der Augen grün. Der Keimling lebt meist im Bauch des Wirtes.

[9]

Lomo nan Tar □□
„Lass mich dir helfen."

+ Tar: sehr clever (15/5)□
+ Lomo: Geduld (15/5)□
+ L: Überzeugend (15/5)□
+ Gewandheit (15/5)□

Priester + (9)
Pirat + (9)
— Therapie + (12/14)
— Waffenlos + (12/14)
— Zeichentrick: + (12/13)

! Reizbar -
! Klein -
! Umweltänderung -
! Gejagt (Piraten) -

Terraner-Anpassung: Knochenspitzen an Gelenken.
Symbiose-Fähigkeit: Wunden übernehmen und selbst über Nacht heilen.
Ausrüstung: Datenkristall mit Zeichentrickserien.

Motivation: Armen helfen („und profitieren")

Gemeinsam weniger Schlaf, aber empfindlich auf Änderungen der Umweltbedingungen. Für neue Planeten: Langsame Anpassung im Lebenserhaltungssystem des Schiffes.

Fähigkeiten der Keimlinge

Beispiele für Synergie-Fähigkeiten. Jeder Keimling kann nur genau eine dieser Fähigkeiten lernen. Sie ist die Frucht der Verschmelzung des Terraners mit dem Keimling und steht bereits fest, wenn beide zum ersten mal den jeweils anderen Geist spüren.

Keimlinge können eine dieser Beispielfähigkeiten auf + oder mehr kaufen und später im Spiel steigern.

Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür Pflanzenfasern ausbilden.

DNS umschreiben

„An alle Einheiten. Wir suchen einen blonden, übergewichtigen Mann mit Narbe im Gesicht.“ — der Funkspruch drang vor ein paar Stunden aus Nekjars Kom, und niemand konnte seitdem den abgesperrten Bereich verlassen haben. Doch selbst

nachdem sie jedes lebende Wesen in dem Viertel durchleuchtet hatten, fanden sie niemanden, auf den die Beschreibung passte. Hätte sich Nekjar nicht auf seinen Instinkt verlassen und einen abgemagerten Halbstarken herausgegriffen, hätte er den Mörder seines Kollegen nie gefunden. Vermutlich würde er dann noch leben...

- Umfangreiche Änderungen der DNS.
- Der Körper folgt der Anpassung binnen Stunden.
- Die Änderungen sind grob und beeinflussen genetische Erkennungsmarker nur minimal; die DNS ist in Tests leicht erkennbar.
- Nach spätestens einer Woche wird die veränderte DNS instabil und muss durch die ursprüngliche DNS ersetzt werden. Danach sollte sie für einen Tag unberührt bleiben, um die Gefahr der Gen-Destabilisierung zu vermeiden. Mehr als eine Änderung gleichzeitig bringt sofort die Gefahr der Destabilisierung mit sich.

Bei Gefahr der Gen-Destabilisierung, muss der Keimling eine fordernde Probe (12) auf eine seiner geistigen Stärken bestehen, um die DNS des Wirtes stabil zu halten. Hat er keine eigenen geistigen Stärken, würfelt er mit 12.

Um bei Gen-Destabilisierung einen schrecklichen Tod zu vermeiden[10], muss der Betreffende in eine gut ausgestattete Klinik gebracht werden. Sollte der Keimling sterben, während die DNS geändert ist, verschwindet die Aufzeichnung der Original-DNS. Nur eine Klinik kann die Destabilisierung dann noch aufhalten und die Änderung lässt sich ohne erneute genetische Veränderung nicht rückgängig machen.

- + Einfaches Körpermerkmal ändern (Haarfarbe, Augenfarbe, Geschlecht...), Anpassung binnen acht Stunden.
- ++ Erscheinungsbild ändern („ich will jetzt wie ein bulliger Agent aussehen"). Wettstreit gegen Beobachtende um die eine Person zu imitieren. Kann bis zu 3 Punkte Bonus auf soziale Proben geben. Entdeckte Fehler im Erscheinungsbild geben bis zu 6 Punkte Abzug auf soziale Proben.
- +++ Komplexere Körpermerkmale und feinste Gesichtszüge anpassen (Bonus von 6 auf die Probe zum Imitieren). Kann bis zu 6 Punkte Bonus auf soziale Proben geben. Die Anpassung kann in 15 Minuten stattfinden, allerdings schmerzhaft. Vier Stunden sind schmerzfrei.
- ++++ Den Wert von Eigenschaften ändern. Beliebige Stärken können geändert werden. Dabei dürfen alle Änderungen zusammen

10 **Gen-Destabilisierung**. Die Zellreproduktion des Körpers gerät außer Kontrolle, so dass die Regeneration von Verletzungen binnen Stunden fast völlig aussetzt und Geschwüre am ganzen Körper zu wuchern beginnen.

9 Punkte nicht übersteigen. Geschicklichkeit +6 und Masse -3 wären zum Beispiel 9 Punkte. Die Veränderungen beeinflussen auch die Eigenschaftsboni von Fertigkeiten (geben also für je 3 Punkte Eigenschaftsänderung einen Punkt Bonus oder Malus auf Fertigkeiten, die sie nutzen).

DNS kopieren

- Die DNS eines anderen Wesens exakt kopieren und für begrenzte Zeit in die Zellen ihrer Wirte einschleusen.
- Muss den Körper der Person oder eine lebende Zellprobe berühren.
- Die gespeicherte DNS bleibt bis zu einer Woche erhalten. Wird sie danach noch genutzt, droht Gen-Destabilisierung.
- Der Keimling kann zu jeder Zeit und beliebig oft die Fremd-DNS und die Wirt-DNS speichern.

Solange der Keimling die neue DNS imitiert, ist nicht sichtbar, dass es sich bei dem Terraner um einen Wirt handelt - es sei denn, die kopierte DNS gehört auch zu einem Wirt mit Keimling. Wenn das Gehirn des Keimlings stirbt, während die DNS ausgetauscht ist, ist die eigene DNS verloren. Der Charakter muss in eine Klinik, bevor die kopierte DNS instabil wird. Ein Keimling kann nur einen zusätz-

lichen DNS-Code vorhalten: Entweder einen kopierten oder den des Wirtes.

- + Täuscht DNS-Scans.
- ++ Kopiert auch den Körper. Für flüchtige Bekannte sind nach vier Stunden kaum mehr Unterschiede festzustellen. Bonus von 3 auf Versuche, die kopierte Person zu imitieren.
- +++: Selbst Körperbau, Stimme und ein Teil der Emotionen können sich ändern. Die Anpassung geschieht binnen Minuten statt binnen Stunden: ein Punkt Bonus auf Imitationsversuche je Minute nach der Aktivierung, bis Bonus 9 erreicht ist. Normalerweise gelingt Imitation automatisch. Kann bis zu 3 Punkte Bonus auf soziale Proben geben, für die die kopierte Person diesen Bonus auch hätte.
- ++++ Kopiert auch die Stärken. Alle Stärken des Wirtes werden durch die Stärken der kopierten Person ersetzt.

Körpereigene Waffen

- Teile des Wirtes zu Waffen formen.
- formen den Körper des Wirtes in Augenblicken in lange geübte Strukturen um.
- Aus der Haut hervorbrechende Dornen, Hornklingen, peitschende Ranken, feine

Giftnadeln in der Zunge und vieles mehr wurden bereits beobachtet.

- + Waffen mit bis zu 5 Punkten Schaden
- ++ Waffen bis 14 Schaden
- +++ Waffen bis 27 Schaden
- ++++ Waffen bis 45 Schaden

Besondere Fähigkeiten der Waffen senken deren Schaden bei gleichem Preis. Beispiele:

- Große Reichweite: Schaden halbiert
- Flächeneffekt: Schaden halbiert
- Gift ist Schaden, der verzögert eintritt
- Betäubung ist so stark wie körperlicher Schaden
- Zwischen Schaden und Betäubung wählen: 3/4 des Schadens

Schaden wird echt gerundet. Hat die Waffe mehr als eine Fähigkeit, wird der Schaden mehrfach reduziert. Beispiel: Große Reichweite mit Flächeneffekt bewirkt auf + nur 1 Punkt Schaden.

Pro + der Fähigkeit können Keimlinge eine Art Waffe definieren. Sie können nur eine Art gleichzeitig verwenden. Der Keimling muss die Waffe berühren, sonst zerfällt sie schlagartig. Das Aussehen kann frei gewählt werden und sich innerhalb der Grenzen der Waffenart ändern.

Pheromonkontrolle

Ich weiß nicht, was mit mir geschehen ist. Eigentlich hatte ich mich entschieden, nur etwas zu trinken. Doch als er durch die Tür kam, vergaß ich alles um mich. Die meisten Frauen im Raum blickten ihn an, doch er setzte sich neben mich. Ich konnte meine Augen den ganzen Abend nicht von ihm abwenden und hing an seinen Lippen. Als er meine Hand berührte, wäre ich fast gestorben. Dann ist er verschwunden. Ich konnte ihn nie vergessen. Zwei Monate später habe ich mich von meiner Frau getrennt, doch trotz Jahren der Suche habe ich ihn nie wieder gefunden.

Durch die Kontrolle der Pheromone ihres Wirtes können Keimlinge die Reaktionen ihrer Umgebung lenken. Sie sind weder durch Geschlecht noch Spezies beschränkt, doch um starken Einfluss zu nehmen, müssen sie auf grundlegendste Reaktionen zurückgreifen.

Das gibt sozialen Proben Boni. Bei den stärksten Keimlingen können ihre Gesprächspartner nur durch sofortige Reaktion vermeiden, ihnen völlig zu verfallen: Die Pheromone brauchen ein paar Minuten, um ihre volle Konzentration zu erreichen (um 6 erschwerter Wurf auf eine passende Stärke gegen eine geistige Stärke des Keimlings, um zu entkommen).

Wie bei den anderen Fähigkeiten kann der Keimling die Kraft auch reduziert nutzen.

Bei Pheromonkontrolle kann er dadurch subtil Einfluss nehmen, ohne dass seine Gegenüber Verdacht schöpfen — und Peinlichkeiten vermeiden.

- + +3 auf passende soziale Proben
- ++ +6 offensichtliche sexueller Anziehung
- +++ +9 „ich kriege immer, was ich will“
- ++++ +12 „du wirst mich nie vergessen“

Die Pheromone benötigen 3 Minuten, um ihre volle Kraft zu erreichen. Für je 3 Punkte Reduktion der Wirkung kann der Keimling diese Zeit auf ein Drittel senken. Wenn ein Keimling mit Pheromonkontrolle +++ nur einen Bonus von 3 will, tritt dieser binnen 20 Sekunden ein; schnell genug, um in einem Streit eingesetzt zu werden.

Beherrschung

„Warum hast du den Terraner in den Sicherheitsbereich gelassen?“ „Es schien mir richtig, als wären wir zusammen aufgewachsen.“ „Du bist Ranmex! Deine Jugend hast du im Clan verbracht!“

Manche Keimlinge greifen direkt auf die Nerven einer anderen Person zu. Sie berühren deren Haut mit ihren Pflanzenfasern, durchdringen sie und übernehmen deren Nervenbahnen. Bis die Kontrolle endet können aufmerksame Beobachter die Fasern erkennen, die Wirt und Ziel verbinden, bis die Kontrolle

endet. Der erste Kontakt kann auf Entfernung von Armlänge hergestellt werden,

Würfelt mit einer passenden geistigen Stärke des Keimlings gegen eine passende Stärke des Ziels. Bei Erfolg übernimmt der Keimling die Kontrolle und kann sie halten, bis er schlafen muss. Er ist währenddessen vollständig mit der Kontrolle des Ziels beschäftigt. Er kann höchstens ein Ziel zur gleichen Zeit beherrschen.

Wird das Ziel zu Handlungen gedrängt, die gegen seine Grundantriebe oder seinen Überlebensinstinkt verstoßen, kann es versuchen, mit einem erneuten Wettstreit die Kontrolle abzuschütteln.

- + Körper kontrollieren.
- ++ Einstellung ändern: ‚Ich bin ein alter Freund'. Plausible Handlungen scheinen dem Opfer selbstgelenkt. Bonus von 3 für reines Körper kontrollieren.
- +++ stärkeres Beherrschen (Bonus von 9 für den Wettstreit).
- ++++ Gedanken vollständig kontrollieren (ohne Bonus; würde der Wettstreit mit Bonus von 9 gelingen, erreicht er stärkeres Beherrschen, aber keine volle Kontrolle).

Auf Stufen ++ und +++ kann das Ziel nur nachträglich feststellen, dass irgendetwas nicht stimmte, wenn der Keimling sich auf Handlun-

gen beschränkt, die für die geänderte Einstellung plausibel sind. Auf Stufe ++++ erscheint dem Ziel jegliche Handlung plausibel: Fast seine gesamte Vorstellungswelt ist unter Beherrschung des Keimlings.

Körperschule

> *„Wir waren im Sicherheitsbereich, die Scanner meldeten nichts. Dann sprang er von der Decke. Bevor ich reagieren konnte, hatte ich seine Hand an der Kehle. Er wollte nur, dass ich die Lüftung aktiviere. Nie werde ich den fast entschuldigenden Blick aus seinen Schwarz-Grünen Augen vergessen. Dann wurde die Welt dunkel."*

Während die meisten Fähigkeiten der Keimlinge mit steigender Kraft stärker werden, lernt der Keimling in der Körperschule immer weitere Aspekte des Körpers des Wirtes zu kontrollieren. Die bekanntesten sind:

- Haut: **Chamaeleon**. Hautfarbe der Umgebung anpassen; Geflecht auf der Haut, würfel auf eine Fertigkeit, um Entdeckung zu erschweren (unbemerkt bewegen und verstecken +9).
- Hände/Füße: **Spinnenlauf**. An Wänden und Decken laufen, Fertigkeit gegen Versuche den Charakter runterzuwerfen +9.

Über Wände und Decken gehen ohne Wurf.

- Organe: **Genügsamkeit**. Unbewegt für einige Stunden sogar das Verlangen zu atmen ignorieren, für mehrere Wochen nicht trinken, Wunden bluten nicht mehr, einfache Scans auf Lebewesen schlagen nicht an, +9 auf Heilungsproben, aber nur einmal im Monat, +3 auf alle passenden Proben.
- Knochen: **Gallertklumpen**. Kann durch engste Ritzen kriechen; würfle einen passenden Wert gegen die Dicke der Ritze und Zeit. Mit 5 Minuten verfügbarer Zeit, gelten die folgenden Schwierigkeiten: handbreit 3, fingerbreit 9, millimeterbreit 18, flüssigkeitsdurchlässige Poren: 24. Je 3 Punkte darüber dritteln die nötige Zeit (+3 90s, +6: 30s, +9: 10s, +12: 3s, +15: 1s). Mindestens brauchen sie eine Sekunde. In einer Sekunde durch einen Handbreiten Riss zu kommen hat also eine Schwierigkeit von 18.

Jede Steigerung der Fähigkeit um ein + gibt einen weiteren Aspekt.

Typische Eigenschaften

Schnelligkeit, Eleganz, Aggressivität, Einfühlungsvermögen, Intelligenz, Dreistigkeit, Wil-

le, Selbstbeherrschung, Wahrnehmung, Reaktion.

Typische Berufe

Entwicklungshelfer (Slum), Anwärter zum Kommunikationsoffizier, Alleinunterhalterin, Interne Sicherheit, Agentin der Raumpatrouille (Abteilung für Literaturverbrechen), Lehrerin, Kampfsportler, Botin (Hoverbike), Vertreter für Inneneinrichtungslizenzen, Politikerin, Prostituierter, Ex-Spion.

Typische Fertigkeiten

Erste Hilfe, Bequatschen, Psychologie, Philosophie, bewaffneter Nahkampf, Manipulationstechniken, Drogenkenntnis, Parkour, Parkata Urbatsu, System-Bürokratie, 0G-Interaktion, Einschüchtern.

Typische Hobbies

Holo-Shooter, Robo-Wachen dissen, Sim-Turniere, Critter-Jagd, Glücksspiel, die Kunst der Verführung, Geocaching/Astrocaching, gehoben Essen gehen, Pflanzen züchten, altmodische Handwerkskunst.

Typische Besonderheiten

Keimling-Synergie-Fähigkeit, empfindlich gegenüber Veränderungen der Umweltbedingungen (-), Terraner-Anpassung (±0), hat eine falsche ID (+), hat *nur* eine falsche ID (-), für Verbrechen gesucht (−: in keine Kontrolle der Raumpatrouille geraten. −−: kann keine größere Station betreten, ohne die Scanner zu umgehen). reich (+), am richtigen Ort zur richtigen Zeit (1x pro Abenteuer entscheiden, in eine zu Szene kommen: +), Ehrenkodex (-), Abhängigkeit/Sucht (-).

Typische Anpassungen der Terraner

Im Abschnitt Anpassungen von Terranern (S. 275) findest du viele Beispiele für Anpassungen.

Typische Namen

Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ichi, Chamilleri Deehn Mar, Efso Lev, Far Elure, Gandhma Estilidae, Glenn Shaul, John Tuard Ker, Judd Chrám, Kaspara Fajaha, Loretto Ram Thon, Lytha Ignac, Magnhild Isree, Nisa Argyr, Protri Nette, Saki Diruna, Ter Parnac, Zahrithu Seren, Ziva Xynola

Was sie nach Traum Anderer bringt

- „20 Jahre gute Arbeit gemacht, dann einfach weggeworfen. Das gibt Rache!“
- „Mit dem Typen in meinen Gedanken ging das nicht mehr.“
- „Nach all meinen Verbrechen wird es Zeit, etwas gutzumachen.“
- „Nur Schafe lassen sich ihr Leben vorschreiben.“

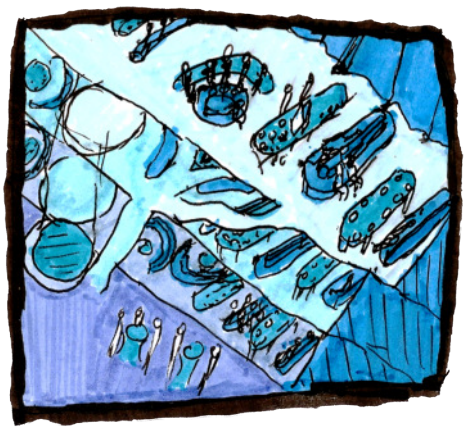
Herkunft (Beispiele)

- Remi: Der größte Systemplanet in der Region, Heimat von 30 Milliarden Denkenden in riesigen Stadtkomplexen und Sitz einer Hauptverwaltung der Raumflotte; inklusive Sprungportal. Sein dritter Mond beherbergt einen Arm der Konklave und ist von Synachu bewohnt.
- Seman: Ein Naturparadies am Rand der technophoben Gebiete. Die Bewohner leben vom Verkauf süßer Baumharze. Terraner und Keimlinge leben in Symbiose. Es gibt Gerüchte über dunkle Machenschaften der Regierungstruppen, doch es konnte noch nie eine Anklage zu Ende geführt werden.
- Gron: Eine von vielen Baustationen in der weiteren Umgebung von Traum An-

derer, tief in der Hülle eines Gasplaneten. Ein Dreckloch, bewohnt von hart arbeitenden Armen und Kriminellen. Die meisten wachsen dort auf, werden alt und sterben, ohne eine natürliche Sonne gesehen zu haben. Ein Zentrum des Keimling-Schmuggels. Viele versuchen durch deren Kräfte Vorteile zu erlangen, vergessen dabei aber, dass jeder Keimling eine eigene Person ist und es alles andere als sicher ist, dass der Terraner ihn dominieren knn.

Verbreitung

Terraner mit Keimling sind selten, doch sie können überall auftauchen, wo Terraner leben. Auf einer typischen Station leben vielleicht drei oder vier Terraner mit Keimling. Auf Planeten gibt es durchschnittlich einen Terraner mit Keimling auf eine Million Terraner. Auf Traum Anderer gibt es einige mehr. Da die Keimlinge die kleinen Geschwister der Harithgad sind, finden sich in der Nähe von Planeten dieser Pflanzenwesen deutlich mehr Keimlinge.



11

Chessos Reluna □□
„Was kriegen wir dafür?“

+ Geschäftstüchtig (15/5) □

Söldner + (9)
→ Fernkampf: + (13/13)
Pilot + (9)
— Verhandeln: + (12/13)

* Besseres Gehör (+9) +
! Berserkererbe -
! Clanregeln -

Wundschwelle 5
Zivilpanzerung, Schutz 9
Waffe: Blaster (16)
Waffe: Stunner (4)
Clanregeln: Töte keine Kinder, Bekämpfe den Berserker, Liefere nie aus..

Motivation: Will genug Geld verdienen, um ein großes, kampftaugliches Schiff für einen eigenen Clan zu kaufen

Grundantriebe der Keimlinge:

Wollen	Handeln	Sein
Wohlstand	Souveränität	bescheiden
Toleranz	Abwechslung	fürsorglich
Gemeinschaft	Synergie	informiert

Exilanten: Ranmex Clanjäger-Fuchsmenschen

> *„Die Berserker wider Willen wurden zu zahmen Schoßtieren unter der Herrschaft des Systems. Die Geschichte hat jeglichen Respekt ihnen gegenüber schon lange verloren.“* - Über das Schwinden von Respekt, Lu'Ha Kar

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

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

Innensicht: *Der Clan ist deine Familie, die Tradition der Jagd dein Halt in der Welt. Wenn deine Sinne die gesamte Welt zu durchdringen scheinen, ist dein Biest nicht weit.*[11]

Besonderheiten:

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

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

Typische Namen

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

Ranmex-Namen klingen gefaucht oder geknurrt, wie ‚Nech‘, ‚Keir‘, ‚Taskal‘ oder ‚Jogh‘. Dazu der Name des Clans. Beispiele:

- ‚Taros‘, der größte Clan in ihrem Heimatsystem Ashar
- ‚Taros’ Kinder‘, die sich als Feinde von Taros abgespalten haben, verfolgt wurden

und angeblich düstere Experimente machen

- die ausgestoßenen ‚Lurni' auf einem Mond um Ashar
- ‚Golech', urtümlich lebende

Typische Eigenschaften

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

Typische Berufe

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

Typische Fertigkeiten

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

Typische Hobbies

Asteroiden-Wettflug, waffenlose Jagd, Würfelspiele, Sim-Wettkampf.

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

Tabelle 8.3: **Antworten auf die drei Fragen für Fantasy**

Typische Besonderheiten

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

Grundantriebe der Ranmex

Wollen	Handeln	Sein
Erhaltung	Tradition	leistungsstark
Sicherheit	Anpassung	zuverlässig
Genugtuung	Unterstützung	loyal

Grund-Informationen

- Größe: 150±20cm
- Gewicht: 80 ± 20 kg[12]
- Alter: bis 82 Jahre

Aussehen

Ranmex haben Fell in vielfältigen Farben und Mustern. Ideen findet ihr in den Tabellen zu Fellfarbe (S. 301), Fellmuster und Augenfarbe (S. 302). Wählt auch, ob es robust (rau) oder flauschig (kuschelig) und lang oder kurz ist.

[12] **Zahlen**. Alter: 15 + (W6 × W6) Jahre (16–51 Jahre) Größe: 150 ± (1w6×3) cm /(132–168 cm)/ Gewicht: Größe - 70 ± (1w6×3) kg (44–116 kg)

Tabelle 8.4: **Fellfarbe**: 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	Ocker	Sand	Blond
-1	Eisblau	Silber	Platin
2	Goldbraun	Nacht-schwarz	Rauch-rot
4	Flammend	Rotfuchs	Glutrot
-5/6	Nachtblau	-	Albino

Typische Clanregeln

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

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Wenn eine Waffe gezogen wird, muss Blut fließen, das der Anderen oder Deins.
- Schade niemals deinem Clan. Es gibt kein schlimmeres Verbrechen.
- Liefere niemals Clansmitglieder oder Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Stirnpunkt	Weiße Kehle	Getupft	Gestromt	Schwarzpfoten
-3	Schweifspitze	Getigert	Gestreift	Fleckig	Goldspitzen
-1	Gesichtsstreifen	Schwarzbauch	Marmoriert	Gebändert	Silberspitzen
2	Halskrause	Weiß ums Auge	Heller Bauch	Weißpfote	Farbspitzen
4	Graubauch	Weißbauch	Rückenstreifen	Einfarbig	Rotes Gesicht
6	Gesprenkelt	Narbenbedeckt	Silberfleckig	Getickt	Geringt

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	Blau	Weißblau	Graublau	Lila	Blau/Orange
-3	Kupfer	Hellgrün	Blau/Grün	Hasel/Grün	Blau/Grau
-1	Goldrot	Gelb	Kornblume	Blau/Kupfer	Schwarz
2	Smaragd	Bronze	Bernstein	Gold/Grün	Blassgelb
4	Gold	Orange	Weißgrau	Grün	Zimt
6	Rosa	Lavendel	Rauchorange	Saphir	Blau/Gold

Tabelle 8.5: **Fellmuster** (oben) und **Augen** (unten). Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 3.12 und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.

Clanregeln brechen

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

Haben sie eine harmonischen Gruppe oder können jagen, dann erholen sie sich binnen einer Woche (wie eine Wunde). Ansonsten bleiben sie instabil und die wankende Wirklichkeit wird zu einem an- und abschwellenden realen Alptraum, in den immer größere Teile der Umgebung hineingezogen werden.

Das Erbe der Berserker

Ihr Berserkererbe gibt den Ranmex ihre scharfen Sinne, doch es schwächt ihren Halt in der physischen Realität und sogar die Stabilität der Welt selbst. Wenn ein Ranmex das Bewusstsein verliert, kann das Erbe hervorbrechen und im Berserkerwahn alles in seinem Weg zerstören.

Der schwache Effekt davon ist, dass die Realität wankt, wenn Ranmex psychisch instabil sind, meist durch Einsamkeit. Mal stimmen

Entfernungen nicht mehr ganz, ein andermal hören Leute Stimmen um sich herum oder ihre Kralle greift für einen Moment durch Glas, als wäre es nicht mehr real. Zähne oder Krallen können länger wirken oder Augen verändern sich für Momente. Die Realität verzerrt sich; oft zum Düsteren.

Der starke Effekt gefährdet alle in der Umgebung, gibt aber eine Rettungsleine, wenn alles verloren scheint. Wenn das Biest ausbricht, verdoppeln sich die Werte der körperlichen Stärken. Der Körper verwandelt sich in die riesenhafte Gestalt urtümlicher Vorfahren und man greift alles in seiner Umgebung an, bis die Gefahr abgewendet ist. Nach 5 Minuten bricht man durch die Anstrengung zusammen. Beim nächsten Aufwachen hat sich das Biest wieder zurückgezogen.

Wenn Ranmex Erfahrung sammeln, kann das Berserkererbe stärker werden und sie können lernen, dessen Kraft kontrolliert freizusetzen und dadurch auch im wachen Zustand zu nutzen. In den meisten Clans wird das allerdings als Schwäche angesehen, da die Selbstkontrolle erodiert. Die Realität um den Ranmex wird schwächer und die dunklen Aspekte seines Unterbewusstseins dringen in die wirkliche Welt. Die Stärkung des Biestes bietet gleichzeitig große Vorteile.

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

- +: Für 30 Sekunden eine beliebige Stärke um 9 Punkte erhöhen. Erhält damit auch einen Bonus von 3 auf Fertigkeiten und Beruf, die Boni aus der Stärke erhalten. Nach Ende des Zeitraums muss er eine Heilungsprobe würfeln. Bei Misserfolg wird er ohnmächtig. Zwei 5-er oder zwei 6-er wecken das Biest.
- ++: Eine beliebige Stärke 5 Minuten lang erhöht.
- +++: Mehrere Eigenschaften gleichzeitig erhöhen. Jede erhöhte Eigenschaft nach der ersten erschwert die Heilungsprobe um 3. Erhöht der Ranmex 3 oder mehr Eigenschaften, dann bricht das Biest bereits aus, wenn er nur einmal eine 6 oder eine 5 würfelt. Die Eigenschaften des Biestes sind dreimal so hoch wie die des Ranmex (im Durchschnitt 36).
- ++++: Kann das Biest bewusst wecken und behält als Berserker einen gewissen Grad an Kontrolle. Um das Biest in eine bestimmte Richtung zu lenken, würfle eine Probe gegen 21. Gelingt sie, wird das Biest von Freunden ferngehalten oder auf Feinde gelenkt. Dadurch verlängert sich der Berserkerrausch um 5 Minuten. Bleibt das

Biest länger als 15 Minuten aktiv, fällt der Ranmex danach für eine Stunde pro Minute Aktivität in ein Koma.

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

Clanregeln

(1) Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden. (2) Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage. (3) Liefere niemals ein Clanmitglied oder einen Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.

Besondere Ausrüstung

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

Psi-Echsen: Synachu-Kriegerinnen

Die Synachu sind fanatische Echsen mit Zugriff auf psionische Kräfte, deren Gewalt nur

ihre Disziplin und die Fesseln der Dogmen ihrer Gesellschaft kontrollieren können. Ihre Körper sind ausgezehrt von ihrer psionischen Kraft und werden durch ihre Exoskelette getragen, und doch sind sie schreckliche Kämpferinnen, die keiner Bedrohung den Rücken zuwenden und Zat wie Abtrünnige unerbittlich jagen. Sie atmen Methan und Chlor. Ihre Augen und Schuppenhaut leuchten im Glanz ihrer psionischen Macht. Der beißende Geruch der Chlordämpfe auf den Schlachtfeldern zerfrisst Terranern die Lunge.

> *„Suche dir dein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“*
> Diese Worte begleiteten Nayres, seit sie im Innersten der Konklave die Prüfung des Lebens bestanden und die Bande der Mitras-Kaste in ihre eigene Psi-Struktur eingewoben hatte.

Was andere sagen

Fanatiker, die ihre Psi-Waffen in den Dienst ihrer Konklave stellen. Freu dich, wenn sie auf deiner Seite sind. Stehen sie auf der anderen Seite, hol die Artillerie - selbst wenn es nur um einen Vertragsabschluss geht.

Was sie selbst denken

Wir sind die Beschützer der Khala. Unsere Leben werden ein Abbild von Mitras, die niemals von ihrem Pfad abwich, bis sie die Essenz der Konklave gefestigt hatte.

Hintergrund

Die Kriegerinnen sind die kämpfende Kaste der Synachu, der Arm der Konklave. Sie entwickeln sich entlang des Pfades ihrer Kaste. Mit der immer weiter wachsenden Kraft ihrer psionischen Fähigkeiten lenkt ihre Kaste selbst ihre Psyche immer stärker und kristallisiert sich in Dogmen. Synachu sind die Todfeinde der mutierenden Zat.

Technik

Die Technik der Synachu baut auf ihren Psi-Kräften auf. Normale Geräte werden von dem Psi der sie berührenden Synachu angetrieben. Große Maschinen verschmelzen mit spezialisierten Synachu, die ihre psionischen Bänder mit ihnen verbinden. Die wenigen autonomen Geräte arbeiten mit Methan-Antrieb.

Planet(-en)

- Remi: Im Zentrum des Systems und in ständigem Konflikt mit dessen Regeln.

- Na'El: An der Grenze zu den Zat, in stetigem Überlebenskampf gegen Zat und Piraten.
- Seryna: In einem Kern der Konklave. Das Herzland der Synachu.

Verbreitung

Vereinzelte Synachu gibt es überall im System, doch Enklaven der Synachu sind meist groß und abgeschlossen. Sie leben entweder in Kleingruppen unter 10 Personen oder in großen Gemeinschaften von mehr als 1000 Synachu zusammen, da sie ihre Infrastruktur selbst am Laufen halten und anders als Terraner kaum autonome Maschinen haben. Die meisten Enklaven haben ihre eigene Methanatmosphäre und bieten für Sauerstoff-Atmer Luftschleusen mit gesicherten Raumanzügen. Freier Sauerstoff würde in der Methanatmosphäre eine explosive Mischung ergeben.

Synachu-Kriegerinnen im Beruf

- Söldnerinnen: Sie trainieren ihre Kampftechniken und stellen die Gewalt ihres Psi in den Dienst derjenigen, die zahlen. Eine Einheit der Synachu im Dienst zu haben garantiert oft den Sieg, doch ihre wirkliche Loyalität gilt der Konklave. Es ist schon geschehen, dass Synachu, die auf ihresglei-

chen trafen, die Waffen niederlegten und ohne Kampf bestimmten, wer den Sieg davontrug.

- Sicherheitstruppen: Als von außen schwer einschätzbarer Faktor leisten Synachu unschätzbare Dienste im kämpfende Kern vieler Sicherheitstruppen, gerade in Hochsicherheitsbereichen, in denen jegliche Waffen verboten sind. Schon eine Personenkontrolle durch eine Synachu schreckt viele potenzielle Eindringlinge ab.
- Kriminalistin: Ihre Zielstrebigkeit macht Synachu zu gefürchteten Fahndern, die von einem einmal angenommenen Fall erst ablassen, wenn sie ihn gelöst haben. Gleichzeitig ist sie allerdings auch ihre größte Schwäche, denn viele hängen ihren Beruf an den Nagel, um einen Fall privat weiterzuverfolgen, der ihnen entzogen wurde.
- Geschäftsleute: Auch im Geschäftsleben gehen Synachu ihren Weg konsequent. Sie mögen wenig Interesse an Hinterzimmerintrigen haben, schrecken jedoch nicht davor zurück, die emotionalen Bindungen anderer Spezies zu ihrem Vorteil zu nutzen. Freundschaft bildet sich bei Ihnen nicht durch regelmäßige Rituale, sondern durch gemeinsam geführte Kämpfe.

Echsen-Kriegerinnen mit psionischen Kräften und Exoskelett. Sie folgen der Konklave und ihrem selbstgewählten Weg.

Die Konklave

Jede Synachu kennt die Konklave und jede Synachu, die die Prüfung des Lebens besteht, trägt die Muster der Konklave in ihren psionischen Bändern. Diese Muster geben ihr den Hebel, den sie braucht, um ihre Kräfte unter Kontrolle zu halten. Doch sie binden sie mit jedem Zuwachs ihrer Macht stärker an die Doktrin der Konklave. Der Hebel wirkt auch von ihrem Psi auf ihren Geist.

Psi-Fähigkeiten der Synachu

Wähle deinen Weg und folge ihm. Weiche ab und du magst erreichen was du suchst - oder ewig für dein Straucheln zahlen.

Die Psi-Fähigkeiten der Synachu steigen mit ihrem Fortschritt in ihrer Kaste, gehen allerdings mit Dogmen einher.

Das Verständnis ihrer Kaste begrenzt die Möglichkeiten der Synachu. Wenn sie höhere Grade erreichen, stehen ihnen neue Wege offen. Sie müssen dann wählen, ob sie ihrem

bisherigen Weg treu bleiben oder ob die neuen Fähigkeiten ihr wirklicher Weg sind.

Wenn eine Synachu ihre Fähigkeiten nutzt, leitet ihr Exoskelett Chlor in ihre Haut, das ihr die nötige Kraft gibt. Der stechende Geruch um kämpfende Synachu kann für Nicht-Synachu gefährlich werden, da er von hochreaktivem Chlorgas und Salzsäure bildendem Chlorwasserstoff herrührt.

Die in ihrem Exoskelett gespeicherte Chlormenge begrenzt den Einsatz ihrer Fähigkeiten. Sie reicht für mehrere Stunden dauernde Aktivierung und kann auf jeder Station aufgefüllt werden.[13] Ausnahmen sind stetige, massive Angriffe auf den Psi-Schild und die Nutzung der Psi-Klingen, um dicke Barrieren zu schneiden.

Für Nicht-Synachu ist kaum zu erkennen, welche Fähigkeiten eine Synachu hat. Synachu können anhand der Struktur der psionischen Bänder einer anderen Synachu nur abschätzen, welchem Pfad sie folgt.

13

Vorrat. Manche Stationen verlangen von Synachu, die Chlorvorräte ihres Exoskeletts zu leeren, denn ohne Chlor können die meisten Synachu ihre Kräfte nur für Sekunden aktiv halten, bevor sie entkräftet zusammenbrechen. Doch diese Sicherheit ist trügerisch, da von außen kaum erkennbar ist, ob eine Synachu ihre Vorräte ausreichend entleert hat.

Mitras' Schutz (ab Grad 1)

Eine schimmernde Rüstung legt sich um die Synachu-Kriegerin und absorbiert einen Teil der Kraft jedes Angriffs. Dieser Schild macht sie in ziviler Umgebung zu einer schrecklichen Gegnerin, der mit gewöhnlichen Mitteln kaum beizukommen ist.

Riya Nevar, Synachu im ersten Grad, sieht den Angreifer nur aus dem Augenwinkel, abgerissen, ein Messer in der Hand, in der Deckung der Menge. Ihr Schild flackert auf, da ist er bereits heran, doch der Stich, der Riyas Arm durchstoßen sollte, gleitet harmlos an ihrem Schild ab.

Mitras' Klingen (ab Grad 1)

Schimmernde Psi-Klingen, die die Luft selbst zerschneiden und dadurch leuchtende Schleier hinter sich her ziehen.[14] Wenn die Klingen deutlich länger sind als die Waffe des Gegenüber, erhält das Gegenüber 3 Punkte Erschwernis.

Riyas Klingen blitzen auf. Bevor ihr Angreifer sich zurückziehen kann schneidet das grellblaue Glühen der Klingen durch seinen Arm. Sein Messser fällt aus seiner kraftlosen Hand. Es dauert Sekunden, bis der Schmerz den Schock durchdringt und Riyas Angreifer schreiend zu Boden fällt.

14

Bewaffnet. Da niemand sicher prüfen kann, ob eine Synachu die Klingen beherrscht, sind Synachu auf vielen Stationen die einzigen Bewaffneten.

Mitras' Geist (ab Grad 1)

Die Synachu-Kriegerin ahnt die Handlungen in ihrer Umgebung und kann ihren Körper zwingen, der Geschwindigkeit ihres Geistes zu folgen. Sie kann reagieren, bevor andere anfangen zu handeln. Oft scheint selbst das Gesetz von Ursache und Wirkung vor der Kraft ihres Geistes zu kapitulieren.

Ihre *erste* Handlung ist immer die erste Handlung der Runde. Eine mögliche *zweite* Handlung findet in der normalen Reihenfolge statt. Eine mögliche *dritte* ist die letzte Handlung. Haben mehrere Synachu eine erste oder letzte Handlung, sind ihre ersten und letzten Handlungen untereinander in der normalen Reihenfolge. Wenn sie mit ihrer Handlung warten, können sie jede andere unterbrechen, solange sie die Unterbrechung ansagen, bevor jemand gewürfelt hat.

Die Kralle der Ranmex liegt auf dem Alarmknopf, doch bevor ihre Muskeln zucken können, durchtrennte Nej'tar den Netzanschluss. Keine Warnung folgt dem trockenen Klacken.

Mitras' Glaube (ab Grad 2)

Mit dem zweiten Grad kann eine Synachu lernen, die Realität selbst zu zwingen, sich ihrer Überzeugung zu beugen. Bei jeder Aktivierung wählt sie den *Pfad der Größe* oder den *Pfad der Sicherheit*.

Im Kampf gegen viele schwächere Gegner reduziert der Pfad der Sicherheit das Risiko für die Synachu. Im Kampf gegen wenige stärkere Gegner ermöglicht es der Pfad der Größe, dass sich einige opfern und dafür andere selbst die stärkste Verteidigung durchdringen.

Auf dem *Pfad der Größe* wird bei jeder eigenen Probe die gewürfelte Augenzahl pro Stufe

um 2 erhöht. Auf dem *Pfad der Sicherheit* wird sie pro Stufe um 2 gesenkt. Für erneutes Würfeln bei kritischen Erfolgen oder Patzern gelten nur die echt gewürfelten Augenzahlen.[15] Mit Mitras Glaube in Stufe 3 auf dem Pfad der Sicherheit, muss eine Synachu nicht mehr würfeln. Über Stufe 3 beginnt der Pfad der Sicherheit ihre Gegner zu beeinflussen: pro Stufe über 3 sinkt die gewürfelte Augenzahl aller Gegner um 2.

Kein Zucken verrät Nej'tars Anspannung. Ein vielfach geübter Blick lässt die Wache erstarren. Einstudierte Griffe aktivieren die Lizenz in der Nanitenfabrik. Tief im Glauben gibt es keine Fehler.

Mitras' Traum (ab Grad 3)

In Mitras' Traum kann eine Synachu ihren Körper dem Zugriff der Realität entziehen. Der Körper der Synachu verschwimmt und zieht schattenhafte Schlieren hinter sich her. Psi-Klingen verschwinden beinahe und werden nur kurz vor einem Treffer sichtbar.

Eine Synachu, die in Mitras' Traum eintaucht, treffen Angriffe von Gegnern nur, wenn sie beim Angriff mindestens eine Differenz gleich der doppelten Stufe der Synachu in Mitras' Traum erzielt haben.

15 **Beispiele**. Mit Mitras' Glaube in Stufe 1 wird auf dem Pfad der Größe eine gewürfelte 4 zu +6, allerdings auch eine gewürfelte 1 zu -3. Die +6 darf nicht erneut gewürfelt werden, weil das wirklich geworfene Ergebnis trotz allem nur eine 4 ist. Auf dem Pfad der Sicherheit wird aus der 4 eine +2 und aus der 1 eine ± 0.

Wenn sie angreift, ignorieren ihre Angriffe Schilde gleich der doppelten Stufe in Mitras' Traum.

Lynjs erreicht ihre Schülerin Riyas gerade, als die Jäger sie einkreisen. Lynjs, die die frühen Wege lange verlassen hat. Ihre Ziele sehen nur einen Schemen und Laserfeuer schlägt wirkungslos in den Boden, während sie in der wirklicheren Welt des Traums die Distanz überbrückt. Dann flackern ihre Klingen auf und die erste Waffe klappert zu Boden.

Mitras' Wille (ab Grad 3)

Mit Mitras Willem lässt die Synachu ihren Geist nicht länger durch die Verletzungen des Körpers behindern. Sie kann 2 Wunden pro Stufe in Mitras' Wille ignorieren und bekommt dadurch für diese Wunden keine Erschwernisse.

Die Bewegungen der Synachu unterliegen nicht mehr den Grenzen ihres Körpers, sondern folgen auch dann noch ihrem Willen, wenn sie körperlich nicht mehr in der Lage sein dürfte, sich zu bewegen. Selbst gebrochene Knochen und gerissene Sehnen sind nur ein Ärgernis, wenn der Wille stark genug ist.

Nachdem eine Granate die Gegenüber zerfetzt und ihren Schild zerschmettert, richtet sich Lynjs lächelnd wieder auf. Mag ihr Arm hinter ihr liegen, ihre Klingen werden tanzen.

Dogmen

Je tiefer sich Synachu mit dem Weg ihrer Kaste verbinden, desto stärker bindet die Kaste auch ihre Entscheidungen und ihren Willen. Diese Bindung zeigt sich in Dogmen, die ihre Entscheidungen begrenzen.

Mit jeder Steigerung der Kaste müssen Synachu-Kriegerinnen ein zusätzliches Dogma auf Grad 1 wählen oder den Grad eines existierenden um eins steigern, während sie sich tiefer und tiefer mit der Essenz der Mitras-Kaste und der Konklave verbinden.

Anfängliche Dogmen sind Leitsätze, denen eine Synachu im Notfall zuwider handeln kann (Grad 1). Mit steigendem Grad des Dogmas kann sie immer weniger von dessen Vorgaben abweichen, bis sie in Grad 4 nicht einmal an Handlungen denken kann, die dem entsprechenden Dogma widersprechen.

Die bekanntesten Dogmen der Mitras-Kaste:

- Suche dir ein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.
- Trainiere Körper und Geist, dass du ein Abbild der Konklave wirst.
- Lasse keine Beleidigung gegen die Konklave ungesühnt.
- Befolge die Befehle deiner Vorgesetzten.
- Verfolge die Unberührten.

Es heißt, dass diejenigen Mitras, die Teil der Konklave sind, alle Dogmen absolut befolgen. Andererseits geht das Gerücht, dass hohe Mitras ihre Dogmen umgestalten und damit jedes Mitglied ihrer Kaste berühren können. Wo die Wahrheit liegt, wissen nur die hohen Mitras selbst, und sie schweigen darüber.

Dogmen zuwiderhandeln

Wenn die Synachu einem ihrer Dogmen zuwiderhandelt, hat das Konsequenzen. Bevor sie entscheidet, würfelt die Synachu mit einer passenden Stärke gegen den 6-fachen Wert des Dogmas (auf Grad 1 gegen 6, Grad 2 gegen 12, Grad 3 gegen 18 und Grad 4 gegen 24). Das Ergebnis gibt die zu erwartenden Konsequenzen an.

Gelingt die Probe, wird ihr Psi bei Bruch des Dogmas für eine Stunde instabil. Bei jedem Wurf (für beliebige Proben), dessen Ergebnis unter dem 6-fachen Wert des Dogmas liegt, aktiviert sich eine zufällige Fähigkeit der Synachu, während psionische Entladungen den Körper der Synachu erschüttern.

Misslingt die Probe, dann greift der Selbstschutz ihrer Kaste. Bei Bruch des Dogmas setzt ihr Psi für den 6-fachen Grad in Sekunden komplett aus, inklusive der Kraft, die ihr Exoskelett antreibt und sie mit Luft versorgt. In einer Methanatmosphere macht sie das nur

hilflos, in einer Sauerstoff-Atmosphäre ist es lebensgefährlich, da die Synachu sich mit einem Atemzug die Lunge verbrennen kann (In einer Sauerstoffatmosphäre würfle eine Probe gegen den 6-fachen Wert des Dogmas. Misslingt die Probe, gelangt Sauerstoff in die Lunge und die Synachu nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz).

In beiden Fällen können andere Synachu für Grad des Dogmas Wochen die Verzerrung durch den Bruch in den psionischen Bändern der Synachu spüren.

Technisches

Stufe	Mitras' Schutz	Mitras' Klingen	Mitras' Geist
1	Schutz: 6	Handlänge. Schaden: 6	In jeder Runde als erste dran.
2	Schutz: 18	Armlänge. Schaden: 18	Jede zweite Runde 2 Handlungen.
3	Schutz: 36	2 Meter. Schaden: 36	Jede Runde 2 Handlungen.
4	Schutz: 60	3 Meter. Schaden: 60	Jede zweite Runde 3 Handlungen.
5	Schutz: 90	5 Meter. Schaden: 90	Jede Runde 3 Handlungen.

Stufe	Mitras' Glaube	Mitras' Traum	Mitras' Wille
1	Augenzahl ± 2	2 Punkte	2 Wunden
2	Augenzahl ± 4	4 Punkte	4 Wunden
3	Augenzahl ± 6	6 Punkte	6 Wunden

Mindeststufen der Psi-Fähigkeiten:

- 1: Schutz, Klingen, Geist
- 2: Glaube
- 3: Wille, Mitras' Traum

Pro Steigerung der Kaste um ein Plus können sie **zwei** ihrer Fähigkeiten steigern, eine

neue lernen und eine steigern oder zwei neue lernen. Mit dem ersten Plus in der Kaste wählen sie zwei.

Klingen, die Luft zerschneiden, Schutz, der stets bei dir ist oder ein Geist, der der Zeit widersteht; worauf verzichtest du?

Exoskelett, Kasten und Feinde

Dein Exoskelett trägt dich, deine Kaste gibt dir Richtung und deine Feinde geben dir ein erreichbares Ziel.

Ihr Exoskelett ermöglicht es Synachu, die Schwäche Ihrer Körper auszugleichen und in einer Sauerstoffatmosphäre zu leben. Es enthält auch ihren Chlorvorrat, durch den sie ihre psionischen Fähigkeiten speisen. Neben den Kriegern gibt es eine Arbeiter- und eine Priesterkaste. Über allen steht die Konklave, die sie zusammenhält und in den Kampf gegen den mutierenden Schwarm und die Abtrünnigen lenkt.[16, 17]

Das Exoskelett liefert ihnen Chlor, gibt ihnen Panzerung (Schutz 6) und stützt ihren Körper, so dass sie nur etwas schwächer sind, als Terraner.

Die 3 Kasten:

- Mitras (Krieger), die ihren Zielen folgen.

16 **Abtrünnige**. Jede Synachu ist Teil einer Kaste ...abgesehen von den Abtrünnigen, die die Konklave verlassen haben, und den Unberührten, Kindern von Abtrünnigen. Sie müssen ihre Fähigkeiten selbst entwickeln und die meisten sterben dabei, doch dafür können sie sich in anderen Bahnen entwickeln. Die Konklave jagt und tötet sie, wo immer sie sie findet.

17 **Unberührte**. Nachteil: „gejagt von der Konklave: --“

- Jati (Arbeiter), die die Gesellschaft tragen.
- Templer (Denker), die koordinieren und planen.

Männliche Krieger

Es gibt bei Synachu etwa so viele männliche wie weibliche Mitras. Für Nicht-Synachu sind sie kaum zu unterscheiden.

Feinde der Synachu

- **Zatlinge**: Mit 2 Metern Schulterhöhe, armlangen Klauen und Zähnen und offen liegenden Muskelsträngen, die nur zum Teil von einem Chitinpanzer bedeckt werden, sind sie die kleinste Kampfeinheit der Zat. Mögen diese mutierenden Schwarmwesen für das System gefährlich sein, sind sie für die Konklave ein Intimfeind. Sie haben ein Schwarmbewusstsein erreicht, das die Konklave anstrebt und doch nie erreicht. Abgesehen von den Xynoc ist die Konklave der einzige Feind, den die Zat wirklich fürchten müssen, denn die höheren Techniken der Synachu-Templer können den Schwarmgeist durchtrennen.
- **Abtrünnige**: Während die Zat eine äußere Gefahr sind, bedrohen Abtrünnige die Konklave von innen. Synachu, die sich

von der Konklave abwenden, werden erbarmungslos gejagt; offiziell, weil sie ihren Kindern die Prüfung des Lebens vorenthalten, was die meisten von ihnen zu einem grausamen Tod verurteilt: sie werden von ihrem eigenen psionischen Potential zerrissen werden und nehmen oft viele in ihrer Nähe mit sich. Synachu, die nie Kontakt zur Konklave hatten, werden als Unberührte bezeichnet. Meist sind sie die wenigen der Kinder von Abtrünnigen, die ohne die Prüfung des Lebens überleben.

Vorlage: Synachu-Kriegerinnen

Außensicht: *Fanatische echsenartige Kämpfer, die ihre körperliche Schwäche durch Exoskelett und Psi-Fähigkeiten ausgleichen.*

Innensicht: *„Die Konklave ist dein Zentrum. Aus ihr definierst du, wer du bist und was du tust“ – „Suche dir dein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“*[18]

Grund-Informationen

- Größe: 190±20 cm
- Gewicht: 55±10 kg (inklusive Exoskelett)[19]
- Alter (aktuell, durchschnittlich, maximal): 19 Standards (Ruhe und Stille, Orientierungssuche, 6 Standards lang), 36 Standards, 80 Standards

18

Nayres Getral □□
„Das war's für dich.“

+ Reflexe (15/5)□
+ Disziplin (15/5)□

Soldatin + (9)
→ Nahkampf: ++ (16/18)
— Synachu Oper: + (12/12)

---

* Mitras Kaste (Klingen 6, Schild 6) +
! Körperlich schwach -
! Ehrenhaft -
! Folgt der Kahla -

Wundschwelle 3
Exoskelett, Schutz 9
Lasergewehr (Schaden 9)
Waffe: Stunner (4)
Dogma: Suche dir ein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.

Motivation: Will sich an ihrem Exfreund ‚Tanas Orbe‘ für die fälschliche Denunzierung rächen.

- Atmen Methan und Chlor

Aussehen

Echsenähnlich, trockene Haut, oft grau, aber in der Farbe ihres Psi eingefärbt: meist in dunklem Blassgold, blassem Purpur oder grellem Blau. Keine Pupillen. Augen leuchten, wenn Psi-Klingen oder -Schild aktiv sind. Chitinbedeckte Tentakel überziehen den Kopf.

Tabelle 8.6: **Schuppenfarbe**: Beginne in der Mitte und würfle einmal. 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	lila	blau	türkis
2	oliv	grün	grasgrün
4	bronze	braun	blassgold
-1	schwarz	grau	elfenbein
-5/6	purpur	-	feuer

[19] **Zahlen**. Alter: 38 + (W6×2) Jahre (38–50 Jahre), Größe: 190 ± (1w6×3) cm /(175–205 cm)/ Gewicht: Größe - 130 ± (1w6) kg /(39–81 kg)

Grund-Eigenschaften

- Körperliche Schwäche: - (9)

Besonderheiten

- Mitras-Kaste: + (2 Psi-Fähigkeiten)

- Folgt der Khala: –
- Dogma: „Suche dir ein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“ (Grad 1)

Grund-Ausrüstung

- Exoskelett: Panzerung: + (6)

Bedeutung der Kahla

- „Kämpfe für das Wohl der Konklave.“
- „Gehorche der, die über dir steht.“
- „Suche dir dein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“

Verbreitete Stärken

- Disziplin
- Reflexe
- Stolz
- Aufmerksamkeit
- Überzeugungskraft

Verbreitete Berufe

- Söldnerin
- Sicherheits-Angestellter
- Kriminalist
- Geschäftsfrau

Verbreitete Fertigkeiten

- Psi-Klingen
- Einschüchtern
- Synachu-Oper
- Meditieren

Verbreitete Besonderheiten

- Ehrenhafte Kämpferin (greift keine Unbewaffneten an, greift nicht von hinten an ...): -
- Schöne Stimme (+3 auf soziale Proben): +
- Alkoholintoleranz: -
- Selbstüberschätzung: -

Warum es sie auf Traum Anderer verschlägt

- „Kontrolle der Technik ist die Grundlage der Macht des Systems. Sie im Kleinen zu brechen öffnet der Konklave einen Weg."
- „Die Feinde der Konklave werden nicht mit den Waffen der Rebellen angreifen."
- „Ich sollte gegen die Konklave ziehen. Ich zog stattdessen gegen meine Vorgesetzte. Die Konklave kann mich aus politischen Gründen nicht aufnehmen."

- „Er war ein Synachu. Er hat mich gelehrt, dass es selbst in der Fremde Synachu gibt, die andere Synachu hintergehen. Und sichergehen, dass sie nie zurück können.“

Namen der Synachu

Synachu haben drei Namen. Der *Gesichtsname* ist ein Vorname. Jede Synachu legt ihn selbst fest. Synachu stellen sich mit dem Gesichtsnamen und der Kaste vor. Weibliche Gesichtsnamen enden oft mit **„i“** oder **„e“**, männliche mit **„a“** oder **„o“**.

Der *Gebetsname* ist ein Nachname, welchen die Synachu während der Prüfung des Lebens bekommt. Synachu bei ihren Gebetsnamen anzusprechend ist äußerst unhöflich und beleidigend, es sei denn mit Einladung dazu. Gebetsnamen richten sich nach großen und mächtigen Synachu in der Konklave; Haltepunkte der Gesellschaft, die die Synachu in ihrer Ausrichtung prägen. Gebetsnamen ändern sich, wenn sich die Ausrichtung einer Synachu innerhalb ihrer Gesellschaft ändert.

Den *Namen der Prägung* bekommt eine Synachu nach der Prüfung des Lebens durch die Konklave. Dieser Name ist nie öffentlich bekannt und nur engste Vertrauten einer Synachu wissen ihn. Es gilt als enormer Vertrauensbeweis sollte eine Synachu irgend jemandem diesen Namen anvertrauen, ähnlich in-

tim wie das Ablegen des Exoskeletts. Es heißt, dass die Kenntnis des Namens der Prägung Macht über seine Trägerin gibt.

weiblich

Gebetsname und Name der Prägung.

- Kare „Algor“
- Miruki „Zurie“
- Miroye „Emja“
- Uris „Liliari“
- Xajii „Zoel“
- Yarek „Nohroko“

männlich

- Zekana „Orote“
- Morthos „Enli“
- Neso „Xolpo“
- Zocca „Rah“
- Julmaro „Tadois“
- Neuka „Mire“

Grundantriebe der Synachu-Kriegerinnen

Wollen	Handeln	Sein
Ansehen	Kreativität	genussvoll
Gerechtigkeit	Regeltreue	einflussreich
Gruppenschutz	Konsequenz	exakt

	Ich will	Ich brauche	Ich bin
Anachronistische Hacker	Ansehen	Abwechslung	genussvoll
	Gerechtigkeit	Souveränität	leistungsstark
	Erhaltung	Toleranz	zuverlässig
Terraner mit Symbionten	Wohlstand	Souveränität	bescheiden
	Toleranz	Abwechslung	fürsorglich
	Gemeinschaft	Synergie	informiert

– 1w6.org

	Ich will	Ich brauche	Ich bin
Rammex Fuchmenschen	Erhaltung	Tradition	leistungsstark
	Sicherheit	Anpassung	zuverlässig
	Genugtuung	Unterstützung	loyal
Synachu Kriegerinnen	Ansehen	Kreativität	genussvoll
	Gerechtigkeit	Regeltreue	einflussreich
	Gruppenschutz	Konsequenz	exakt

– 1w6.org

Weitere Spezies

Malux

> *„Die Malux waren wohl die Drahtzieher der Jungh, bevor sie von den Xynoc zu harmlosen Wahrsagern gemacht wurden. Jetzt irren sie heimatlos in unserer Galaxie umher und suchen nach einer Zukunft.“* — Die Verlorene Zukunft, Lu'Ha Kar

- Malux haben ein absolutes Gespür für die Zeit.
- Malux sind stolze Einzelgänger und immer auf der Suche nach großen geschichtlichen Ereignissen.
- Die meisten Malux umgibt eine Aura der Präsenz, die einen prägenden Eindruck hinterlässt.

Harithgard

> *„Die Harithgard sind Sammler und Bewahrer von Geheimnissen. Viele munkeln, dass sie mehr über das Schicksal des Universums wissen als jeder andere.“* - Theo van Hain, Psychoanalytiker
>
> *~ Für Intelligenzbestien, inside*

- Verrückt spielende Systeme auf Schiffen und Stationen haben schon Harithgard getötet.

- Harithgard unterhalten sich mit Duftstoffen und Farbveränderungen ihrer Blüten.
- Intime Gespräche werden direkt durch verschmelzen von Nervenbahnen geführt.

(Alpha-)Zat

„Sie nagen an den Grenzen des Systems. Sie infiltrieren es von innen heraus. Sie sind das Chaos und der sichere Tod alles denkenden Lebens.“ - Ein Einordnung, Lu'Ha Kar

- Zat haben keine Individualität. Die Zat sind der Schwarm und der Schwarm sind die Zat.
- Stirb ein Zat-Individuum, passt sich der gesamte Schwarm der Bedrohung innerhalb kurzer Zeit an.
- Zat-Einzelwesen sind hoch angepasste Schwarmwesen, spezialisiert auf ihren Auftrag.

> *„Mein kommandierender Offizier wollte diese Aufzeichnungen verschwinden lassen. Er sagt sie würden uns demoralisieren. Doch sie sind das letzte Vermächtnis meiner Kameraden. Auch wenn der Preis meine Vernichtung sein sollte, werden ihre Worte weiterleben.“*

— Verbotene Notizen in dem Handbuch der Raumpatrouille von Tenros Groh, drei Tage vor seiner unehrenhaften Exekution. Kurz darauf hatten alle in der Flotte die Notizen.

Zatling

»Menschengroß, geifernd, in Horden. Armlange Reißzähne und Klauen, das mutierende Fußvolk der Zat.« — Merra, die erste, die wir verloren.

- Nahkampf (Kiefer und Klauen): 9
- Wundschwelle: 4
- Panzerung: 6
- Schaden: 6

Speier

»Ihr Rachen öffnet sich und Knochenspitzen richten sich auf ihr Opfer. Armlange Dornen schießen aus giftigem Speichel und durchbohren ihr Ziel. Groß wie zwei Zatlinge aufeinander wüten sie schrecklich unter denen, die ihnen entgegentreten.« — Sorek, der mehr von uns in ihr Grab begleitet hat als jeder andere.

- Fernkampf (Knochenspitzen): 12
- Wundschwelle: 5

- Panzerung: 4
- Schaden: 6

Brecher

> *„Groß wie Panzer, Klauen, die Hauswände zertrümmern. Wenn ihr auf sie trefft, wollt ihr voll gerüstet sein oder den Orbitalschlag anordnen, selbst wenn er auch euch treffen sollte. Ganze Kampfeinheiten der Synachu wurden schon von ihnen vernichtet. Selbst der Schild erfahrener Synachu wird von diesen Klauen durchbohrt, und es steckt List in den behäbig wirkenden Bewegungen dieser Monster. Wo sie auftauchen, wird Überleben zum Glücksspiel.“* — Jara, einen Tag vor ihrem Verschwinden. Sie hatte nie Glück im Spiel, und sie wusste es. Wir fanden ihre Überreste bei dem Sprengstoff, der uns rettete.

- Nahkampf (Klauen): 18
- Wundschwelle: 12
- Panzerung: 12
- Schaden: 24

Flieger

> *„Mit Fledermausschwingen tragen sie sich durch die Luft und schleudern lebende Ge-*

schosse, die von Ziel zu Ziel springen, bis ihr eigener Aufprall sie zerschmettert.“ — Baba. Er mochte Lyrik, doch seine Faszination kostete ihn die entscheidende Sekunde.

- Fernkampf (lebende Geschosse): 15
- Wundschwelle: 6
- Panzerung: 4
- Schaden: 8 (mehrfach)
- Geschoss (zerbrechen nach zwei Sprüngen, hinterlassen blutige Knochenstücke in jedem Ziel:
  - Fernkampf (selbst!): 12
  - Wundschwelle: 6
  - Panzerung: 6
  - Schaden: 8

Onyx

Wesen aus Gestein und Kristall mit räumlich begrenztem Schwarmbewusstsein.

Je mehr von ihnen zusammen sind, desto mehr denken und handeln sie wie ein Wesen und desto mehr werden sie zu einem. Sie leben hoch integriert in jeder Gesellschaft.

Onyx kommunizieren über Gravitationswellen. Für Psi-Begabte sind ihre Gravitationswellen schmerzhaft: sie stören psionische Strukturen.

Ixitirith

Bezeichnung für die wenigen offiziellen KIs die den gleichen Status wie andere Spezies haben.

Begegnungen

Diese Tabelle gibt dir mit einem Wurf Spezies und Geschlecht von Personen (Geschlecht nur für die Spezies, bei denen es von den Charakteren erkannt werden kann). Stark verändert steht für stark veränderte Terraner (würfel in der nächsten Tabelle nochmal). Abtrünnige sind abtrünnige Synachu, oft mit verzerrtem oder ungewöhnlichem Psi.

Diese Tabelle gilt für Begegnungen In der Nähe von Traum Anderer. Vor allem abtrünnige Synachu sind in zivilisierten Gebieten deutlich seltener – dafür sorgt die Konklave.

	55	5	direkt	6	66
3	Abtrünniger^{I} ♂	Stark verändert ♂	Terraner ♂	Keimling ♂	Harithgad
1	Abtrünnige^{I} ♀	Stark verändert ♀	Terranerin ♀	Keimling ♀	Harithgad
2	Malux ♂	Clanloser ♂	Ranmex ♂	Synachu ♂	Templer ♂
4	Malux ♀	Clanlose ♀	Ranmex ♀	Synachu ♀	Templerin ♀
6/5	Freier Zat	Zat Controller	-	Ixitirit	Onyx

Tabelle 8.7: Begegnungen in der Nähe von Traum Anderer. Vor allem abtrünnige Synachu (^{I}) sind in zivilisierten Gebieten deutlich seltener – dafür sorgt die Konklave.

	55	5	direkt	6	66
3	Keimling ♂	Stark verändert ♂	Terraner ♂	Synachu Krieger ♂	Arbeiter ♂
1	Keimling ♀	Stark verändert ♀	Terranerin ♀	Synachu Kriegerin ♀	Arbeiterin ♀
2	Malux ♂	Clanloser ♂	Ranmex ♂	Synachu ♂ in Gruppe	Templer ♂
4	Malux ♀	Clanlose ♀	Ranmex ♀	Synachu ♀ in Gruppe	Templerin ♀
6/5	Freier Zat	Onyx	-	Ixitirit	Harithgad

Tabelle 8.8: Begegnungen in Raumpatrouille und Flotte. Die Arbeiter und Arbeiterinnen sind Techniker der Yati Kaste. Synachu treten in Raumpatroullie und Flotte meist in Gruppen auf. Bei „Synachu in Gruppe“ (2 und 4) besteht die Gruppe großteils aus Synachu.

Abenteuer auswürfeln

Wenn dir für das nächste Abenteuer nichts einfällt oder du keine Zeit hast, eine Idee zu entwickeln[20], dann kannst du Situation und Aufgabe auswürfeln.

Charakter und Wert

Als erstes würfle einen Charakter von deiner Runde aus. Dann würfel nochmal für einen Wert des Charakters. Von diesem Wert geht alles aus. Vergib dafür wechselnd Zahlen für negative und positive Werte.

> *Beispiel: Charaktere: Lomo nan Tar, Chessos, Kass und Nayres. Ich würfle und erhalte eine 5. Da ich nur 4 Charaktere in der Runde habe, würfle ich nochmal. Der Würfel zeigt eine 2, also geht die Handlung von Chessos aus.*
>
> *Chessos hat, negative und positive Werte abwechselnd: (1) Berserkererbe, (2) Sehr Geschäftstüchtig, (3) Clanregeln, (4) Söldner, (5) Pilot (es gab keine weiteren negativen), (6) Fernkampf. Ich würfle und erhalte eine 3, also geht es diese Runde um die Clanregeln von Chessos.*

20

Zeit. Die Runde fängt in einer Stunde an und du bist grade erst nach Hause gekommen — es wäre nicht das erste Mal, dass mir das passiert.

Situation

Nachdem du einen Wert gewählt hast, würfle, durch wen was damit wo passiert.

Wurf	Adjektiv	Person
1	gefangene	Kleinkriminelle
2	übermütige	unbescholtene Bürger
3	unfähige	Piraten
4	gleichgesinnte	Rebellen/Anarchisten
5	feindselige	Raumpatroullie
6	legendäre	Schmuggler

Wurf	Rolle der Personen	Schauplatz
1	Spiegelbild	Asteroiden-Habitat
2	Partner	Traum Anderer
3	Störung	Planet
4	Unterstützung	Raumhafen
5	Bedrohung	Piratenstation
6	Chance	Handelsstation

Würfle vier mal (einmal pro Spalte) und baue aus den Wörtern einen Satz, der den Charakterwert betrifft.

Beispiel: Ich würfle 3, 6, 4 und 4: unfähige Schmuggler Unterstützung, Technophobenplanet mit Raumhafen. Zusammen mit dem Wert „Clanregeln“ baue ich daraus: unfähige Schmuggler unterstützen Chessos auf einem Technophobenplaneten mit

Raumhafen bei der Einhaltung seiner Clanregeln.

Technophoben-Planeten

Wenn der Handlungsort ein Technophobenplanet ist, würfle erneut, um zu bestimmen, was den Planeten spannend macht. Sobald du den Planeten ausgewürfelt hast, überleg dir, welche Ware er exportiert, um für den Schutz des Technophoben Rates zu bezahlen.

Wurf	Gesellschaftsform	Besonderheit
1	Kolonialzeit	Überwachungsstaat
2	Demokratie	Kommunismus
3	Mittelalter	Kirchenstaat
4	Wilder Westen	Vergnügungswelt
5	Altes Rom	Konzerndiktatur
6	Utopie/Dystopie	Ökoparadies

Ich würfle eine 3 und eine 1: ein Überwachungsstaat in einer mittelalterlichen Gesellschaft. Mich erinnert das an Dorfgemeinschaften unter der Herrschaft des Adels. Es gibt einen Raumhafen, also kontrolliert eine Adelsschicht die Technologie des Planeten. Jedes Dorf hat einen Verwalter, der die Einhaltung der Gesetze sicherstellt und dafür jede Bewegung im Dorf überwachen kann. Niemand außer dem Verwalter darf Technologie nutzen.

Um den Schutz des Technophoben Rates zu erkaufen, verkaufen die Adligen Erlebnisurlaub in den Dörfern: Fremde bezahlen dafür, auf alle Daten eines Dorfes zugreifen und für eine begrenzte Zeit im Dorf leben zu können.

Plot-Twist/Verwicklung

Schau dir die bisherigen Würfelergebnisse an. Was würde dein bösartiges SL-Grinsen wecken? Perfekt![21]

Beispiel: Das Dorf, in das die Charaktere kommen, wurde von einem sadistischen Menschenjäger gemietet. Als die Charaktere kommen, bindet er sie in sein Spiel ein. Die unfähigen Schmuggler stören das Lügengebilde, das er aufgebaut hat.

Aufgabe: 2× würfeln:

Nun ist wichtig, was die Charaktere tun sollen.

[21] **KISS** (*keep it simple and stupid*). Halte es einfach. Die Gruppe macht es dann schon selbst kompliziert.

Wurf	Handlung	Ding
1	überstehe/entkomme	Bedrohung/Fremdes
2	organisiere/lenke	Unternehmen/Handlung
3	untersuche/verstehe	Verbrechen/Situation
4	schmuggle/schütze	Ort/Vehikel
5	zerstöre/besiege	Person/Gruppe
6	beschaffe/rette	Gegenstand

/Ich würfle 4, 3 und dann 1, 1: Erstens schmuggle/schütze Verbrechen/Situation, zweitens überstehe/entkomme Bedrohung/Fremdes. Daraus entwickle ich: beschütze die Überwachungssysteme in dem Dorf und entkomme dem Sadisten.

Belohnung: Pass es an deine Runde an; 2× würfeln

Diese Beispiele sind an die Gruppe aus Technophob angepasst: Kass, Lomo nan Tar, Chessos und Nayres. Schreib sie auf deine eigene Runde um. Zwei mal das gleiche zu würfeln bedeutet „richtig viel".

- 1: Geheimnisse aufdecken (Kass)
- 2: Fähigkeiten lernen/verbessern (Nayres)
- 3: Kontakte knüpfen (Nayres)
- 4: Neue Ausrüstung (Chessos, Kass)
- 5: Leben retten (Lomo nan Tar)
- 6: Geld verdienen (Lomo nan Tar, Chessos)

  Ich würfle 3 und 1 (Kontakte knüpfen und Geheimnisse aufdecken), also bittet sie der Kapitän eines Piratenschiffs um Hilfe, der mit Leuten aus dem Dorf verwandt ist (auf dessen Hilfe können sie später zählen), und sie können Zugriff auf Überwachungsdaten nehmen, die Druckmittel über einen

Beamten der Raumpatroullie in der Region um Traum Anderer liefern.

Schliff: Etwas spannendes für alle Beteiligten

Schau dir deine Geschichte an und bau für jeden Spieler und jede Spielerin etwas ein, das entweder den Charakter oder die Person am Spieltisch anspricht. Stell sicher, dass es etwas gibt, das der Charakter tun kann.

Wenn du für jeden Schauplatz und jede wichtige Person mindestens einen Namen und zwei Sätze auf einem Blatt und eine spannende Vorstellung im Kopf hast, ist die Planung abgeschlossen.

Beispielcharaktere

Kyas Krellch, Synachu Diplomat

Der Synachu-Krieger Kyas Krellich hat seinen Kampf auf dem politischen Parkett geführt - und war weniger ruchlos als seine Gegner. Er ist ein verdammt guter Diplomat, der sich mit Details seines Berufes besser auskennt als die meisten Spezialisten. Er verhandelt wie Geschäftsleute und kennt politische Gegebenheiten im System wie Studierte der Politikwissenschaften.

Beschreibung: Erfahrener Synachu-Diplomat.

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

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

Aussehen: Synachu mit intensiv glühenden, grell-grünen Augen und wie Klingen geformten Ringen an den Fingern.[22]

22

Kyas Krellch □□

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

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

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

Wundschwelle 3
Exoskelett (Schutz 6) +
Waffe: Scharfe Ringe (1)
Psi: Schild 6,
Reaktion 1 (Erster)

Kyas Krellch ◻◻

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

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

---

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

Wundschwelle 3
Exoskelett, Schutz 6 +
Waffe: Scharfe Ringe (1)
Psi: Schild 6,
Reaktion 1 (Erster)

Roan Chrosch ◻◻
„Kehlbiss“

+ Treu (15/5) ◻
+ Konsequent (15/5) ◻

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

---

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

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

Noram Kennsik ◻◻

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

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

---

* Terraner-Anpassung: Delphinhaut
Wundschwelle: 4

Helwan / Gerri ◻◻

++ Risikofreudig (18/6) ◻

Diebin + (9)
— Bequatschen + (12/14)

---

* Keimling-Fähigkeit ++
! Braucht Spannung -

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

Ontos Rattenfell □□

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

Koch ++ (12)
Pirat + (9)
— Kennt Piratengruppen + (12/14)

---

* Viele unzuverlässige Kontakte +
! Schlechter Ruf -

Wundschwelle 4
Schöpfkelle (Schaden 1)
Alter Kommunikator

Gorray Jeng □□

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

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

---

* Fans +
! Flashbacks (Tod der Partnerin) -

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

Mervi Juha'i □□

+ Eloquent (15/5) □
+ Geschmeidig (15/5) □
+ Gutes Aussehen (15/5) □
+ Schöne Stimme (15/5) □

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

---

* Reich +
! Idealistisch -

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

Sarge Holter □□

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

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

---

* Aufgebohrtes Multitool +
! Als Verbrecher gesucht -

Wundschwelle 4
Sich.-weste (Schutz 2)
Schweres Multitool (Schaden 3)

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

Roan Chrosch - „Kehlbiss“, Kriegsveteranin

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

Beschreibung: Ranmex-Kriegsveteranin

Zitat: „Wenn mein Clan mich wieder braucht, werde ich bereit sein.“

Motivation: Wurde im Frieden zu einer Belastung für ihren Clan. Will ihre Fähigkeiten einsetzen und weiterentwickeln, bis sie dem Clan wieder nutzen.

Aussehen: Schwer gebaute, muskulöse Ranmex mit narbenbedecktem Gesicht und Fell - Spuren von allzu vielen Kämpfen. Meist in offensichtlichem Dschungel- oder Wüstentarnanzug unterwegs.[23]

Clanregeln:

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

23

Roan Chrosch □□
„Kehlbiss“

+ Treu (15/5) □
+ Konsequent (15/5) □

Kriegsveteranin + (9)
— Blaster: + (12/13)

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

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

Noram Kennsik, Lüftungsreiniger

Beschreibung: Terranischer Lüftungsreiniger.

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

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

Aussehen: Kleiner, krumm sitzender Terraner im Wartungsoverall. Seine Gesichtshaut ist dick und fast unbewegt. Nur die stärksten Gefühlsregungen sind sichtbar.[24]

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

[24]

Noram Kennsik □□

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

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

---

* Terraner-Anpassung: Delphinhaut
Wundschwelle: 4

Helwan Sigwann / Gerri

Eine Punk auf der Suche nach dem Kick. Keine Fernziele, nur Lebendigkeit. »Lieber 3 Jahre Spannung als 30 Jahre Langeweile!«

Beschreibung: Keimling-Diebin

Zitat: „Hier sind die aggressivsten Sicherheitsleute der gesamten Station versammelt. Wenn die uns erwischen, sind wir alle dran. Also, was denkt ihr, ist das geil oder ist das geil?! Ich geh rein...“

Motivation: Lebt für den Thrill.

Aussehen: Kleine Terranerin, grazil und mit den zerrissenen Klamotten und blau fluoreszierenden Haaren der vorletzten Punk-Bewegung.[25]

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

[25]

Helwan / Gerri ☐☐

++ Risikofreudig (18/6) ☐

Diebin + (9)
— Bequatschen + (12/14)

* Keimling-Fähigkeit ++
! Braucht Spannung -

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

Ontos Rattenfell, Schiffskoch

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

Beschreibung: Alter Schiffskoch

Zitat: „Es ist egal wie hart du bist: jeder und jede braucht gutes Essen! (und selbst Ratten schmecken gut - bei dem richtigen Koch).“

Motivation: Er ist der einzige Überlebende eines Schiffes (hat sich als Gefangener ausgegeben). Kein Pirat vertraut ihm mehr, doch Ruhestand kann er sich nicht vorstellen.

Aussehen: Kräftig gebaut, in zu große, robuste, mehrlagige Kleidung gehüllt und eine riesige Schöpfkelle über der Schulter.[26]

Besonderheiten:

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

26

Ontos Rattenfell □□

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

Koch ++ (12)
Pirat + (9)
— Kennt Piratengruppen + (12/14)

* Viele unzuverlässige Kontakte +
! Schlechter Ruf -

Wundschwelle 4
Schöpfkelle (Schaden 1)
Alter Kommunikator

Gorray Jeng, Raum-Akrobatin

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

Beschreibung: Schlacksige Raum-Akrobatin

Zitat: „Der Schlüssel zu unglaublichen Auftritten ist perfekte Planung - und Erfahrung beim Improvisieren."

Motivation: Vor einem Monat ist ihre Partnerin bei einem Stunt gestorben. Jetzt hält sie sich nicht mehr zurück: der nächste Auftritt soll zeigen, dass nicht einmal das System selbst sie stoppen kann. Allerdings braucht sie dafür die richtige Vorbereitung, das richtige Team und passende Ausrüstung. Und die findet sie Schritt für Schritt bei Techschmugglern.

Aussehen: Große, leichte Terranerin (Spacerin: Sie ist im All aufgewachsen), meist in farbenprächtiger Plastikkleidung mit dutzenden versteckten Taschen.[27]

Fertigkeiten:

27

Gorray Jeng □□

+ Organisation (15/5) □
+ Gewandt (15/5) □
- Körperl. schwach „Spacer"

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

---

* Fans +
! Flashbacks (Tod der Partnerin) -

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

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

Besonderheiten:

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

Ausrüstung:

- Aufgerüsteter Raumanzug (Servomotoren, die ihre schwache Kondition kompensieren, zentimetergenaues Astrogationssystem, Schutz 6 und hunderte kleine, nützliche Tricks): +
- Massiv verschlüsselter Persönlicher Assistent (PA) mit ihren Planungen.

Sarge Holter, Schiffs-Mechaniker

Sarge Holter hat seine eigenen Werkzeuge und seine Art zu arbeiten. Und er bekommt fast alles auf einem Schiff wieder zum Laufen, selbst wenn er dafür in Funken sprühende Kabelschächte greifen muss.[28]

Beschreibung: Abgebrühter Schiffs-Mechaniker[29]

Zitat: „Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!“

Motivation: Gefeuert und angezeigt wegen versuchter Manipulation einer Blackbox. Jetzt will er es nicht mehr nur beim Versuch belassen, doch dafür muss er sich die richtigen Werkzeuge bauen. Und die Teile sind teuer, rar und illegal.

Aussehen: Breit gebauter Terraner mit wettergegerbtem Gesicht. Meist im Overall mit dutzenden Taschen unterwegs.

Besonderheiten:

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

Ausrüstung:

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

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

[29]

Sarge Holter	□□
+ Abgebrüht	(15/5) □
+ Erfahren	(15/5) □
Schiffs-Mechaniker	+ (9)
— Schiffs-Elektronik	++ (15/16)
— Nahkampf	+ (12/14)
* Aufgebohrtes Multitool	+
! Als Verbrecher gesucht	-

Wundschwelle 4
Sich.-weste (Schutz 2)
Schweres Multitool (Schaden 3)

Mervi Juha'i, Tochter reicher Eltern

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

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

Bist du bereit, für deine Freiheit zu kämpfen?"

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

Beschreibung: Idealistische Tochter reicher Eltern.

Zitat: „Da sterben Denkende Wesen, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!"

Motivation: Hat versucht, politisch dafür zu sorgen, dass jeder zumindest an Medizintechnik kommt, und wurde vollständig frustriert. Jetzt versucht sie es auf anderem Weg. Sie würde lieber sterben, als zu ihren Eltern zurückzukriechen.

Aussehen: Blass-Lilafarbene Augen und reinweiße Haut und Haare.[30]

Besonderheiten:

[30]

Mervi Juha'i □□

+ Eloquent (15/5) □
+ Geschmeidig (15/5) □
+ Gutes Aussehen (15/5) □
+ Schöne Stimme (15/5) □

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

* Reich +
! Idealistisch -

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

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

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

Kapitel 9

Neue Lande: Fantasy im Grenzgebiet

Eine Vorlage für 2 Stunden Spiel, zuerst veröffentlicht am Gratisrollenspieltag.

Trekk nach Norden

Es ist eine Zeit hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenteurer. Die Menschen haben neues Land entdeckt, reich an Rohstoffen und magischen Wundern. Die Neuen Lande reichen von den verschneiten Huwarrgipfeln im Osten über die dampfenden Marschlande im Norden, bis hin zu den lebensfeindlichen Wüsten im Westen - dazwischen fruchtbare Ebenen,

die von einem glitzernden Binnenmeer durchbrochen werden.

Die Siedler ziehen von diesem Binnenmeer den reißenden Fluss Kanwao entlang. Sie reisen in Trekks aus Karossen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampfgetriebene Technik. Ziel jedes Trekks ist die nächste Stadt, um diese gegen Neider und das wechselhafte Wetter zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen – unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner.

Die einfachen Echsenmenschen an den Ufern der Flüsse und Seen, die ihre Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogelmenschen, die in den Lüften der Gebirge tanzen. Sie leben im Einklang mit den neuen Landen, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, einst selbst hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr reist mit der erfahrenen Trekkführerin Annike Wegfinder[1]. Sie hat die Aufgabe übernommen, ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die noch junge Siedlung Hochturm zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt…

[1]

Annike Wegfinder □□
Leiterin des Trekks „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen.“

++ Erfahren (18/6) □□
+ Gerecht (15/5) □
- Dem Trekk verpflichtet

Trekkführerin ++ (12)
— Flinte + (15 / 17)

Schützenflinte (15, nach jedem Schuss nachladen (30s), Schwierigkeiten: Bis 10 m 12, bis 100m 15, bis 200m 18)

Nachzügler

Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riesenechsen vorgespannt. Die Geschirre sind mit magischer Energie aufgeladen, Dampf entweicht zischend. Alle erwarten die Ansprache der Trekkführerin.

Da ist das Ächzen einer weiteren Karosse zu hören, die von zwei älteren Echsen in den Hof gezogen wird. Es sind Kolbert Nagelmacher und sein junges Weib Sara. Sie hatten kein Glück und hoffen auf eine zweite Chance, doch ihre Karosse ist alt und ihnen fehlt das nötige Entgelt, daher richten sie ein Gnadengesuch an den Trekk.

Für die Händler[2] ergreift der rüstige Naros Münzwechsler das Wort: „Ihre Karosse verbraucht Mundvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir dient, spreche ich für sie.“

Für die Wanderarbeiter[3] spricht die ältere Rebekka Kupferstich: „Was scheren uns die Belange Anderer? Ich spreche für den, der meine Leute bezahlt!“

Die Meinung der Siedler[4] vertritt der hagere Theis aus Grashain: „Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten sie mitnehmen.“

2

Händler	□□
+ Wortgewandt (15/5)	□
Beruf	+ (9)
→ Verhandeln	+ (13 / 14)

3

Wanderarbeiter	□□
+ Muskeln (15/5)	□
Ein Handwerk	++ (12)

4

Siedler	□□
+ Mut (15/5)	□
Beruf	+ (9)
→ Spezialität	+ (13 / 14)
— Kurzspeer	+ (12 / 13)
Speer	(3)

Annike überlässt die Entscheidung dem Trekk.[5] Sie schätzt, dass die Nagelmachers die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugechse verenden.

Vornamen: Agia, Edna, Gibbar, Hel, Ira, Kenan, Lydia, Sem.

Nachnamen: Wanderarbeiter: Pfannenflicker, Hufschmied. Siedler/Händler: aus Zweibrücken, aus Waldmoor, aus Furten, aus Kreuzweg.

Nicht mit uns!

Eine Meute Katzenmenschen[6] unter der rotscheckigen Shanari hat beschlossen, die Kolonisierung aufzuhalten, um die Stämme und Siedlungen im Landesinneren zu schützen. Sie stellen sich dem Trekk in den Weg. Shanari erklärt freundlich, dass die rasche Kolonisierung das Land ausbluten lässt. Die Siedler sollen umkehren und den Neuen Landen ihren Frieden lassen.

Shanari sucht keinen gewaltsamen Konflikt. Hat sie keinen Erfolg, zieht sich ihre Meute zurück, um jede Nacht Karossen zu sabotieren oder Ausrüstung zu stehlen. Dadurch wird die Reise um vier Tage verzögert und Proviant muss rationiert werden, was Streit bringt, da

5

Wache	□□
+ Selbstbewusst (15/5)	□
+ Ausdauernd (15/5)	□
— Dampfbüchse + (12/14)	
Dampfbüchse (6, alle 5 Schuss müssen Wasser und Kugeln nachgefüllt werden)	

6

Katzenmenschen	□□
+ Gewandtheit (15/5)	□
Beruf + (9)	
— Leise Pfoten + (12 / 13)	
— Kratzen + (12 / 13)	
Krallen (Schaden 2)	

sich Händler weigern, essbare Waren zu teilen. Um ohne Sabotage nach Hochturm zu gelangen, müssen die Katzenmenschen regelmäßig vertrieben, eingeschüchtert oder bekämpft werden. Shanari ist allerdings keine Fanatikerin. Ihre Meute wird nach den ersten Verletzungen das Weite suchen.

Namen: Eenaru, Jarven, Kaor, Njenes, Roijaar, Sjasai, Tael.[7]

Am Ziel

Nach vielen Strapazen und Entbehrungen erreicht der Trekk Hochturm. Wo in wenigen Wochen wuchtige Mauern emporragen werden, stehen derzeit noch hölzerne Palisaden. Neugierige Blicke folgen dem Trekk, der langsam in die Stadt einfährt und auf den gewaltigen steinernen Glockenturm im Zentrum zuhält, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annike Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekks die traditionelle Einladung aus, die kommende Nacht ein letztes Mal als Gemeinschaft zu verbringen, um bei einem guten Tropfen und einer herzhaften Mahlzeit Abschied zu nehmen…

Vornamen in Hochturm: Bekka, Jasus, Marthea, Taba, Zachus.

7

Shanari □□
sanftmütige Anführerin der Meute „Ihr zerstört unser Land. Bitte kehrt um.“

++ Gemütsruhe (18/6) □□
+ Feingefühl (15/5) □

Schneiderin + (9)
— Überzeugen + (12 / 15)
— Leise Pfoten + (12 / 13)
— Kratzen + (12 / 13))

Krallen (Schaden 2)

Charaktere

Teilweise mit eigenen Zusatzregeln.

Siuit

Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen.[8]

„Schau hoch, du verschreckst ja die Tauben.“

Fliegen: Kann im Flug 15 kg tragen und fliegt dreimal so schnell wie ein rennender Mensch.

Die meisten Vogelmenschen leben in Städten in den Bergen. Sie sind menschengroß mit zwei mal vier Metern Spannweite. Nur wenige kommen in die Ebene für Handel oder neue Kontakte. Jeder Vogelmensch hat einen Platz in der Hierarchie. Wer am höchsten steht spricht zuletzt. Wenn er gesprochen hat, gilt sein Wort. Sie sprechen mit ihrem ganzen Körper. Eine Änderung ihrer Haltung erzählt oft mehr als ganze Sätze von anderen Spezies. Der gesprochene Teil ihrer Sprache besteht aus Pfeiflauten. Andere Sprachen lernen sie leicht.
Ziel: Kontakte unter Menschen knüpfen.

[8]

Siuit	□□
+ Trickreich (15/5)	□
Botschafter + (9)	
Kundschafter + (9)	
— Fliegen	+ (12 / 13)
* Kann fliegen: ++	
Krallen (Schaden 3)	
Flügel (Schaden 3)	
Gefieder (Schutz 2)	

Awwar

Händler der Katzenmenschen.

„Auch dein Gesicht will Lächeln. Gib ihm doch Freiheit.“

Lokales Wissen: Würfel gegen eine von der SL gegebene Schwierigkeit. Gelingt der Wurf, sagt dir die SL ein Detail.

Katzenmenschen sind überall in den Neuen Landen heimisch. Sie finden sich genauso unter den Stämmen der Echsenmenschen wie in den Städten der Vogelmenschen, doch niemals in großer Zahl. Sie bewegen sich graziler als Menschen und sind etwas kleiner und leichter. Sie passen sich instinktiv binnen Tagen den Verhaltensweisen und der Körpersprache ihrer Umgebung an als würden sie seit Jahren in der Gesellschaft leben. Sie gewinnen meist auch nach den schlimmsten Erlebnissen binnen Stunden ihren Optimismus zurück.
Ziel: Will neue interessante Leute kennenlernen, idealerweise welche, die rumkommen oder Waren brauchen.[9]

9

Awwar ☐☐

+ Gewandt (15/5) ☐
+ Gutgelaunt (15/5) ☐

Händler + (9)
— Lokales Wissen + (12 / 13)
— Zum Lächeln bringen + (12 / 13)

* Instinktive Anpassung: +
* Unbeugsamer Optimismus: +
Krallen (Schaden 2)

Rog'Ba

Echsenmensch mit Blutholz-Knüppel.

„Du machst das richtige oder das Falsche. Nur das gibt es."

Der Stamm von Rog'Ba lebt zwischen dem See und dem Gebirge.
Seinen Blutholz-Knüppel hat Rog'Ba in einer weitgerühmten Initiationsqueste aus den Weiten hinter den Bergen geholt. Er mag nicht sehr intelligent sein, aber das was er kann, kann er wirklich.
Warum er hier ist: „Gefragt, ob helfe."
Er kann sich nicht mehr als 3 oder 4 Personen merken. Alle anderen sind einfach Teil des Trekks, Feinde oder Freunde.
Seine Stimme wird von seinem hohlen Knochenkamm verstärkt und trägt über mehrere Tagesreisen, wenn er es wünscht.
Harsur Roal kennt er erst, seit er im Trekk reist.[10]

[10]

Rog'Ba	□□
+ Stark (15/5)	□
+ Masssig (15/5)	□
- Denkt einfach	
Echsen-Krieger + (9)	
→ Knüppel ++ (16 / 17)	
* Schallknochen +	
Blutholz-Knüppel (6)	
Wundschwelle 5	

Harsur Roal

Grazile Echsen-Erzählerin.

„Lass uns unsere Geschichten singen.“

Harsur Roal lebte mit ihrem Stamm am Kopf des Flusses Kanwau. Als sie die ersten Menschen erblickte, entschloss sie sich, mit ihnen zu reisen, um sie zu verstehen. Sie sieht keine Personen, sondern Zusammenhänge. Ihre Gedanken sind fremdartig aber scharf, und sie sieht Zusammenhänge wo andere nur Einzelhandlungen erkennen. Personen als Individuen sind ihr dagegen fremd.

Ihre Gesänge berühren die Seele und ihr Klang scheint bis in Knochen zu reichen. Sie werden von ihrem hohlen Knochenkamm verstärkt und tragen über mehrere Tagesreisen, wenn sie es wünscht.

Rog'Ba kennt sie erst, seit sie im Trekk reist, aber die Geschichte der Reise über die Berge kannte sie lange vorher.

Ziel: Menschen verstehen. Wie funktioniert ein Trekk? Wie funktioniert eine Stadt?[11]

11

Harsur Roal □□

+ Geschickt (15/5) □
+ Charismatisch (15/5)
+ Intelligent (15/5) □

Erzählerin + (9)
→ Gesang + (13 / 15)
Jägerin + (9)
— Beinschnitzen + (12/13)

* Schallknochen +
Speer (Schaden 3)

Gera aus Hochturm

Menschliche Wache mit klobiger Schrotflinte.[12]

„Was wir hier machen ist wichtig.“

Schaden der Schrotflinte: 4 (bis 5 Personen: Schrot) oder 8 (1 Person: einzelne Bleikugel oder <5 m Abstand). Schwierigkeiten: ≤5 m: 12, ≤30 m: 15, ≤50 m: 18 (nur mit Einzelkugeln)

Die schweren Bronze-Schrotflinten aus der Manufaktur von Lydia Kaltschmied haben standardisierte Schraubkontakte und können mit eine Vielzahl von Zusätzen erweitert werden. Gera aus Hochturm nutzt bisher nur zwei verschiedene Läufe: Einen für Schrotmunition und einen für größere Bleikugeln.
Ihr Mann Hamul ist der Schmied Hochturms und kümmert sich dort um ihre Tochter Sem und ihren Sohn Rei, während Gera auf Reisen ist.
Warum sie dabei ist: „Wir können die Siedler nicht im Stich lassen! Jeder, der den Mut hat, Neues zu wagen, muss seine Chance bekommen!“

[12]

Gera ☐☐

+ Entschlossen (15/5) ☐
- Kompromissunfähig ☐

Wache ++ (12)
→ Schrotflinte + (16 / 17)

Schrotflinte (Schaden 4 oder 8)
Wams (Schutz 2)

Kars aus Waldsee

Menschlicher Glücksritter.[13]

„Mein Vater sagte immer: Kümmer dich um die Schwachen und suche dein Glück. Wahrer Reichtum braucht Geld und Achtung.“

Kars hat sich dem Trekk aus einem einzigen Grund angeschlossen: Um sein Glück zu suchen und dabei all jene zu verteidigen, die sich nicht selbst schützen können. Seine Eigenschaft „Beschützer der Schwachen“ kann er immer dann nutzen, wenn er sich sich für Schwächere einsetzt, egal auf welche Art.
Wäre er nicht auf Abenteuer ausgezogen, hätte er es wohl wie sein Vater Ners zu einem passablen Müller und Bürgermeister gebracht, doch ihn riefen andere Aufgaben.

13

Kars ☐☐

+ Mutig (15/5) ☐
+ Beschützer der Schwachen (15/5) ☐
- Beschützt Schwache

Kämpfer + (9)
→ Schwert ++ (16 / 18)
— Begeistert erzählen + (12 / 13)

Bronze-Schwert (4)
Gehärtetes Leder (3)

Tara Holzschnitt

Menschliche Tischlerin.[14]

„Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein.“

Taras Vater war Künstler und hatte einen guten Stand bei Händlern. Sein Name hat

14

Tara ☐☐

+ Selbstbewusst (15/5) ☐
+ Händchen für Technik (15/5) ☐
+ Guter Ruf (15/5) ☐

Tischlerin ++ (12)
— Knüppel + (12 / 13)

Knüppel (Schaden 1)

Kraft und sie versteht diese Kraft zu nutzen. Seine Schnitte hängen in einigen Wagen der Händler.
Nach seinem Tod ließ sie das Kunsthandwerk beiseite und entschied sich, etwas nützliches zu tun. Ihr einziges Erinnerungsstück an ihn ist ein kleines Holztäfelchen, das er ihr zum sechsten Geburtstag geschenkt hat. Auf ihm ist der Spruch graviert: „Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein.“ Sie sucht eine unabhängige Gruppe, in deren Gemeinschaft sie andere Länder bereisen und deren Handwerkskunst kennenlernen kann.

Sotar Adepta

15

Sotar	□□
+ Eins mit der Dampfkraft (15/5)	□
Tech-Adeptin ++ (12)	
— Dampfantriebe reparieren	+ (12 / 13)
* Tech-Magie +	
* Prisma mit 4 Zaubern +	

Menschliche Tech-Adeptin.[15]

„Feuer schafft Dampf,
Dampf schafft Kraft,
Kraft gehorcht dem Geist.“

Prisma: Ihre Meisterin hat ihr vier Zauber in ein Prisma gebunden. Sotar selbst kann noch keine Zauber binden.
Magie: Zum Zaubern würfelt sie auf Tech-Adeptin gegen die Schwierigkeit des Zaubers.

In der Nähe von Maschinen kann Sotar ohne Ermüdung zaubern. In der Wildnis (>20m vom Trekk) bricht sie nach 6 Zaubern zusammen und braucht eine Nacht Schlaf.

Zauber: Entferntes Auge: Kann ein beliebiges technisches Objekt, das sie berührt, zu ihrem Auge machen und dadurch sehen. Eins ihrer eigenen Augen erblindet. Hält an, bis Sotar einschläft. Schwierigkeit: 12
Zauber: Heilfeuer: Der Verzauberte regeneriert eine Wunde pro Tag. Schwierigkeit: 12
Zauber: Dampfkraft. Eine Maschine bringt die 1,5-fache Leistung, verbraucht aber doppelt so viel. Schwierigkeit: 9
Zauber: Feuer wecken: Eine ausgefallene Maschine erwacht wieder. Dauert einen Tag. Schwierigkeit: 15
Sotar reist mit dem Trekk, um ihre Ausbildung abzuzahlen.

Als Faltblatt

Die Neuen Lande findet ihr auch zum Drucken als Faltflyer und Charakterkarten unter flyer.1w6.org.

Kapitel 10

Die Welt hinter der Welt: Phantastik

> *„Wenn Magie der leichteste Weg wäre, gesellschaftliche Ziele zu erreichen, dann wären fast alle von uns Magier.“*

Magie ist meist langsamer, umständlicher und anstrengender als andere Wege zum gleichen Ziel, aber sie ist der schnellste Weg zur persönlichen Weiterentwicklung (wenn auch nicht der sicherste), und es gibt manche Ziele, die nur mit Magie erreichbar sind.[1]

Daher ist Magie das Mittel derer, die bereits alles haben, die sich weiterentwickeln wol-

[1] **Magie**. Interessanterweise gilt das meiste davon auch für Rollenspiele. Ergo: Rollenspiele sind… :)

len oder die bereits so gut sind, dass der Vorteil durch Magie ihnen gerade den kleinen Vorsprung gibt, den sie brauchen.

Magie bringt Leben in alles, was wir tun. Sie unterscheidet Genie von Meisterschaft, aber sie genügt nicht, um als Anfänger Profis überbieten zu können. Sie zu lernen braucht weit mehr Zeit und Arbeit als zum Profi zu werden.

Ihr spielt Magiebegabte in einer Welt ähnlich der heutigen, die leicht zu übersehende Magie beherrschen. Ihr stellt euch Bedrohungen entgegen, die nur mit Magie bezwungen werden können, oder die ihr selbst mit Magie lösen wollt.

Eure Magie sprüht keine Funken, sondern verschiebt Chancen in die Richtung, die ihr euch wünscht.

Die verschiedenen Machtfraktionen sind nicht durch Magie mächtig, sondern haben durch Macht die freie Zeit, Magie für den letzten Schritt zu nutzen.

Warum Magie?

Magie ist nützlich, wo nur noch Magie hilft: Geister, Flüche, magische Schrecken, Dämonen, andere Zaubernde, Ansammlungen negativer Schwingungen (die schwache Form einer

Ortsverfluchung), … Abgesehen davon gibt es vier Gründe, Magie zu nutzen:

1. Du hast schon alles andere.
2. Du bist so gut, dass der kleine Bonus durch (schwache) Magie günstiger ist, als deine bestehenden Fähigkeiten zu steigern.[2]
3. Du **willst** die Sachen mit Magie machen.
4. Du glaubst damit deine Ziele leichter zu erreichen, **was nur Aberglaube ist**.

Magie kann außerdem kurzfristig effizient sein: du kannst Schwächen in Kauf nehmen, um Macht zu erhalten. Langfristig ist sie es nicht: wenn du kurzfristige Macht erhältst, holen die Schwächen dich irgendwann ein; du bist konstant auf der Flucht vor oder im Kampf mit deinen dunklen Seiten, und eines Tages wirst du verlieren.

Regeln

Wer Magie wirken will, braucht den Vorteil „Magischer Fluss“, der angibt, wie viel die Magie verändern kann, und die Fertigkeit „Rituale“, die angibt, wie komplex die Veränderungen sein dürfen.

Zaubernde können sich auf beliebige Handlungen einen Punkt Bonus pro Plus in dem Vorteil verschaffen[3], müssen dafür aber ein Ritual wirken, das nicht nur Zeit, sondern auch

2

Kosten. Ab der Meisterschaft: +++. Die nächste Steigerung des Wertes um +1 kostet 4 Striche. Für 4 Striche kannst du deine Magie auf + steigern *und* Rituale auf 9 haben. Magie auf ++ kostet 6 Striche, gibt aber noch an anderen Stellen Boni. Wenn du in zwei Dingen Meisterschaft erreicht hast, lohnt es sich, Magie von ++ auf +++ zu steigern.

3

Freier. Das Merkmal kann Boni geben wie eine normale Eigenschaft, zählt aber nicht gegen die Grenze 2-Eigenschaften pro Fertigkeit bzw. eine Eigenschaft pro Beruf. Außerdem kann es jeder Fertigkeit und jedem Beruf Boni geben.

Anstrengung kostet: Jedes Ritual verursacht mindestens eine Wunde, die eine Nacht zum Heilen braucht.

Ihr würfelt dafür auf die Fertigkeit „Rituale“. Die Schwierigkeit der Probe und die Anstrengung durch das Ritual hängen von der Anzahl der Proben ab, für die der Bonus gelten soll. Außerdem von dem zeitlichen Abstand zwischen Ritual und Proben (1 Minute, 1 Stunde, 1 Tag, 1 Monat, 1 Jahr) und von rituellen Werkzeugen (geben Boni auf die Probe). Dazu können Magier ihre eigenen rituellen Muster bilden, die sie bei bestimmten Aufgaben unterstützen (Vorteile, die pro + 3 Punkte Bonus auf die Ritual-Probe geben).

Wenn Zaubernde anderen Menschen Boni oder Mali geben, würfeln beide einen Wettstreit; die Zielperson mit einer beliebigen Stärke. Wenn sie besser würfelt als der oder die Zaubernde, wehrt sie das Ritual ab. Zauberkräftige spüren, wenn ein Zauber gegen sie gewirkt wird, und können das Ritual mit einem eigenen Ritual auflösen, bevor es seine Wirkung entfaltet (ein Wettstreit mit dem Ritualwert). Mundane Personen würfeln erst in dem Moment, in dem das Ritual wirkt.

Die Schwierigkeiten und Auswirkungen von „echter“ Magie können mit diesen recht mundanen Effekten als Maßstab festgelegt werden.

Für schnellere Weiterentwicklung könnt ihr durch spezielle Rituale geistige Vorteile verschieben und durch misslungene Rituale geistige Nachteile erhalten und dafür mystische Vorteile im gleichen Wert bekommen.

Magiebegabte spüren alle anderen, die mit voller Kraft arbeiten. Wenn sie nur einen Teil ihrer Kraft nutzen, d.h. dass sie sich absichtlich Abzüge geben, werden sie nur von denen gespürt, die mit dem doppelten Abzug mindestens das gleiche Ergebnis erreichen.

Wer in den Sog der Magie gezogen wird, verändert sich. Dadurch erhalten die Charaktere mehr Erfahrung als in anderen Runden, aber es gibt große Risiken, sich Schwächen einzufangen. Nutzt „Wunden vernarben“ aus der Option weiterkämpfen: nimm eine neue Stärke oder einen Vorteil und eine neue Schwäche oder einen Nachteil gleichen Wertes. Alternativ erhöhe die Stufe von bestehenden.

Alleine schon der Kontakt mit Magie bringt Weiterentwicklung; in der Runde dabei zu sein bringt auch ohne zu Zaubern mehr Erfahrungspunkte.[4]

[4] **Schieben**. Als Faustregel vergebt einen zusätzlichen Strich zum Schieben pro magiebegabter Figur.

Beispiele

Normale Leute

Jessa[5] ist ein 15-jähriger Magier und will unbedingt die nächste Prüfung bestehen. Durch

[5]

Jessa, 15 ♂	□
+ Eindringlich	(15/5) □
Schüler	| (6)
— Rituale:	+II (13/14)
* Magischer Fluss +	

sein Studium der verschiedensten magischen Künste hat er die Schule vernachlässigt, und es geht um seine Versetzung. Er hat „Magischen Fluss“ auf + und die Fertigkeit „Rituale“ auf 13. Außerdem hat er den Beruf „Schüler“ auf 6. Die Prüfung nur zu bestehen ist für normale Schüler Routine (MW 6), doch für Jessa ist sie fordernd, zumal ihm seine Eigenschaft „Eindringlichkeit“ dabei in keinster Weise nutzt. Also wirkt er am Tag davor ein einfaches Ritual (MW 9), das ihm einen Punkt Bonus auf die Probe in der Prüfung gibt, so dass er immerhin eine 2/3 Chance hat, sie zu bestehen, und nicht nur 50% (auch eine 1 ist ein Erfolg, und nicht nur 2, 4 und 6). Das Ritual macht ihn etwas selbstsicherer und zweimal fallen ihm Antworten ein, die er nie gelernt hat.

6

Naroe, 14 ♀	□
+ Verträumt	(15/5) □
Schülerin	| (6)
— Rituale:	|| (11/12)
* Magischer Fluss +++	

Angehende Helden

Naroe[6], Jessas Mentorin in der gleichen Klasse, steht vor dem gleichen Problem wie Jessa. Sie ist allerdings weitaus begabter als er. Sie hat zwar Schülerin auch nur auf 6, dafür aber „Magischer Fluss“ auf +++ (6 Punkte). Ihr Ritual gibt ihr 3 Punkte Bonus, so dass sie fast die gleichen Chancen wie andere in ihrer Klasse hat (5/6) – obwohl sie nicht lernt.

Mächtige der Mächtigen

Muna[7], in der gleichen Klasse aber deutlich stärker als ihre beiden Mitschüler (und bemüht, nicht zu große Nähe zu zeigen: sie hat keine Zeit für Anfänger), hat „Magischer Fluss“ auf ++++++ (21 Punkte). Ihr Ritual gibt ihr 6 Punkte Bonus, so dass sie nicht mehr durchfallen kann. Da sie allerdings nicht nur bestehen, sondern auf jeden Fall gut abschneiden will (MW 12: fordernd für diejenigen mit passender Fertigkeit oder Spezialisierung), erschwert sie zusätzlich dem Lehrer die Probe bei der Korrektur mit einem Ritual gegen die Eigenschaft „pedantisch“ (15) des Lehrers. Durchschnittlich erreicht Muna mit „Schülerin“ auf 6 und dem Magiebonus einen Wert von 12, schneidet also sehr gut ab. Sie kann aber bis zur 4 abrutschen. Dafür muss der Lehrer allerdings die Fehler finden, normalerweise eine Routineaufgabe (6). Er hat „Lehrer“ auf 9, Effektivwert 10 durch die Eigenschaft „pedantisch“. Normalerweise würde er nur mit einer 5 genug Fehler übersehen, um von einer 4 auf eine 1 zu kommen. Durch den Malus von 6 braucht er allerdings schon eine 2, um die Fehler zu sehen, was Munas Chancen auf eine bessere Note nochmal um 50% erhöht. Sie hat damit eine 75% Chance, eine eins zu erhalten. Es sei denn, sie verpatzt durch die Wunde aus dem ersten Ritual das zweite Ritual. Sollte das

7

Muna, 15 ♀	□
+ Fokussiert	(15/5) □
- Ungeduldig „Keine Zeit für Anfänger“	
Schülerin	| (6)
— Rituale:	+|||| (14/15)
— Mag. Gruppe:	| (9/10)
* Magischer Fluss 6+	

passieren, ist sie entschlossen, sich krank zu melden.

Meisterkünstler

8

Rolabar, 45 ♂	□
++ Stimme	(18/6) □
Sänger	4+ (18)
— Rituale:	+ (12/14)
— Bühnentech:	+ (12/14)
* Magischer Fluss +	

Rolabar[8] ist Sänger und steht täglich auf der Bühne. Wie seine Konkurrenten ist er ein legendärer Sänger. Er ist bei 18 (++++), plus 2 durch seine Stimme (++). Sein Konkurrent hat lange an seiner Stimme gefeilt und sie auf +++ gesteigert (3 Punkte). Rolabar dagegen hat sich grundlegende Kenntnisse der Magie angeeignet und nun „magischer Fluss“ auf + (1 Punkt) und Rituale auf 12 (1 Punkt). Wenn sein Ritual gelingt, ist er im Durchschnitt genauso gut wie sein Konkurrent, doch er hat noch ein Punkt übrig. Ein anderer Konkurrent hat einfach den Beruf „Sänger“ auf 19 gesteigert (1 Punkt und 2 Striche) und ist so noch günstiger an die höhere Fähigkeit gekommen. Dafür kann Rolabar seine Magie auch nutzen, um leichter die Wogen im Streit mit seiner Freundin zu glätten, wenn er wieder zu lange über diesen komischen Büchern gehangen hat.

Ermittlerin

9

Katja, 25 ♀	□
++ Zielstrebig	(18/6) □
- Rechtschaffen „Wenn nur ich helfen kann“	
Ermittlerin	+ (9)
— Rituale:	+ (12/14)
* Magischer Fluss ++	

Katjas[9] großer Traum war es immer, bei der Polizei zu arbeiten, doch sie hat die Prüfungen nur mit Ach und Krach geschafft. Jetzt hat sie ihre erste Stelle auf Probe. Gerade wo

sie eine Chance hätte, sich zu beweisen, spürt sie, dass in diesem einfachen Unfall Leute herumpfuschen, die die gleiche Gabe haben wie sie, aber viel mehr Macht. Doch auf der Wache wird ihr das niemand glauben. Sie ist Zielstrebig 18/6 (++), Rechtschaffen (Schwäche: –, „wenn nur ich helfen kann“) und beginnende Ermittlerin: 9 (+). Rituale hat sie auf 12/14 (+) und den Vorteil Magischer Fluss auf ++.

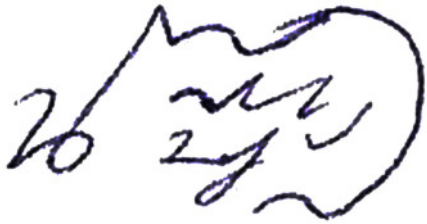
Die Geschichte der alten Kunst

Der Ursprung des deutschen Wirtschaftswunders.

Zu den Zeiten des Deutschen Wirtschaftswunders standen deutsche Konzerne an der Spitze der Forschung, des Handwerks und der Ingenieurskunst. Heute halten siie sich mit Bestechung und geopolitischen Tricks über Wasser, die nur dank vergangener Größe funktionieren und ein Fehlschlag jagt den nächsten. Naive Beobachter wundern sich in Zeitungen, wohin die Größe geschwunden ist, doch Wissende schweigen und hegen die alte Kunst.

Noch in den 60-er Jahren hatte jedes Unternehmen einen Stab von Sekretärinnen und die Worte des Chefs gingen durch ihre Hände. Was dann mit diesen Worten geschah, blieb den meisten verborgen, und alle nahmen es als gegeben hin, wenn der Chef eine Frage stellte

und die Sekretärin die Antwort schon parat hatte, fast als hätte sie die Frage schon vor dem Chef gekannt. Kaum jemand bemerkte die Notiz, die die Sekretärin danach auf das Schwarze Brett schrieb, in den Bereich, der solchen Notizen vorbehalten war:



Die Sekretärinnen schwiegen dazu und hüteten ihr Geheimnis. Niemand hatte solche Freiheit und solch eine direkte Verbindung zur Macht wie sie, und doch waren sie fast unsichtbar. Ihr Untergang kam mit der Digitalisierung — und damit läuteten die Computer auch das Ende des Deutschen Wirtschaftswunders ein. Denn wenn Computer auch vieles beschleunigten, so hatten sie doch nicht die symbolische Macht der alten Kunst, und mehr und mehr dachten die Chefs, es wäre egal, wer einen Text schrieb, und wie. Einige der alten Sekretärinnen konnten den unvermeidbaren Sturz hinauszögern, indem sie sich den Computern verweigerten. Und selbst manche

Chefs erkannten die Gefahr. Vielleicht hatten sie mehr Einblicke gewonnen als sie offenbarten. Doch es nutzte nichts: Die alte Kunst verschwand aus den Unternehmen und so wurde aus Befehlen, die die Welt beherrschten, reine Gängelung der Arbeitenden. Die alten Sekretärinnen nahmen ihre Kunst mit nach Hause, doch da sie kaum trainieren konnten, schwand ihre Kraft. Und ohne die gemeinsame Arbeit zerbrachen die meisten ihrer Gemeinschaften. In den Zentralen der Macht existieren sie weiter — in den Parlamenten und einigen Großunternehmen. Doch die alten Zeitschriften und Bücher, in denen sie nicht nur Kurzformen von Wörtern und Sätzen austauschten, sondern auch Zeichen der Macht, verschwanden aus der Gesellschaft, und ihre Kunst verlor den Kontakt zur Welt.

Vor hundert Jahren hätte niemand diesen Sturz für möglich gehalten. Alle Herrscher hatten ihre Schreiber und auch Nazideutschland wollte nicht auf die Macht der Schrift verzichten, selbst wenn sie von denen ausgeübt wurde, die die Herrscher vernichten wollten. Um sicherzustellen, dass sie nicht gegen ihre Herrscher arbeiten würden, mussten immer zwei mitschreiben, und wenn sich die Zeichen unterschieden, starben beide Schreiber. Doch die subtile Stärke der Schrift entglitt ihnen und Nazideutschland zerbrach an seiner Buchhaltung.[10]

10 Um es klarzustellen, auch wenn es offensichtlich sein sollte: das hier ist Phantastik.

In der neu geschaffenen Republik fanden die Schreiber bald eine neue Heimat und ihre Kunst wurde der Grundpfeiler aller Sekretariate. In diesen hauptsächlich weiblichen Sekretariaten traf dann die alte Kunst der Schrift auf die alte Macht der Hexen, und in den unscheinbaren Organisationszentren der Unternehmen wurde der wirkliche Grundstein des deutschen Wirtschaftswunders gelegt.

Noch nie zuvor war Magie so tief eingebettet in die wirklichen Quellen des wirtschaftlichen Fortschritts — und noch nie war sie so unsichtbar.

Was ist die alte Kunst?

Als alte Kunst bezeichnen die Kundigen das Handwerk des Schreibens. In Deutschland im Speziellen die Stenographie. Von außen betrachtet ist Stenographie ein Werkzeug, um schnell zu schreiben. Buchstaben werden so vereinfacht und Worter und Sätze so gekürzt, dass sich ihre Bedeutung mit festen Regeln herleiten lässt und sie nur noch das Minimum an Besonderheiten aufweisen, das notwendig ist, um sie zu erkennen. Äußerlich ist das nur eine Geschwindigkeitsoptimierung, doch Kundige erkennen darin die Nähe zur alt bekannten Siegeltechnik, in der ein Satz gekürzt wird, bis nur mehr ein Symbol übrig bleibt. Ein Symbol, das einen Krafttfokus für die Bedeutung des

Satzes bildet. Mit diesem Fokus kann dann die Veränderung in der Welt bewirkt werden, die von dem Satz beschrieben wird. Doch klassischen Siegeln mangelt es an Eleganz. Formen wiederholen sich und viele Magier greifen zu Schnörkeln, um die Siegel für den menschlichen Geist attraktiver zu machen. Stenogramme dagegen sind von Natur her Siegel der Bedeutung des Wortes, das sie bezeichnen. In der höchsten Kunst, der Redeschrift, sind sie Siegel für ganze Satzteile. Dadurch formt und verändert jeder Text aus der Hand von wahren Schreibenden die Wirklichkeit. Und wenn Kraft in den Text gelenkt wird, ist er ein machtvolles Werkzeug zur Veränderung der Welt.

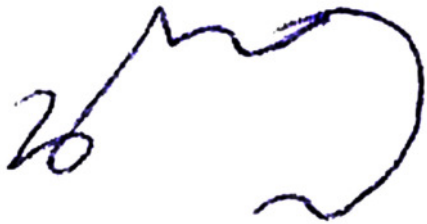
Um besondere Siegel zu schaffen, verbinden Schreibende die Stenogramme eines Satzes zu einem Bildsiegel. Sie sortieren Wörter um, entfernen Dopplungen und ordnen die Zeichen so, dass sich eine ein- oder mehrzeilige Anordnung ergibt, die wie ein Bild erscheint. Das Ergebnis ähnelt arabischen Schriftbildern, doch in viel höherer Komprimierung und ohne verzierende Schnörkel, und zum anderen japanischen oder chinesischen Schriftzeichen, doch es steht für einen kompletten Satz, nicht nur für ein Wort. Während japanische Kalligraphiemagie auf Schriftrollen mehrere Zeichen untereinander verbindet, genügt der Stenographie ein einzelnes Bild, das

durch seinen Minimalismus einen stärkeren Fokus bildet.

Wie sehen typische Siegel aus?

Das verbreitetste Siegel ist das schon im Eingangstext gezeigte:

Noch gestern



Es besteht aus den Worten *noch* und *gestern* und kodiert so die häufigste Anweisung von Chefs: „Das brauchen wir sofort, am besten noch gestern!“ Dieses Siegel erlaubt es, Suggestionen in die Vergangenheit zu schicken, die von Begabten aufgefangen werden und es ihnen ermöglicht, alle Vorarbeiten zu erledigen, die notwendig sind, um die Anforderung sofort zu erledigen. Viele Sekretariate haben ein festes Siegel an ihrem Schwarzen Brett, das regelmäßig von allen gemeinsam erneuert wird, denn es stellt die Grundlage ihrer Arbeit dar.

Um das Siegel „noch gestern“ zu nutzen, schreiben sie die schon gestern notwendige Arbeit in das Siegel, damit sie am Vortag mögliche Vorarbeiten schon gemacht haben können. Für Unkundige wirkt das wie ein unnötiges Ritual, denn die Sekretärinnen haben die Vorarbeit ja schon getan, doch in Wirklichkeit erschaffen sie erst damit den Impuls, der sie am Tag vorher noch einmal dazu brachte, die Kurse für Holzaktien nachzuschlagen oder die Antragspapiere des sieben Jahre alten Auftrags zur Beschaffung von Sicherheitswesten aus dem Aktenschrank im Keller herauszusuchen. Und Sekretärinnen, die es versäumen, die Aufgaben einzutragen, wenn sie realisieren, dass sie durch „noch gestern“ gegangen sind, verlieren auf Wochen hinaus ihren Instinkt, während ihr Körper und Geist sich von den Anstrengungen der plötzlich ohne Siegel gewobenen Veränderng der Welt erholen. Theorektiker unter den Schreibkräften interpretieren diesen Effekt als die Auswirkung eines Musters, das sie in die Wirklichkeit schreiben und mit dem Siegel bekräftigen: „Ich nutze noch gestern, um Aufgaben zeitig realisieren zu können.“ Es ist eine Zeitschleife, die automatisch geschaffen wird, wenn sie endet, und die explizite Nutzung des Siegels bietet den einfachen Zugriff auf die dafür nötige Kraft. Jede Verletzung des Prinzips schwächt außerdem das Siegel, denn ein Teil seiner Kraft stammt aus dem

in der Schreibkraft entstandenen Automatismus. Mehrfaches Versäumnis, das Siegel zu nutzen, kann zu einem Zusammenbruch des Effektes führen — und es kann Jahre dauern, ihn wieder in seiner alten Kraft zu etablieren.

Noch gestern im Spiel

Im Spiel bedeutet dieses Siegel, dass ein Charakter bestimmte Vorarbeiten schon geleistet haben kann, die er erst später im Spiel festlegt, aber Buch über jede dieser Anfragen führen muss, um sie einzutragen, wenn er wieder an sein Siegel kommt. Dieses Siegel zu haben ist ein mit Punkten gekaufter Vorteil.

Er gibt pro + 3 Punkte Bonus durch Vorbereitungen, die höchstens einmal pro Tag und Eintrag im Siegel (was seltener ist!) genutzt werden können.

Ich bin Ich: Selbstbewusstsein trotz Arbeit im Schatten.

Das zweite Siegel, das die meisten Schreibkräfte lernen. Es hilft ihnen im Schatten zu bleiben.

Viele neue Schreibkräfte, die erkennen, welche Macht ihrer Kunst innewohnt, geraten in Gefahr überheblich oder depressiv zu werden. Das „Ich bin Ich“ hilft ihnen, die innere Stärke zu entwickeln, die notwendig ist, um

bescheiden und integer zu bleiben, ohne die eigene Existenzgrundlage zu gefährden. Aus der Geschichte der Hexen haben sie gelernt, dass Unauffälligkeit selbst für die Mächtigsten überlebenswichtig ist, und dass die Integrität und Stärke aller ihrer Mitglieder die einzige Versicherung ist, auf die sie bauen können.

Das Siegel "Ich bin Ich" lässt sich problemlos mitführen und ist für Unkundige kaum zu erkennen. Manche Schreibkräfte zeichnen es einfach auf ihre Hand, wenn Sie Kraft brauchen - oder wenn ihr Chef wieder cholerisch ist.

Schreibkräfte, die besondere Unterstützung benötigen, erhalten oft ein von ihrem Sekretariat gemeinsam geschaffenes starkes Siegel, das in einen Stift oder andere „unauffällige" Arbeitsutensilien eingearbeitet ist.

Ich bin Ich im Spiel

Das Siegel „Ich bin Ich“ gibt pro + im Vorteil 3 Punkte Bonus auf jegliche Proben, bei denen die Persönlichkeit der Schreibkraft in Frage gestellt wird.

Häufige Verwendung des „Ich bin Ich“ ist außerdem eine exzellente Erklärung für Steigerungen von Eigenschaften, die Persönlichkeit oder Gefühle betreffen. Es fördert die Entwicklung einer in sich selbst ruhenden, bescheidenen und sich ihrer Kraft bewussten Persönlichkeit.

Gleichzeitig hilft es, wenn es frühzeitig genutzt wird, bei der Vorbereitung darauf, eine Rolle zu spielen, ohne von der Rolle verzerrt zu werden. Die Schreibkräfte ankern sich mit dem Ich bin Ich in ihrem Selbstwert und können dadurch weiter von ihrem eigentlichen Selbst abweichen, ohne sich in diesem anderen Ich zu verlieren.

Nicht zuletzt kann es helfen, die Ruhe zu finden, die der Geist zum Regenerieren braucht. Wenn Schreibkräfte das Siegel anwenden, während sie psychisch oder emotional verletzt sind, können sie die Kraft des Siegels nutzen, um auch in stressiger Arbeit noch zu regenerieren als könnten sie sich gerade zu Hause entspannen. Je + können sie die Verringerung ihrer Regeneration durch eine Wunde ignorieren.

Regeln

Stenographierende sind nicht die mächtigsten Magiekundigen, denn sie trainieren nicht nur ihre Macht, sondern auch ihre Siegel und Schreibfähigkeiten. Aber sie können am längsten arbeiten, weil ihre Kunst sie kaum anstrengt. Jedes Siegel absorbiert pro Tag eine Wunde durch Magie. Solange sie nicht mehr Wunden erhalten, als sie Siegel haben, gelten die Wunden sofort als behandelt, und heilen über Nacht.

Besonderheiten

- Schriftkunde: höchste nutzbare Siegelstufe
- Magischer Fluss: die maximal erreichbare Wirkung

Aktiv: Gegenwart und Zukunft

- Siegel zeichnen für Boni: Jedes Siegel hat Kraft (ein Plus). Die eigene Kraft ist die Höchstzahl gleichzeitig aktiver Siegel.
- Mitgeführte oder vorbereitete Siegel für schnelle Einmaleffekte. Pro Stufe höchstens drei Siegel „auf Abruf“. Um die Siegel zu ändern, muss die Fähigkeit um einen Strich gesteigert werden. Siegel mit höherer Kraft als die der Nutzenden gelten pro Stufe Differenz als ein Siegel mehr:

wenn die Schreibkraft die Stufe 2 in alter Kunst hat und ein Siegel Stufe 3 verwenden will, gilt das als zwei Siegel. Ein Siegel Stufe 4 würde als drei Siegel gelten. Schwächere Siegel kosten dagegen nicht weniger. Eine Schreibkraft Stufe 1 kann kein Einmalsiegel Stufe 5 nutzen, weil sie dafür mehr Siegel aktivieren müsste, als sie verwenden kann. Eine Schreibkraft Stufe 2 kann kein Siegel Stufe 3 aktiv halten.

Passiv

- Noch gestern: Automatismen, die die Vergangenheit verändern können.
- Selbstkonditionierung: das Ergebnis eines Siegelwurfes für einen einzelnen späteren Wurf nutzen.
- Das geschriebene Wort: alle, die von einem mit Macht stenographierten Text betroffen sind, erhalten einen Bonus oder Malus von 1 pro Stufe in magischem Fluss.
  - Dies ist die Macht, die das Deutsche Exportwunder ermöglicht, und es ist kein Wunder, dass das ebenso exportierende Japan eine ähnliche Form der Magie besitzt.[11]
  - Die meisten Schreibkräfte sind Stufe 1 in Schriftkunde und beherrschen *das geschriebene Wort.*

[11] **Steno**. Das hier ist Fiktion, aber ich denke wirklich, dass Steno zu verlieren für Deutschland große gesellschaftliche Nachteile gebracht hat. Firmenchefs sind so weit weniger effizient: „Ich diktiere die Grundlagen und daraus wird ein guter Brief“ ist die effizienteste schriftliche Kommunikation.

– Es ermöglicht die Nutzung gemeinsamer Siegel wie dem *noch gestern*: *das geschrieben Wort* kann keine Siegel erschaffen, sie aber aktivieren.

Siegel aktivieren

Siegel zu nutzen kostet Kraft. Ohne vorbereitetes Siegel kostet 1 Punkt so geschaffene Wirkung eine Wunde. Ein vorbereitetes Siegel zu aktivieren absorbiert eine Wunde je + in magischem Fluss, aber nicht mehr als die Stufe des Siegels. 1 Punkt Wirkung kann z.B. einer Person einen Bonus von 1 geben.

Manche besondere oder alte Siegel liefern immer eine Anzahl von Wirkungspunkten in Höhe ihrer Stufe und nutzen dafür die Kraft der Schreibkraft, selbst wenn sie damit über die Grenzen der Schreibkraft hinaus gehen. Pro Punkt über der Stufe der Schreibkraft in magischem Fluss erhält sie eine Wunde.

Technisch

- Fertigkeit: Stenographie. Darauf werden Proben zum Schreiben von Siegeln abgelegt.
- Vorteil: magischer Fluss: Wie viel Kraft sie auf einmal freisetzen können.

- Merkmal: Schriftkunde: legt fest, wie viele und wie starke Siegel die Schreibkraft nutzen kann.
- Proben: Schwierigkeit 6 bis 18 (je nach Komplexität) plus 3× Stärke des Siegels.

Magie für Nichtmagier

Da die Kraft eine Wunde verursacht, können auch Nichtmagier Magie wirken: ohne Macht und Siegel ist ein Punkt Wirkung eine kritische Wunde. Siegel mit Stufe 3 ermöglichen es Nichtmagiern, ohne negative Folgen 1 Punkt Wirkung zu erzielen, Siegel Stufe 6 ermöglichen ihnen 2 Punkte Kraft zu entfesseln.

Siegel erschaffen

Höchstens die Stufe der Eigenschaft magischer Fluss. In der Gruppe zu zweit: höchstens Stufe + 1. Zu dritt: höchstens Stufe +2.

Anzahl und Stufenbonus.

- 1: Stufe
- 2: +1
- 3: +2
- 6: +3
- 9: +4
- 18: +5
- 27: +6

Der Stufenbonus erhöht gleichzeitig die Schwierigkeit. Es zählt die höchste Stufe. Unterstützung zur Erleichterung der Probe kann höchstens von einer Schreibkraft pro Machtstufe geliefert werden, und nur wenn sie mindestens die entsprechende Stufe hat. Beispiel: Höchste Stufe 3, alle Unterstützenden Stufe 1 oder 0. Daher nur 2 Unterstützer, mindestens einer davon mit Stufe 1. Magier Stufe 1 mit 6 Nichtmagiern. Bonus auf die Stufe +3, Erschwernis +3, nur eine Person kann unterstützen.

Schreibkräfte können dabei auch für andere Stufen teilnehmen, nie aber für höhere. Eine Schreibkraft Stufe 3 kann höchstens Unterstützung von 3 erhalten, und auch das nur, wenn im Kreis mindestens eine Person mit Kraft 2 ist und mindestens eine mit mindestens Kraft 1 — allerdings auch, wenn alle im Kreis Stufe 2 oder 3 sind.

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 sehen, dass beide vom gleichen Licht sprechen. Dein Glaube kann Licht zu Schatten wandeln oder verschwinden lassen. Um deine Augen offen zu halten, musst du die Feindbilder aufgeben. Und trotzdem musst du erkennen, dass nicht alle, die das Licht lenken, Ziele mit dir teilen.
Der Verlust eines einzelnen Lichtes wiegt schwerer als alles, was du in deinen Kämpfen erreichen könntest. Wie sehr ihr euch auch widersprecht, achtet darauf, dass keins eurer Lichter erlischt. 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.
***Spiel erhalten**. Der Pakt erleichtert interessante Spiele in einer Welt mit wenigen aktiven Magiebegabten. Sie löschen sich nicht gegenseitig aus, sondern treffen immer wieder in Konflikten aufeinander.*

Kapitel 11

Stadt zwischen den Welten

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

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

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

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

Ablauf

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

Wenn ihr ankommt, werdet ihr von einem Alten empfangen der euch warnt, dass ihr verflucht wurdet: binnen Minuten werdet ihr euch nicht mehr bewegen können. Dann werden die Herrschenden euch gefangen nehmen. Doch der Widerstand in der Stadt hat Hilfe organisiert: zwei Kristalle, mit denen zwei von euch in einen Raum springen können, wo sie Auge und Buch sind. Das Auge sieht die anderen durch eine Kristallkugel und erzählt, und das Buch schreibt das Erzählte auf. Solange ihr eure Handlungen so dokumentiert, verhindert das Buch euer Erstarren. Doch der Schreibraum ist nicht für Lebende geschaffen: Nach einiger Zeit wird er unerträglich. Dann müssen Auge und Buch die Kristalle greifen und sie an zwei andere übergeben, die das neue Auge und das neue Buch werden.

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

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

Zwischendrin wechselt ihr alle halbe Stunde Out-Play-Zeit Auge und Buch. Stellt euch am Besten eine Uhr. Sie gibt an, wann der Raum für Auge und Buch unerträglich wird, so dass sie mit anderen tauschen müssen.

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

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

Charaktere

Erfahrene (zehn Punkte) aus beliebigen Welten. Spielt, was ihr immer schon ausprobieren wolltet.

Kapitel 12

Ideenschnipsel

Cubas Children

In den Zeiten ihrer Diskriminierung ausgewanderte Japaner gründeten einen untypischen Ninjaorden auf Kuba, der zur Rettung der Umwelt weltweit Leute tötet;[1] ein Gegenstück zu den Ärzten aus Kuba.

Jetzt macht die EU Druck auf die USA, ihre Haltung zu lockern, so dass der kubanischen Regierung unter der Hand eine Lockerung der Sanktionen angeboten wird, wenn sie den Öko-Ninjas die Unterstützung entzieht. Was die in bester „Navy CIS LA“[2]-Tradition merken und geheime neue Standorte mit neuen Geldquellen gründen.

Nachdem die Diktatur die Öko-Ninjas fallen gelassen hat, sehen die Opfer früherer Ak-

1 **Angst**. Das erklärt, warum die USA die Sanktionen gegen Kuba nie aufgeben konnten: Die CIA fürchtet die Macht der Kinder Kubas.

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

tionen ihre Chance gekommen, Rache zu nehmen, während die Kinder Kubas sich fragen müssen, was ihnen wichtiger ist: das Geld oder die Rettung der Welt.

Dank an Supersöldner für dieses Konzept!

Die Schicksalsgetragenen

Es ist eine Zeit der Entscheidungen. Die Pfade des Schicksals verdichten sich, getragen von Personen. Diese Knotenpunkte des Schicksals sind von je einer Macht auserwählt, die ihnen einzigartige Kräfte gibt. Mögen diese Kräfte anfangs schwach sein, ermöglichen sie ihnen doch immer Taten, die anderen unmöglich sind.

Schließen sich mehrere zusammen, dann dreht sich die Welt um sie, ob sie es wollen oder nicht. Sie werden zu den Kipppunkten der Geschichte gezogen, oder die Knotenpunkte der Macht entfalten sich bei ihnen.

Wunderbare und schreckliche Ereignisse sammeln sich um sie.

Sterben Auserwählte, so werden die Pfade des Schicksals anderer Auserwählter in ihrer Nähe stärker, manche erwachen dadurch, oft von einer ähnlichen Macht Gewählte, doch nicht immer.

Auserwählte tragen ein Zeichen auf ihrem Körper, das andere Auserwählte sehen kön-

nen. Manche verbergen es. Doch Auserwählte erkennen sich gegenseitig, wenn sie sich berühren.

Wenn andere sie erkennen, suchen sie oft ihre Hilfe, und Ehrgeizige versuchen, sie in ihrer Nähe zu halten, um zur Stelle zu sein, wenn sich die Chancen offenbaren, die große Umbrüche bieten.

Ihr seid Auserwählte.[3]

Wählt Mächte und Kräfte aus den Vorteilen (Seite 54) oder als Ad-Hoc Magie (Seite 203).

Eigene Welten

Eine Vorlage, um deine eigene Welt direkt spielbar zu machen.[4, 5]

Name:

Tagline:

Umschlagtext

3 **Nicht Erwählt**. Höchstens eine Person in der Runde kann als Besonderheit nicht auserwählt sein.

4 Die **Tagline** ist ein Satz. Das ist schwerer als es klingt. Ziel: „Ich will das lesen“.

5 **Euer Würfel-System**. Vielleicht habt ihr Lust, dieses Buch zu nehmen, alles rauszustreichen, das für eure Welt unnötig ist, und es zu veröffentlichen. Um das zu ermöglichen, geben wir alle unsere Arbeitsdateien frei. Wir helfen euch gerne dabei, sie für euch zu nutzen. Meldet euch einfach auf 1w6.org.

Grundlagen

Der Fokus deines Spiels.[6]

Tabelle 12.2: Deine zwei Worte

1	
2	
3	
4	
5	
6	

[6] **Welten erschaffen?** Ich habe früher für jede Kampagne eine eigene Welt erschaffen. Danach habe ich lange Zeit nur auf Handlungen in unserer Runde aufgebaut. Und wenn ich jetzt zurückblicke, war die Entwicklung auf Grundlage der Handlungen weniger Arbeit, viel weniger Vorbereitungszeit, aber die Spielrunden in selbsterschaffenen Welten 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 hätte.

Regionen oder Städte

Tabelle 12.3: Stichwort zur Beschreibung

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

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

Tabelle 12.1: **Deine Antworten auf die drei Fragen**

Tabelle 12.4: Beispiele für Namen

Tabelle 12.5: **Hautfarbe**: Beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

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

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

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

Tabelle 12.6: **Haare** (oben) und **Augen** (unten). Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 3.12 und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

Kleidung.

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

Tabelle 12.7: **Oben**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 12.8.

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

Tabelle 12.8: **Unten**: Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 95) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 12.7 als erste Tabelle.

Arten oder Völker (zusätzlich zur Region)

Tabelle 12.9: Grundantriebe, vertraut und fremd

Wollen	Handeln	Sein

Typische Stärken

Typische Schwächen

Typische Berufe

Typische Fertigkeiten

Typische Besonderheiten

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

Kapitel 13

Konvertierungen

Spiel X mit 1w6.

Klingenwelt

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

Material für Spiele in der Klingenwelt.[1, 2]

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

[2] **Spoilers!** Diese Konvertierung enthält Spoiler für Seelenspalter. Lies erst das Buch. Um die Spoiler zu vermeiden, blättere gleich weiter zu Kagegami High auf Seite 418.

Typische Charaktere in Predorenn

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

- Assassinen (Gespaltene Seele, Giftimmunität; Apotheker, Spionin, Reisender, Kämpferin, Tänzerin, Strategin (zwei auf 15);

Stärken (eine auf 18): Jung, Schön, Erfahren, Ruchlos, Gehorsam)

- Junxer (gespaltene Seele, noch nicht bewiesen, beginnen mit 12, 12, 15, ansonsten wie Assassinen)
- Wirtsleute (Ältere Xyi, Nur noch eine Seele, Berufe zwischen 18 und 24, „Wir haben so viel Gift in unseren Körpern“: Patzer können die Wirkung dieses Giftes verstärken und ein sanftes Abgleiten in den Tod bringen)

Fyrsten:

- Krieger/Söldner (Bunte Kleidung, Gier, Fatalismus, Aberglaube)
- Heerführer (Ehrgeiz, Bildung, Überheblichkeit, Anführen)
- Stadtrat (Sorge, Sicherheitsbedürfnis, Machtstreben)
- Priester/Priesterin

Reisende:

„Ein guter Kampf ist einer, der ohne mich stattfindet“ – Umbert

- Handwerker/Handwerkerin

Bauern:

- Überlebende/Überlebender

Alte Magie

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

Reaktion auf Schock

Die Augenzahl von misslungenen Würfen entscheidet:

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

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

Kampf

„Zwölf Feinde würden auch für eine Legende zu viel sein.“ Acht können von einer Xyi mit Vorbereitung besiegt werden.

Handlungen

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

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

Wunden

Die Klingenwelt ist tödlich. Jede kritische Wunde erschwert Heilungsproben um 4. Unbehandelte oder falsch behandelte Wunden neigen dazu sich zu infizieren. Im Notfall kannst du sie vernarben lassen (S. 160), aber das macht dich schnell unspielbar. Behandlung benötigt einen Wurf gegen 9 plus 3 pro Wunde, und plus 6 pro kritischer Wunde. Im Gegenzug ist es im Kampf immer möglich, den getroffenen Charakter in eine Situation zu bringen, in der er diese Wunde nur bekommt, wenn er nicht aufgibt (ohne Abzüge für den Treffenden oder die Treffende). Gibt der Charakter bei einer so verzögerten kritischen Wunde nicht auf, ist er zusätzlich in einer Situation, die ihm 6 Punkte Abzug gibt, z.B. liegend oder entwaffnet.

Erschöpfung

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

Gift

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

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

Kagegami High

Das Spiel von Ewen Cluney (2017) über japanische Schulmädchen in einer Schule voller Verschwörungen und dem Unerklärlichen.

Erschaffung

Geht durch die übliche Erschaffung. Mit den folgenden Änderungen:

Stats

Wählt erst Beruf, Spezialisierungen, Stärken und Schwächen. Euer Beruf ist „Schülerin der Kagegami 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:[3]

- Sport (alles körperliche)
- Hirn (Intelligenz und Intuition)
- Charme (Aussehen und Überzeugungskraft)

[3] **Stärke und Schwäche**. Etwas sowohl als Stärke als auch als 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.

- Moxi (Wille und Durchsetzungskraft)
- Seltsam (mit seltsamem umgehen)

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

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

Für jede weitere 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 auf der Tabelle im Buch. 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 Kagegami High mit 16 Erschaffungspunkten. Sie sind mit 15 Jahren auf der Stufe von Erfahrenen, also wahrhaftig die kommende Elite Japans; wenn sie ihre Schulzeit mit klarem Verstand überstehen oder mit ausreichend unerklärlicher Macht, dass ihre geistige Verfassung nicht mehr von Bedeutung ist.

Awesome-Punkte

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

- einen Wurf wiederholen[4]
- ein Zufallsereigniss triggern
- eine Besonderheit oder Stärke so nutzen, dass sie als spezielle Kraft wirkt und große Vorteile bietet — egal, ob es schwarze Magie ist, die Brille oder der Zopf. Ein Bonus von +6 und mehr oder große Änderungen der Situation sind angemessen.

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

[4] **Rising weirdness!** Weird dice akkumulieren sich: Ihr könnt wiederwüfeln, müsst aber trotzdem auf der Tabelle für seltsame Ereignisse würfeln!

Würfeln

Dein normaler Würfel ist der *Weird Die*. Wann immer ein ±W6 eine -1 zeigt, würfelt ihr zusätzlich auf der Tabelle für seltsame Ereignisse. Das gilt auch, und ganz besonders, wenn ihr erneut würfelt, weil der vorherige Wurfe eine -5 oder eine 6 war, oder weil ihr einen Awesome-Punkt zum Wiederholen des Wurfes genutzt habt.

Voodoo

Im Schattenkrieg aus GURPS® Voodo von Carella (1997).

Willkommen im Schattenkrieg

Der Schattenkrieg ist wirklich. Die Verschlinger fressen Fleisch und Seele der Menschen, Geister können Menschen reiten und ihnen enorme Kräfte verleihen, Eingeweihte sprechen mit fremden Mächten, und Rituale funktionieren; mit der richtigen Vorbereitung sogar für nicht Eingeweihte. Ob ihr auf der Seite der westlichen Logen seid, mit all ihrer Kolonialgeschichte, oder auf der Seite der Voodounistas, mit ihrer Korrumpierung und den 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 Pa-

zifik, 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 fünf Jahre dort gelebt haben. Sonst wärt ihr zu eng eingebunden.

Wir beginnen abends am Flughafen mit Gewalt, ihr solltet also mit Gewalt oder ihren Auswirkungen oder ihren übernatürlichen Ursachen umgehen können.

Wir spielen auf hohem Level — für Mundane. So könnt ihr mit der Magie schon einiges reißen. Oder ohne Magie, 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, zum Guten oder zum Schlechten. Die Handlungsfreiheit, die ihr euch nehmt, nehmt ihr von anderen. Ihr verstrickt so auch euch selbst in das Schicksal.

Für jede Stufe der Einweihung könnt ihr euch jederzeit 1 Punkt Bonus holen und selbst vergangene Proben ändern, solange ihre Konsequenzen noch nicht eingetreten sind. Doch wann immer ihr das tut, müsst ihr eine Person benennen, die in den Sog des Schicksals gezogen wird, um eure Handlungen auszugleichen. Benennen ist wörtlich gemeint: Ihr nehmt eine Karte und schreibt einen Namen darauf — oder nehmt eine existierenden Karte — und legt Punkte darauf. Um schnell Namen wählen zu können, nehmt die Namenstabelle ab S. 428.

Ihr zählt diese Punkte zusammen. 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 die Person gut, und sie erlebt sich selbst als stark. War sie ungerade, ist es schlecht, und sie erlebt die Schrecken des Schattenkrieges.

Würfelt auf Rituelle Magie oder den Pfad des Schicksals gegen den dreifachen geborgten Wert, um noch etwas zu retten, als Vorhersage, um in dem Moment zu borgen, in dem die richtigen Fäden des Schicksals mitschwingen. Jeder Punkt, um den ihr verfehlt, gibt einen Punkt für eine Richtung, die ihr nicht wolltet.

Je drei 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.

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, Kampfsportlerin, Journalistin 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 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.

Stufen der Einweihung

- +: In Stärke/3 Meter Entfernung Starkes fühlen, komisches Gefühl/Kribbeln. Trance: MW 12 → +3 auf Rituale. Braucht 1 Minute, pro 3 Punkte Differenz x3/÷3, auch zum Verlassen. Rituale nur Abzug von 3 (statt von 6).
- ++: In Stärke Meter Entfernung Wesen spüren, keine Neutralität mehr. Alle sozialen Würfe +3 oder -3, je nach Affinität. Rituale ohne Abzug. In Trance Geist einladen (Seance). *Vorteil* für +: *Mystisches Symbol*: Rituale und Widerstand +3.
- +++: Seht und hört paranormale Wesen verschwommen (Stärke Meter); Verbergen:

Wettstreit. Spürt grob Gefühle von Menschen. Trance: Kann Energieverbraucch des Körpers halbieren, dabei Geister noch wahrnehmen (Welt nicht). Voodoo: Kann Zombie-Gift nutzen.

- ++++: Sieht Geister so klar wie die physische Welt, Stärke x3 Meter, außer Verborgen: Wettstreit. Geisterkrieger: 6 Punkte Bonus auf Fertigkeit, 6 Punkte Bonus auf Stärke. *Vorteil* für ++: *Sehr mächtiger Geist*: +9 auf Fertigkeit, +12 auf Stärke.
- 5+: Geist beschwören mit Namen. Pfad der Geister gegen 12; Geist kann als Wettstreit widerstehen (gegen Stärke). Ausstrahlung: Soziales +3, wenn es passt, Einschüchtern passt immer. Gefahreninstinkt. Rituale: zwei von drei Bestandteilen weglassen (Ort, Zeit, oder Komponente). Körper für 15 Minuten verlassen. 5 km Umkreis erkunden (als Geist). Doppelte Geschwindigkeit (≈ 50 km/h). *Vorteil* für ++: *Weite Astralreise*: 1 Stunde, 75 km, pro angefangener weiterer Stunde 1 Wunde, über 75 km selbst zurückgehen oder Stärken-Probe gegen 15 (1 pro Stunde).
- 6+: Rituale ohne Komponenten (nur visualisiert).

Nachnamen

	1	2	3	4	5	6
1	’Akala	’Aluna	Aolani	Auwina	’Elele	Haukea
2	Heluma	Hokuao	Hiwahikeiki	Huali	Ikaikalani	Ipo
3	Ka’ilinemo	Kahale	Kalika	Kawaloa	Keola	Kini
4	Kukane	Lahela	Laupupuni	Leinani	Makana	Mamo
5	Miliani	Moana	Nahele	Okilani	Olakeakua	Pa’ahana
6	Puakea	Puanani	Uku	Ululani	Wana’ao	Wene

Vornamen, Männer

	1	2	3	4	5	6
1	Alebana	Aloiki	Anadare	Bakile	Beni	Buruse
2	Cani	Ekualo	Eneki	Fabiano	Felike	Hanale
3	Haoa	Hekeka	Heneri	Hokea	Huanu	Iasepa
4	Ieke	Jana	Kaikala	Kamu	Keka	Kimokeo
5	Kona	Lapa'ele	Lopaka	Malaki	Natana	Pakelika
6	Pekelo	Seta	Tadaio	Toma	Uleki	Walaka

Vornamen, Frauen

	1	2	3	4	5	6
1	Akela	Anrea	Asenata	Audere	Beke	Delia
2	Eleki	Emele	Folora	Goloria	Halaki	Ianeke
3	Ikapela	Kalala	Keiki	Koloe	Ku'ulei	Lala
4	Liko	Loka	Mahal	Malaka	Mei	Mere
5	Nalen	Noma	Olina	Pakelekia	Peke	Puni
6	Ruta	Sera	Suke	Uilani	Ulane	Vira

Regeln aus Gurps, Fudge oder Fate übernehmen

Wenn es für eure Welt bereits eine Konvertierung für Gurps®, Fudge™ oder Fate™ gibt, könnt ihr sie durch den bewusst kompatibel gewählten Wertebereich mit minimalen Anpassungen übernehmen.[5]

Konvertieren aus Gurps

Erfolgsprobe wird zu Probe gegen 9, Modifikatoren auf Proben werden direkt übernommen. Preis: Gurps-Werte kosten im EWS je 18 CP 1 Erschaffungspunkt (starker Wert bis 18 CP, Überragender bis 54 CP. ...).[6]

Konvertieren aus Fudge

Wertet jedes Fudge + oder - als EWS + oder -. Verdreifacht Modifkatoren auf Würfe.[7]

Konvertieren aus Turbo-FATE

Wie aus Fudge, aber die 3 stärksten Methoden werden Stärken (2 = ++ , 3 = +++), Stunts werden Spezialisierungen (+7), Aspekte werden Besonderheiten (geben in passenden Situationen +6). Ein Anfangscharakter in Turbo-FATE entspricht einem Erfahrenen im EWS.[8]

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

6 **Gurps®** ist eine eingetragene Marke von Steve Jackson Games.

7 **Fudge™** ist eine Marke von Grey Ghost Press.

8 **Fate™** ist eine Marke von Evil Hat Productions, LCC.

Viel Spaß beim Spielen!

Kapitel 14

Anhang

Impressum und Dank

Veröffentlicht von Arne Babenhauserheide, Karlsruher Str. 85, 76676 Graben-Neudorf.

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, über ein Jahrzehnt geleitet und Technophob mitentwickelt hat. Weitere Beiträge stammen von Andreas Jehle, Tim Charzinski und Achim Zien. Die Neuen Lande sind in Kooperation mit Taysal[1] zum Gratisrollenspieltag[2] entstanden. Und Christian hat das Buch vollständig lektoriert, ein Lektorat, das dann

[1] RIP 2021 — die Kooperation mit Dir war die produktivste Zeit meines Lebens und wir haben Dich viel zu früh verloren.

[2] Der GRT wurde von Glngnfz und Blechpirat ehrenamtlich ins Leben gerufen und wird auf gratisrollenspieltag.de organisiert.

VHR umgesetzt hat (verbleibende Fehler sind meine). Danke!

Dieses Buch wäre auch nie entstanden ohne die Geduld und Nachsicht meiner Frau und Kinder für die vielen Stunden, die ich an Texten geschliffen, Regeln überabeitet, oder obskure LaTeX-Lösungen gesucht habe — nicht zu vergessen die Zeit in Rollenspielrunden (und unsere gemeinsamen Runden!). Ihr seid mein Halt, auch wenn ich in anderen Welten weile.

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

Nicht zu vergessen die tollen Leute online, in Tanelorn und RSP-Blogs, im lange toten Myrias oder G+, und neuerlich auch im Fediverse, wo ich immer wieder Inspiration und Motivation finde. Danke für Eure Ideen und den gemeinsamen Austausch!

Und zuletzt ein tiefer Dank an all die Kreativen, die die Rollenspiele geschaffen haben, die ich über die Jahre lesen und spielen konnte. Ohne Euch würde hier vieles fehlen. Danke, dass ihr die Rollenspielentwicklung am Leben haltet und neue Impulse in unsere Runden bringt!

Bilder

Die Grafiken wurden uns von wundervollen Kunstschaffenden zur Verfügung gestellt, die die Verwendung dieser Werke unter freien Lizenzen erlauben:

- **Trudy Wenzel**: Logo (Titelseite), Balken der Seitenleiste, Dragon (Seite 7), Gerichtsbild (Seite 9), Synachukriegerin (Seiten 33, 307), Dryade (Seite 16), Wolfang (Seite 61), Hasur Roal (Seite 36, 367), Rog'Ba (Seite 366), Siuit (Seite 364), Awwar (Seite 365), Kass (Seite 86) und der Würfel im Charheft. Ihr findet sie auf synticfaye.com.
- **Adrien Coquet**: Strong (Seite 72), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.
- **Arne Babenhauserheide**: Grundantriebe-Skizzen (Seiten 70, Leisure Halllatex: (Seite 295)@@, A GNU head redrawn (Seite 444), mit dem FSF-GNU von Etienne Suvasa als Vorlage, Lizenz: cc by-sa 2.0.[3]
- **David Revoy**: Lecture (Seite 113), ihr findet ihn auf davidrevoy.com, Lizenz: cc by 4.0.
- **(doofus-01)**: Roc (Seite 13), Dirkfang (Seite 78), für Battle for Wesnoth, Lizenz: cc by-sa 4.0.
- **Emilien Rotival (LordBob)**: Dionli (Seite 32), Wraith (Seite 19), Sun Singer (Sei-

[3] **GNU Head**. Die Original-Fassung des GNU Head ist verfügbar unter gnu.org/graphics/agnuhead.html, unter CC by-sa 2.0, verwendet unter CC by-sa 4.0 (wie es die cc by-sa 2.0 erlaubt), deren Inhalte unter GPL genutzt werden dürfen. Lizenz: directory.fsf.org/wiki/License:CC_ASA2

te 203), Thursagan (Seite 18), Fencer (Seite 18), Alanin older (Seite 18), Delfador mad (Seite 186), Duelist (Seite 362), Jessica (Seite 82) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL. Er ist aktiv auf wesnoth.org.

- **Girgistian/Christian Sirviö**: Glider new (Seite 18), für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL.
- **Henrique Lazarini**: `S_Death02` (Totenkopf im Charheft), in dem Set of 420 RPG icons, free for use. Ihr findet ihn unter ails.deviantart.com.
- **Humbert Chabuel**: Zorai (Seite 88), Flower (Seite 20), Leuchten (Seite 140), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.
- **Kitty/Kathrin Polikeit**: Argan (Seite 51), Lisar (Seite 18), Lisar new (Seite 18), Merfolk Spearman (Seite 94), Lomarfel (Seite 49), Ruffian (Seite 369), Footpad Female (Seite 369), Thief Female (Seite 228), Mage Red Female (Seite 18, 370), Mage White Female (Seite 368), Mage Arch Female (Seite 18, 361), Necromancer (Seite 55), Merfolk Enchantress (Seite 55), mal-keshar (Seite 65), Druid (Seite 134), Brawler (Seite 86), Elyssa (Seite 52), Assasin female (Seite 166), für Battle for Wesnoth. Und Gaia (Seite 161)[4] und Archer (Seite 141) für wtactics.org. Lizenz: GPL. Bekannt von wesnoth.org.

[4] **Quelldatei**. Für Gaia gibt es eine Photoshop-Quelldatei unter 1w6.org/releases/gaia_screen_by_kathrin_polikeit_for_wtactics.psd.

- **Mariia Nisiforova**: Yoga (Seite 72), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.
- **NASA**: Eclipse, NASA, angepasst von Arne Babenhauserheide für weißen Hintergrund (Seite 21), von der NASA gemeinfrei veröffentlicht (laut US-Recht).[5]
- **Andreas Wahra**: Giulio Cesare (Seite 361), auf Wikipedia, Public Domain.
- **Patrice Garcia**: Plats (Seite 47), Tryker (Seite 17), Dryade, gedreht (Seite 72), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.
- **Peet van Schalkwyk**: Leopard (Panthera pardus) (Seite 43), auf Flickr, Lizenz: cc by 2.0.
- **Santiago Iborra**: Hydra Hatchling (Seite 403), Hidden Realm (Seite 168), Ice Castle (Seite 117), Deadly Shock (Seite 147), Guardians Fall (Seite 411), Wight (Seite 65), Magic Portal (Seite 198), Swanport (Seite 199), Kolibri (Seite 42), Goblin Against The Wind (Seite 188), Elven Forest (Seite 200), Dark Mana Breather (Seite 218), Bad Neighborhood (Seite 44), Unity blue (Seite 107), Whirlwind (Seite 190), Shapeshift (Seite 200), Sand Sculpture (Seite 194) und Ar An Imeall (Seite 407) für das WTactics Projekt wtactics.org, Lizenz: cc by-sa 4.0, und Sneaking Elven Scout (Seite 151), Lizenz: GPLv2 or later.

[5] **Die NASA**. Ja, DIESE NASA, die mit der Mondlandung. *Es ist so cool, das hier schreiben zu können! :-)*

- **Savannah Vize**: Wish (Seite 72), im Noun Project, Lizenz: cc by 3.0.
- **Thomas Boulard**: Pod Flottant (Seite 50), Fight (Seite 137), Deep (Seite 122), für Ryzom, Lizenz: cc by-sa 4.0.
- **thespaceinvader/Philip Barber**: Glider new (Seite 18), Hurricane (Seite 18) und Dwarven Runemaster (Seiten 18 und 213) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL.
- **Unrealsmoker (BramastaAji / mbah baji)**: Raven (Seite 56) und Bound by Love (Seite 87), Small Potion (Seite 159) für das WTactics Projekt wtactics.org, Lizenz: cc by-sa 4.0.
- **Katharsisdrill**: Domestic Discord in the Wizard collective on Hobbs Hill (Seite 431), auf katharsisdrill.art, Lizenz: cc by 4.0.
- **The Met**: Würfel aus der Römerzeit (Seite ??) (bearbeitet), von `https://www.metmuseum.org/art/collection/search/246446` unter CC0 1.0 an Wikimedia commons gespendet.
- **Santiago Iborra(quellion) und Dan Gerhards(beetlenaut)**: Book Image (Seite 214) für Battle for Wesnoth, Lizenz: GPL.

CC-Lizenzen:

- creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0
- creativecommons.org/licenses/by/4.0

- creativecommons.org/licenses/by/3.0
- creativecommons.org/licenses/by/2.0
- creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0

Schriften

Als Schriften nutzen wir

- Baskervald ADF von Arkandis Digital Foundry (ADF) auf arkandis.tuxfamily.org (unter GPL v2 or later mit Font Exception) und Heros von Jackowski and Janusz M. Nowacki.
- Purisa von Poonlap Veerathanabutr aus der Fonts-TLWG Sammlung auf linux.thai.net/projects/thaifonts-scalable (unter GPL v2 or later mit Font Exception).

Literaturverzeichnis

Babenhauserheide, Arne (2021). *Ein-Würfel-System.* Arne Babenhauserheide, ISBN: 978-1-291-50687-7. Kleine Anpassung des 2.6.1i von 2013.

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

Cluney, Ewen (2017). *Kagegami High.* Yaruki Zero Games, ISBN: 978-1542882637.

Engström, Christian (2013). A Kopimist Gospel — Book 1: The Creation. https://christianengstrom.wordpress.com/kopimism-level-1-the-creation/. Lizenz: cc by-nc 2.0.

Hamelmann, Tobias (2019). *Shadowrun Grundregelwerk.* Pegasus Spiele, 6. edition, ISBN: 978-3957893017.

Herbert, Frank (2001). *Dune I: Der Wüstenplanet.* Heyne, ISBN: 978-3-453-18683-5.

Honish, Ju (2008). *Obsidianherz.* Feder & Schwert, ISBN: 978-3867620284.

Honish, Ju (2017). *Seelenspalter.* Knaur TB, ISBN: 978-3426518441.

Honish, Ju (2018). *Blutfelsen.* Knaur TB, ISBN: 978-3426521038.

Mashima, Hiro (2009). Fairy Tail. Anime.

Punch, Sean, editor (1996). *GURPS Compendium I.* Steve Jackson Games, ISBN: 978-1-55634-827-3.

Roberson, Jennifer (1993a). *Schwerttänzer 1: Schwerttänzer.* Heyne, ISBN: 978-3453072343.

Roberson, Jennifer (1993b). *Schwerttänzer 2: Schwertsänger.* Heyne, ISBN: 978-3453072350.

Roberson, Jennifer (1993c). *Schwerttänzer 3: Schwertmeister.* Heyne, ISBN: 978-3453072367.

Roberson, Jennifer (1995). *Schwerttänzer 4: Schwertmagier.* Heyne, ISBN: 978-3453080003.

Schwartz, Shalom H. (1997). *Motivation and culture*, chapter Values and culture, pages 69–84. Routledge. laut Martin Bohus.

Stritter, Mháire (2000). *Spielleiterwillkür!* Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, ISBN: 978-3957525208.

The Dead Alewives (1996). Dungeons and Dragons. Music Album: Take Down The Grandmaster.

Lizenz: Frei wie in Freiheit

> *Du kannst mit diesen Regeln machen was du willst, solange du deine Änderungen und Erweiterungen an den Regeln wieder unter die gleiche Lizenz stellst.* — http://lizenz.1w6.org

Dieses Buch wird unter der GPLv3 veröffentlicht.[6, 7] Die Texte sind auch unter cc by-sa nutzbar[8], das gleiche gilt für die Bilder von Trudy Wenzel (danke!). **Die GPL erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung**

[6] **GPL**. Die GNU General Public License, die verbreitetste Lizenz für freie Software: gnu.org/l/gpl

[7] **GPLv3**. Unsere eigenen Texte können unter cc by-sa und *GPLv3 or later* genutzt werden. Inhalte von Anderen, die ursprünglich under cc by-sa standen sind nur unter cc by-sa und *GPLv3* nutzbar; Proxy für Kompatibilität von zukünftigen Versionen ist creativecommons.org/share-your-work/licensing-considerations/compatible-licenses.

[8] **cc by-sa**. Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

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.[9]

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and / or modify it.

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

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.[10]

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.

9

Freiheit Anderer. Das ist auch für Rollenspiele wichtig. Sonst investieren Leute viel Zeit in Materialien für ein Spiel, um am Ende zu merken, dass sie ihr Selbsterschaffenes nicht veröffentlichen dürfen.

10

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.

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.[11]

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

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

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

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

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

2. Basic Permissions.[12]

   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.[13]

   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.

11

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“ :-)

12

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

13

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 oder 20xy als Verbot interpretiert werden könnte. Und dieses Rollenspiel gilt nicht als effektiver Kopierschutz *(auch wenn wir keine Idee haben, wie es dafür verwendet werden sollte; die Rechtsprechung zum Urheberrecht hat schon Irrsinnigeres hervorgebracht).*

14

Freiheit ermöglichen. Wenn du das hier als Buch veröffentlichst, musst du alle Dateien weitergeben, die du brauchtest, um drucken zu lassen. Andere müssen mit den gleichen Resourcen das gleiche können.

15

System libraries. Bei uns sind system libraries z.B. die

6. Conveying Non-Source Forms.[14]

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.[15]

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.

7. Additional Terms.[16]

"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.[17]

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.

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.[18]

A "contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's "contributor version".

A contributor's "essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, "control" includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be

Layout-Definitionen aus Memoir für LaTeX und die darin verwendeten Schriften. In unserer `README` steht eine Liste der Bibliotheken und Werkzeuge, die ihr braucht.

16

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

17

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

18

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-

so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is "discriminatory" if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.[19]

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. 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.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND / OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

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

Patent-Tricks-Text keine volle Seite lang …

19

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

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.[20]

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.[21]

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <textyear>  <name of author>
This program is free software: you can redistribute it and / or modify
it under the terms of the GNU General Public License as published by
the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
(at your option) any later version.
This program is distributed in the hope that it will be useful,
but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.  See the
GNU General Public License for more details.
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program.  If not, see https://www.gnu.org/licenses/ .
```

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

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

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

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

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

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

20

Mach das bitte! Ja, das ist wirklich toll. Die gesammelte Kreativität aller ein System spielenden Runden ist im Vergleich zum Schreiben des Systems so groß, dass ich wenig Rechtfertigung sehe, Runden die Veränderung des Regelwerks zu verbieten — solange die Finanzierung zur Schaffung der offiziellen Regelwerke klappt. An letzterem arbeiten wir noch.

21

Or any later version. Ermögliche bitte die Nutzung zukünftiger Versionen der GPL. Alles hier von uns selbst Erschaffene ermöglicht die Nutzung zukünftiger Versionen.

Kapitel 15

Charakterheft zum Drucken und Kopieren

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

Lebensmotto

Kern-Antriebe

Wollen Zitat Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz	Warum bin ich hier?
Handeln Zitat Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue	Was hält mich bei der Gruppe?
Sein Zitat Genuss, Leistung, Einfluss, Bescheidenheit, Fürsorglichkeit, Zuverlässigkeit	Was macht mich sympathisch?

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen	Tolle Szenen	
	Gesamt-Erfahrung	unverbraucht

Name

Spieler/Spielerin

Name

Skizzen

Zwei Worte

Marotte/Requisite/Haltung/…

Typischer Ausspruch

Zeigen

Spezies und Geschlecht

Alter

Größe und Gewicht

Hautfarbe

Haarfarbe und Frisur

Augenfarbe

Aussehen und typische Kleidung

Beschreiben

Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

Stärke	Schwelle	Wert	
Zitat			
(gebrochen)			

Stärke	Schwelle	Wert	
Zitat			
(gebrochen)			

Stärke	Schwelle	Wert	
Zitat			
(gebrochen)			

Fertigkeiten

Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	I:+9 II:+15	+1/I +1/III	+1/III +1/IIII
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	I:+2 II:+3	+1/I +1/III	+4 +3
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	I:+2 II:+3	+1/I +1/III	+4 +3

Fertigkeit	Unterstützende Stärken:	Grund	Effektiv	I:+9 II:+15	+1/I +1/III	+1/III +1/IIII
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	I:+2 II:+3	+1/I +1/III	+4 +3
Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	I:+2 II:+3	+1/I +1/III	+4 +3

Besonderheiten

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Besonderheit

Schwächen

−2,0 bei	−2,0 bei	−2,0 bei	Schwäche
5	3	1	

Zitat

.....

Trigger

−2,0 bei	−2,0 bei	−2,0 bei	Schwäche
5	3	1	

Zitat

.....

Trigger

Berufe

			Beruf			Wert
9 +1/II	15 +1/IIII	I:4 II:8				
12 +1/III	18 +1/IIIII					
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

			Beruf			Wert
9 +1/II	15 +1/IIII	I:4 II:8				
12 +1/III	18 +1/IIIII					
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+4 +1/II	+7 +1/III	I:+2 II:+3	Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert

Ausrüstung

Ausrüstung

Schutz	Geld
Schaden	

unbehandelte Wunden

−1,0 bei	−1,0 bei	−1,0 bei
2	4	6

Wunden

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Wunde	behandelt	kritisch
Stärke		

Tabellenverzeichnis

2.1 Nahkampfwaffen mit Schaden . . 51
2.2 Fernkampfwaffen mit Schaden . . 52
2.3 Rüstungen mit Schutz 52
2.4 Schilde mit Schildwert 53

3.1 Grundantriebe 70
3.2 Drei Fragen, Fantasy 74
3.3 Drei Fragen, Jetzt-Zeit 75
3.4 Drei Fragen, Mystery/Horror . . . 76
3.5 Drei Fragen, Science-Fiction . . . 77
3.6 Namen Fantasy, Jetzt-Zeit 80
3.7 Namen Mystery/Horror, Science-Fiction 81
3.8 Zwei Worte, Fantasy, Jetzt-Zeit . . 82
3.9 Zwei Worte, Mystery/Horror, Science-Fiction 82
3.10 Darstellung 84
3.11 Sexualität 87
3.12 Hautfarbe 88
3.13 Haare und Augen 89
3.14 Stichwort, Fantasy 91

3.15 Stichwort, Jetzt-Zeit 91
3.16 Stichwort, Horror/Mystery 91
3.17 Stichwort, Science-Fiction 92
3.18 Wahrscheinlichkeiten 1 96
3.19 Wahrscheinlichkeiten 2 96
3.20 Kleidung, Fantasy, Männer 1 . . . 97
3.21 Kleidung, Fantasy, Männer 2 . . . 97
3.22 Kleidung, Fantasy, Frauen 1 . . . 98
3.23 Kleidung, Fantasy, Frauen 2 . . . 98
3.24 Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 1 . . 99
3.25 Kleidung, Jetzt-Zeit, Männer 2 . . 99
3.26 Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 1 . . 100
3.27 Kleidung, Jetzt-Zeit, Frauen 2 . . 100
3.28 Kleidung, Mystery/Horror, Männer 1 101
3.29 Kleidung, Mystery/Horror, Männer 2 101
3.30 Kleidung, Mystery/Horror, Frauen 1 102
3.31 Kleidung, Mystery/Horror, Frauen 2 102
3.32 Kleidung, Science-Fiction, Männer 1 103
3.33 Kleidung, Science-Fiction, Männer 2 103
3.34 Kleidung, Science-Fiction, Frauen 1 104
3.35 Kleidung, Science-Fiction, Frauen 2 104

4.1 Über Schwächen stolpern 125
4.2 Unbehandelte Wunden 133
4.3 Getriggerte behandelte Wunden . 133

8.1 Terraner-Anpassungen 276
8.2 Stark veränderte 276
8.3 Drei Fragen, Fantasy 299

8.4 Fellfarbe 301
8.5 Fellmuster und Augen 302
8.6 Schuppenfarbe 324
8.7 Begegnungen, Traum Anderer . . 338
8.8 Begegnungen, Flotte 338

12.2 Deine zwei Worte 404
12.3 Stichwort 404
12.1 Drei Fragen 405
12.4 Namen 406
12.5 Hautfarbe 407
12.6 Haare / Augen (eigene) 408
12.7 Kleidung, oben 409
12.8 Kleidung, unten 409
12.9 Grundantriebe, vertraut und fremd 410

Glossar

Abenteuer Ein mehrere Szenen überspannender Handlungsabschnitt mit Anfang und Abschluss, oft über mehrere Spielabende hinweg. Vorgefertigte Abenteuer nehmen der SL Vorbereitungaufwand ab 115
Augenzahl Die Zahl, die der Würfel nach dem Würfeln zeigt 12
Auswirkungen Was der Wurf bewirkt: kurzfristige Folgen (z.B. Erfolg), langfristige Folgen wie Wunden oder eine Beförderung, oder auch Konsequenzen wie neue Feinde 126

Bonus Verbesserung des Zahlenwerts ... 48

Charakter (Char) Ein Charakter ist eine Person im Spiel. Er wird auch als Spielfigur bezeichnet. Wichtige Charaktere werden in Charakterheften festgehalten 13
Charaktererschaffung Die Erschaffung eines Charakters mit Konzept (oder aus einem Konzept) und den fürs Spielen nötigen Werten 19

Charakterheft Im Charakterheft werden Informationen und Werte eines Charakters festgehalten 13
Charakterkonzept Die Grundvorstellung zu einem Charakter: was ihn oder sie ausmacht, oft ein Archetyp und Grundwerte, wichtigste Fähigkeiten und Kleidungsstil, was euch an der Figur am wichtigsten ist, erstmal unabhängig von den konkreten Werten 15

Effektivwert Zahlenwert plus oder minus aller Modifikatoren. Beispiel: der Fertigkeitswert plus Boni aus Stärken minus Wundabzüge 67
Ergebnis Der Effektivwert plus oder minus der gewürfelten Augenzahl (plus bei einer geraden Augenzahl, minus bei einer ungeraden Augenzahl) des Wurfes 12

Kampagne Eine Kampagne ist ein großer Abschnitt der Handlung, eine Sammlung vieler Abenteuer. Oft folgt sie einer festen Gruppe Charaktere über deren Entwicklung 14
Kritische Erfolge und Patzer Besonders gutes oder besonders schlechtes Ergebnis eines Wurfes — üblicherweise bei drei 6-ern in Folge oder drei 5-ern in Folge. Sie ändern die Situation grundlegend und haben oft langfristige Auswirkungen 121

Malus Verschlechterung des Zahlenwerts 131
Mindestwurf Die Zahl, die das Ergebnis erreichen muss, damit der Wurf Erfolg hat. Manch-

mal ist der Mindestwurf das Ergebnis eines anderen Wurfes. Wenn unklar ist, wer Erfolg hat, gewinnt, wer aktiver war. Ist auch das unklar, passiert das, was mehr ändert. Typische Mindestwürfe sind routine (6), einfach (9), fordernd (12), schwer (15), heikel (18) 9

One-Shot Ein kurzes Abenteuer, oft nur einen Spielabend lang 14

Probe Ein Wurf mit einem Wert gegen einen Mindestwurf 120

Spieler/Spielerin Eine Spielerin oder ein Spieler spielt einen wichtigen Charakter. Unterschieden werden sie von der Spielleitung (SL) 9

Spielfigur Eine Spielfigur (Figur) ist eine Person im Spiel. Sie wird auch als Charakter bezeichnet. Spielfiguren werden üblicherweise in Charakterheften festgehalten 12

Spielleitung (SL) Einer oder eine der Beteiligten übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Die SL entscheidet unklare Situationen, bereitet den Plotaufhänger vor, führt die erzählerische Kamera und stellt Umgebung und Statisten dar 11

Spielrunde Die Leute, die gemeinsam spielen. Manchmal auch nur die, die beim Spielabend zusammensitzen, oder die gemeinsam eine bestimmte Kampagne spielen 7

Szene Ein in sich abgeschlossener Abschnitt des Spielabends mit Beteiligten, Anfang, Ende, Spielort und Hauptaktivität 113

Wert Ein Aspekt des Charakters, konkret definiert und oft in Zahlen ausgedrückt 13
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 verändert 125
Wurf Der Akt des Würfelns, meist auf einen Wert. Bringt ein Ergebnis 9

Zahlenwert Die Höhe eines Wertes, als Zahl ausgedrückt (statt Plusse/Minusse/Striche) 32

Index

±W6, 12, 121
3 Fragen, 73
3 Regelprinzipien, 112

Ablauf, 109
Achtsamkeit, 116
Adjektive, 41
Adjektiven, 90
Alter, 85
An die Substanz, 127, 138
Angehende Helden, 18, 170
Antriebe, 70
Archetypen, 82
Aufgabe, 12, 114
Aufgaben der Regeln, 112
Aufgabenteilung, 110
Augenfarbe, 88
Augenzahl, 12
Ausrüstung, 47
Auswirkungen, 119, 126, 135
Auswirkungen, bleibende, 137
Außenwirkung, 78
Außer Gefecht, 136

Beruf oder Herkunft, 29
Berufe, 66
Beschreibung, 24, 90
Beschränkungen, 54
Besonderheiten, 53
Bewegung, 150
Bezwingen, 146
Bleibende Effekte, 132

Charakter, 29
Charakterheft, 13, 23, 24
Cheat Sheet, 169

Der Pakt, 395
Designkonzept, 14
Differenz, 125, 127
Dr. Suri, 43

Entscheidungen, 116
Erfahrene, 17, 18, 170
Erscheinung, 90
Eskalation, 139

Fantasy, 20
Fate, 54, 430
Fertigkeiten, 35, 67
Figur, 29
Folgen, 119
Forderung, 149
Forderungen, 137
Frei, 11
Fudge, 54, 430
Fähigkeiten, 54

Gegen mehrere, 142
Genres, 20
Gerichtet, 126
Geschichten, 13
Geschlecht, 86
Gewicht, 85
Gewichtet, 95
Gezielte Angriffe, 152
Große Schwächen, 44
Größe, 85
Gurps, 54, 430
Gwen, 153

Haarfarbe, 88
Halbgöttliche, 18, 170
Handlungsunfähig, 136
Hauptfigur, 11
Hautfarbe, 88
Heilmöglichkeiten, 160
Heilungsprobe, 134
Hobby, 35
Höhepunktes, 115

Innehalten, 149

Jetzt-Zeit, 20

Kampf, 139
Kampf im Fokus, 145
Kampf, Haltung, 142
Kampfpositionen, 150
Kategorien, 246
Kea, 138, 154
Kerze, 113, 117
Klassisch, 11
Klassische Fantasy, 20
Kleidung, 90, 92
Konflikte, 114
Konsens, 116
Konsequenzen, 125

Korreliert, 95
Krabatu Urbatsu, 37
Kraftquelle, 73
Kritische Wunde, 146
Krys, 138, 154
Kurze Kämpfe, 140
Körperhaltung, 79

Lebensmotto, 78
Leni, 121, 122
Letzte Szene, 115
Let's Plays, 117
Lucius, 153
Lösung, 115

Machtstufen, 18
Magie, 177
Marotte, Requisite, Haltung, 79
Maße, 85
Mindestwurf, 120
Miwik, 247
Mystery / Horror, 20
Mächtige, 170
Mächtige der Mächtigen, 18

Name, 79
Neue Lande, 15
Nina, 9, 15, 19, 24, 30, 37, 51, 124, 161
Normale Leute, 18, 32, 170

Ohnmacht, 136
Organisiert, 113

Patrizia, 138, 143, 154
Plus & Minus, 21
Probe, 120
Probe ohne Gegenwehr, 119
Prägende Erlebnisse, 105

Regeln, 109, 111
Regelschnipsel, 53
Roland, 124, 131, 132, 134
Rollenspiel, 7, 10, 13
Rollenspielsystem, 10
Rompf, 247
Rücken an Rücken, 150
Rücksichtnahme, 116
Rüstung, 146
Rüstungen, 52

Schaden, 145
Schaden und Schutz, 68
Schicksalsschläge, 72
Schild, 153
Schnelle Erholung, 160
Schutz, 145
Schutzkleidung, 145
Schwelle, 128, 146
Schwert-Tanz, 177
Schwächen, 43, 123
Schwächen nachgeben, 45
Schwächen, einfache, 44
Science-Fiction, 20
Sexualität, 86
Shini, 126
SL, 109
SL, klassisch, 110
Spezialisierungen, 67
Spezialisierungen von Berufen, 38
Spezialisierungen von Fertigkeiten, 39
Spezialisierungen, Kampf, 152
Spezies, 54
Spiel ganz unten, 18, 170
Spielabend, 113
Spieler/-in, 10
Spielerinnen und Spieler, 109
Spielleitung, 109
Spielleitung (SL), 11
Starker Wert, 30
Steigern und Schieben, 161
Steigerung, 161
Stichwort, 90
Stichworte zur Darstellung, 83
Stile, 39
Stolpern, 43, 44
Stolpersteine, 129
Stolperwahrscheinlichkeit, 44
Striche, 161
Stärke, verwundet, 129
Stärken, 40, 68
Stärkenwerte ändern, 68
Sympathisch, 73
System, 10
Szene, 113

Taktik, 142

Taktik, ohne Rücksicht auf Verluste, 142
Taktik, vorsichtig, 142
Techniken, 39, 152
Technophob, 15
Tjoske, 126
Trefferzonen, 158
Trigger, 43, 45, 123
Turbo-FATE, 430
Typischer Spruch, 79, 83

Umgebung, 141
Unterstützen, 40

Verkörpern, 79
Verletzungen, 40
Vorderseite, 78
Vorsichtig, 143

Waffen, 145
Waffen und Rüstungen, 48
Waffen, Fernkampf, 52
Waffen, Nahkampf, 51
Wahrscheinlichkeiten, 96
Welt hinter der Welt, 15
Wert, 120
Werte, 12, 24, 119
Wettstreit, 138
Wettstreite, 125
Wettstreite an die Substanz, 135
Wortgefecht, 138
Wunde, 128, 146
Wunde, behandelt, 129
Wunde, unbehandelt, 131
Wunden, 129
Wunden vernarben, 160
Würfel, 12
Würfle, 121

Zahlen für Werte, 66
Zeit, 120
Zeitsprünge, 161
Zielen, 115, 152, 175
Zitat, 40, 46
Zwei Worte, 78, 82

Überragender Wert, 30
Überzahl, 149
Überzeugen, 167

Willkommen beim Rollenspiel!

Euch erwartet eine einzigartige Verbindung aus Improvisationstheater, Geschichtenerzählen und Gesellschaftsspiel. Mit Papier, Stiften und Würfeln erlebt ihr Abenteuer am Wohnzimmertisch, von denen ihr noch Jahrzehnte später erzählen werdet.

Taucht ein in Welten, wie ihr sie aus Filmen, Büchern und Spielen kennt, doch entscheidet selbst, was geschieht. Nutzt die Stärken des Ein-Würfel-Systems (EWS), um eure gemeinsame Vorstellung zum Leben zu erwecken.

Klare Ergebnisse, **plastische Figuren**: Das EWS liefert klare Ergebnisse von Entscheidungen und plastische Figuren mit deutlichen Erkennungsmerkmalen. Direkte Auswirkungen von Werten und Proben halten den Fokus auf der Handlung im Spiel.

Vielseitig mit selbstbenannten Werten: Das EWS bietet Skalierbarkeit, fühlbare Charakterentwicklung und leichte Erschaffung. Figuren erhalten nur Werte, die sie von anderen abheben.

Frei lizensiert: Als Freies Rollenspiel kannst und darfst du das EWS verwenden, ändern, weitergeben und sogar verkaufen.

*Bekannt von **Flyerbüchern** & **Zettel-RPG** am **Gratisrollenspieltag**.*