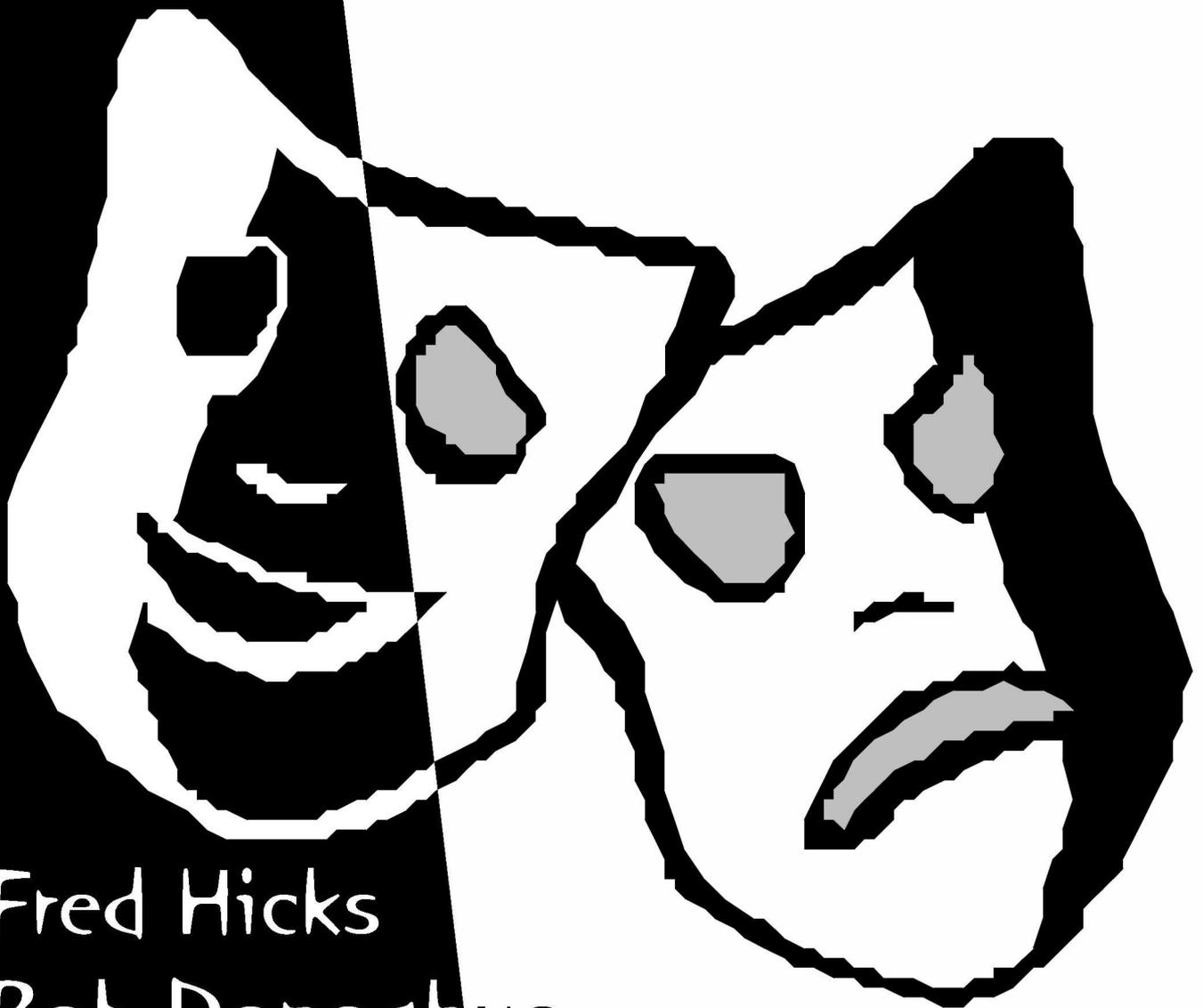


Fate

Fantastic Adventures
in Tabletop Entertainment



Fred Hicks
Rob Donoghue

Credits

Autoren: Robert Donoghue und Fred Hicks

Editoren der Originalausgabe: Fred Hicks, Lydia Leong

Übersetzung: Frank Sennholz

Unglaublich hilfreicher Input: Cameron Banks, Jim D, Landon Darkwood, Deborah Donoghue, Michael Ellis, Claire Engel, Christopher Hatty, Bernhard Hsiung, Lydia Leong, Scott McComas, James Pacek, Lisa Soto und Harald Wagener

Spieletester:

Born to be Kings (www.iago.net/amber/kings/)

Cameron Banks ("Fluffers!")

Deborah Donoghue ("I will give you a queen of spades. It does not taste like anything.")

Lydia Leong ("I continue to advocate violence as a solution")

Scott McComas ("The dark Powers are always willing to help.")

Jarrod Norton ("I give him the psychic eyebrows.")

Shai Norton ("I suppose regular exposure to violence would be bad.")

Lisa Soto ("You can't object to the judge.")

Harrington House (www.black-knight.org/hh/system.html)

Deborah Donoghue

Robert Donoghue

Caroline Eliot

Fred Hicks

Jeanne Goldfein

Lydia Leong

Country of the Blind (www.williams.edu/~msulliva/campaigns/blind/)

Bernard Hsiung & crew

A Disporportionate Distribution of M's:

Mollie Fletcher

Mark Gandy

Matthew Gandy

Michael Kelly

Kathrin "Cutter" Martens

M.J. Schweitzer

Melanie S. Trent

Herzlichen Dank an:

- Unsere Frauen und unserem Boss, für ihre Toleranz
- Genevieve, von der wir denken, das sie das hier vielleicht endlich mal gelesen hat
- Wee Connor Banks, dafür das es ihn gibt
- Alle Leute in der faterpg Gruppe, der FUDGE Mailing Liste und bei The Forge, sie waren bei der Verwirklichung dieser verrückten Idee hier unglaublich hilfreich

Version 2.0 vom 18.8.03, © by Evil Hat Productions

Deutsche Version 2.0d vom 16.01.05, © by Frank Sennholz

Inhalt

1. EINLEITUNG	5	Individuelle Extras	37	
Zu diesem Dokument	5	Hintergrund-Extras.....	39	
Die Werte	5	Umgang mit mächtigen Extras.....	40	
Würfeln	6	Extras und Aspekte	41	
Erfolg und Fehlschlag	7	Extras und die Pyramide	41	
2. CHARAKTERERSCHAFFUNG	8	6. OPTIONEN FÜR DIE	CHARAKTERERSCHAFFUNG	42
Einleitung durch den Spielleiter	8	Aspekte als Aufhänger für Geschichten..	42	
Charakterideen.....	8	Freie Aspekte	42	
Phasen	8	Potential.....	43	
Ein Blick auf die Pyramide	10	Bestimmung	43	
Schicksalspunkte	12	Strukturierte Erschaffung.....	45	
Charakterziel bestimmen	12	Jung und talentiert	47	
Beispielcharakter.....	12	Günstige Gelegenheiten	47	
3. MECHANISMEN	15	7. SPIELLEITERTIPS	48	
Proben	15	Aspekte und NSCs.....	48	
Statische Probe	15	Komplexe Fertigkeiten.....	48	
Statische erweiterte Proben.....	17	Charakterentwicklung.....	49	
Erweitere Proben anpassen.....	17	Entwicklung zwischen den Geschichten..	50	
Dynamische Proben	19	Schicksalspunkte als Belohnung	50	
Zusammenfassung.....	22	Alternative Entwicklung.....	50	
Schwierigkeiten festlegen.....	22	Aspekte austauschen	50	
4. ASPEKTE	25	Verlorene Extras.....	50	
Aspekte benutzen	25	Fertigkeitssäulen.....	50	
Wie mächtig sind Aspekte?	26	Höchstwerte bei Aspekten	51	
Andere Einsatzmöglichkeiten		8. KAMPF	52	
der Aspekte	26	Szenebasierter Kampf.....	53	
Aspekte wiederauffrischen	28	Rundenbasierter Kampf	54	
Aspekte ausbalancieren	28	Aktionsbasierte Kämpfe	56	
Schicksalspunkte	29	Verletzungen und Schaden	57	
Wieviel Macht sollte der Spieler haben?..	29	Waffen und Rüstungen	58	
Zusätzlicher Einsatz		Kampfoptionen	61	
für Schicksalspunkte.....	30	Wehrlos.....	62	
Plot, Genre und Schicksalspunkte.....	31	Mehrere Gegner	62	
Charakterentwicklung.....	31	Verteidigung.....	63	
Aspekt Optionen.....	32	9. MAGIE UND ÜBERNATÜRLICHE	KRÄFTE	64
Personen als Aspekte	33	Stufenbasierte Magie:		
Aspekte mit Style.....	33	Die Große Bibliothek	64	
Der Wert von Aspekten	34	Kombinative Magie:		
Negative Aspekte	34	Der Bronzene Kompaß.....	65	
Aspekte im Wettstreit	35	Improvisierte Magie:		
5. EXTRAS	36	Das Tor in die Schatten	67	
Extras kaufen.....	36			
Persönliche Extras.....	36			

Trick-basierte Magie:	
Der Große Leuchtturm	70
Interpretative Magie:	
Magie unter eingeschränktem Budget.....	73
Niedere Magie:	
Das Zeitalter vom Stein und Stahl	74
Geringere Kräfte:	
Gestaltwandler.....	75
Martial Arts:	
Pfad der tausend Schritte.....	76
10. WERKZEUGE.....	81
Einige Aspekte	81
Fertigkeitsliste	86
Schnelle Pyramide.....	94
Konvertierungen	94
ANHANG I:	
FUDGE, KURZ UND SCHMERZLOS..	96
Das klassische Stufensystem.....	96

Die Würfel	96
Unterschiede zu FATE.....	96
ANHANG II:	
FATE W6.....	97
Statische Schwierigkeiten	97
Dynamische Aufgaben	98
Aspekte	98
Schicksalspunkte	99
ANHANG III:	
DESIGNERS NOTES	100
Warum Aspekte?	100
Eine Entstehungsgeschichte.....	101
Ein paar Worte zum Schluß.....	102
ANHANG IV:	
BEISPIEL FÜR DIE	
CHARAKTERERSCHAFFUNG	103

Vorbemerkungen

Über FUDGE

FUDGE ist ein Rollenspiel von Steffan O'Sullivan, mit vielen Anregungen von der Usenet Gemeinschaft von rec.games.design. Die Grundregeln von FUDGE sind im Internet über www.fudgerpg.com und in Buchform von Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368, USA verfügbar.

Sie können mit jedem Genre gespielt werden. Individuell mit FUDGE erarbeitete Rollenspiele können auf bestimmte Attribute und Fertigkeiten begrenzt sein.

Jeder Spielleiter der FUDGE benutzt soll sich ermutigt fühlen, hier vorgestellte Charakterzüge zu ignorieren und beliebige neue Charakterzüge zu erfinden. Jeder, der sein Material kostenlos verbreitet kann dies tun, solange diese ÜBER FUDGE-Notiz und die Verzichtserklärung (inkl. der Copyright-Bemerkungen) enthalten sind.

Wenn Du Dein Material verkaufen möchtest, benötigst Du vorher eine Erlaubnis des FUDGE-Autors Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264, USA.

Der folgende DISCLAIMER muß sich am Beginn einer jeden abgeleiteten Arbeit befinden, zusammen mit Deinem Namen als Erschaffer.

Disclaimer

Das folgende, auf FUDGE basierende Material namens **FATE: Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment**, ist von *Robert Donoghue* und *Fred Hicks* geschrieben, © 2002, die deutsche Übersetzung stammt von *Frank Sennholz*. Das Material wurde nicht von *Steffan O'Sullivan* oder einem anderen Verleger von FUDGE autorisiert oder begutachtet. Weder *Steffan O'Sullivan*, noch ein anderer Verleger von FUDGE ist auf irgendeine Art verantwortlich für den Inhalt dieses Materials.

Original FUDGE Material ist © Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Alle Rechte vorbehalten.

Over the Edge, by Jonathan Tweet and Robin D. Laws is Copyright 1992, 1996 John A. Nephew. Used with permission.

Risus is Copyright 1999 S. John Ross. Used with permission.

1. Einleitung

FATE ist ein narratives Rollenspiel. Und obwohl es ein Stand-alone System ist, kann es dennoch in verschiedene andere Rollenspielsysteme integriert werden. In diesem Dokument präsentieren wir eine auf FUDGE, einem Rollenspiel von Steffan O'Sullivan zugeschnittene Version von FATE. Vertrautheit mit FUDGE wird vorausgesetzt, und auch wenn alles, was für das Spiel benötigt wird, sich in diesem Dokument findet, raten wir dringend dazu, sich FUDGE zu besorgen, entweder die kommerzielle Fassung über einen Spieleladen oder kostenlos über www.fudgerpg.com. (Eine deutsche Version ist unter www.fudgerpg.de erhältlich.) Wer sofort loslegen möchte, kann sich die Zusammenfassung von FUDGE im Anhang I ansehen.

Designers Note: Aber ich mag FUDGE doch gar nicht!

Keine Panik. Wir wissen daß nicht jeder ein Fan von FUDGE ist. Aber haben wir uns bemüht, FATE für möglichst viele Spieler zugänglich zu machen: Im Anhang gibt es das Kapitel: "FATE W6".

Anmerkung

IMHO ist es zwar praktisch, FUDGE zu kennen, aber wirklich nicht unbedingt notwendig.

Zu diesem Dokument

In diesem Dokument gibt es immer wieder Einschübe.

Beispiele

Beispiele für die Umsetzung der Regeln im Spiel

Optionen

Alternative Möglichkeiten für die Regeln

Designers Notes

Die Gründe für bestimmte Regeln werden erläutert, und es gibt Vorschläge, wie die Regeln umgesetzt werden können.

Anmerkungen

Anmerkungen des Übersetzers.

Außerdem werden die in dem Regelwerk auftauchenden gängigen Rollenspielbegriffe nicht erklärt. Wir gehen davon aus, daß sie dem Leser bekannt sind.

Die Werte

Der wichtigste Punkt für das Verständnis von FUDGE ist die Art und Weise, in der FUDGE Dinge bewertet. Anstatt Charakteristika mit numerischen Werten zu versehen vergibt FUDGE Bezeichnungen, die wie folgt gestaffelt sind: *Unfähig, Erbärmlich, Schlecht, Mäßig, Durchschnittlich, Ordentlich, Gut, Großartig, Herausragend, Episch und Legendär.*



Pierre de Giscard

- Adliger
- Fechter
- Arrogant

Ein Leibwächter ist z.B. ein Großartiger Schwertkämpfer, aber seine sozialen Fähigkeiten sind Mäßig. Er wird wahrscheinlich einen Kampf gegen einen Künstler gewinnen, der ein Hervorragender Maler und ein Schlechter Schwertkämpfer ist. Mit diesem Stufensystem kann fast alles beschrieben werden: Ein Reich mag eine Hervorragende Armee haben oder ein Raumschiff sich mit einem Schlechten Antrieb vorwärts quälen.

Anmerkung

Die Werte werden im Text immer großgeschrieben, so daß sie sofort als feste Werte und nicht etwa als ungefähre Beschreibungen erkannt werden können. Das gilt auch für die Schwierigkeit und für den Schaden. Beispiel: Finn kann Gut springen, er braucht aber ein Großartiges Ergebnis, um über den Graben zu springen. Oder: Nach dem Treffer ist der Charakter Schwer Verletzt.

Würfeln

Wenn bei FATE gewürfelt werden soll, nimmst du deine Startstufe (z.B. Gut) und wirfst 4W6. Für jede 1 oder 2 beweg dich eine Stufe nach unten und für jede 5 oder 6 eine Stufe nach oben. Nehmen wir an, es wären 2/3/5/5 gefallen. Jetzt gehst du wegen der 1 eine Stufe nach unten (von Gut auf Ordentlich). Wegen der 5 gehst du eine Stufe rauf (wieder auf Gut) und die zweite 5 bringt dich auf Großartig, dem endgültigen Ergebnis.

Man kann es auch anders sehen: eine 1 oder 2 steht für -1, eine 3 oder 4 für 0 und eine 5 oder 6 für +1. Aus dem oben genannten Wurf würde -1,0,+1,+1 werden. Das ist praktikabler, denn damit wäre das Ergebnis Gut +1, und das ist Großartig.

Die Stufen

+6	Legendär
+5	Episch
+4	Herausragend
+3	Großartig
+2	Gut
+1	Ordentlich
0	Durchschnittlich
-1	Mäßig
-2	Schlecht
-3	Erbärmlich
-4	Unfähig

Es gibt spezielle Würfel für FUDGE, es sind je zwei Seiten mit **+**, zwei mit **-** beschriftet und zwei bleiben frei. Diese Würfel gibt es in vielen Rollenspielläden oder Online über Grey Ghost Press (www.fudgerpg.com).

Anmerkung: Ein alternatives Würfelsystem

Für dieses alternative System braucht man 4W6, je 2W6 von einer Farbe. Als erstes legt man fest, welche zwei Würfel die positiven und welche die negativen Würfel sind.

Bei diesem System werden die Würfel nicht addiert. Statt dessen entfernt man nach dem Wurf alle bis auf den oder die Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis. Falls die verbliebenen Würfel alle von derselben Farbe sind, dann ist das direkt das Ergebnis: ein positiver Würfel mit einer gewürfelten "1" ist eine +1, ein negativer Würfel mit mit einer "2" eine -2 usw. Wenn zwei verschiedenfarbige Würfel dieselbe Zahl zeigen, ist das Gesamtergebnis "0".

Beispiele: (p = positiv, n = negativ): Es fällt p3, p4, n3, n1. Die "1" ist das niedrigste Ergebnis, der Rest wird ignoriert. Da der Würfel der "1" negativ ist, lautet das Ergebnis -1.

Es wird p4, p3, n3, n3 gewürfelt. Das niedrigste Ergebnis ist 3, damit wird die p4 entfernt und es bleiben p3, n3 und n3. Da sowohl positive als auch negative Würfel übrigbleiben, ist das Ergebnis 0.

Bei einem anderen Wurf fällt p1, p1, n2, n4. Man entfernt die hohen Nummern n2 and n4. Der Rest besteht nur aus positiven Würfeln, was ein Ergebnis von +1 ergibt. Hierbei wird auch deutlich, daß es egal ist, ob ein oder zwei Würfel das Ergebnis anzeigen

Das Würfelergebnis ist immer eine Zahl zwischen -5 und +5, normal für FATE ist ein Bereich von -4 bis +4. Aber die Wahrscheinlichkeit für +5 bzw. -5 ist so gering, daß man sie vernachlässigen kann.

Erfolg und Fehlschlag

Normalerweise gibt es für jede Probe eine Schwierigkeit, die sich am Stufensystem orientiert. Z.B. könnte ein Guter Erfolg notwendig sein, um eine steile Wand zu erklimmen. Für diese Probe sucht der Spieler die entsprechenden Fertigkeit, würfelt, und vergleicht das Ergebnis mit der Schwierigkeit. Wenn das Ergebnis gleich oder höher der Schwierigkeit ist, ist die Probe geglückt, wenn nicht, ist die Probe fehlgeschlagen. Die Differenz zwischen der Schwierigkeit und dem Ergebnis wird Erfolgsgrad (EG) bzw. Mißerfolgsgrad (MEG) genannt. Sie wird oft benutzt, um festzustellen, wie gut der Charakter denn nun genau war (oder wie schlecht).

Wenn zwei Charaktere sich in einem Wettstreit befinden, würfeln sie beide, die Differenz zwischen den beiden Ergebnissen ist der EG für den Gewinner bzw. der MEG für den Verlierer. Eine Probe gegen eine feste Schwierigkeit ist eine Statische Probe, eine Probe gegen einen anderen Charakter ist eine Dynamische Probe. Es gibt noch eine paar Regeln (siehe Kapitel 3: Mechanismen) die etwas kompliziertere Situationen regeln, aber im Prinzip ist das hier alles, was man wissen muß.

Beispiel: Statische Probe

Cyrus versucht, ein Schloß zu knacken. Er kann Ordentlich (also +1) Schlösser öffnen und die Schwierigkeit für das Schloß ist Durchschnittlich. Er würfelt und erhält **+**, **+**, **-**, **+**, daraus ergibt sich +1. Er addiert die +1 auf seine Fertigkeit und erhält Gut (+2) als Ergebnis. Damit hat er einen Erfolgsgrad von +2, das Schloß geht schnell und leise auf.

Beispiel: Dynamische Probe

Cyrus und Finn rennen auf einen Ausgang zu, und der Spielleiter möchte wissen, wer zuerst ankommt. Finn in Gut in Athletik, Cyrus nur Ordentlich.

Finn erhält **+**, **+**, **-**, **+**, also 0. Gut +0 ist immer noch Gut, damit ist das sein Ergebnis.

Cyrus erhält **-**, **-**, **+**, **+**, also -1. Ordentlich -1 ist Durchschnittlich.

Gut ist zwei Stufen über Durchschnittlich. Also gewinnt Finn mit einem EG von 2, und Cyrus verliert mit einem MEG von 2. Finn kommt als erster durch die Tür.

2. Charaktererschaffung

Die beste Vorgehensweise für die Charaktererschaffung ist es, gemeinsam mit der Gruppe und dem Spielleiter den Charakter zu erstellen. Die hier beschriebene Methode kann für einen weniger gruppen-orientierten Ansatz modifiziert werden, aber damit gehen einige Vorteile des Systems für die Charaktererschaffung von FATE verloren.

1. Einleitung durch den Spielleiter
2. Charakterideen
3. Beschreibung der Phasen
 - a) Aspekt für die Phase wählen
 - b) 4 Fertigkeitspunkte ausgeben
4. Schicksalspunkte zuteilen
5. Ziel des Charakters festlegen



Guthwulf der Magier

- Schattenmagie
- Schwert: Dämonentöter
- Unbeherrscht

Einleitung durch den Spielleiter

Die Charaktererschaffung sollte damit beginnen, daß der Spielleiter mit den Spieler über das Spiel spricht um, um die Vorstellungen aller abzugleichen. Der Spielleiter sollte alle Regeloptionen erläutern und festlegen, wie viele Phase der Charaktererschaffung (siehe unten) es geben wird. Und was sehr wichtig ist, die Gruppe sollte sich auf das Thema und den Ton das Spiels einigen. Wenn alle Spieler ein Spiel voller Intrigen spielen wollen und der Spielleiter plant ein Hack'n'Slay-Abenteuer, dann sollte man das vorher herausfinden. Schlußendlich sollte der Spielleiter den Spieler die Hintergrundinformationen geben, die sie für die Charaktere brauchen.

Charakterideen

Es kann hilfreich für die Spieler sein, erst mal ein Gefühl für den Charakter den sie spielen wollen zu bekommen. Während den Phasen kann alles Mögliche passieren, deshalb ist es oft am besten mit einer einfachen Idee zu starten und sie im Verlauf der Charaktererschaffung auszubauen. Sobald jeder ein Konzept hat, schadet es nicht, daß die Spieler darüber diskutieren, es sei denn, der Spielleiter möchte das nicht. Auf der anderen Seite sollte kein Spieler dazu gezwungen werden. Der Grund für diese Diskussion ist es, die Richtung zu sehen, die die Mitspieler mit ihren Charakteren einschlagen wollen, und es gibt dem Spielleiter eine Möglichkeit, sich vorzustellen, wie die Gruppendynamik aussehen könnte.

Phasen

Die Charaktererschaffung umfaßt eine vom Spielleiter festgelegt Anzahl von Phasen, meist zwischen fünf und acht, aber im Prinzip ist jede Anzahl möglich. Eine Phase ist definiert als ein Zeitraum, der einen bestimmten Abschnitt im Leben des Charakters umfaßt, die Länge kann jedoch variieren. In einem Spiel, das sich um Monsterjäger in der High School dreht, könnte eine Phase ein Schuljahr umfassen, bei einem Spiel mit unsterblichen Schwertkämpfern könnte eine Phase

50 Jahre dauern. Egal, wie lange die Phase ist, der Spielleiter sollte den Spielern ein Gefühl dafür geben, was in der Spielwelt vor sich geht, und die Spieler müssen sich überlegen, was ihrem Charakter passiert.

Aspekt wählen

Die Spieler wählen einen Aspekt, der das repräsentiert, was der Charakter in der Phase erlebt hat.

Aspekte werden verwendet um Eigenschaften des Charakters wiederzuspiegeln. Aspekte können Attributen ähneln (Stark, Schwach, Geschickt, Charismatisch, Schnell, Langsam), sie können beschreibend sein (Pflichtbewußt, Charmant, Aufmerksam). Berufe sind möglich (Ritter, Söldner, Musketier, Schurke), oder sogar Verbindungen zum Hintergrund (Räuber von Sherwood, Initiat des blauen Windes, Fiodario Fechtschule). Aspekte können positiv oder negativ sein, manche Aspekte sind beides.

Wenn ein Aspekt gewählt wird, wird er folgendermaßen notiert:

Ritter (Ordentlich)

Ein Aspekt kann in einer späteren Phase erneut gewählt werden, in diesem Fall steigt der Aspekt um eine Stufe:

Ritter (Gut)

Das kann erneut gesteigert werden:

Ritter (Großartig)

Der Spielleiter kann ein Maximum für einen Aspekt festlegen, eine gute Regel ist ein Drittel bis zur Hälfte der Gesamtanzahl der Phasen.

Fertigkeitspunkte

Die Fertigkeitspunkte werden, wie der Name schon sagt, primär dazu benutzt, Fertigkeiten zu kaufen, aber es können auch Extras damit erworben werden.

Fertigkeiten kaufen

Fertigkeitspunkte können dazu verwendet werden, Fertikeitsränge zu kaufen. Eine neue Fertigkeit kostet einen Punkt und bringt die Fertigkeit auf Durchschnittlich. Das Verbessern von einer Stufe (z.B. von Ordentlich auf Gut) kostet ebenfalls einen Punkt. Die Fertigkeiten werden grundsätzlich aus einer vom Spielleiter vorgegebenen Fertikeitsliste gewählt.

Wenn der Aspekt ausgesucht ist, verteilt der Spieler vier Fertikeitspunkte, die zu den Ereignissen der Phase passen. Wenn der Charakter diese Phase mit einer Ausbildung zum Ritter verbracht hat, dann würden Fertigkeiten wie Schwertkampf, Reiten oder Heraldik passen, während Garotte oder Nähen eher unpassend wären. (Es sein denn, es handelt sich um einen sehr seltsamen Ritterorden.)

Fertigkeiten werden anhand des Stufensystem beschrieben, ihr Grundwert ist Mäßig. Ein Punkt bringt die Fertigkeit auf Durchschnittlich, ein weiterer auf Ordentlich, dann auf Gut und so weiter. Die Spieler dürfen die Punkte grundsätzlich verteilen wie sie wollen, allerdings gibt es eine Regel: Es muß auf einer Stufe tiefer immer eine Fertigkeit mehr geben. Das bedeutet, der Charak-

ter muß zwei Fertigkeiten auf Ordentlich haben, bevor er eine auf Gut steigern darf. (Das bedeutet aber auch, daß er drei Fertigkeiten auf Durchschnittlich braucht, damit er die zwei auf Ordentlich haben kann.) Das wird wegen ihrem Aussehen Fertigkeitspyramide genannt. Wenn die Regeln befolgt wurden, gilt die Pyramide als "ausbalanciert". Die Pyramide muß zum Ende jeder Phase ausbalanciert sein.

Ein Blick auf die Pyramide

Die Pyramide kann beim ersten Versuch der Charaktererschaffung irritierend sein. Die gute Nachricht ist: sie ist der komplizierteste Teil des Systems - wenn man daran vorbei ist, ist der Rest einfach.

Es kann hilfreich sein, Marker für den Verlauf der Phasen zu benutzen, damit wird die Pyramide visuell erfaßbar.

Als Beispiel ein Blick auf einen Beispielcharakter, der später noch genauer vorgestellt wird. In der ersten Phase kauft der Spieler Fertigränge in Dolche, Kräuterkunde, Heilen und Aufmerksamkeit. Das kann dann folgendermaßen aufgeschrieben werden:

Dolche	x
Kräuterkunde	x
Heilen	x
Aufmerksamkeit	x

In der nächsten Phase erhält sie Fertigränge in Dolche, Heilen, Ausflüchte und Taschendiebstahl.

Dolche	xx
Kräuterkunde	x
Heilen	xx
Aufmerksamkeit	x
Ausflüchte	x
Taschendiebstahl	x

In der dritten Phase sind es Dolche, Ausflüchte, Aufmerksamkeit und Schleichen

Dolche	xxx
Kräuterkunde	x
Heilen	xx
Aufmerksamkeit	xx
Ausflüchte	xx
Taschendiebstahl	x
Schleichen	x

Die Marker zeigen das Problem. Es gibt 3 "xx" und 3 "x" - das ist unbalanciert. Anstelle von Ausflüchte nimmt sie Verbergen, also:

Dolche	xxx
--------	-----



John Burke

- Pirat
- Trinkfest
- Gierig

Kräuterkunde	x
Heilen	xx
Aufmerksamkeit	xx
Ausflüchte	x
Taschendiebstahl	x
Schleichen	x
Verbergen	x

Mit diesem System spart man sich die Mühe, in jeder Phase die Fertigkeitswerte zu ändern. Um die Fertigkeitswerte zu bekommen, werden einfach am Ende der letzten Phase die Marker gezählt.

Marker	Stufe
1	Durchschnittlich
2	Ordentlich
3	Gut
4	Großartig
5	Hervorragend
6	Episch
7	Legendär

Designers Notes: Warum beeinflusst Korbflechten meinen Schwertkampf?

Während der Charaktererschaffung und später bei der Weiterentwicklung des Charakters kann es sein, daß du eine Fertigkeit um eine Stufe verbessern möchtest, aber die Pyramide das so nicht zuläßt.

Also heißt es, die Pyramide an der Basis durch eine neue Fertigkeit zu verbreitern um so einen hohen Fertigkeitswert zu stützen.

Das ist schön und gut als Mechanismus, der das zu schnelle Steigern einer Fertigkeit verhindert, aber die Frage "Wo ist die Rechtfertigung dafür in der Spielwelt?" drängt sich geradezu auf. Einige der Fertigkeiten, die du auf den unteren Stufen erhöhst haben nichts mit der Fertigkeit zu tun, um die es dir eigentlich geht.

Ein Teil der "in-game" Erklärung für das was hier geschieht ist folgende: Der Charakter ist so gut geworden, wie es ihm jetzt gerade möglich ist, es ist Zeit, sich mit etwas anderem zu beschäftigen und später mit neuer Energie und veränderter Perspektive weiterzumachen.

Eine andere Möglichkeit ist: Der Charakter verbessert sich immer noch. Das Stufensystem von FATE ist ziemlich grob, jede Stufe repräsentiert einen großen Schritt. D.h., der Charakter verbessert sich zwar, allerdings noch nicht so stark, daß es sich in den Regelmechanismen niederschlägt. Andere Fertigkeiten werden während dieses Prozesses "nebenbei" gelernt.

Aber die Wahl der Fertigkeiten in einer Phase ist (zumindest in der Theorie) mit dem gewählten Aspekt verknüpft, also sollten die in der Phase gelernten Fertigkeiten thematisch zusammenhängen. Die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß der Charakter im angesprochenen Beispiel eine Fertigkeit lernt, die eher mit Schwertkampf zusammenhängt als Korbflechten.

Nehmen wir doch einmal Schwertkampf als Beispiel. Es gibt einige Fertigkeiten, die mit Schwertkampf zusammenhängen und die der Charakter lernen könnte: Schmieden, Wissen: Fechtschulen, Schild, Athletik, Aufmerksamkeit, eine andere Waffe oder eine Fertigkeit die

eine fortgeschrittene Schwertkampftechnik repräsentiert, die nicht von der ursprünglichen Fertigkeit abgedeckt war.

Das sind nur ein paar Beispiele, insbesondere Wissens- und Berufsfertigkeiten bieten sich an, sie erweitern die Wissensbasis des Charakters während er weiterhin an einer bestimmte Fertigkeit arbeitet.

Wenn der Charakter allerdings den Schwertkampf unter dem Kenjutsu-Großmeister Hiroko lernt, wird er von ihm jeden Tag herunter zum Fluß geschickt, um Körbe aus Schilf zu flechten, als Übung in Geduld und Disziplin... es gibt immer eine Rechtfertigung für Korbflechten.

Schicksalspunkte

Schicksalspunkte können vom Spieler eingesetzt werden, entweder um einen Bonus auf eine Aktion zu erhalten oder um den Verlauf des Spiels auf andere Art zu beeinflussen. Wie viele Punkte es bei der Charaktererschaffung gibt, hängt vom Spielleiter ab, aber die halbe Anzahl an Phasen ist ein guter Ansatzpunkt.

Charakterziel bestimmen

Zum Schluß sollte der Spieler ein Ziel bestimmen, die Richtung, in die sich sein Charakter entwickeln will. Aus diesem Ziel sollte sich dann der nächste Aspekt ergeben, den der Charakter erwirbt. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch kein Ziel für seinen Charakter festlegen möchte, dann muß er das nicht. Aber die Ziele können dem Spielleiter helfen herauszufinden, welche Arten von Geschichten am besten zu den Charakteren passen.

Beispielcharakter

Vorgaben des Spielleiter

Der Spielleiter stellt das Setting vor: Standard Fantasy mit leichtem urbanen Touch und eher bodenständiger Magie. Die Charaktererschaffung umfaßt 5 Phasen.

Grundidee für den Charakter

Deborah entscheidet sich für Sybil, eine Gaunerin und Diebin. Viel mehr als das steht allerdings noch nicht fest.

Phasen

Phase 1

Diese Phase deckt einige Jahre ab, inklusive Sybil's Kindheit und Jugend im Dorf Symbul. Ihre Mutter war die Heilerin des Dorfes, und sie nimmt den Aspekt "Kräuterkundige" und Fertigkeiten Dolch, Heilen, Kräuterkunde und Aufmerksamkeit.

Kräuterkundige (Ordentlich)

Dolch	x
Heilen	x
Kräuterkunde	x
Aufmerksamkeit	x

Phase 2

Sybil schließt sich einer Zigeunertruppe an und reist durch das Land. Sie erhält den Aspekt "Zigeuner" und Fertigungsstände in Dolch, Ausflüchte, Taschendiebstahl und Heilen

- Kräuterkundige (Ordentlich)
- Zigeunerin (Ordentlich)

Dolch	xx
Heilen	xx
Kräuterkunde	x
Aufmerksamkeit	x
Ausflüchte	x
Taschendiebstahl	x

Phase 3

Sie verbringt weiter Zeit mit den Zigeunern und wird zu ihrer Heilerin. Sie erhält einen weiteren Rang im Aspekt "Zigeuner" und Stände in Dolch, Ausflüchte, Schleichen und Verbergen.

- Kräuterkundige (Ordentlich)
- Zigeunerin (Gut)

Dolch	xxx
Heilen	xx
Kräuterkunde	x
Aufmerksamkeit	x
Ausflüchte	xx
Taschendiebstahl	xx
Schleichen	x
Verbergen	x

Phase 4

Nachdem sie die Truppe verlassen hat, steuert sie die nächste große Stadt an um Diebin zu werden. Sie tritt in die Diebesgilde ein und erhält die Gilde als Aspekt. An Fertigungsständen kommen Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Ausflüchte und Verbergen dazu.

- Kräuterkundige (Ordentlich)
- Zigeunerin (Gut)
- Diebesgilde (Ordentlich)

Dolch	xxx
Heilen	xx
Kräuterkunde	x
Aufmerksamkeit	x
Ausflüchte	xxx
Taschendiebstahl	xx
Schleichen	x
Verbergen	xx
Schlösser öffnen	x

Phase 5

Weil Sybil die Beute eines großen Fischzuges nicht mit der Gilde teilen wollte, wird sie von der Gilde ausgeschlossen und ein Kopfgeld wird auf sie ausgesetzt. Es ergibt sich der Aspekt "Gejagt" und Fertigränge in Dolch, Verbergen, Aufmerksamkeit und Gassenwissen.

- Kräuterkundige (Ordentlich)
- Zigeunerin (Gut)
- Diebesgilde (Ordentlich)
- Gejagt (Ordentlich)

Dolch	xxxx
Heilen	xx
Kräuterkunde	x
Aufmerksamkeit	xx
Ausflüchte	xxx
Taschendiebstahl	xx
Schleichen	x
Verbergen	xxx
Schlösser öffnen	x
Gassenwissen	x

Schicksalspunkte

Der Spielleiter gibt Sybil 2 Schicksalspunkte für den Spielstart.

Der Charakter

Aspekte

Kräuterkundige	<input type="checkbox"/>
Zigeunerin	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Diebesgilde	<input type="checkbox"/>
Gejagt	<input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Dolch	Großartig
Ausflüchte	Gut
Verbergen	Gut
Heilen	Ordentlich
Aufmerksamkeit	Ordentlich
Taschendiebstahl	Ordentlich
Kräuterkunde	Durchschnittlich
Schleichen	Durchschnittlich
Schlösser öffnen	Durchschnittlich
Gassenwissen	Durchschnittlich



3. Mechanismen

Proben

Wenn ein Charakter in FATE vor einer Aufgabe steht kann der Spielleiter eine Probe verlangen. Er muß dann einige Entscheidungen für den Ablauf der Probe treffen. Der einfachste und wohl auch häufigste Weg ist die statische Probe.

Statische Probe

Für eine statische Probe setzt der Spielleiter eine feste Schwierigkeit fest, der Spieler wählt dann eine passende Fertigkeit, würfelt und vergleicht sein Ergebnis mit dieser Schwierigkeit. Für simple Aufgaben reicht es, wenn der Spieler die Schwierigkeit erreicht oder übertrifft.

Das reicht in den Situation aus, in denen es nur um "geschafft" oder "nicht geschafft" geht. Aber in andere Situationen wird die Frage wichtig, wie gut eine Aufgabe bewältigt wurde. Dann wird erst einmal genau wie oben verfahren, zusätzlich wird die Differenz zwischen der Schwierigkeit und dem Probenergebnis ermittelt. Diese Differenz wird Erfolgsgrad (EG) genannt, wenn der Charakter Erfolg hatte, bei einem Fehlschlag heißt die Differenz Mißerfolgsgrad (MEG). Da es für einen Erfolg ausreicht, die Schwierigkeit genau zu erreichen, kann es einen Erfolgsgrad von 0 geben.

Als einfache Regel gilt: Je höher der Erfolgsgrad, desto besser ist die Aufgabe gelöst. Die genauen Auswirkungen hängen von der jeweiligen Situation ab, hier sind ein paar Anhaltspunkte.

Informationsbeschaffung

Jeder Punkt beim EG ergibt einen weiteren Fakt.

Körperliche Aktivitäten

Ein höherer EG bedeutet, daß die Aufgabe schneller oder eleganter gelöst wurde.

Soziale Situationen

Ein höherer EG erlaubt einen tieferen und/oder länger anhaltenden Eindruck.

Generell gilt für den EG die folgende Tabelle

EG	Grad	Umfang	Dauer
0	Minimal	Minimal	Ein Moment
1	Kompetent	Gering	Kurzfristig
2	Solide	Moderat	Eine Szene
3	Signifikant	Groß	Eine Session
4	Perfekt	Überwältigend	Langfristig



Sir Eric

Ritter

Edelmut

Beispiel: Eine einfache, statische Probe

Finn versucht, einigen Stadtwachen zu entkommen. Der Spielleiter erzählt dem Spieler, daß Hindernisse auf der Straße liegen und fordert eine Ordentliche Probe auf Springen, um ohne Zeitverlust das Hindernis zu überwinden. Finn ist Gut in Springen, und der Spieler würfelt eine -1, was aus Gut Ordentlich macht. Das reicht gerade so aus um das Hindernis zu überwinden.

Beispiel: Schnell, wo kann ich mich verstecken?

Jeremy ist auf der Flucht vor einer Vampirgang. Glücklicherweise kennt er sich in diesem Teil der Stadt besser aus als die Blutsauger, er hat Gute Ortskenntnis. Der Spieler fragt den Spielleiter, ob Jeremy ein gutes Versteck in der Nähe kennt.

Der Spielleiter entscheidet, daß eine statische Probe durchgeführt wird. Er setzt die Schwierigkeit auf Ordentlich fest: Es ist Durchschnittlich schwer, einen bestimmten Ort zu finden, und das spezielle Kriterium (ein gutes Versteck) hebt die Schwierigkeit auf Ordentlich. Der Spieler würfelt...

Wenn er ein Ordentliches Ergebnis schafft, erhält er einen EG von 0 und hat minimalen Erfolg: Er kennt ein gutes Versteck, aber es ist etwas weiter weg und er kennt nicht den genauen Weg.

Bei einem Guten Erfolg (EG 1) könnte der Spielleiter ihm zusätzliches Wissen zugestehen: einen kurzen Weg zum Versteck.

Bei einem Großartigen Erfolg (EG 2) ist eine weitere Information mit dabei: eine noch schnellere Abkürzung z.B.

Optionen: Wettkampf

Während die meisten Konflikte zwischen Charakteren dynamisch sind (siehe unten), kann es eine gute Idee sein, bei einem Wettkampf, bei dem beide unabhängig voneinander dasselbe tun, eine feste Schwierigkeit anzusetzen. Der EG entscheidet dann darüber, wer gewinnt, bei Gleichstand gewinnt der Charakter mit dem höheren Fertigkeitswert.

Beispiel: Wer zahlt die nächste Runde (Statischer Wettkampf)

Finn und Cyrus wollen mit einem Dartspiel darüber entscheiden, wer die nächste Runde zahlen muß. Finn ist Gut im Umgang mit Wurf Waffen, Cyrus nur Ordentlich. Die Schwierigkeit, das Dartboard zu treffen, ist Durchschnittlich. Finn's Spieler würfelt und erhält **+**, **0**, **0**, **-**, damit erreicht er ein Gutes Ergebnis (EG 2), aber Cyrus' Spieler schafft **+**, **+**, **0**, **+** und damit ein Herausragendes Ergebnis (EG 4). Cyrus gewinnt, und in der Beschreibung der Szene wirft Finn zwar konstant gut, aber Cyrus schafft es dreimal hintereinander ins Schwarze zu treffen. Es sieht so aus als ob Finn die nächste Runde zahlen müßte.

Statische erweiterte Proben

Während eine einfache Probe mit einem einzelnen Wurf ausgeführt werden kann, dauert eine erweiterte Probe länger, normalerweise werden mehrere Würfe gebraucht um einen (normalerweise recht hohen) EG zu erreichen. Dafür werden die Erfolge in einem Stufensystem notiert, da z.B. so aussehen könnte:

EG	Grad	Erfolge	Auswirkung
0	Minimal	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<i>Hier kann der Spielleiter die für die jeweilige Situation passende Auswirkungen notieren, die die einzelnen Stufen mit sich bringen.</i>
1	Kompetent	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	Solide	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	Signifikant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4	Komplett	<input type="checkbox"/>	

Jedes mal, wenn eine Probe gelingt wird ein Kästchen des entsprechenden EGs angekreuzt. Sind alle Kästchen einer Stufe markiert, wird ein weiterer Erfolg auf die nächste freie Stufe übertragen. Damit ist es möglich mit genug geringeren, über die Zeit angesammelten Erfolgen eine umfangreiche und komplizierte Aufgabe zu meistern.

Erweitere Proben anpassen

Dieses System kann dazu benutzt werden, wenn ein Charakter eine Waffe aus Seife schnitzt, aber auch wenn Gesichter in den Mount Rushmore gemeißelt werden sollen. Ganz offensichtlich können die Anforderungen für verschiedene Aufgaben stark voneinander abweichen. Eine erweiterte Probe ist aus fünf Teilen aufgebaut: *Schwierigkeit, Umfang, Fragilität, Frequenz* und *Erholung*.

Schwierigkeit wird vom Spielleiter festgelegt. Und obwohl sie ziemlich hoch sein kann, muß das nicht immer so sein. Manche Aufgaben sind nicht sehr schwer, dafür aber eher zeitaufwendig.

Umfang spiegelt sich in der Anzahl und der Verteilung der Kästchen wieder. Die oben angegebene Verteilung ist der Standard, einfacherer Aufgaben können weniger Kästchen, umfangreichere sehr viel mehr haben. Die Kästchen müssen auch nicht gleichmäßig verteilt sein, die Verteilung kann z.B. einer normalen oder auch einer umgekehrten Pyramide gleichen. Ungleiche Verteilung kann besonders dann angebracht sein, wenn Zwischenergebnisse möglich sind. Ein Spielleiter kann z.B. eine erweiterte Probe für Gerüchte in einer Stadt konstruieren. So könnte es z.B. viele Kästchen bei Solide und bei Signifikant geben, und jedes Kästchen steht für ein bestimmtes Gerücht.

Fragilität ist ein Maß dafür wie sich Fehlschläge auswirken. Nicht alle Aufgaben sind fragil, aber bei den meisten Aufgaben gibt es zumindest bei einem MEG von 3 oder mehr Probleme, bei manchen sogar schon vorher. Meist bedeutet das, daß Erfolge negiert werden. Normalerweise negiert ein MEG einen EG derselben Stufe. (Sollte dort keiner sein, geht man zurück bis ein Erfolg gefunden und negiert wurde.) Bei Aufgaben mit noch höherer Fragilität könnte ein Fehlschlag den höchsten Erfolg oder sogar alle Erfolge wegnehmen, im schlimmsten Fall könnte ein Fehlschlag die gesamte Aufgabe scheitern lassen. Alternativ könnte ein Fehlschlag den Erfolg nicht direkt beeinflussen, sondern andere Ereignisse auslösen.

Frequenz bestimmt die Dauer der Aufgabe, dieser Wert legt fest, in welchen Abständen die Proben erfolgen.

Erholung regelt, wie lange es dauert, bis sich die Erfolge wieder abbauen, wenn die Aufgabe unterbrochen wird.

Beispiel: Stadtgespräch

Der Spielleiter hat einige Gerüchte für die Straßen von Alverado ausgearbeitet, und er verbindet sie mit einer erweiterten Probe. Er setzt die Schwierigkeit auf Gut. Insgesamt hat er 10 Gerüchte plus einem Geheimnis. Im Stufensystem gibt es die meisten Kästchen bei Solide und Signifikant, und jedes Kästchen entspricht einem Gerücht. Was Fragilität angeht: ein Fehlschlag kann das Stufensystem nicht beeinflussen, es können schließlich keine Information weggenommen werden, von denen die Charaktere bereits wissen. Statt dessen beschließt er, daß die Charaktere bei einem MEG von 3 oder höher jemanden auf die Füße getreten sind und ihnen irgendwelche Schläger auf den Hals hetzt. Dann setzt er die Frequenz fest: pro Tag auf der Straße darf ein Wurf durchgeführt werden. Allerdings werden Neuigkeiten schnell alt: für jede Woche, in der die SCs nicht auf die Jagt nach Erfolgen gehen, wird ein Kästchen wieder frei.

EG	Grad	Erfolge	Auswirkung
0	Minimal	<input type="checkbox"/>	
1	Kompetent	<input type="checkbox"/>	
2	Solide	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Zweifelhaftes Gerücht
3	Signifikant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Nützliches Gerücht
4	Komplett	<input type="checkbox"/>	Geheimnis (Plot Hook)

Fragilität: Bei einem MEG von 3+ werden die Charaktere angegriffen

Frequenz: 1 pro Tag

Erholung: 1 Kästchen pro Woche

Beispiel: Nachforschungen

Eine Gruppe von Magierlehrlingen muß einen möglichst effektiven Zauber gegen einen dunklen Magier finden, der ihren Mentor eingekerkert hat.

Der Spielleiter setzt die Schwierigkeit für das Finden des Spruchs auf Großartig. Er legt fest, daß, wenn die Lehrlinge zusammenarbeiten, sie in der Lage sein sollten, den Spruch zu finden, ihn zu übersetzen, alle notwendigen Ingredienzien zu besorgen und ihn schlußendlich zu zaubern. Das hört sich wie eine erweiterte statisches Probe an - die Lehrlinge würfeln immer wieder mit Nachforschungen gegen Großartig, und ihre Erfolge sammeln sich über die Zeit an, bis sie ihr Ziel erreicht haben. Der Spielleiter setzt die Stufe Signifikant als Ziel fest. Er entscheidet sich außerdem dafür daß sich Teamwork schnell auszahlen soll, da Teamwork ein wichtiges Thema ihres Spiels ist. Deswegen gibt es nur ein Kästchen pro Stufe.

Zusammengefaßt sieht das so aus:

EG	Grad	Erfolge
0	Minimal	<input type="checkbox"/>
1	Kompetent	<input type="checkbox"/>
2	Solide	<input type="checkbox"/>
3	Signifikant (Ziel)	<input type="checkbox"/>

Jeder Spieler würfelt, und der Spielleiter markiert die Kästchen auf der Tabelle entsprechend der Ergebnisse. In nur wenigen Stunden haben es die Lehrlinge geschafft das Geheimnis von Grynok's mächtigem Speer zu enträtseln. Jetzt können sie nur hoffen, daß das ausreicht war.

Erweiterte Proben sind gut geeignet, wenn es um schwierige Aufgaben geht, und nicht so gut für Aufgaben, die eher umfangreich als schwer sind. Sie sind dafür ausgelegt, daß sich der SC nach und nach an eine Lösung herantasten kann und so auch ein sehr hochgestecktes Ziel erreicht wird. Allerdings sind sie eher ungeeignet für Aufgaben, bei denen es mehr um Wiederholung von Teilaufgaben und Konsistenz geht, z.B. der Bau eines Hauses. Für solche Aufgaben ist eine Reihe von statischen Proben eher geeignet. In dem Fall werden einfach die Erfolge gezählt bis eine bestimmte Anzahl erreicht ist, wobei besonders hohe EG einen Bonus geben könnten.

Das Problem dieser Methode ist, daß sie sehr schnell langweilig wird, besonders wenn viele Würfe erforderlich sind. Der Spielleiter sollte deshalb darauf achten, die Abstände zwischen den Proben so groß wie möglich zu halten um exzessives Würfeln zu vermeiden.

Beispiel: Ein Dach über dem Kopf

Dan möchte eine Hütte bauen. Er hat bereits alles, was er braucht: Pläne, Ausrüstung und Material, und nun ist es nur noch eine Frage der Zeit. Der Spielleiter legt fest, daß das Bauen einer Hütte eine Aufgabe für Profis ist und legt die Schwierigkeit auf Gut fest. Glücklicherweise ist Dan ein Großartiger Handwerker. Der Spielleiter beschließt, daß der Bau 8 Wochen dauern wird, wenn alle gut geht. Der Spieler macht für jede Woche eine Probe, wenn die Probe gelingt, wird ein Tag von der Gesamtbauzeit abgezogen, bei einem Fehlschlag braucht Dan einen Tag länger, und dazu ist die Arbeit der Woche noch umsonst gewesen.

Dynamische Proben

Während statische Proben gut für Situationen geeignet sind, in denen ein Charakter keinen direkten Gegner hat, kommt es immer wieder vor, daß ein Konflikt zwischen zwei Charakteren ausgetragen wird. In diesem Fall wird für beide Seiten gewürfelt und dann die Ergebnisse der beiden Proben verglichen.

Einfache dynamische Probe

Wie bei einer statischen Probe kann es auch bei einer dynamischen Probe zu Situationen kommen, in denen es nur wichtig ist, wer gewinnt. Manchmal ist allerdings der Erfolgsgrad entscheidend, und in diesem Fall wird das Ergebnis anhand der Tabelle bestimmt.

EG	Grad	Umfang	Dauer
0	Minimal	Minimal	Ein Moment
1	Kompetent	Gering	Kurzfristig
2-4	Solide	Moderat	Eine Szene
5-6	Signifikant	Groß	Eine Session
7+	Perfekt	Überwältigend	Langfristig

Aufmerksame Leser werden sicher feststellen, daß diese Tabelle der Tabelle für die statischen Proben sehr ähnlich ist. Der einzige Unterschied sind die Zahlen für den EG.

Woher kommt der Unterschied?

Eines der Schlüsselemente von FUDGE ist, daß es wegen der Zentrierung der Würfelergebnisse um die Null im Prinzip egal ist, ob der Spielleiter oder der Spieler würfelt. Wichtig ist nur die Anzahl der Würfel. Wenn der Spielleiter und der Spieler würfeln, hat jeder einen möglichen Bereich von -4 bis +4, daraus ergibt sich für beide ein Bereich von -8 bis +8.

Das bedeutet ganz praktisch, daß es einen viel bereiten Bereich für das Ergebnis gibt, wenn beide Seiten würfeln. So wie der Bereich verdoppelt wurde, wurde auch der EG in der Tabelle verdoppelt, zumindest in der Theorie. Normalerweise müßte es auf jeder bis auf der ersten Stufe 2 Werte geben (0, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Wir haben allerdings den Bereich "Solide" vergrößert, bei den Testspielen hat sich gezeigt, daß es so bedeutend besser läuft. Ein solides Ergebnis ist gewissermaßen das durchschnittliche Ergebnis, und diesen Bereich auszuweiten macht deswegen durchaus Sinn. Um ganz ehrlich zu sein, zuerst gab es das dynamische Stufensystem, und wir haben dann die Werte für die statischen Proben halbiert.

Wie so vieles ist es eine Frage des Geschmacks. Spielleiter mit einer Vorliebe für Symmetrie können ohne weiteres zu der "graden" Verteilung zurückkehren.

Beispiel: Eine einfache dynamische Probe

Finn, (Guter Läufer) und eine wütende Wache (Durchschnittlicher Läufer) rennen auf dieselbe Tür zu. Für beide wird gewürfelt, Finn's Spieler erhält **+**, **+**, **+**, **+** und damit ein Ordentliches Ergebnis, während der Spielleiter **+**, **+**, **+**, **+** erhält. Damit hat die Wache ein Durchschnittliches Ergebnis, Finn ist also schneller durch die Tür.

Erweiterte dynamische Probe

Erweiterte dynamische Proben sind den erweiterten statischen Proben sehr ähnlich. Die Überlegungen für eine erweiterte statische Probe (Schwierigkeit, Komplexität, Fragilität, Frequenz und Erholung) gelten auch für das dynamische Gegenstück. Der einzige Unterschied sind die neuen Werte für den EG.

Beispiel: Das Schachspiel

Die zwei Schachspieler Louis und Ferdinand stehen vor einem wichtigen Schachspiel, das wegen einer riskanten Wette der Königin das weitere Schicksal der Nation bestimmen kann.

Der Spielleiter möchte die Spannung für das Match erhöhen und erstellt für beide Spieler identische Tabelle für eine erweiterte Probe, die jeweils den Fortlauf der Partie symbolisieren.

EG	Grad	Erfolge	Geschlagen Figur
0	Minimal	□□□□□□□□	Bauer
1	Gering	□□□□	Pferd oder Läufer (-1 auf den nächsten Wurf)
2-4	Moderat	□□	Turm (-1 für den Rest des Spiels)
5-6	Groß	□	Königin (-1 für den Rest des Spiels)
7+	Überwältigend	□	König (Schachmatt)

Fragilität: keine

Frequenz: Jeder Wurf gibt einige Minuten des Spiels wieder, er umfaßt einige Züge

Erholung: keine

Eine Probe umfaßt nicht einen einzelnen Zug sondern einen signifikanten Moment im Spiel, der durch mehrere Züge vorbereitet wurde. Außerdem hat der Spielleiter festgelegt, daß der Spieler einem Malus von -1 erhält, wenn das höchste markierte Kästchen ein Moderater Erfolg ist. Bei einem Großen Erfolg erhöht sich der Malus auf -2. Zusätzlich erhält der Verlierer der jeweiligen Probe eine -1 auf den nächsten Wurf, wenn ein Geringer Erfolg erzielt wurde.

Das Spiel

Nach der ersten Probe hat Louis einen Moderaten Erfolg (EG 2), er hat also einen Turm geschlagen. Damit hat Ferdinand einen ganz schlechten Start erwischt, er hat für den Rest des Spiels einen Malus von -1.

Bei der nächsten Probe schlägt Ferdinand Louis mit einem Punkt Differenz. Durch den Verlust seiner Figur hat Louis -1 auf den nächsten Wurf.

Danach gibt es ein Unentschieden. Die beiden haben jeweils einen Bauern verloren, aber sich keinen echten Vorteil erspielen können.

In der nächsten Probe würfelt Louis, dessen Malus nur für die letzte Probe galt, extrem gut, während Ferdinand ein Ergebnis im Mittelfeld erreicht: Louis schlägt Ferdinand mit einem EG von 5, dessen Königin ist aus dem Spiel und sein Malus steigt auf -2.

Bei der letzten Probe erhält Louis durch Glück und Dank des Malus von Ferdinand erneut einen EG von 5. Da aber dort kein Kästchen mehr frei ist, wird das nächste Kästchen angekreuzt: ein Überwältigender Erfolg und damit Schachmatt. Louis gewinnt.

Beispiel: Was ist In, was ist Out?

Zwei Höflinge, Hiram und Gustav, wollen die Aufmerksamkeit des König für ihr Anliegen gewinnen. Beide haben ihre Hausaufgaben gemacht, sie wissen, daß der König sich leicht von Mode und stilvollen Auftreten ablenken läßt. Von daher bereiten sie sich beide entsprechend vor.

Dies ist eine "Entweder/Oder"-Situation, also entscheidet sich der Spielleiter dafür, eine normale Probe zu verlangen, beide Höflinge machen einen aktiven Versuch, also ist es eine dynamische Probe.

Jeder Spieler macht eine Probe auf die Fertigkeit Mode. Für Hiram ergibt sich ein Ordentliches Ergebnis, während Gustav auf ein Hervorragendes Ergebnis kommt. Er schafft es ohne Probleme die Aufmerksamkeit des Königs auf sich zu ziehen, er muß nicht lange auf seine Audienz warten.



Gregor der Bär

Söldner

Aufbrausen

Erweiterte dynamische Proben können für so gut wie jeden Wettstreit benutzt werden, von einem Rennen über eine Debatte bis hin zum Schwertkampf.

Sie sind auch für Situationen geeignet, in denen sich ein Charakter einer Aufgabe stellt, die von zufälligen Einflüssen abhängig ist. In diesen Situationen würfelt der Spielleiter, um für eine variable Schwierigkeit zu sorgen. Dies kann auch als dynamische Probe gesehen werden, obwohl der Charakter keinen direkten Gegner hat.

Zusammenfassung

Jede Probe wird eine der vier hier aufgeführten Typen sein. Bei Statischen Probe gibt es keinen Gegner, es wird nur für einen Charakter gewürfelt, bei dynamischen Proben kämpfen zwei Charaktere gegeneinander, es gibt zwei Würfe. Bei normale Proben wird nur einmal gewürfelt, erweiterte Proben verlangen mehrere Würfe.

	Statisch	Dynamisch
Normale Probe	Nur ein Spieler würfelt, nur ein Wurf	Mehrere Spieler würfeln, nur ein Wurf
Erweiterte Probe	Nur ein Spieler würfelt, mehrere Würfe	Mehrere Spieler würfeln, mehrere Würfe

Designers Note: Spaß mit Terminologie

Eine der größten Anmaßungen von Spielerdesigners ist es, neue Terminologien zu erfinden, nur um sich von anderen Spielen zu unterscheiden. Wir haben ehrlich versucht, daß zu vermeiden, und die Begriffe "Statisch" und "Dynamisch" mögen einigen Lesern seltsam vorkommen. In anderen Systemen gibt es z.B. die Bezeichnung "gegen Widerstand" für "dynamisch", aber wir haben uns für diese Bezeichnungen entschieden, weil sie akkurater sind und außerdem besser klingen.

Schwierigkeiten festlegen

Die folgenden Richtlinien können von Spielleitern genutzt werden um Schwierigkeiten festzulegen. Wichtig ist: für viele Aufgaben ist die Schwierigkeit erst der Anfang. Entscheidene Aufgaben können auch als erweiterte Proben dargestellt werden und brauchen von daher meist mehr als einen Erfolg.

Die Grundlage für diese Schwierigkeiten ist die Annahme, daß ein Hervorragender Wert so ziemlich das Beste ist, was ein normaler Mensch erreichen kann. Alles darüber ist der Stoff für Epen und Legenden. (Wer hätte das gedacht?). Das gilt allerdings nicht für jedes Spiel, die Schwierigkeit muß dann entsprechend angepaßt werden.

Routineaufgaben(Schlecht): Diese Aufgaben erfordern normalerweise keine Probe. Sie sollten von jedem mit auch nur der leisesten Ahnung und der pysischen Kapazität dafür durchführbar sein.

Beispiele: Ein Auto starten, ein Gerät einschalten, eine Leiter hochklettern, in ein einen Swimming Pool gehen, Überschriften in der Zeitung lesen, Mikrowellenpopcorn machen.

Einfache Aufgaben (Mäßig): Das ist die Schwierigkeit für die meisten Aufgaben, die ein durchschnittlicher Mensch tagtäglich routinemäßig erledigt. Sofern der Charakter halbwegs kompetent ist, sollten solche Aufgaben ohne Probleme machbar sein.

Beispiele: Ein Auto im Regen fahren, etwas mit Google oder einem Nachschlagewerk herausfinden, ein verknotetes Seil hochklettern, einen Sonnenbrand behandeln, ein Instrument gut genug spielen um nicht die Katze zu erschrecken, einen Ball fangen, einen Geschäftsbrief schreiben, auf ein Pferd steigen, von einem Im-Brett ins Wasser springen, kochen nach Rezept, eine Waffe laden, ein Lagerfeuer anzünden.

Normale Aufgaben (Durchschnittlich): Das sind die Aufgaben, die für einen Durchschnittsmenschen herausfordernd sind, die aber regelmäßig von Experten und Profis gemeistert werden. Jemand, der nur über Basiswissen verfügt, kann eine solche Aufgabe unter Umständen bewältigen, kann das aber sich nicht regelmäßig wiederholen.

Beispiele: Eine obskure Information in einer Bücherei recherchieren, eine grobe Steinwand hochklettern, Linux installieren, jonglieren mit vier Bällen, ein Instrument in einem Spielmannszug spielen, einen Ertrinkenden in ruhigem Wasser retten, einen gebrochenen Arm verbinden, einen Brunnen ausschachten, ein Tier häuten, ein Kleid nähen, ohne Rezept kochen.

Fordernde Aufgaben (Ordentlich): Diese Aufgaben sind für jemanden mit nur grundlegendem Training nicht oder nur sehr schwer zu bewältigen. Diese Aufgaben sind so herausfordernd, daß man sie normalerweise nicht ohne Sorgfalt und Vorbereitung angeht.

Beispiele: Einfache Chirurgie, einen Automotor restaurieren, eine Klippe erklimmen, Jonglieren mit Messern, ein Haus bauen, ein kleines Flugzeug fliegen.



Bill O'Hara

- Revolverheld
- Reputation
- Schmerzunempfindlich

Schwierige Aufgabe (Gut): Selbst geschulte Experten zögern bei einer solchen Aufgabe, und es ist gut möglich, daß eine Mensch eine Aufgabe mit dieser Schwierigkeit in seinem ganzen Leben nicht bewältigen muß. Die Fähigkeit eine solche Aufgaben angehen zu können ist ein Zeichen von viel Training, viel Talent oder von beidem.

Beispiele: Einen Kampffjet fliegen, Operation am offenen Herzen, eine Häuserwand hochklettern, in einem guten Restaurant kochen, eine Geschäftsgebäude entwerfen.

Extrem schwere Aufgabe (Großartig): Nur die Besten sollten sich an einer solchen Aufgabe versuchen. Es gibt nur wenige Menschen, die solche Herausforderungen regelmäßig bestehen können.

Beispiele: Gleichzeitige Verpflanzung mehrerer Organe, den Mount Everest besteigen, Solomusiker in einem weltweit renommierten Orchester, eine neue Programmiersprache entwickeln, für eines der weltbesten Restaurants kochen, Jackie Chan sein.

Fast unmögliche Aufgabe: Ab dieser Stufe ist es möglich, Dinge zu tun, die schon fast außerhalb der Grenzen der menschlichen Leistungsfähigkeit liegen.

Beispiele: einen vollkommen neuen Zweig der Wissenschaft begründen und erforschen, ein Meisterwerk komponieren.

Übersicht über die Schwierigkeiten

Schwierigkeit	Klettern	Medizin	Auto fahren	Überleben
Einfach (Mäßig)	Leiter	Schnitt verbinden	Bei schönem Wetter	Lagerfeuer errichten
Normal (Durchschnittlich)	Seil mit Knoten	Eine Spritze geben	Bei Regen	Schutz gegen Regen bauen
Fordernd (Ordentlich)	Steinwand mit Handgriffen	Einen tiefen Schnitt nähen	Im Sturm	Trinkwasser im Wald finden
Schwierig (Gut)	Steinwand mit Halt für die Finger	Eine tiefe Wunde chirurgisch behandeln	Im Sturm mit Vollgas	Trinkwasser in der Wüste finden
Extrem Schwierig (Großartig)	Klippe	Innere Organe chirurgisch behandeln	Rennwagen fahren	Ohne Vorräte eine Woche in der Wüste überleben
Fast unmöglich (Hervorragend)	Klippe im Regen	Einen abgetrennten Arm wieder annähen	Stuntfahren	Unter Wölfen leben

Schwierigkeiten mit den Schwierigkeiten

Im Großen und Ganzen ist das Festlegen der Schwierigkeit eher Kunst als Wissenschaft. Es ist zwar möglich, Richtlinien für die Schwierigkeiten anzugeben, aber jeder Spielleiter wird sich früher oder später in einer Situation befinden, in der er nur noch ungefähr abschätzen kann. Oft ist man versucht, in solchen Momenten zum Regelwerk zu greifen und einige Minuten nach passenden Regeln zu suchen. **Tu es nicht!** Wir haben dies Regelwerk geschrieben, und wir können dir versichern, daß es diese Regel nicht enthält. Also: auf die eigene Intuition vertrauen und nach besten Wissen und Gewissen abschätzen.

Alternativ kann man folgenden Trick verwenden: Im Zweifel nimmt man den Fertigkeitswert des Charakters als Anhaltspunkt. Wenn du die Stufe der Fertigkeit kennst kannst du den Grad der Herausforderung leicht festlegen. Für eine simple Aufgabe nimmst du den besten entsprechenden Fertigkeitswert in der Gruppe und gehst ein oder zwei Stufen nach unten, wenn die Gruppe mehr gefordert werden soll, gehst du einen oder zwei Stufen nach oben.

Ein letzter Trick: Laß die Spieler einfach würfeln. Wenn sie besonders gut oder schlecht würfeln, sparst du dir lange Überlegungen, wie hoch die Schwierigkeit denn jetzt genau sein sollte.

4. Aspekte

Aspekte repräsentieren die Elemente eines Charakters, die nicht mit Fertigkeiten abgedeckt sind. Das umfaßt so etwas wie Vorteile, Nachteile, Kontakte oder sogar Attribute.

Die genaue Art der Aspekte hängt vom Geschmack der Spieler ab. Aspekte in ihrer einfachsten Form sind eine andere Art von Attributen. Wenn ihre Möglichkeiten voll ausgeschöpft werden, können sie die Verbindung des Charakters zur Spielwelt in einer Art und Weise ausdrücken, die direkte Auswirkungen im Spiel hat.

Beispiel: einige Aspekte

Pflichtbewußt
Selbstzerrstörerisch
Stark
Schwach
Tirrinelli Fechtschule
Ritter
Bob, der sprechende Schädel



Korathep

- Untot
- Stark
- Fluch der Mumie

Aspekte benutzen

Aspekte können auf verschiedenen Arten genutzt werden. Die häufigste ist es, einen Wurf zu wiederholen. Nachdem ein Charakter eine Probe durchgeführt hat, die zum Aspekt paßt (z.B. Lanzenkampf beim Aspekt Ritter, oder Schwertkampf mit dem Aspekt Stark) beschreibt der Spieler, wie der Aspekt seinem Charakter hilft, markiert ein Kästchen bei seinem Aspekt und kann sich ein der beiden folgenden Optionen aussuchen:

1. Der Wurf wird komplett wiederholt.
2. Ein einzelnen Würfel wird verändert, er zeigt dann ein **+**.

Damit reicht meist ein Einsatz eines Aspekts, um einen echt schlechten Wurf auszugleichen, aber es können mehrere Wiederholungen nötig sein um eine richtig gutes Ergebnis zu erhalten. Das ist durchaus beabsichtigt - wenn ein Spieler jede Wiederholung erklären kann, wird es eine ziemlich dramatische Probe.

Wenn eine Wiederholung des Wurfes gewählt hast, muß der Spieler mit dem neuen Ergebnis leben, es sei denn, er aktiviert den Aspekt erneut und wählt eine erneute Wiederholung des Wurfes.

Dieser Gebrauch eines Aspektes wird als positive Aktivierung bezeichnet.

Beispiel: Würfe wiederholen

Cyrus befindet sich in einer Kneipenschlägerei. Der Spieler würfelt **-, -, -, -**, d.h. -3. Da er die Flasche, die in seine Richtung fliegt, nicht unbedingt ins Gesicht bekommen möchte, markiert der Spieler ein Kästchen seines Aspekts Schläger. Er würfelt erneut und erhält **-, -, +**, d.h. -1. Besser, aber immer noch nicht gut genug - sein Gegner kannte den drecki- gen Trick schon, den er abziehen wollte. Der Spieler markiert das zweite Kästchen des Aspekts, Cyrus wirft einen Stuhl um seinen Gegner abzulenken. Der Spieler ändert einen Würfel von **-** zu **+**, damit hat er **+, -, -, +**, also +1. Das reicht um den Gegner zu erwischen.

Anmerkung: Aspekte und das alternative Würfelsystem

Wenn das oben vorgestellte alternative Würfelsystem benutzt wird, kann eine Möglichkeit der Aspekte (ein Würfel zu einem **+** ändern) ganz offensichtlich eingesetzt werden. Statt dessen bietet es sich an, einen Bonus von +1 oder +2, je nach Genre, zu geben. Dabei sollte +4 also absolute Obergrenze für das Würfelergebnis festgelegt werden, davon sollte nur in cineastischen Spielen abgewichen werden.

Wie mächtig sind Aspekte?

Grundsätzlich sind die Aspekte mächtig, aber rar. Die Möglichkeit, aus einem beliebigen Würfel ein **+** zu machen, ist durchaus ansehnlich und ziemlich gut vorhersehbar. Einige Spielleiter möchten unter Umständen diesen Einfluß reduzieren, entweder aus Gründen der Spielbalance oder weil das Spiel mehr Aspekte als normal hat.

Es gibt mehrere Optionen, wie dies Ziel erreicht werden kann, Generell empfehlen wir, die Option 1 (den kompletten Wurf wiederholen) so zu lassen wie sie ist und Option 2 (einen Würfel zu **+** ändern) durch eine der folgenden zu ersetzen.

1. Ein einzelnes **-** zu einem **+** ändern. (Eine populäre Option, besonders für weniger cineastische Spiele.)
2. Ein einzelnes **0** zu einem **+** ändern.
3. Einen einzelnen Würfel um eine Stufe erhöhen, aus **-** wird also **0**, aus **0** wird **+**.
4. Einen einzelnen Würfel erneut werfen.
5. Nichts. (Es gibt nur Option 1, also die Wiederholung des ganzen Wurfs)

Anmerkung: ...nochmal zum alternativen Würfelsystem...

Dabei gibt es nur drei Optionen:

1. Einen Bonus von +1
2. Einen Bonus von +2
3. Nichts

Auf Dinge wie "einen Würfel erneut werfen" würde ich verzichten, da der Mechanismus nicht so glatt und einfach wie das Original ist und die Auswirkungen extrem schwanken können.

Andere Einsatzmöglichkeiten der Aspekte

Aspekte beinhalten oft einen passiven Bonus, den der Spielleiter im Blick behalten sollte. Ein Charakter mit dem Aspekt Stark ist per Definition stärker als jemand ohne diesen Aspekt, und ein Charakter mit dem Aspekt Langsam bewegt sich eben nicht ganz so schnell. Ganz selten kann es mal nötig werden, eine Probe auf einen Aspekt durchzuführen. Das funktioniert im Prinzip wie eine Probe auf eine Fertigkeit. (Mit dem Unterschied, daß Aspekte auf der Stufe Ordentlich starten und Fertigkeiten bei Durchschnittlich)

Ein Aspekt kann auch aktiviert werden um bestimmte Effekte zu erreichen. In diesen Fällen benutzt der Spieler den Aspekt nicht für eine Probe, sondern um dem Charakter einen anderen Vorteil zu verschaffen. Er könnte z.B. den Aspekt Reich aktivieren, um einen wertvollen Gegenstand zu kaufen, oder einen Aspekt für eine Organisation, um dafür zu sorgen, daß eine Niederlassung dieser Organisation in der Stadt existiert. Dies unterliegt denselben Beschränkungen wie bei den zufälligen Effekten durch den Einsatz von Schicksalspunkte.

Beispiel: Was stinkt hier so?

Eine einem Horrorspiel hat der Verrückte Typ einen Vampir entdeckt, der sich in einer Tankstelle versteckte. Der Spieler markiert ein Kästchen bei Gestank und erklärt, daß alle Charaktere plötzlich bemerken, daß der übliche Fäulnisgeruch von dem nach Benzin überlagert wurde. Der Verrückte Typ zündet sein Feuerzeug und er und der Vampir stehen in Flammen.

Eine andere gängige Einsatzmöglichkeit ist die unfreiwillige Aktivierung. Diese wird vom Spielleiter ausgelöst, wenn er meint, daß die Handlung des Charakters seinen Aspekten entgegenläuft. In diesen Situationen erklärt er, daß er einen bestimmten Aspekt aktiviert (das Kästchen wird noch nicht markiert) und der Spieler hat nun zwei Möglichkeiten: Im Sinne seines Aspekts handeln und Schicksalspunkte in Höhe seines Aspektes kassieren oder die entsprechende Anzahl von Schicksalspunkten zahlen um sich über den Aspekt hinwegzusetzen.

Beispiel: Unfreiwillige Aktivierung

Cyrus steht vor einer Entscheidung. Entweder bleibt er und kämpft gegen die anstürmende Horde oder er springt auf sein Pferd und flieht. Der Spielleiter schätzt die Situation ab und ist der Meinung, daß es eine gute Gelegenheit ist, den Aspekt Selbstzerrstörerisch zu aktivieren. Cyrus hat gleich zwei Stufen in diesem Aspekt, und er hat jetzt zwei Möglichkeiten: er kann 2 Schicksalspunkte bezahlen, gegen seine Natur handelt und fliehen, oder er bleibt und kämpft, in diesem Fall wird er mit 2 Schicksalspunkten vom Spielleiter belohnt.

Nicht alle Situationen sind so dramatisch. Cyrus' Partner Finn hat den Aspekt Dieb auf Stufe 1. Er ist auf einer Party voller reicher Adliger, und es juckt ihm in den Fingern, ein oder zwei Taschen zu leeren. Er kann jetzt einen Schicksalspunkt ausgeben, um der Versuchung zu widerstehen, oder er könnte seiner Natur folgen und einen Schicksalspunkt kassieren (und riskieren, erwischt zu werden.)

Beispiel: Zocken mit Aspekten

Die Stufe des Aspekts kann als Limit für die Belohnung bzw. die Kosten für unfreiwillige Aktivierung genommen werden. Das kann zum Zocken zwischen Spielleiter und Spieler führen, gestartet vom Spielleiter.

Hier ein Beispiel, es geht um den Aspekt Gierig.

Spielleiter: (bietet einen Schicksalspunkt) Das Gold des Gouverneurs liegt vor dir auf dem Tisch. Hier ist ein Schicksalspunkt. Nimm das Gold, du willst es doch.

Spieler: (setzt einen eigenen Schicksalspunkt dagegen) Nein, ich will auf der richtigen Seite des Gesetztes bleiben.

Spielleiter: (erhöht auf 2) Du kannst deine Augen nicht vom Gold abwenden. Deine Gedanken kreisen um deine Spielschulden, um das Kriegspferd, daß du dir kaufen möchtest...

Spieler (geht mit) Ich mag Gold so gerne wie jeder andere, aber ich hasse das Gefängnis mehr als daß ich Gold liebe. Echt. <Wimmer>

Spielleiter: (erhöht auf 3) Ahh, Gold. Schimmerndes Gold. Es fühlt sich so gut an. Niemand wird ein paar Münzen vermissen...

Spieler: (geht wieder mit) Selbst wenn es nicht um den Gouverneur geht, meine Freunde sind hier, und ich würde sie in Schwierigkeiten bringen. Das kann ich nicht machen.



Dr. Rupert Miller

- Wissenschaftler
- Genie
- Wahnsinn

Spielleiter: Mehr geht nicht. OK, ich nehme die Punkte.

Der Spieler zahlt also 3 Schicksalspunkte. Beide, Spielleiter und Spieler, hätten jederzeit nachgeben können und die Punkte nehmen, die der andere geboten hat.

Aspekte wiederauffrischen

Da Aspekte narrative Werkzeuge sind, regenerieren sie grundsätzlich nicht nach dem Zeitrahmen der Spielrealität, sondern nach der realen Zeit am Spieltisch. Sie erneuern sich also bei einer passenden Unterbrechung in der Erzählung, meist zwischen den einzelnen Spielsitzungen. Wenn der Spielleiter es nicht anders festlegt, werden alle Markierungen der Aspekte am Anfang einer Spielsitzung wieder gelöscht.

Wie oft werden Aspekte wiederaufgefrischt?

Normalerweise regenerieren Aspekte zu Beginn einer Spielsitzung, aber das ist nicht die einzige Möglichkeit. Aspekte könnten sich bei folgenden Gelegenheiten erneuern:

- Am Ende einer Szene
- Jeden Tag
- Wenn die SCs sich ausruhen können
- An einem signifikanten Punkt in der Geschichte

Wenn diese Wiederauffrischungsrate verändert wird, hat das Einfluß auf das Spielgefühl. Für ein cineastisches Spiel ist es nützlich, wenn sich die Aspekte oft erneuern. Am besten probierst du aus, welche Option deinem Spielleiter-Stil am ehesten entspricht.

Eins sollte man im Hinterkopf behalten: Je mehr Aspekte die Charaktere haben, desto seltener ist eine Wiederauffrischung nötig. Denn wenn die Charaktere viele Aspekte haben, sind sie nicht so sehr auf die Erneuerung der Aspekte angewiesen.

Aspekte ausbalancieren

Aspekte sind dafür gedacht, daß ein Charakter genau dann seine volle Leistung bringen kann, wenn es darauf ankommt. Je mehr Aspekte ein Charakter hat, desto öfter wird er glänzen können. Das bedeutet natürlich auch, daß wenn die Anzahl, die Nützlichkeit und die Wiederauffrischungsrate verändert wird, der Charakter mehr oder weniger oft sein Bestes genau auf den Punkt geben kann.

Wenn man an dem System der Aspekte drehen will, gibt einige Elemente die verändert werden können. Die drei wichtigsten sind:

1. Die Anzahl der Aspekte, die ein Charakter hat
2. Das Potential der Aspekte
3. Die Wiederauffrischungsrate

Diese Elemente haben einen großen Einfluß auf das Spiel. Allerdings gibt es keine "optimale" Balance zwischen diesen Faktoren, die Regeln hier sollten deshalb lediglich als Richtlinien dienen.

Schicksalspunkte

Schicksalspunkte werden nicht nur zur Unterdrückung der unfreiwilligen Aktivierung von Aspekten angewandt, es gibt es noch andere Möglichkeiten für deren Einsatz. Ein Schicksalspunkt gibt einen Bonus von +1 auf jeden Wurf. Der Schicksalspunkt kann vor oder nach dem Wurf ausgegeben werden, auch noch nachdem ein Aspekt aktiviert wurde. Nur ein Schicksalspunkt darf auf diese Weise ausgegeben werden. Diese ist die einzige Möglichkeit, ein Ergebnis von +5 zu erreichen.

Ein Spieler kann einen Schicksalspunkt auch ausgeben um eingeschränkte narrative Kontrolle über eine Situation zu bekommen. Normalerweise kann er dann seinen Charakter einen nützlichen Gegenstand finden lassen, einen Bekannten des Charakters in einer bestimmten Stadtgegend platzieren, oder ihn genau im richtigen Moment bei einem wichtigen Ereignis ankommen lassen. Effektiv übernimmt er damit für kurze Zeit die Rolle des Spielleiters. Der Spielleiter hat Veto-Recht, wenn er ein Veto einlegt, gilt der Schicksalspunkt als nicht ausgegeben.

Oft hat dieser Einsatz von Schicksalspunkten das Ziel, das Spiel am Laufen zu halten. Es ist eben z.B. passender, ein bestimmtes Werkzeug im Kofferraum zu haben als das Geisterhaus wieder zu verlassen, im Laden das fehlende Teil zu kaufen und dann zurückzufahren. Wenn der Einsatz des Schicksalspunkts dafür sorgt, daß die Spieler Spaß haben ohne irgend etwas an Geschichte kaputtzumachen, sollte der Spielleiter das nach Möglichkeit auch erlauben.

Es ist auch wichtig sich zu überlegen ob das Vorhaben des Spielers Sinn macht. Wenn es das tut und auch sonst keine große Sache ist sollte es nicht nötig sein, einen Schicksalspunkt auszugeben.

Schicksalspunkte können auch benutzt werden um dies Ausgabe einen Schicksalspunkt für einen anderen Charakter ungeschehen zu machen. In diesem Fall werden beide Punkte ausgegeben. Der Spieler, dessen Schicksalspunkt gerade negiert wurde, darf es erneut versuchen und einen Punkt ausgeben. Dies kann wieder mit einem Schicksalspunkt verhindert werden, das Ganze läuft solange wie die Spieler bereit sind, Punkte auszugeben.

Beispiel: Schicksalspunkte und Zufall

Finn flieht vor einem Meuchelmörder, dessen Auftauchen eine Gala unterbrochen hat. Er hat sein einziges Messer verloren, und als er durch einen Gang rennt, hält er Ausschau nach einer Waffe. Der Spielleiter hat jetzt einige Optionen.

- Er hat bereits die Villa als das Heim eines Jägers und Soldaten beschrieben - die Ort von Haus, in der es üblich ist, daß Waffen ausgestellt sind, also kann er Finn einfach eine Waffe finden lassen.
- Er kann Finn zugestehen, nach einiger Zeit eine Waffe zu finden, wenn er ein entsprechendes Ergebnis bei einem Fertigkeitwurf erreicht.
- Finn's Spieler könnte einen Schicksalspunkt ausgeben um einen glücklichen Zufall ins Spiel zu bringen. Finn könnte an einer ausgestellten Waffe vorbeikommen, oder ihm begegnet ein betrunkenener Adliger, dem er ohne Probleme die Waffe abnehmen kann.

Wieviel Macht sollte der Spieler haben?

Einem Spieler die narrative Kontrolle zu geben mag einem Spielleiter, für den diese Idee neu ist, seltsam vorkommen. Deshalb hängt es stark vom Spielleiter ab, wie weit ein Spieler bei der narrativen Kontrolle gehen darf. Spielleiter können diese Option auch ganz ignorieren, aber wir empfehlen nachdrücklich, es zumindest einmal zu versuchen. Selbst so etwas simples wie einem

Spieler zu gestatten, daß er einen Schicksalspunkt ausgeben kann, damit sein Charakter einen bestimmten Gegenstand im Rucksack findet kann für alle Beteiligten eine positive Erfahrung sein. So weit es uns betrifft gibt es keine Grenzen wie weit diese Macht der Schicksalspunkte gehen darf. Es ist möglich, den Spielern mit diesem Mechanismus weitgehende narrative Kontrolle zu geben, ihnen zu erlauben mit Schicksalspunkten Plots und NSCs zu erschaffen und generell die Geschichten komplizierter machen. Wenn sich das für dich gut anhört, probiere es aus - die einzige Einschränkung dafür sollte die sein, daß alle Spaß haben sollen. Wenn Spieler Schicksalspunkte ausgeben und das Spiel dadurch leidet ist es Zeit, diesen Mechanismus etwas herunterzuschrauben.

Zusätzlicher Einsatz für Schicksalspunkte

Schicksalspunkte können als Werkzeug betrachtet werden, mit dem du als Spieler innerhalb bestimmter Grenzen die Geschichte lenken kannst. Wir haben schon darüber gesprochen, daß man sich einen Bonus von +1 beschaffen kann, und wir haben darüber gesprochen, kleinere Dinge im Setting zu verändern. Hier sind noch ein paar andere Ideen, die du im Spiel benutzen kannst.



Bruder Gergorius

- Scholar
- Zweifler

Bonus von +1 ausgegeben hat. Dies geht allerdings nur einmal pro Probe. Wenn einem anderen Charakter +2 fehlt, kannst du +1 beisteuern, fehlenden +1 müssen dann eben von dritter Seite kommen.

- Du kannst einen Schicksalspunkt ausgeben um einen Monolog zu halten. Während dieser Zeit kannst du außer reden nicht anderes unternehmen. Allerdings kannst du auch nicht unterbrochen werden. Mach es kurz und knackig, aber leg dich voll rein. Dies ist Kino. Und ja, die Gegner dürfen das auch machen - wie sonst sollten bevor sie verschwinden noch ihre Abschiedsdrohungen loswerden, ohne daß ihnen die Helden auf die Zehen treten? Dieser Effekt wirkt nur für ein paar Sätze, solange allerdings ist der Rest der Anwesenden ruhig und wartet ab.
- Für zwei Schicksalspunkte kannst du einem anderen Charakter einen Bonus von +1 geben, auch wenn der Spieler diese Charakters bereits einen Schicksalspunkt für einen Bonus von +1 ausgegeben hat. Dies geht allerdings nur einmal pro Probe. Wenn einem anderen Charakter +2 fehlt, kannst du +1 beisteuern, fehlenden +1 müssen dann eben von dritter Seite kommen.
- Im Kampf kannst du mit einem Schicksalspunkt deinen Charakter den Platz mit einem anderen Charakteren tauschen lassen, auch wenn du noch nicht an der Reihe bist. Allerdings muß der Tausch zumindest halbwegs logisch erklärbar sein. Eine Probe ist dafür nicht nötig.
- Im Kampf kannst du für einen Schicksalspunkt eine Wunde (also einen Treffer) für einen anderen Charakter auf dich nehmen. Dein Charakter muß sich ungefähr in der richtigen Position befinden, um sich vor das ursprüngliche Ziel zu bewegen. Ein Fertigkeitwurf ist dafür nicht nötig.
- Ein Punkt kann ausgegeben werden, damit der Charakter zu einem günstigen Zeitpunkt in einer Szene auftaucht.

Der Spielleiter kann den Spielern auch erlauben, für eine oder mehrere der Optionen statt einen Schicksalspunkt auszugeben ein Kästchen eines passenden Aspekts zu markieren.

Plot, Genre und Schicksalspunkte

Einige der oben vorgeschlagenen Einsatzmöglichkeiten sind vom Standpunkt aus geschrieben, daß Teamwork und cineastisches Flair wichtig ist. Andere Regeln können (und sollten) eingesetzt werden, um die Atmosphäre andere Genres zu unterstützen.

Aber bis jetzt haben wir nur über das Ausgeben von Schicksalspunkten geredet. Du solltest auch darüber nachdenken, welche Belohnungen du den Spieler geben willst. Eine Möglichkeit wäre es, Karten mit bestimmten Handlungsmöglichkeiten zu erstellen, die du vielleicht gern im Spiel hättest. Die verteilst du an die Spieler, entweder zufällig oder gezielt. Auf diesen Karten notierst du, wie viele Schicksalspunkt es gibt, wenn ein Charakter die Vorschläge auf der Karte umsetzt.

Das Schöne an diesem Ansatz ist, daß es den Spielern ein Gefühl für die angestrebte Atmosphäre geben kann, ohne das sie den Vorschlägen unbedingt folgen müssen. Dies System gibt die Möglichkeit, eine gewisse Handlungsstruktur festzumachen ohne daß es auf Railroading hinausläuft.

Außerdem kann man damit die Interaktion zwischen Spielern steigern. Viele Spiele können definitiv verbessert werden, wenn Subplots durch Interaktion zwischen den Charakteren entsteht.

Hier sind einige Vorschläge:

- Tu etwas Gefährliches, selbst wenn es gegen deine Instinkte geht. Nimm dir den Hauptgegner alleine vor, wirft dich in einen Kampf, auch wenn die Gegenseite überlegen ist, verfolge ein Monster, am besten allein usw. Wenn du so etwas tust, bring es dir 2 Schicksalspunkt.
- Raste aus. Manche Leute werden ruhig und gelassen, wenn sie sich in höchster Gefahr befinden. Wenn du diese Karte spielst, trifft das für deinen Charakter nicht zu. Dein Charakter rastet total aus: Er tut etwas Sinnloses, er läuft weg, er schreit... was immer dir einfällt. Du erhältst 2 Schicksalspunkte.
- Du akzeptierst ein Nein als Antwort einfach nicht. Wenn ein anderen Charakter deinem Charakter etwas verweigert, er nicht zusammenarbeiten will, oder es irgendwie anders Streit gibt: dein Charakter gibt jetzt nicht nach. Er steht zu seiner Überzeugung. Für diese Haltung erhältst du einen Schicksalspunkt.
- Dein Charakter braucht Zeit für sich selbst: zum Nachdenken, zum Trauern, um seiner Wut freien Lauf zu lassen, was auch immer. Dafür gibt es einen Schicksalspunkt.
- Laß es nicht zu, das die Gruppe sich trennt. Und wenn es passiert, sollte dein Charakter alles tun, um die Gruppe wieder zusammenzubringen. Es ist ein Schicksalspunkt für dich drin.
- Bring ein Klischee ins Spiel. In jeder Geschichte gibt es Punkte, an denen man Klischees hereinbringen kann, die typisch für das jeweilige Genre sind. Dafür erhältst du einen Schicksalspunkt.

Charakterentwicklung

In jeder Entwicklungsphase erhält der Spieler einer Fertigkeitspunkt, den er entweder ausgeben oder aufsparen kann. Wenn er ihn ausgibt, muß er nicht darauf achten, daß die Fertigkeitspyramide ausbalanciert ist. Ein Entwicklungsbogen ist nach der vierten Phase abgeschlossen, dann erhält der Charakter einen neuen Aspekt, der die Erfahrung in dieser Phase widerspiegelt. Erst zum Ende eines Entwicklungsbogens muß die Pyramide wieder ausbalanciert sein.

Auch Schicksalspunkte können als Belohnung vom Spielleiter vergeben werden.

Aspekt Optionen

So gut wie alles kann als Aspekt genommen werden, solange es einen wichtigen Teil der Charaktergeschichte widerspiegelt.

Gegenstände als Aspekte

Eine Möglichkeit für Aspekte sind Gegenstände wie z.B. ein magisches Schwert, eine okkulte Bücherei, ein Auto oder sogar ein Schloß. Diese Gegenstände sind dann ein wichtiger Teil der Charaktergeschichte. Ein Beispiel wäre Excalibur, das magische Schwert von König Arthur. Gegenstände die der Charakter regelmäßig benutzt, die aber weniger zentral für das Charakterkonzept sind werden normalerweise als Extras mit Fertigungspunkten gekauft. Ein Gegenstand kann gleichzeitig durch ein Aspekt und ein Extra repräsentiert werden.

Zusätzlich zu dem üblichen Nutzen von Aspekten haben Gegenständen, die als Aspekte gewählt wurden, eine weitere nützliche Eigenschaft. Ein Charakter kann einen solchen Gegenstand normalerweise nicht verlieren, und wenn es doch passiert, wird der Charakter den Gegenstand auf jeden Fall wiederbekommen, selbst wenn es eine unglaubliche Verkettung von Zufällen bedarf. Außerdem bekommt der Spieler Schicksalspunkte, wenn er einen solchen Gegenstand in einer Szene brauchen könnte, ihn aber nicht derzeit nicht hat. Die Anzahl der Schicksalspunkte entspricht der Stufe des Aspekts.



Tarandil Silberstern

Elf

Ausgeglichen

Während ein Gegenstand beliebig beschrieben werden kann, kann es notwendig sein, Fertigungspunkte für diesen Gegenstand auszugeben, um bestimmte Effekte zu erreichen (siehe "Extras"). Andernfalls bestimmt die Beschreibung des Gegenstand einfach, unter welchen Umständen der Gegenstand einen Bonus liefern kann.

Beispiel: Zephyr, der Hengst des Wüstenfuchses

Der mysteriöse Schwertkämpfer Wüstenfuchs hat sein Pferd Zephyr als Aspekt mit zwei Stufen gewählt. Während eines nächtlichen Besuchs im Herrenhaus des Gouverneurs wird er von der Wache entdeckt und muß fliehen. Der Spieler aktiviert den Aspekt Zephyr, damit das Pferd unter einem bestimmten Fenster auf den Wüstenfuchs wartet damit er direkt auf seinen Rücken springen kann. Er reitet in die Nacht, der Spieler aktiviert den Aspekt zum zweiten Mal um einen Bonus auf Reiten zu bekommen, für den Fall daß der Charakter verfolgt wird.

Später wird der Wüstenfuchs von Banditen gefangengenommen und in die Sklaverei verkauft. Nachdem er sich befreit hat, muß er zu Fuß von der geheimen Goldmine des Gouverneurs fliehen. Zephyr wäre jetzt ziemlich nützlich, da das Pferd aber nicht da ist, gibt der Spielleiter dem Spieler zwei Schicksalspunkte.

Am Anfang der nächsten Session wird der Wüstenfuchs von Banditen überfallen. Diese Banditen haben Zephyr dabei, der Zufall führt die beiden wieder zusammen.

Später ist der Wüstenfuchs in Verkleidung auf einem Ball des Gouverneurs. Er verbringt des Rest der Session damit zu tanzen, sich zu unterhalten und Informationen zu sammeln. Zephyr ist auf dem Ball nicht dabei. Der Spieler bekommt für die Abwesenheit von Zephyr keine Punkt, den das Pferd wäre ihm keine große Hilfe, und im Prinzip hätte er Zephyr auch mit auf den Ball nehmen können, wenn er denn wirklich gewollt hätte.

Personen als Aspekte

Es ist auch möglich andere Personen als Aspekte zu nehmen. In einem solchen Fall ist es notwendig, die Beziehung zwischen dem Charakter und der Person genauer festzulegen. Familienmitglieder, Mentoren, Feinde, Schutzbefohlene, alte Kampfgenossen, Lehnsherren, Diener, Vertraute und Rivalen sind alles gute Beispiel für Personen, die als Aspekte genommen werden können. Wichtig ist nur, daß die jeweilige Personen eine wichtige Rolle in der Geschichte des Charakters gespielt hat und es erwartet werden kann, daß sie regelmäßig auftritt.



Phillip Star

Coolness

Detektiv

Der Spieler sollte sich mit dem Spielleiter zusammensetzen und die genaue Beziehung ausarbeiten, damit der Spielleiter diese Details in den Hintergrund des Spiels einbauen kann. Generell gilt, daß die Stufenanzahl der Aspekte bestimmt, wie tief das Band zwischen dem Charakter und der jeweiligen Person ist. Die eigentlichen Werte der Person bleibt dem Spielleiter überlassen. Nur wenn die Person ein Gefolgsmann o.ä. ist, wird der Charakter vom Spieler erschaffen, indem er mit Fertigungspunkte deren Aspekte und Fertigkeiten kauft. (Genaueres siehe Kapitel 5: Extras)

Als Aspekte können vom Spielleiter erstellte NSCs, eigene NSCs und sogar andere SCs genommen werden.

Beispiel: Gustav Dore, Meisterdieb

Während Finns Jugend hat sich Gustav Dore, ein bekannter Dieb, dem Jungen angenommen. Gustav wurde später Anführer der Diebesgilde. Finns Spieler notiert auf seinem Charakterbogen: "Mentor: Gustav Dore ". Er arbeitet mit dem Spielleiter gemeinsam die Details aus. Dore hat Finn vieles beigebracht, als dieser noch jung war. Das bedeutet, daß Aspekt aktiviert werden kann, um Diebesfertigkeiten zu unterstützen.) Allerdings war Dore enttäuscht, daß Finn nie in die Diebesgilde eingetreten ist. Das hat ihre Beziehung etwas belastet, auch da Dore keinen Hehl daraus macht, daß er Finn gerne als seinen Nachfolger sehen würde. Gustav ist normalerweise immer bereit, Finn zu helfen, aber der Preis ist immer eine gute Portion Schuldgefühle.

Aspekte mit Style

Während die meisten Aspekte normalerweise einfach und nüchterne Bezeichnungen haben, spricht nichts dagegen, eine eher farbige Beschreibung zu wählen. Gut geeignet sind z.B. kurze Zitate, die einiges über den Charakter aussagen (Z.B. "Geh mir aus dem Weg, Kleiner!", "Es ist nur ein Kratzer!" oder auch "Jippiejajey, Schweinebacke!") Das funktioniert besonders gut bei eher cineastischen Spielen, bei denen solche Zitate schon fast obligatorisch sind.

Diese Beispiele sind aber nur ein kleiner Teil von dem, was möglich ist. Auch Passagen aus (echten oder erfundenen) Büchern, Reime oder Liedzeilen sind passend.

Es gibt nur ein Problem: Es kann sein, daß der Stil des Zitats nicht zum Ton des Spiels paßt. Deswegen ist es wichtig, so etwas vorher mit dem Spielleiter zu besprechen, so daß alle dieselbe Vorstellung davon haben, was dieser Aspekt denn jetzt genau bedeutet.

Der Wert von Aspekten

Hier ist ein kleines Geheimnis: wie wichtig und einflußreich ein Aspekt ist hängt primär von einem Faktor ab - wie interessant ist der Aspekt? Interessante Aspekte kommen öfter im Spiel vor, sie geben öfter die Möglichkeit, sie zu aktivieren bzw. durch sie Schicksalspunkte zu erhalten. Nimm den Aspekt Feind als Beispiel: Du erhältst nicht nur Schicksalspunkte dafür, daß er auftaucht und Ärger macht, du kannst den Aspekt auch aktivieren, wenn du gegen ihn kämpfst.

Interessante Aspekte sind auch einfacher zu aktivieren, da sie in vielen Situationen Sinn machen. Wenn ein Charakter einem Ritterorden angehört, der ein klar definiertes Dogma hat, kann er auf der einen Seite den Aspekt aktivieren, wenn es um die typischen Fertigkeiten als Ritter geht, aber er kann ihn auch aktivieren, wenn er sein Dogma verteidigt, oder er bekommt Schicksalspunkt, wenn er ihm nicht folgt. Bei einem Vergleich mit einem eher generischer Ritter dürften die Vorteile klar werden.

Damit wird auch ein Schlüsselement betont. Aspekte sind nicht nur das, was einen Charakter ausmacht, sie sind das, was wichtig für den Charakter ist. Wenn du die Mutter deines Charakters als Aspekt nimmst, kannst du diesen Aspekt für all das aktivieren, das sie dem Charakter beigebracht hat, aber du kannst den Aspekt für so gut wie alles aktivieren, wenn es darum geht, sie zu beschützen oder zu retten.

Ein letzter Punkt: Es spricht nichts dagegen, wenn SCs sich gegenseitig als Aspekt nehmen. In dieser Situation kann jeder nur gewinnen: das Spiel wird durch die tiefere Beziehung der Charaktere untereinander besser, und die Spieler haben einen Aspekt, den sie oft einsetzen können.

Negative Aspekte

Ein Charakter kann über unbegrenzt viele Aspekte verfügen, und jeder Aspekt kann mehrere Stufen haben. Generell sieht das dann so aus:

Stark 2 (Gut)

Das würde bedeuten, daß der Charakter zwei Stufen in dem Aspekt Stark hat.

Es ist aber auch folgendes möglich:

Schwach 3 (Großartig)

Ganz offensichtlich ist der Charakter ziemlich schwach, obwohl sein Aspekt als Großartig beschrieben wird, also mit einer positive Bezeichnung. Das ist ein wichtiges Beispiel des zeigt daß die Stufe des Aspekts die Ausprägung angibt. Ein Charakter mit Schwach 3 ist also schwächer als einer mit Schwach 2.

Diese Konzept kann etwas verwirrend sein, besonders für die, die FUDGE schon länger kennen. Die Lösung ist einfach. Wenn ein Attribut negativ ist, bekommt es einen negativen Wert.

Schwach -3 (Erbärmlich)

Im Endeffekt ist es aber eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Aspekte im Wettstreit

Es kann vorkommen, daß der Wert eines Aspekts direkt eingesetzt wird. Normalerweise passiert das in zwei Fällen: der Charakter ist in einem Wettstreit, der direkt den Aspekt betrifft, oder der Charakter steht vor einer umfangreichen Aufgabe, die mehrere Fertigkeitswürfe erfordert.

Die offensichtliche Lösung ist eine Probe auf den Aspekt zu machen, wobei der gesunde Menschenverstand berücksichtigt werden muß. Wenn ein Charakter den Aspekt "Groß □□" und ein anderen den Aspekt "Klein □□" hat und man wissen will wer größer ist, sollte das offensichtlich sein, und man kann auf so etwas Lächerliches wie eine "Größen-Probe" verzichten.

Es sollte erwähnt werden, daß in einem Wettstreit zwischen Aspekten diese jederzeit aktiviert werden können, um das Ergebnis zu beeinflussen.

Aspekte können auch eingesetzt werden, um umfangreiche Aufgaben zu vereinfachen. Ein Charakter mit dem Aspekt Waldläufer, der ein paar Wochen mit der Jagd in den Wäldern verbringen will kann direkt auf seinen Aspekt würfeln anstatt mehrerer Fertigkeitswürfe durchzuführen.

5. Extras

Extras sind die Elemente eines Charakters die außerhalb von Fertigkeiten und Aspekten liegen. Eine Beispiele:

- Ein Flammenschwert
- Einen loyalen Diener
- Eine Schwäche des Erzgegners
- Nachtsicht

Extras kaufen

Extras werden mit Fertigungspunkten gekauft. In jeder Phase erhält der Charakter eine bestimmte Anzahl von Fertigungspunkten, meist vier, aber das kann aber von Spiel zu Spiel variieren. Diese Punkte werden zwar hauptsächlich für Fertigkeiten genommen, aber es werden auch Extras davon gekauft.

Die Bandbreite der potentiellen Extras macht es schwer jede einzelne Möglichkeit in den Regeln abzudecken, aber die meisten Extras fallen in eine der drei folgenden Kategorien: **persönliche Extras**, **individuelle Extras** und **Hintergrund-Extras**. Persönliche Extras sind Dinge, die direkt zu dem Charakter gehören, z.B. Nachtsicht. Individuelle Extras sind die Dinge, die sich direkt im Bereich des Charakters befinden, hauptsächlich Ausrüstung und Gefolgsleute. Hintergrund-Extras sind Elemente des Settings, so wie Kontakte und Ressourcen.

Persönliche Extras

Dies ist die breiteste und auch am schwersten quantifizierbare Kategorie. Oft gibt es bestimmte Effekte, die "immer an" sind. In vielen Settings haben Elfen z.B. eine übermenschlich scharfe Sicht. Bei der Erschaffung eines Charakter mit solchen Fähigkeiten ist es extrem wichtig sicherzustellen, daß Spieler und Spielleiter sich über die genaue Wirkungsweise des Extras abstimmen. Außerdem sollte bei jeder Fähigkeit überlegt werden, ob sie nicht vielleicht besser als Aspekt realisiert werden sollte.

Die Linie zwischen Aspekten und passiven Fähigkeiten ist nicht genau definiert - sowohl Stark als auch Nachtsicht sind ständig präsent, deshalb kann sich die Frage stellen, warum das eine ein Aspekt und das andere ein Extra ist. Der Unterschied liegt in den Konzepten. Die Kästchen der Aspekte bestimmen nicht, wie oft man die Fähigkeit einsetzen kann, sondern, wie oft die Fähigkeit eine wichtige Rolle in der Geschichte spielt. Während Stärke nützlich ist, wenn der Spieler es möchte, ist eine Fähigkeit wie Nachtsicht dann wichtig, wenn der Spielleiter es entscheidet, insbesondere weil er Szenarios entwickeln kann, in denen die Fähigkeit mehr oder weniger wichtig ist.

Deswegen sollten passive Effekte als Erweiterung normaler Fähigkeiten gesehen werden. Das kann durchaus eine oder sogar mehrere neue Fertigkeiten erfordern, ja nach der Natur des Extras. Wenn ein Extra eine neue Möglichkeit erlaubt, normale Dinge zu tun, sollte keine Fertigkeit erforderlich sein. Wenn das Extra jedoch eine komplett neue Fähigkeit ist, erfordert das Extra in der Regel eine eigenständige Fertigkeit.

Spezielle Fertigkeiten und die Pyramide

Spezielle Fertigkeiten können in die Fertigkeitspyramide eingebunden werden, wenn der Spielleiter das möchte, aber sie müssen nicht. In einigen Fällen können sie auch eine eigene Pyramide bilden. Das kann von Fall zu Fall festgelegt werden.

Dies mag wie ein triviales Detail aussehen, hat aber großen Einfluß darauf, wie die speziellen Kräfte mit dem Rest des Spiel interagieren. Zur Erinnerung: jeder Fertigkeitsspunkt, der für etwas außerhalb der Pyramide verwendet wird, verringert die Möglichkeit des Spieler, die Fertigkeiten an der Spitze zu erhöhen, dies ist einer der in den Regeln verankerten System für die Spielbalance.

- Wenn es viele Fertigkeiten gibt, die für magische oder übernatürliche Fähigkeiten gebraucht werden, sollten sie ihre eigene Pyramide haben.
- Wenn die Fertigkeiten unabhängig voneinander sind und es nur wenige gibt, sollten sie Teil der normalen Pyramide sein.

Wenn für ein Extra mit einem eher geringen Effekt weder eine Fertigkeit noch ein Aspekt passend erscheint, kann der Spielleiter festlegen, daß es einfach so klappt, und das war es dann. Allerdings sollte der Spielleiter sorgfältig prüfen, bevor er so etwas zuläßt.

Beispiel: Aurasicht

Cecil besitzt das persönliche Extra Aurasicht, das Extra hat einen Fertigkeitsspunkt gekostet. Aurasicht erlaubt es ihm, den Fluß von Magie zu sehen. Wenn er jetzt ein Wahrnehmungsprobe macht, muß der Spielleiter im Hinterkopf behalten, daß Cecil auch Magie wahrnehmen kann.

Wenn Magie allerdings eine große Rolle in der Kampagne spielt, könnte der Spielleiter verlangen, daß der Spieler für Cecil zusätzlich die Fertigkeit Aurasicht kaufen muß, die er für Wahrnehmungsproben benutzen muß, wenn es um Magie geht.

Beispiel: Baumfreund

Druiden des Schattenwaldes haben eine Affinität mit dem Wald entwickelt die sie in Einklang mit ihrer Heimat leben läßt. Alle Wahrnehmungsproben im Wald lassen sie nicht nur physische, sondern auch magische Details wahrnehmen.

Beispiel: Unterwasser

Die Initiaten des Wellendolches erwerben durch ein kompliziertes Ritual die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Sie erhalten die Fertigkeit Unterwassermanöver auf dem Grundwert dazu. Diese Fertigkeit legt die Obergrenze für alle körperlichen Aktivitäten unter Wasser fest.

Individuelle Extras

Individuelle und Hintergrund-Extras sind regeltechnisch ähnlich - ein Fertigkeitsspunkt wird zu einem Aspekt beim Extra. Die Unterscheidung zwischen den beiden ist simpel. Wenn ein Extra nur durch die Aspekte definiert wird, die vom Charakter kommen, ist es ein individuelles Extra. Ein Hintergrund-Extra kann mehr Aspekte haben. Der Aspekt, der zum Charakter gehört, beschreibt dann nur die Beziehung des Charakters zum Extra.

Die meisten individuellen Extras sind entweder Ausrüstungsgegenstände oder Gefolgsleute.

Ausrüstung

Ausrüstung ist eine einfache Angelegenheit. Dem Gegenstand wird einfach ein oder mehrere Aspekte zugeordnet und diese können dann einfach aktiviert werden, eventuell gibt der Gegenstand noch den einen oder anderen passiven Bonus, wenn es dann angebracht ist.

Beispiel: Mögliche Aspekte für Waffen

Gut zu verbergen
Von den Göttern geschmiedet
Donnernd
Grausam
Heilig
Trolltöter
Elfenwaffe
Leuchtend
Wahres Silber
Flammenschwert
Giftig
Unzerstörbar
Kälte
Befleckt

Beispiel: magisches Schwert

Cyrus hat Narnasil, das magische Schwert seines Vaters als Aspekt. Der Spieler möchte, daß es einige spezielle Kräfte hat und nach einer Diskussion mit dem Spielleiter entscheidet er sich für dafür, daß es unzerstörbar ist und daß es Geister verwunden kann. Er gibt also noch zwei Fertigungspunkte für das Schwert aus.

Narnasil
Unzerstörbar
Geist-Schnitter



Nachtshatten

Geist
 Rachsüchtig

Gefolgsleute

Gefolgsleute kann so etwas wie Leibwächter, Vertraute, freundliche Geister oder andere NSCs umfassen deren erste Priorität der jeweilige Charakter ist. Gefolgsleute werden wie Charaktere erschaffen. Die Anzahl der Phasen bei der Erschaffung des Gefolgsmanns ist gleich den Fertigungspunkten, die für den Gefolgsmann aufgewendet wurden. Dabei werden ganz normal Aspekte und Fertigkeiten (und ggf. Extras) gekauft. Für einige Kampagnen können auch mehr Aspekte vorgesehen sein, die Regeln für die Aspekte von SCs können dabei für die Gefolgsleute als Richtlinien dienen.

Die Aspekte der Gefolgsleute können den SC nicht direkt unterstützen, sie helfen nur dem NSC. Wenn der Spieler den Gefolgsmann allerdings zusätzlich als Aspekt gekauft hat geben die Aspekte des Gefolgsmanns einen guten Anhaltspunkt, welche Auswirkungen eine Aktivierung indirekt für den SC haben kann.

Die Werte dieser NSCs müssen vom Spielleiter genehmigt werden, der bei Gefolgsleuten mit mehr als der Hälfte der Phasen des SCs mißtrauisch werden sollte und NSCs mit mehr Phasen als

die SCs direkt zurückweisen sollte. Außerdem hat der Spielleiter immer die Option, den Gefolgsmann selbst zu erschaffen. In diesem Fall sollte der Spieler die genauen Werte des NSCs nicht unbedingt kennen.

Beispiel: ein loyaler Gefolgsmann

Finn hat Lucan, einen Dieb, aus der Sklaverei gerettet. Jetzt möchte Finns Spieler aus Lucan einen Gefolgsmann machen. Da Lucan kein etablierter NSC ist, muß er keinen Aspekt für Lucan aufwenden. Da er jedoch einige Fertigkeitenspunkte für ihn ausgibt, hält er es für besser, die Beziehung zwischen Finn und Lucan durch einen Aspekt zu repräsentieren und damit zu vertiefen. Er gibt einen Aspekt und vier Fertigkeitenspunkte für den neuen Gefolgsmann aus. Damit stehen ihm 4 Phasen für die Charaktererschaffung von Lucan zur Verfügung, das bedeutet in den meisten Spielen 4 Aspekte. Da Lucan den Diener von Finn spielen wird, aber als Spion arbeiten soll gibt er ihm die Aspekte Gefolgsmann, Schurke, Spion und Harmloses Aussehen. Er benutzt die Standardpyramide (siehe Kapitel 10: Werkzeuge) für Fertigkeiten und legt Lucan dem Spielleiter vor.

Handlanger

Diese Art von Gefolgsmann paßt an sich am besten zu Schurken, manchmal sind sie aber auch für einen SC ganz nützlich. Handlanger sind meist in großen Mengen auftauchende schlecht ausgebildete Gefolgsmänner und ganz allgemein Kanonenfutter. Handlanger können nur in Verbindung mit Aspekten gekauft werden, die den Status des Charakters klar machen, so wie "Kommandant" oder "Pate". Die Anzahl der Handlanger entspricht der Anzahl der Fertigkeitenspunkte, die für dieses Extra ausgegeben wurden multipliziert mit der Stufe des entsprechenden Aspekts. Diese Zahl gibt an wie viele Handlanger in einer Szene verfügbar sind. Die meisten Handlanger sind Durchschnittliche Kämpfer und beherrschen alles andere nur Mäßig.

Hintergrund-Extras

Diese Extras sind in den meisten Fällen entweder Kontakte oder Ressourcen.

Kontakte

NSC, die als Hintergrund gekauft wurden, werden etwas anders behandelt als Gefolgsleute. Jeder Fertigkeitenspunkt wird zu einem Aspekt des Kontakts. Der erste Fertigkeitenspunkt etabliert normalerweise die Beziehung zwischen SC und NSC. Weitere Fertigkeitenspunkte können für diesen Kontakt ausgegeben werden um die Beziehung zu vertiefen. Wichtige und schwer beschäftigte NSCs mögen den SC durchaus, aber es kann zusätzliche Stufen erfordern wenn der SC den NSC regelmäßig kurzfristig sehen möchte. Fertigkeitenspunkte können aber auch benutzt werden um bestimmte Elemente des NSCs zu definieren. Letzteres ist ein ziemlich mächtiges Werkzeug - es erlaubt den Spieler während der Charaktererschaffung z.B. festzulegen daß der derzeitige Papst korrupt ist oder er kann andere Einzelheiten der Geschichte eines NSCs bestimmen. Der Spielleiter kann jederzeit Grenzen für die Spieler setzen, aber er ist immer gut beraten sich die Idee des Spielers wenigstens einmal anzuschauen.

Eine interessante Möglichkeit ist es, Fertigkeitenspunkte für Feinde auszugeben. Wenn der SC einen bestimmten Feind hat, ist es durchaus möglich daß er ihm eine Schwäche in Form eines negativen Aspekts gibt.

Die Beziehung zwischen SC und NSC kann einfach durch die Beschreibung des NSCs etabliert werden. Aber solange der SC den NSC nicht als Aspekt hat, kann die Beziehung sich durchaus ändern. Deswegen sollte der erste Fertigkeitenspunkt immer für den entsprechenden Aspekt ausgegeben werden.

Beispiel: Alte Bekannte

Taevin wuchs am Hof auf und spielte als Kind oft mit dem König, der in seinem Alter ist. Obwohl sie inzwischen nicht mehr so eng verbunden sind, ist ihre Beziehung nie abgerissen. Der Spieler gibt zwei Fertigkeitspunkte für diese Verbindung aus.

Ihre Majestät

Verbindung zu Teavin

Ganz offensichtlich ist das nicht der einzige Aspekt, den der König hat, aber es ist der, der in diesem Fall relevant ist.

Beispiel: Mentor

Finn wuchs unter der Obhut von Gustav Dore, dem Anführer der Diebesgilde auf. Finn hat seinen Mentor bereits als Aspekt genommen, aber der Spieler möchte genauer festlegen, auf welchen Gebieten Finn mit Gustavs Hilfe rechnen kann. Er gibt 5 Fertigkeitspunkte aus:

Gustav Dore

Verbindung zu Finn

Schmuggler

Das ist teuer, sichert aber Dores Nutzen.

Ressourcen

Ressourcen sind simpler als Kontakte, der Spieler nimmt einfach eine existierende Organisation oder einen Ort und gibt ihm einen Aspekt der eine bestimmten Sache repräsentiert, z.B. eine Verbindung zum Charakter, eine sichere Zuflucht oder Schulden gegenüber dem Charakter. Der Spielleiter kann, wenn er denn möchte, ein paar bestehende NSCs oder Organisationen als mögliche Ressourcen anbieten.

Beispiel: Eine Zuflucht

Die Stadt Alverado ist nicht das sicherste Pflaster, aber Cyrus kennt einen Ort wo man gut untertauchen kann. Er gibt einen Fertigkeitspunkt aus und gibt der Stadt den Aspekt Zuflucht. Er könnte einen weiteren Punkt ausgeben und damit dafür sorgen, daß diese Zuflucht nur ihm bekannt ist. Er verzichtet darauf, deshalb ist die Zuflucht zwar sicher, aber nicht unbedingt geheim - die Leute, die hinter Cyrus her sind werden ihn wohl nicht finden, aber es könnte sein, daß der eine oder andere Bettler oder Dieb auftaucht.

Umgang mit mächtigen Extras

Es ist durchaus möglich sehr mächtige Gegenstände oder Fähigkeiten zuzulassen, aber diese sollten generell mehr als einen Fertigkeitspunkt kosten. Der Spielleiter sollte sehr vorsichtig bei Fähigkeiten sein, die vorhandene Fertigkeiten überflügeln. Ein Gegenstand, der es erlaubt zu fliegen läßt jemanden, der eine Menge Fertigkeitspunkte in Klettern oder Springen investiert hat weit hinter sich. Andere Fähigkeiten auf die man besonders achten sollte sind Dinge wie Unsichtbarkeit, Telepathie oder auch die Möglichkeit, einen Gegner ohne weitere Probleme kaltzustellen, so wie Schlaf oder Paralyse.

Das bedeutet nicht, daß ein Spielleiter so etwas generell ablehnen sollte. Statt dessen sollte er versuchen, die Kräfte cool, aber spielbar zu halten.

Beispiel: Umhang der Unsichtbarkeit

Der Spielleiter kann dem Umhang einfach den Aspekt Unsichtbar geben. Die genaue Wirkung hängt von der Anzahl der investierten Fertigkeitspunkten ab. Wenn ein Spieler also einen Fertigkeitspunkt für den Gegenstand ausgegeben hat, würde der Mantel beschrieben als "Umhang der Unsichtbarkeit □ (Unsichtbar 1 (Ordentlich))". Der Umhang würde den Träger transparent, aber nicht völlig unsichtbar machen, oder ihn einfach mit der Umgebung verschmelzen lassen. Mehr Fertigkeitspunkte würden den Umhang mächtiger machen, also ist es wichtig, die Grenzen der Kraft im Hinterkopf zu behalten.

Der Spieler und der Spielleiter könnten sich auch auf etwas weniger generisches einigen. Wenn der Spieler möchte, daß der Umhang die Schatten um sich vertieft, könnte er einen Bonus von +1 auf Verbergen geben. Möchte der Spieler einen mächtigeren Gegenstand, arbeitet er mit dem Spielleiter die Kräfte aus und der Spielleiter setzt dann die Kosten fest.

Der Spielleiter könnte sich auch für einen eher narrativen Ansatz entscheiden. Dies macht nur bei Gegenständen Sinn, die als Aspekte erworben wurden. Der Gegenstand kann hierbei durchaus sehr mächtig sein - ein Fertigkeitspunkt könnte komplette Unsichtbarkeit, Gestaltwandel oder nahezu alles ermöglichen. Allerdings muß der Spieler den Aspekt aktivieren, wenn der den Gegenstand einsetzt. Das ist ein narrativer Trick um bestimmte Konventionen umzusetzen. Nur wenige Figuren in Erzählungen oder Filmen benutzen die magischen Gegenstände, die sie zur Verfügung haben, mit demselben Eifer, den Rollenspielcharaktere oft an den Tag legen. Diese Option erlaubt es, mächtige magische Gegenstände einzuführen ohne die Spielbalance zu zerstören.

Extras und Aspekte

Spieler die Extras kaufen wollen, die eine zentrale Bedeutung für den Charakter haben, sollten sich überlegen, dieses Extra als Aspekt zu erwerben. Das ist zwar nicht unbedingt nötig, aber es hat Vorteile. Da Aspekte direkt zum Charakter gehören sind solche Extras sehr schwer zu verlieren, und wenn sie wirklich mal nicht da sind gibt es dafür Schicksalspunkte. Generell gilt: je mehr Fertigkeitspunkte in ein Extra fließen, desto besser ist die Idee dieses Extra zu einem Aspekt zu machen.

Extras und die Pyramide

Extras haben grundsätzlich einen großen Einfluß auf die Pyramide. Jeder Fertigkeitspunkt, der für Extras ausgegeben wurde, bedeutet nicht nur eine Stufe weniger in einer Fertigkeit, es macht auch die Konstruktion der Pyramide schwerer. Wenn Extras nicht Teil der Pyramide sind, werden die Spieler, die Punkte in Extras investieren feststellen, daß andere Charaktere höhere Fertigkeiten haben können. Theoretisch sollte der Nutzen der Extras das ausgleichen, in der Praxis ist das nicht immer so einfach.

Standardmäßig gehören Extras (außer es sind Fertigkeiten) nicht zur Pyramide. Wenn ein Spielleiter möchte, daß Extras mit zur Pyramide zählen, sollten ein paar Dinge bedacht werden.

Das größte Problem könnte sein, daß Spieler das System ausnutzen und sich z.B. ein riesige Horde NSCs oder erderschütternde Waffen besorgen. Die Lösung dafür ist selbstverständlich die Überwachung durch den Spielleiter. In den meisten Fällen kann ein Mißbrauch das System dadurch verhindert werden, daß der Spielleiter "Nein!" sagt.

Wer allerdings eine Richtlinie haben möchte: Grundsätzlich sollte maximal ein Extra pro Phase angemessen sein.

6. Optionen für die Charaktererschaffung

Aspekte als Aufhänger für Geschichten

Manchmal hat der Spielleiter bestimmte Ziele während der Charaktererschaffung. Er kann zum Beispiel festlegen, daß in bestimmten Phasen die Aspekte plot-orientiert sind. Diese Phasen umfassen im Allgemeine Ereignisse, in die der Spielleiter die Charaktere verwickeln will oder die für die Kampagne in anderer Weise wichtig sind. Beispiele für diese Plot-Aspekte dafür wären, daß die Charaktere gemeinsam im selben Dorf aufgewachsen sind, oder daß die letzte Phase für alle am selben Ort endet.

Plot-Aspekte können auch allgemeiner gehalten sein, der Spielleiter könnte vorgeben, daß alle SCs eine Verbindung zu einer bestimmten Organisation hat. Sie können auch benutzt werden, um die Atmosphäre des Spiels zu beeinflussen. Der Spielleiter könnte verlangen, daß jeder Charakter mindestens einen Aspekt hat, der die Stimmung des Settings wiedergibt.

Es wird empfohlen, daß der Spielleiter die Plot-Aspekte nicht diktatorisch durchsetzt, sondern z.B. eine Belohnung für Plot-Aspekte vergibt. Generell ist es in Ordnung, wenn es in einer Phase, in der ein Plot-Aspekt vom Spieler genommen wurde, ein Fertigkeitspunkt mehr zur Verfügung steht, aber der Spielleiter kann sich auch eine andere Form der Belohnung ausdenken.



Thork, Sohn des Darak

- Krieger
- Aufrecht
- Trinkfest

Beispiel: Aufhänger

Eine Kampagne spielt in Secarda, einer Stadt, die von 13 großen Häusern regiert wird. Der Spielleiter biete einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt für jeden Charakter, der eins diese großen Häuser als Aspekt nimmt. Niemand muß das tun, aber das Angebot steht.

In der Geschichte soll die Kirche eine wichtige Rolle spielen, also macht er den Spielern ein Angebot: der erste Spieler, der einen Aspekt nimmt, der ihn fest an die Kirche bindet erhält einen Fertigkeitspunkt als Bonus.

Für die letzte Phase der Charaktererschaffung legt der Spielleiter fest, daß am Schluß dieser Phase alle Charaktere in der Hauptstadt sein müssen. Dafür erhalten alle Spieler als Bonus einen Fertigkeitspunkt.

Freie Aspekte

Auch wenn grundsätzlich empfohlen wird, daß Charaktere nicht mehr als einen Aspekt pro Phase erhalten, kann der Spielleiter zusätzliche Aspekte vergeben, entweder am Anfang oder am Ende der Charaktererschaffung. Diese Aspekte könnten dafür benutzt werden, um die Nationalität, die Familie oder eigentlich alles andere zu repräsentieren. Es ist wahrscheinlich keine gute Idee mehr freie Aspekte zu vergeben als es Phasen gibt, aber bis zu dieser Grenze ist es in Ordnung.

Beispiel: Freie Aspekte

Am Anfang der sieben Phasen umfassender Charaktererschaffung bittet der Spielleiter die Spieler die drei folgende Dinge in eine Reihenfolge zu bringen: sich selbst, ihre Familie und ihr Land. Sie vergibt dann freie Aspekte: 3 für ihre erste Wahl, 2 für die zweite, und 1 für die letzte Priorität. Die einzige Vorgabe für diese Aspekte ist, daß sie den jeweiligen Bereich betreffen müssen. So kann der Bereich Land das Land selbst sein, aber auch Eigenschaften, die für das Land typisch sind. Beim Bereich Familie ist die Familie generell als Aspekt möglich, oder Verbindungen zu einzelnen Familienmitgliedern. Der letzte Bereich, sich selbst, umfaßt dann persönliche Eigenschaften wie Stark oder Feige.

Anmerkung: Freie negative Aspekte

Wenn den Spielern die Idee nicht so recht gefällt, negative Aspekte zu kaufen, wenn man doch genausogut einen positiven Aspekt nehmen kann, könnte man ihnen durchaus freistellen, sich ein bis zwei negative Aspekte auszusuchen, die sie zusätzlich bekommen. In welcher Phase sie die Aspekte nehmen, ist ihnen freigestellt, damit erhält der Charakter in dieser Phase zwei Aspekte.

Potential

In einem Spiel in dem die Phasen an einen strikten Zeitplan gebunden sind ist es möglich, daß ein Charakter weniger Phasen hat als die anderen, da er jünger ist. In diesem Fall erhält er einen Punkt Potential für jede Phase, in der er nicht dabei ist.

Potential kann dann später in irgendeiner Phase ausgegeben werden, es wird sozusagen eine Phase eingeschoben. Er kann ganz normal einen Aspekt erwerben und vier Fertigkeitspunkte ausgeben, wobei es jedoch eine Einschränkung gibt: Der neue Aspekt sollte in Verbindung zum ursprünglichen Aspekt dieser Phase stehen. Es können pro Phase beliebig viele Punkte Potential ausgegeben werden.

In einigen Spielen kann es passend sein, allen Charakteren eine bestimmte Anzahl an Potential zu geben, die für eine bestimmte Sache ausgegeben werden müssen, so wie Plot Aspekte oder auch Aspekte, die an Attribute angelehnt sind. Spielleiter, die großen Wert auf klassische Attribute legen können es sich überlegen, allen Spieler ein paar Punkte Potential zu geben, die für Attribute oder ähnliches ausgegeben werden müssen.

Beispiel: Potential

Kevin spielt einen Teenager in einem Spiel, in dem alle Phasen 5 Jahre umfassen. Die meisten der anderen Charaktere sind um die 25, aber Kevins Charakter, Mikah, ist erst 15. Er erhält also 2 Punkte Potential in den ersten beiden Phasen. In der 3. Phase kauft den Aspekt Kind der Prophezeiung, ohne eine Idee davon zu haben, was das bedeuten kann, er überläßt das dem Spielleiter. In der 4. Phase beschließt er, das die Prophezeiung etwas damit zu tun hat, daß er ein magisches Wunderkind ist. Er kauft den Aspekt Magier und benutzt ein Punkt Potential, um den Aspekt auf Stufe 2 zu bringen, außerdem hat er jetzt weitere 4 Fertigkeitspunkte zur Verfügung. Dies paßt soweit zu Kevins Vorstellung vom Charakter und er beschließt, in dieser Phase keinen weiteren Punkt Potential auszugeben und mit der 5. Phase weiterzumachen.

Bestimmung

Dies ist eine optionale Regel, die es einem Spieler erlaubt, einen Charakter der Kategorie einfacher-Bauernjungen-der-zu-einem-mächtigen-Held-wird zu spielen, eine beliebte Figur in der Literatur und im Film. Während der Charaktererschaffung nimmt der Spieler den Aspekt Bestim-

mung und verzichtet darauf, die Fertigungspunkte auszugeben. Die Art der Bestimmung sollte zwischen Spielleiter und Spieler diskutiert werden um festzustellen, ob sie zur beabsichtigten Geschichte paßt. Es ist aber auch möglich daß der Spieler eine unbekannte Bestimmung hat, in diesem Fall wird alles weitere vom Spielleiter festgelegt.

Der Charakter kann mehrere Stufen des Aspektes Bestimmung haben. Dieser Aspekt kann wie jeder andere Aspekt benutzt werden, insbesondere in Situationen, die den Charakter seiner Bestimmung näherkommen lassen. Nach jeder Session, in der die Bestimmung des Charakter sich nicht erfüllt hat, erhält der Charakter einen Schicksalspunkt.

Der Spieler und der Spielleiter sollten zu einer Übereinkunft kommen, wie die Bestimmung genau eintreffen kann. Generell sollte eine Bestimmung nicht nebenbei erfüllt werden, der Spielleiter hat jedes Recht eine Bestimmung abzulehnen, die sich in einigen wenigen Sessions erreichen läßt.

Die Bestimmung erfüllen

Es gibt zwei mögliche Wege um eine Bestimmung zu erfüllen. Dann kann die Bestimmung gegen einen anderen Aspekt "eingetauscht" werden.

Dramatische Ansatz

Der SC ist in einer Szene, in der sich seine Bestimmung erfüllen kann. Er könnte dem Mörder seines Vaters gegenüberstehen, oder die alten Runen entdecken, die beweisen, daß er nicht verrückt ist. Der Spieler erklärt dem Spielleiter, daß sein Charakter dabei ist, seine Bestimmung zu erfüllen, und der Spielleiter entscheidet dann, ob das angebracht ist. Es kann durchaus sein, daß der Spielleiter seine Zustimmung verweigert, es kann z.B. sein, daß der Gegner gar nicht der Erzfeind ist, sondern jemand anderes in Verkleidung. Stimmt er zu, beginnt es. Der Spieler erhält 5 Schicksalspunkte, die nur in dieser Szene einsetzen kann, nicht eingesetzte Schicksalspunkte verfallen. Dann wird die Szene ausgespielt. Am Ende der Session wird dann der Aspekt Bestimmung um eine Stufe reduziert, dann erhält der Charakter einen neuen Aspekt, der sich aus der Erfahrung der letzten Zeit ergibt. Zusammen mit dem neuen Aspekt erhält der Charakter 5 Fertigungspunkte, es gibt also wie bei einem Plot Aspekt einen Fertigungspunkt als Bonus. Eine umfangreiche Bestimmung erfordert mehrere solcher Szenen, bevor sie vollständig erreicht wurde.

Narrativer Ansatz

Immer wenn ein Charakter einen neuen Aspekt erhält können sich der Spieler und der Spielleiter zusammensetzen und darüber reden, wie die letzten Entwicklungsphasen die Bestimmung beeinflusst haben. Je nach dem, auf was sich die Beiden einigen, können eine oder mehrere Stufen des Aspektes Bestimmung in andere Aspekte umgewandelt werden. Mit dem neuen Aspekt erhält der Charakter 5 Fertigungspunkte, wieder einen Punkt mehr als normal.

Es ist auch möglich, daß der Charakter seiner Bestimmung den Rücken kehrt. Das passiert normalerweise wenn der Spieler kein Interesse mehr an der Richtung hat, in der sich der Charakter bewegt, oder wenn er nicht mehr warten möchte. Am Ende einer Entwicklungsphase, wenn der Charakter einen neuen Aspekt erhält, kann er die Stufen im Aspekt Bestimmung gegen andere Aspekte eintauschen. Allerdings erhält er nur 4 Fertigungspunkte pro Aspekt, d.h. es gibt keinen Bonus.

Strukturierte Erschaffung

Das normale System zur Charaktererschaffung ist sehr frei. Die Spieler können beliebige Aspekte wählen, und sie haben freie Hand bei der Hintergrundgeschichte ihres Charakters. Der Spielleiter kann durch Plot-Aspekte Einfluß nehmen, aber im Großen und Ganzen ist alles eher frei.

Grundsätzlich funktioniert das auch sehr gut, aber es gibt Spiele, für die das System nicht so gut geeignet ist. Manchmal ist ein bißchen mehr Struktur gewünscht, entweder um festgelegte Ausbildungen zu simulieren oder für bestimmte Entwicklungsmechanismen. Der Schlüssel dafür sind gut strukturierte Listen für Aspekte und Fertigkeiten.



Ernest Garrington

- Draufgänger
- Gentlemen
- Fliegerass

Die meisten dieser Ansätze basieren auf der einfachen Idee einer limitierten Auswahl von Aspekten oder Fertigkeiten, die sich im Laufe der Charaktererschaffung erweitert.

Grundsätzlich erlauben diese Modell aber immer noch Aspekte wie Stark oder Feige, das diese Aspekte direkt zum Charakter gehören und in so gut wie jedem Kontext Sinn machen. Der Spielleiter hat das letzte Wort, ob ein Aspekt verfügbar ist oder nicht, und ist gut beraten, wenn er den Spielern eine Auswahlliste gibt, auch wenn es nur als Anhaltspunkt dient.

Orte als Fixpunkte

Diese Methode setzt voraus, daß der Spielleiter einige wichtige Orte im Setting vorbereitet hat. Dazu sollte es Listen von Aspekten und Fertigkeiten geben, die an den jeweiligen Orten erworben werden können. Während jeder Phase sollten die Spieler dann jeweils festlegen, wo sich ihre Charaktere befinden, sie können dann Aspekte und Fertigkeiten von der entsprechenden Liste wählen.

Die genaue Art der Orte hängt vom Spiel ab, sie könnten Städte, Länder oder sogar Planeten oder Dimensionen sein. Abhängig von der Situation könnte der Spielleiter auch Beschränkungen festlegen, die den Ortswechsel von einer Phase zur nächsten regeln. Der Spielleiter könnte nur die Reise zu benachbarten Orten erlauben oder sogar einen "Durchreiseort" festlegen, an dem der Charakter eine Phase bleiben muß bevor er weiterreisen kann.

Umgebung als Fixpunkt

Dieser Ansatz ist dem oben vorgestellten sehr ähnlich, er ersetzt jedoch den Aufenthaltsort durch die sowohl tatsächliche als auch soziale Umgebung des Charakters. Das kann sehr generell sein: Ländlich, Wildnis, Unterwelt, Militär usw., aber der Spielleiter kann auch bestimmte Vorgaben ausarbeiten. Dies kann ein passendes Modell sein für Spiele, in denen verschiedene Fraktionen eine große Rolle spielen - die Zeit, die damit verbracht wurde, für eine bestimmte Fraktion zu arbeiten kann Aspekte ermöglichen, die sonst nicht erhältlich sind.

Es hängt vom Setting ab wie einfach es ist die Umgebung zu wechseln. Es ist z.B. sehr schwer von der Wildnis direkt zur gehobenen Gesellschaft zu wechseln, dazwischen muß zumindest eine

städtische Umgebung sein. Die genaue Regelung hängt allerdings vom Spielleiter ab und davon, was in der letzten Phase passiert ist. Umgebungen wie z.B. Geheimgesellschaften können auch spezielle Anforderungen stellen, z.B. Mindeststufen in einer bestimmten Fertigkeit, oder der Charakter muß sich vorher eine gewisse Zeit einer vorgegebenen Umgebung aufgehalten haben.

Beispiel: Charaktererschaffung nach Umgebung

Duvo wird als jüngster Sohn in eine Familie des niederen Adels geboren. Die erste Phase verbringt er in der Umgebung Adel, er erhält eine Ausbildung und erwirbt den Aspekt Gentleman. Mit einer geringen Chance auf ein gutes Erbe und noch geringerer Chance auf eine vorteilhafte Heirat macht es keinen Sinn, eine weitere Phase in dieser Umgebung zu bleiben. Er ist ein gut ausgebildeter junger Mann mit einigem Talent, ihm steht einiges offen: Geschäft, Religion, Militär. Er entscheidet sich für letzteres, die Umgebung für die nächste Phase ist also Militär. Damit hat er eine ganze Reihe möglicher Aspekte (Infanterie, Kavallerie, Pionier, Sekretär, Marine usw.), Duvo entscheidet sich für Infanterie. In der nächsten Phase bleibt er in dieser Umgebung und nimmt erneut den Aspekt Infanterie.



Nick "Crowbar" Jackson

- Hell's Angel
- Nicks Harley

Auch in der darauffolgenden Phase bleibt er in der Umgebung Militär, dies ist schon seine dritte Phase in dieser Umgebung, das eröffnet ihm den Zugang zu einer Reihe von weiteren Aspekten, z.B. Aufklärer, Artillerie oder Spion. Duvo nimmt in dieser und in der folgenden Phase den Aspekt Spion.

Er hat jetzt 4 Phasen beim Militär verbracht. Wenn er das Militär jetzt verlassen würde, ständen ihm nur wenige Möglichkeiten offen. Er könnte Geschäftsmann werden, aber das wäre eine sehr abrupte Entwicklung. Ein Leben in der Stadt wäre passend, er könnte seine Dienste als Leibwächter anbieten. Die größte Verlockung für ihn wäre aber die Unterwelt, dort gibt es viele Veteranen.

Mit diesen Optionen im Hinterkopf entscheidet er sich für eine weitere Phase beim Militär, und ein neuer Aspekt wird verfügbar: Offizier. Duvo entscheidet sich für diesen Aspekt. In der nächsten Phase hat er eine weitere Umgebung zur Auswahl: einem junger Offizier stehen in der gehobenen Gesellschaft viele Türen offen.

Karriere als Fixpunkte

Dieser Ansatz übernimmt einige Konzept aus dem Modell mit Umgebung als Fixpunkt, aber die Karriere ist der Aspekt selbst. Die Idee dahinter ist, daß es eine bestimmte Anzahl von Karrieren als Ausgangspunkt gibt, werden diese Karrieren verfolgt, ergeben sich neue Möglichkeiten. Der Aspekt Knappe könnte z.B. als Karriere vom Start weg verfügbar sein, aber erst wenn dein Charakter 2 Stufen in diesem Aspekt hat, steht ihm die Karriere Ritter offen und er kann den entsprechenden Aspekt kaufen.

Die Entwicklung muß nicht so simpel verlaufen. Einige Karrieren können mehr als eine Karriere als Voraussetzung für den Einstieg haben. Es könnte z.B. eine bestimmte Stufenanzahl in den Aspekten Ritter und Priester für die Karriere Ordensritter erforderlich sein.

Diese Methode funktioniert sehr gut wenn es Aspekte gibt, die den Zugang zu neuen Fertigkeiten oder Fähigkeiten ermöglichen. Einige Beispiele finden sich im Kapitel 9: *Magie und übernatürliche Kräfte*.

Jung und talentiert

Das Phasen-System für die Charaktererschaffung ist darauf ausgelegt, Charaktere mit gut ausgearbeitetem Hintergrund zu erstellen. Bei einigen Spiele ist das aber nicht sinnvoll, viele Spiele beginnen mit Charakteren, die nichts besonderes sind und deren Geschichte erst gerade begonnen hat. Für ein solches Spiel ist es am besten, eine Phase normal zu durchlaufen, ihnen dann aber so viele Punkte Potential zuzugestehen wie der Spielleiter für sinnvoll hält. Der Spielleiter kann dabei durchaus festlegen, daß ein bestimmter Teil der Punkte für innere Merkmale des Charakters ausgegeben werden muß wie z.B. Stark oder Stur.

Der Spielleiter kann auch zusätzliche Aspekte vergeben, für die es keine Fertigungspunkten gibt, wenn er möchte, daß die Charaktere zwar gewisse Vorteile haben, aber dennoch eher unerfahren sind.

Günstige Gelegenheiten

Der Nachteil dieser strukturierten Methoden ist ihre Vorhersehbarkeit. So etwas wie ein Säufer, der einmal ein großer Schwertkämpfer war und sich jetzt in einem kleinen Ort zur Ruhe gesetzt hat oder ein korrupter Beamter, der mehr an seiner persönlichen Bereicherung als an den Amtsgeschäften interessiert ist sehen diese Systeme nicht vor. Um diese unvorhergesehenen Wendungen des Schicksals miteinzubeziehen, die für die Helden in Erzählungen mehr oder weniger normal sind, kann der Spielleiter den Spielern erlauben, "günstige Gelegenheiten" in die strukturierte Charaktererschaffung einzubauen. Damit können Spieler ihren Charakteren Aspekte geben, die normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Die Voraussetzung dafür ist selbstverständlich, daß der Spieler eine gute Erklärung dafür liefern kann. Die genaue Anzahl der "günstigen Gelegenheiten" bleibt dem Spielleiter überlassen, je nachdem wie starr der Spielleiter die Struktur haben möchte. Der Spielleiter kann im Prinzip erlauben, daß in jeder Phase eine "günstige Gelegenheit" wahrgenommen werden kann, wenn der Spieler dafür eine interessante Erklärung liefert.

7. Spielleitertips

Spielleitung kann eine Menge Arbeit sein. Es kann aber auch befriedigend sein, und normalerweise macht es Spaß, aber es gehört oft einiges dazu damit eine Session rund läuft. Das System sollte das nicht noch schwerer machen, also stellen wir hier einige Werkzeuge speziell für den Spielleiter vor. Aber du solltest immer im Hinterkopf behalten, daß jede Regel entfernt werden kann wenn es dem Spielstil deiner Gruppe nicht gefällt, und das gilt insbesondere für das folgende Kapitel. Das Ziel ist es, Dinge zu vereinfachen, nicht sie komplizierter werden zu lassen.

Aspekte und NSCs

Aspekte ermöglichen es dem Spielleiter, NSC auch von den Werten her kurz und knapp zu beschreiben. Ein Spielleiter kann (und sollte, zumindest für unwichtige NSCs) einem NSC einfach ein paar Aspekte geben und diese als Grundlagen für alle Proben benutzen. Eine Karawanenwache könnte folgendermaßen beschrieben werden:

Karawanewächter

Söldner 2 (Gut)

Aufmerksam 1 (Ordentlich)

Reiter 1 (Ordentlich)

Generell sollten diese Aspekte nicht aktiviert werden können. Es wird vorgeschlagen, daß der Spielleiter die Aspekte wie die Fertigkeiten in einer Pyramide anordnet, aber das ist mehr eine Richtlinie als eine feste Regel, besonders geeignet für NSCs mit wenig Aspekten. Der Spielleiter sollte sich bewußt sein, daß ein NSC, der auf diese Weise erstellt wurde, effektiv mehr Fertigungsstufen hat als ein normaler Charakter mit derselben Anzahl an Aspekten. Das wird zum Teil wieder dadurch ausgeglichen, daß ein solcher NSC seine Aspekte nicht aktivieren kann, aber die Diskrepanz wird insbesondere bei vielen Aspekten (zehn oder mehr) deutlich. Es ist daher besser, diese Methode nur für weniger wichtige NSCs zu verwenden.



Mackie

Mafiosi

Don Pedro

Modebewußt

Komplexe Fertigkeiten

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, daß jede Fertigkeit mit Mäßig beginnt. Einige sehr ausgefallene oder schwer erlernbare Fertigkeiten können aber durchaus auf einer niedrigeren Stufe starten, sie können bei Schlecht, Erbärmlich oder sogar bei Unfähig starten. Diese Fertigkeiten können wie alle anderen Fertigkeiten verbessert werden, indem Stufen dazugekauft werden, wobei es mehr als einer Stufe bedarf, um sie auf Durchschnittlich zu bringen. Allerdings zählen sie, solange sie nicht auf Durchschnittlich sind, nicht zur Pyramide.

Charakterentwicklung

Das Schlüsselement für die Charakterentwicklung ist das Ziel des Charakters. Dies ist der Aspekt, auf den der Charakter hinarbeitet, z.B. Meisterdieb oder Offizier.

Wenn der Spielleiter meint, daß die Geschichte einen Punkt erreicht hat, an dem die Charaktere sich weiterentwickeln können, vergibt er einen Fertigkeitspunkt, damit endet eine Entwicklungsphase. Dieser Fertigkeitspunkt sollte für eine zum Ziel passende Fertigkeit ausgegeben werden.

Diese Fertigkeitspunkte werden im Verlauf eines Entwicklungsbogens verteilt, und mit der vierten Entwicklungsphase, also dem dem vierten Fertigkeitspunkt ist der Entwicklungsbogen abgeschlossen. Der Charakter hat sein Ziel erreicht, erhält einen neuen Aspekt und wählt ein neues Ziel.

Es ist wichtig daß der Spielleiter die Ziele in die Geschichte einbaut so daß das Erreichen des Ziel für alle Spieler logisch und nachvollziehbar. Wenn das nicht möglich ist, sollte der Spielleiter zusammen mit dem Spieler überlegen, wie das Ziel erreicht werden könnte, falls es nicht funktioniert, sollte der Spieler sich ein neues Ziel überlegen. Ein Charakter sollte niemals dafür bestraft werden, sein Ziel wechseln zu müssen.

Wie viele Sessions eine Entwicklungsphase umfaßt, d.h. wie oft Fertigkeitspunkte vergeben werden ist reine Geschmackssache und sollte dem jeweiligen Spiel angepaßt sein. Generell ist es besser, vorsichtig und zurückhaltend zu sein - In einigen Spielen können sich Spieler vom Kampf mit Ratten zum Kampf mit Dämonenprinzen hocharbeiten, aber in vielen literarischen Vorlagen findet man so etwas nicht.

Anmerkung: Klassische Erfahrungspunkte

Wer ein eher klassisches System haben möchte, in dem es nach jeder Session Erfahrungspunkte gibt, kann die Erfahrungspunkte ohne Probleme wieder einführen. Es wird einfach festgelegt, daß der Abschluß einer Entwicklungsphase z.B. 10 Erfahrungspunkte kostet. Die Punkte werden jetzt am Ende der Session vergeben, und der SL kann immer noch steuern, wie lange eine Entwicklungsphase dauern soll.

Den neuen Aspekt gibt es auch in diesem System ganz normal nach der vierten Phase.

Die Pyramide muß nur ausbalanciert sein, wenn ein neues Ziel am Ende der Entwicklungsphase gewählt wird, zwischendurch kann sie aus der Balance geraten. Der Spielleiter sollte den Spielern helfen, die Pyramide im Auge behalten. Die Spieler sollten die Fertigkeitspunkte so ausgeben, daß es möglich ist, die Pyramide am Ende einer Entwicklungsphase auszubalancieren. Wenn ein Spieler diese Ende erreicht und die Pyramide nicht ausbalancieren kann, muß die Situation korrigiert werden. Im Idealfall kommen Spieler und Spielleiter überein, daß entweder einige Werte geändert werden oder es werden die nächsten Fertigkeitspunkte fest verplant, um die Pyramide schnellstmöglich wieder in Balance zu bringen. Insbesondere wenn das zum ersten Mal passiert ist es wichtig, daß der Spielleiter mit dem Spieler zusammenarbeite und ihn nicht etwa bestraft.

Wenn sich das allerdings wiederholt und sich ein gewissen Muster zeigt, sollte der Spielleiter entsprechend durchgreifen. Er könnte z.B. die Verteilung der Fertigkeitspunkte übernehmen bis die Pyramide ausbalanciert ist.

Entwicklung zwischen den Geschichten

Die Entwicklung des Charakters kann auch gut zwischen zwei Geschichten stattfinden. Wenn zwischen zwei Geschichten viel Zeit vergeht, kann es angemessen sein, daß dann eine komplette Entwicklungsphase stattfindet, die wie eine normale Phase während der Charaktererschaffung. Der Charakter kann sein Ziel zu einem Aspekt machen, wenn er ein neues Ziel wählen möchte.

Schicksalspunkte als Belohnung

Wenn die Charakterentwicklung langsam verläuft und die Spieler damit nicht so recht glücklich sind, ist die Vergabe von Schicksalspunkten eine gute Alternative, auch weil diese Vergabe am klassische Erfahrungspunkt erinnert. Die genaue Anzahl ist dem Spielleiter überlassen, aber schon ein Schicksalspunkt pro Session ist eine ordentliche Belohnung.

Alternative Entwicklung

Wenn es den Spielern nicht gefällt, ein Ziel für ihren Charakter festzulegen, kann der Spielleiter wie gewohnt Fertigkeitspunkte vergeben und am Ende einer Entwicklungsphase kann der Aspekt vom Spieler frei gewählt werden.

Aspekte austauschen

Im Lauf eines Spiels kann ein Aspekt ungeeignet werden. Der Gegner, dem der Spieler Rache geschworen hat, ist tot, oder die Aufgabe, die er sich selbst gesetzt hat ist beendet. Wenn der Spielleiter einen neuen Fertigkeitspunkt vergibt kann der Spieler den Aspekt gegen einen anderen eintauschen, am besten ein Aspekt, der sich dadurch die Ereignisse entwickelt hat, die den alten Aspekt obsolet werden ließen. Wenn zum Beispiel der Vater ein Aspekt des Charakters ist und er ermordet wurde wäre Rächsuchtig ein guter Ersatz. Jeder Aspekt, der als Ersatz genommen wird sollte mit dem Spielleiter besprochen werden, der dem Aspekt zustimmen muß.

Verlorene Extras

Ein Extra, daß verloren oder zerstört wurde, hat nicht den Schutz, der für ein Aspekt gilt. Wenn der Charakter es im Lauf des Spiels wiederbekommt, ist alles in Ordnung, wenn er es aber bis zum Ende eines Entwicklungsbogens nicht geschafft hat, kann dieser Fertigkeitspunkt neu ausgegeben werden oder er erhält das Extra durch irgendwelche vom Spielleiter gesteuerten Umstände zurück.

Fertigkeitssäulen

Die Pyramidenstruktur sorgt für viele Fertigkeiten auf niedrigen Niveau, während es einige Fertigkeiten gibt, bei denen der Charakter richtig gut ist. Diese Modell eignet sich allerdings nicht für jedes Spiel - manchmal braucht man eben kompetentere Charaktere.

Für solche Spiele gibt es die Fertigkeitssäule, in der man für eine Fertigkeit jeweils eine weitere auf jeder Stufe darunter benötigt. Für eine Herausragende Fertigkeit wird also eine Großartige, eine Gute, eine Ordentliche und eine Durchschnittliche Fertigkeit benötigt. Das resultiert in weniger Fertigkeiten mit einem großen Anteil an hohen Stufen. Das ist nicht ganz so einseitig wie es sich anhört: da die Säulen in jeder Phase gecheckt werden müssen ist es unmöglich direkt einen sehr hohen Wert zu erreichen ohne die Basis zu vernachlässigen.

Anmerkung: Pyramide oder Säule?

Wenn es nur wenige Fertigkeiten gibt wirft die Pyramide ein besonderes Problem auf: Irgendwann gehen die Fertigkeiten aus. Für eine Herausragende Fertigkeit sind immerhin 15 Fertigkeit nötig. Man kann allerdings auch beide Konzepte mischen: Bis z.B. Gut sind die Fertigkeiten als Säulen aufgebaut, ab Großartig als Pyramide. Eine Gute Fertigkeiten würde dann eine Ordentliche und eine Durchschnittliche Fertigkeit erfordern, und eine Großartige Fertigkeit braucht zwei Gute Fertigkeiten (und damit auch zwei Ordentliche und zwei Durchschnittliche Fertigkeiten).

Höchstwerte bei Aspekten

Grundsätzlich gibt es kein Maximum für die Stufen, die ein Charakter in einem Aspekt haben kann. Der Spielleiter kann jedoch Höchstwerte festlegen, entweder eine generelle Grenze ("Bei 3 Stufen ist Schluß.") oder er setzt Grenzen im Einzelfall fest ("Wenn du noch eine Stufe im Aspekt Kirche nimmst, wird dein Charakter Papst. Das mag zwar für den Charakter ziemlich gut sein, ist aber nicht so toll für das Spiel.") Auch hier gilt der gesunde Menschenverstand als Grundlage. Aber für diejenigen, die eine klare Regel haben möchten: Ein Aspekt darf höchstens halb so viele Stufen haben wie insgesamt auf alle Aspekte verteilt wurde. Oder auch: Kein Aspekt darf höher sein als die höchste Fertigkeit.

8. Kampf

Das erste, was in einem Kampf bestimmt werden muß ist wie detailliert der Kampf abgehandelt werden soll. Diese Wahl hängt von den Umständen und den Vorlieben der Spieler und des Spielers ab. Es ist sinnvoll, einen Standard für ein Spiel festzulegen, aber es spricht nichts dagegen einige Kämpfe detaillierter zu spielen als andere. Es gibt drei verschiedene System: szenebasiert, rundenbasiert und aktionsbasiert.

Im szenebasierten Kampf wird für jeden Beteiligten nur einmal gewürfelt, und das Ergebnis bestimmt den Verlauf und den Ausgang der Szene. Der rundenbasierten Kampf besteht aus einer Abfolge von Probe, jede Probe bestimmt den Ausgang eines Schlagabtausches oder mehrerer Kampfmanöver. Beim aktionsbasierten Kampf wird soweit wie möglich runtergebrochen, jede Probe repräsentiert ein Manöver, ob nun Angriff, Verteidigung oder Bewegung.

Alle drei Systeme arbeiten mit dem gleichen Regelmechanismus: zwei Würfe werden verglichen und der EG des Gewinners bestimmt das Ergebnis.

Kampftabelle

EG		Auswirkung
0		Kratzer - Ein zu vernachlässigender Erfolg. Eine Beinahetreffer oder ein Treffer, der keinen echten Schaden anrichtet
+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Angeschlagen - Eine spürbares Ergebnis. Ein Treffer oder ein Manöver bringt den Angreifer einen vorübergehenden Vorteil. Generell gibt es einen Malus von -1 auf die nächste Aktion
+2 bis +4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Verletzt - Ein solides Ergebnis. Der Treffer oder das Manöver bringt dem Opfer einen echten Nachteil, z.B. ein tiefer Schnitt. Für den Rest der Szene gibt es einen Malus von -1.
+5 und +6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Schwer verletzt - Ein signifikantes Ergebnis. Der Treffer oder das Manöver hat Auswirkungen weit über die Szene hinaus, z.B. ein Knochenbruch. Pro Box gibt es einen Malus von -1 auf die meisten Aktionen bis die Verletzung geheilt ist.
+7 und mehr	x	Außer Gefecht - Ein entscheidendes Ergebnis. Der Treffer oder das Manöver beendet den Kampf, entweder weil das Opfer vom Treffer ausgeknockt wird oder wegen seinen Verwundungen zusammenbricht. Wichtig ist das dies Ergebnis nicht automatisch den Tod bedeutet.

Es wird vielleicht nicht sofort deutlich, aber die Tabelle ist nur ein detaillierte Version der Tabelle für die erweiterten dynamischen Probe.

Beispiel: Ein einfacher Kampf

Jack und Bob haben ihre Messer gezogen und gehen aufeinander los. Jack ist Großartig im Messerkampf, Bob nur Ordentlich. Beide Würfeln, Jacks Spieler erhält **• • + •**, das ergibt ein Hervorragendes Ergebnis. Bobs Spieler erhält **• + • +** und damit ein Ordentliches Ergebnis. Jack gewinnt den Kampf mit einem EG von 3, daß bedeutet, daß Bob Verletzt ist. Bob überdenkt seine Chancen neu und läuft.

Szenebasierter Kampf

Diese Kämpfe sind von den Regeln her am einfachsten zu spielen. Es kann allerdings sehr herausfordernd sein, sie interessant zu gestalten. Deshalb ist diese Methode am besten für die folgenden zwei Situationen geeignet:

- Die Spieler möchten einen Kampf primär erzählen und wollen die Regelmechanismen so schnell wie möglich aus dem Weg haben.
- Der Kampf ist eher unwichtig oder soll aus anderen Gründen schnell abgehandelt werden, so z.B. Kämpfe, in die nur ein oder zwei Spieler verwickelt sind und der Rest nur zugucken kann.

Am Anfang einer Szene gibt jeder Spieler das Ziel seines Charakters für diese Szene an und erzählt in groben Zügen, wie er es erreichen will. Der Spielleiter tut dasselbe für die NSCs. Dann



Terrance Blackhand

- Pirat
- Loyal (Käptn Flint)
- Goldgier

wird ganz normal gewürfelt. Im Idealfall sollte der Spielleiter anhand der Ergebnisse den Ausgang der Szene festlegen können.

Diese Art der Improvisation kann nützlich sind, ist aber nicht immer möglich oder manchmal auch nicht angebracht. Deswegen können Richtlinien zur Orientierung sehr nützlich sein. Die einfachste Möglichkeit ist ein Blick auf die Differenz zwischen den Ergebnissen der beiden Seiten, mit Hilfe der Tabelle weiter oben kann der Ausgang der Szene ermittelt werden.

Wenn es ein bißchen komplizierter sein kann, dann können die Gegner sich jeweils paarweise (oder wie es die Situation erfordert) gegenübergestellt werden, der Kampf wird also in mehrere einzelne Kämpfe unterteilt, die wie oben beschrieben abgehandelt werden.

Wie auch immer der Kampf abgehandelt wird, er sollte so enden, daß die Dinge sich zur nächsten Szene weiterentwickeln können. Es wird angenommen, daß, wenn es eine Möglichkeit gibt, den Angriff ohne Probleme mehrmals zu versuchen, diese Möglichkeit bereits Teil der Szene ist. Ein wiederholter Angriff (also: mehrere Würfe hintereinander) auf eine Verteidigungsstellung in der Hoffnung, irgendwann durchzubrechen ist also nicht möglich.

Verletzungen und Mali

Die Kampfabelle ist ein guter Anhaltspunkt dafür, welche Konsequenzen der Kampf haben kann. Allerdings sind die eher schwächeren Ergebnisse (angeschlagen und verletzt) weniger gravierend, da ihre Auswirkungen nicht über die Szene hinaus gehen. Deswegen können die Ergebnisse folgendermaßen umgesetzt werden:

Kratzer - Das war knapp. Kein Vor- oder Nachteil.

Angeschlagen - Unangenehm. Der Charakter ist nicht schwer verletzt, aber man sieht ihm an, daß er in einen Kampf verwickelt war. Er kann kleinere Schäden an Ausrüstung oder auch an Reputation erlitten haben.

Verletzt - Ab jetzt tut es weh. Die Auswirkungen ähnlich wie bei Angeschlagen, allerdings ist der Schaden größer, z.B. eine beschädigte Waffe oder Sattel. Oder der Charakter hat eine Verwundung, die in bestimmten Situationen (laufen, linke Hand benutzen) einen Malus von -1 für den Charakter bringt.

Schwer verletzt, Außer Gefecht - In diesen Fällen werden die Auswirkungen nicht geändert, es gilt die Tabelle.

Beispiel: Szenebasierter Kampf

Cyrus und Finn haben sich in den Tiefen der Dunklen Zitadelle verlaufen. Endlich finden sie einen Ausgang, allerdings müssen sie an vier Wachen vorbei. Finn ist kein besonders guter Kämpfer, also ist sein Ziel, möglichst schnell an den Wachen vorbeizulaufen bevor sie reagieren können. Cyrus ist weniger subtil, er wird sie angreifen und hofft, daß das Überraschungsmoment ihm helfen wird, einen oder sogar zwei Wächter auszuschalten, um dann an den anderen vorbeizukommen. Der Spielleiter erklärt, daß die Wachen vorhaben, die beiden aufzuhalten.

Es wird für jeden Charakter gewürfelt. Cyrus erhält ein Großartiges Ergebnis beim Schwertkampf. Finn hat etwas Pech, er schafft nur ein Durchschnittliches Ergebnis beim Rennen. Der Spielleiter erhält bei den Wachen zwei Durchschnittliche, ein Ordentliches und ein Gutes Ergebnis. Cyrus Spieler schaut sich das an und gibt einen Schicksalspunkt aus um sein Ergebnis auf Hervorragend zu bringen. Finn aktiviert seinen Aspekt Athletisch und würfelt erneut, er kann auf Gut erhöhen.

Der Spielleiter sieht sich alle beteiligten Faktoren an - das Element der Überraschung, die zahlenmäßige Überlegenheit der Wachen, die Ziele aller Charaktere, die Ergebnisse der Proben. Er kommt zum Schluß, daß die Helden knapp Erfolg haben. Die Szene wird beschrieben. Cyrus zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich, Finn kommt durch. Das wiederum lenkt die Wachen so weit ab, daß Cyrus ebenfalls durchkommt, wobei er einen Wächter niederschlägt. Aber es bleiben immer noch 3 Wachen, sie könnten die Verfolgung aufnehmen oder Alarm schlagen, eventuell sogar beides. Im Großen und Ganzen dauert es wahrscheinlich länger, das Beispiel zu lesen als es auszuspielen.

Rundenbasierter Kampf

Der rundenbasierte Kampf ist der Standard in FATE. Dieses System biete sowohl Raum für Dramatik als auch für Taktik, es erlaubt, daß die Spannung im Verlauf eines Kampfes anwächst. Es hat zwar viele Elemente eines traditionellen Kampfsystems, aber es ist trotzdem eher im narrativen Bereich des Spektrums angesiedelt.

Eine Runde beginnt damit, daß alle Charaktere kurz erzählen, was sie vorhaben. Das sollten nur Aktionen sein, die in ein paar Augenblicken erledigt sind, so wie ein Angriff oder ein Sprung an sein Seil, um in Sicherheit zu gelangen. Es wird für alle Beteiligten eine Probe durchgeführt, die Ergebnisse werden mit denen der jeweiligen Gegner (oder mit einer vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeit) verglichen. Die Folgen ergeben sich aus der Kampftabelle. Wenn der Kampf damit nicht beendet ist, beginnt eine neue Runde.

Spielleiter sind ausdrücklich aufgefordert, die Regeln nach Bedarf auszulegen, das hier ist nur eine Richtlinie. Es ist z.B. auch OK, wenn die individuellen Kämpfe einer nach dem anderen abgehandelt werden. Wichtig ist nur daß der Fluß der Geschichte erhalten bleibt und daß sich niemand langweilt.

Verletzungen und Mali

Angeschlagen bedeutet einen Malus von -1 in der nächsten Runde, während Verletzt, Schwer Verletzt und Außer Gefecht schlicht und ergreifend bedeutet, daß der Charakter verletzt, schwer verletzt oder außer Gefecht ist.

Beispiel: Ein rundenbasierter Kampf

(Diese Beispiel benutzt die Regeln für Modifikatoren im Kampf, die weiter hinter in diesem Kapitel angesprochen werden.)

Cyrus und Finn sind in einer Taverne, vor ihnen ein Krug Ale, als plötzlich die drei Wachen mit gezogenen Schwertern herein stürmen. Cyrus springt auf und zieht sein Schwert um sich zu verteidigen, Finn taucht unter den Tisch ab. Die Wachen teilen sich auf, zwei (A und B) stürmen auf Cyrus zu, Wache C jagt Finn.

Der Spieler von Cyrus würfelt und erhält ein Großartiges Ergebnis, für Wache A erhält der SL ein Ordentliches, für Wache B ein Durchschnittliches Ergebnis. Normalerweise würde er jetzt eine der Wachen treffen und verwunden, aber er hat sein Schwert gezogen und sich lediglich verteidigt, genau das gelingt ihm. Finn hat nicht soviel Glück - er erhält bei seiner Athletikprobe ein Ordentliches Ergebnis, die Wache landet bei Gut. Damit ist das Ergebnis Angeschlagen, in der nächsten Runde erhält Finn einen Malus von -1. Der SL legt fest, daß die Wache den Tisch mit einer Hand wegschiebt und Finn nun ohne Deckung ist.

Die nächste Runde beginnt. Cyrus kämpft immer noch mit den beiden Wachen, die einen Bonus von +1 auf ihren Wurf bekommen, da sie in der Überzahl sind. Finn ist in einer prekären Lage, er beschließt die Wache aus dem Weg zu treten und sich so etwas Zeit zu verschaffen. Die Wachen greifen einfach weiter an.

Cyrus erhält ein Gutes Ergebnis, ebenso Wache A, Wache B schafft sogar Großartig. Wache A macht nur einen Kratzer, aber durch die Wache B ist Cyrus Angeschlagen und hat einen Malus von -1 in der nächsten Runde, nicht besonders gut für ihn. Der SL beschreibt, daß die beiden Wachen Cyrus in eine ungünstige Position manövrieren, er befindet sich zwischen ihnen.

Währenddessen erhält die Wache C ein Ordentliches, Finn aber ein Großartiges Ergebnis, das allerdings wegen seinem Malus auf Gut sinkt. Das würde ausreichen, um Wache C so zu treten, das er in der nächsten Runde Angeschlagen ist. Finns Spieler möchte aber richtig zuschlagen, er gibt einen Schicksalspunkt aus, um das Ergebnis wieder auf Großartig zu bringen. Damit wäre die Wache C laut Kampftabelle Verletzt, aber Finns Spieler möchte statt dessen, daß Finn die Wache quer durch den Raum tritt und die Wache die nächsten ein bis zwei Runde erst einmal aus dem Kampf draußen ist.

Cyrus weiß, daß er tief in Schwierigkeiten steckt und er hofft, daß Finn ihm zu Hilfe kommt. Finn tut genau das, er zieht ein Messer und wirft es einem Wächter in den Rücken.

Für Cyrus wird ein Gutes Ergebnis geworfen, daß auf Ordentlich reduziert wird, da er Angeschlagen ist. A und B erzielen ein Gutes bzw. Ordentliches Ergebnis. Sie bekommen einen Bonus von +1, weil sie in der Überzahl sind, damit kommen sie auf Großartig und Gut. Cyrus aktiviert seinen Aspekt Schläger und ändert einen Würfel, aus **⊖** wird **⊕**, damit landet er bei Großartig. Er gibt einen Schicksalspunkt aus, um das Ergebnis auf Hervorragend zu erhöhen, trifft einen der beiden Wächter. Er hat sich für A entschieden, da dieser mit dem Rücken zu Finn steht. Der Wächter ist nach dem Schlag Verletzt. Finn wirft sein Messer und trifft dieselbe Wache in den Rücken, der Spieler würfelt extrem gut und erhält ein Episches Ergebnis. Der SL gibt Finn einen Bonus von +1, da die Wache mit dem Angriff nicht gerechnet hat,

damit wird es ein Legendärer Messerwurf. Das Messer steckt fest im Rücken des Wächters, er ist Schwer Verletzt. Zusammen mit dem Malus für Verletzt hat er jetzt -2 auf jeden Wurf.

Cyrus grinst böse und Finn wirft ein weiteres Messer. Der Wächter, der von den Füßen getreten wurde, kommt in dieser Runde wieder auf die Beine. Der verletzte Wächter kann sich nicht so recht zurückziehen, also gehen beide Wächter wieder auf Cyrus los. Cyrus kämpft in dieser Runde defensiv, damit erhält er einen Bonus von +1. Er erhält ein Ordentliches Ergebnis, durch den Bonus wird Gut daraus. A und B schaffen Durchschnittlich und Gut. Sie bekommen einen Bonus von +1, weil sie in der Überzahl sind, aber Wächter A ist verletzt und hat deshalb einen Malus von -2 (-1 für Verletzt, -1 für Schwer Verletzt), das verändert die Ergebnisse zu Mäßig für Wache A und Großartig für Wache B. Cyrus ist durch letzteres Ergebnis Angeschlagen. Finn erhält Großartig, er aktiviert den Aspekt Hinterlistig, würfelt erneut und erhält ein Hervorragendes Ergebnis. Wächter A ist gegenüber Finn nicht direkt in der Überzahl, also sackt sein Ergebnis auf Schlecht ab. Hervorragend gegen Schlecht ist eine EG von 6, Finn gibt einen Schicksalspunkt aus um sein Ergebnis auf Episch und damit den EG auf 7 zu bringen. Damit ist die Wache außer Gefecht.

Der Kampf geht weiter, aber er ist jetzt wenigstens ausgeglichen.

Anmerkung: Wer erzählt was, und wann?

Die folgenden Regeln sind für die, die bei den "Erzählrechten" ein bißchen mehr Struktur haben möchten. Der Spieler des Charakters mit dem höchsten Ergebnis fängt mit dem Erzählen an, er kann (und sollte) auch die Aktionen seines Gegners beschreiben. Die Länge der Kampfunde wird vom ersten Erzähler ebenfalls mehr oder weniger festgelegt. Wenn er schildert, wie sich die Kontrahenten umkreisen, beide abwarten und einer plötzlich zustößt, dann müssen die anderen Spieler das aufnehmen und entsprechend lange Aktionen beschreiben, z.B. einen schneller Schlagabtausch, der sich hinzieht bis einer den entscheidenden Treffer landen kann. Dann folgt der Charakter mit dem zweitbesten Ergebnis usw. Die Verlierer können nach etwas schildern, allerdings darf es nicht gegen das verstoßen, was bereits erzählt war. Das kann auch gleich erfolgen, nachdem der überlegende Gegner schildert, was passiert.

Auch diese Richtlinien sind immer noch sehr frei, es ist völlig in Ordnung von dieser Reihenfolge abzuweichen, wenn es zur Situation paßt.

Aktionsbasierte Kämpfe

Aktionsbasierte Kämpfe funktionieren fast wie rundenbasierte Kämpfe, allerdings erfordern sie ungleich mehr Würfe. Die Initiative wird ermittelt, indem auf Aufmerksamkeit geworfen wird, bei gleichen Ergebnissen handelt der Charakter mit dem höheren Wert in Taktik zuerst. Sollte der gleich sein, handelt der Charakter mit dem höheren Wert in der benutzen Waffe. Die Charaktere handeln in der Reihenfolge, die durch die Initiative festgelegt wurde, und jeder Charakter kann eine Aktion durchführen. Beim Angriff würfelt der Verteidiger ebenfalls, das Ergebnis wird anhand der Kampftabelle ermittelt. Die einzige Änderung ist daß der Malus bei Angeschlagen für die nächste aktive Aktion des Opfers gilt, also nicht auf die Verteidigung. Es ist wohl offensichtlich, daß diese Methode, da sie viele Würfe erfordert, die Aspekte sehr schnell aufbraucht.

Generell wird diese Methode für FATE nicht empfohlen, aber viele Spieler lieben sowas, also ist sie dabei.

Verletzungen und Schaden

Der Kern des Schadenssystems ist die folgende Tabelle.

EG	Ergebnis		Auswirkung
0	Kratzer		keine
1	Angeschlagen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 auf die nächste Aktion
2-4	Verletzt	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 für den Rest der Szene
5-6	Schwer verletzt	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	langfristig, -1 pro Box
7+	Außer Gefecht	x	

Der Gebrauch der Tabelle ist einfach: Wenn der Charakter Schaden erlitten hat, wird ein entsprechendes Kästchen angestrichen. Wenn keine Kästchen mehr frei sind, wird einfach eine Kategorie weiter gegangen. Wenn also alle beiden Kästchen bei Verletzt markiert sind und der Charakter wieder Verletzt wird, wird aus diesem Schaden Schwer Verletzt, das entsprechende Kästchen wird markiert. Wenn die beiden Kästchen allerdings auch bereits markiert sind, geht es wieder eine Kategorie weiter, der Charakter ist dann Außer Gefecht.

Angeschlagen bedeutet, daß der Charakter bei der nächsten Probe einen Malus von -1 hat, aber darüber hinaus gibt es keine weiteren Auswirkungen. Angeschlagen kann als leichte Verletzung beschrieben werden, aber Angeschlagen kann meist besser mit einem vorübergehendem Nachteil wiedergegeben werden, z.B. eine ungünstige Position, ein Stolpern oder ähnliches. Egal wie viele Kästchen bei Angeschlagen ausgefüllt sind, der Malus bleibt immer -1.

Wenn ein Charakter Verletzt ist, erhält er einen Malus von -1 für die Dauer der Szene. Generell kann dieser Schaden schon schwerwiegend sein, allerdings läßt es sich meist mit etwas Ruhe beheben, ein Schnitt direkt über den Augen zum Beispiel. Aber Verletzt muß keine direkten körperlichen Auswirkungen haben. Ein durchgeschnittener Gürtel oder eine aus der Hand geschlagene Waffe passen auch. Wie bei Angeschlagen kann der Malus bei Verletzt nicht über -1 steigen.

Schwer Verletzt bedeutet generell, daß der Charakter verwundet wurde, und diesmal war es kein Kratzer. Charaktere haben einen Malus von -1 pro Kästchen auf alle Handlungen, und dieser Malus gilt nicht nur für die Szene, sondern bis die Wunde verheilt ist. Wenn der Charakter sich ausruht, dauert es ungefähr zwei Wochen, bis eine solche Wunde verheilt ist, bei leichter Belastung dauert es drei Wochen. Pro EG über Durchschnittlich bei einer Probe auf Heilen kann ein Tag abgezogen werden.

Außer Gefecht bedeutet nicht unbedingt, daß der Charakter getötet wurde. Normalerweise sollten die Charaktere den Kampf überleben. Wenn die Gewinner dann ihre Gegner töten wollen, sollen sie es nach dem Kampf tun, indem sie ihnen z.B. die Kehlen durchschneiden oder sie zum Sterben zurücklassen. SCs sind meist durchaus bereit, sich durch ihren eigenen Enthusiasmus umzubringen, Pech beim Würfeln wird da nicht gebraucht.

Und auch hier gilt wieder: Gesunden Menschenverstand benutzen. Wenn jemand bettlägerig ist, sollte es z.B. keinen Malus beim Lesen geben. Der Malus kommt in diesem Fall erst bei Bewegung ins Spiel.

Wunden sind relativ

Wenn es eins gibt, was beim Kampfsystem wichtig ist, ist es das: bei allen Resultaten liegt die Betonung auf dem Effekt, nicht darauf, wie er erzielt wurde. Das bedeutet auch, daß ein Charak-

ter jedes Kästchen beim Schaden ausgefüllt haben kann und trotzdem nicht einen Kratzer abbekommen hat. Angeschlagen, Verletzt, sogar Schwer Verletzt können auch immer einen momentanen Nachteil bedeuten, oder einen psychologischen Nachteil, eine peinliche oder erniedrigende Situation, nahezu alles was die Effektivität des Charakters einschränkt. Wenn man das im Hinterkopf behält und es dann mit dem System der vergleichenden Proben kombiniert, kann das Kampfsystem auch einfach auf andere Konflikte übertragen werden, auf Diskussionen zum Beispiel.

Wundkästchen variieren

Das hier vorgestellte System ist die Vorgabe für FATE, aber es gibt keinen Grund die Anzahl der Kästchen nicht zu verändern um den Kampf mehr oder weniger brutal zu machen.

Die Todesspirale

Eine Auswirkung der Übertragung des Schadens auf die nächsthöhere Kategorie ist es, daß bei sich einem längeren Kampf der Schaden ansammelt und irgendwann tödlich wird. Außerdem ist es so, daß ein Charakter um so schlechter kämpft, je mehr Wunden er hat, d.h. neue Verletzungen werden immer wahrscheinlicher. Diese Zusammenhänge werden "Todesspirale" genannt. Einige Spieler mögen diesen Effekt, andere können sich nicht so recht dafür erwärmen. Wenn man die Todesspirale nicht mag, kann man sie leicht entschärfen, indem man die Anzahl der Kästchen erhöht oder das Übertragen des Schadens von einer Kategorie zur anderen ganz wegläßt.

Nicht-tödlicher Schaden

In bestimmten Situationen bekommen es Charaktere mit nicht-tödlichen Schaden zu tun, z.B. beim unbewaffneten Kampf. Dies hat keine Auswirkung auf den Verlauf des Kampfes, der einzige Unterschied: nicht-tödlicher Schaden heilt sehr viel schneller. Normalerweise ist der Schaden nach ein bis zwei Tagen verschwunden, je nach Art des Schadens.

Langwierige Verletzungen

Wie lange eine Wunde braucht um zu heilen, hängt von der Art der Verletzung und vom generellen Ton den Spiels ab. Ein Charakter, der nach einem Faustschlag Schwer Verletzt ist, erholt sich ziemlich schnell, wenn er aber nach einem Dolchstich Schwer Verletzt ist, dann kann das etwas dauern. Wenn hart gespielt wird, kann es Wochen oder sogar Monate dauern, bis die Wunde geheilt ist, in einem eher cineastischen Spiel ist die Wunde dagegen schnell vergessen.

Waffen und Rüstungen

Die genauen Regeln für Waffen und Rüstung hängen oft stark vom jeweiligen Geschmack ab, wir schlagen deshalb verschiedene Alternativen vor. Wir haben je drei Kategorien gemacht (narrativ, einfach, komplex), aber es ist durchaus möglich, die Kategorien zu mischen. Es gibt z.B. keinen Grund narrative Waffenregeln nicht zusammen mit komplexen Rüstungsregeln zu benutzen.



Officer Karen O'Conner

- Polizistin
- Intelligent
- Hart

Narrative Regeln für Waffen und Rüstungen

(Dies ist der Standard für FATE)

Die Waffen werden nicht mit objektiven Werten versehen, es ist nur eins wichtig: welche Vorteile bringen sie im jeweiligen Kampf. Die Regel selbst ist einfach: überlegende Waffen geben einen Bonus von +1. Wenn sich also zwei Gegner gegenüberstehen, und einer ist mit einer Keule und einer mit einem Schwert bewaffnet, dann sind beide Waffen mehr oder weniger gleich effektiv, es gibt keinen Modifikator. Wenn ein Charakter mit Dolch allerdings gegen einen mit Schwert kämpft und es viel Platz für Bewegung gibt, dann hat der Schwertkämpfer einen Vorteil und erhält den Bonus von +1. Findet der Kampf jedoch in beengtem Raum statt, z.B. in einem engen Tunnel, dann hat der Charakter mit dem Dolch einen Vorteil und damit +1.

Bei der Rüstung funktioniert das ganz ähnlich - wird die bessere Rüstung hat, bekommt +1. In den meisten Fällen dürfte es offensichtlich sein, wer die bessere Rüstung hat. Es gibt allerdings Situationen, in denen eine schwere Rüstung ein Nachteil ist, unter Wasser zum Beispiel. In diesem Fall ist die leichtere Rüstung überlegen.

Das narrative System funktioniert nach einem einfachen Prinzip: Modifikatoren sind nur dann notwendig, wenn sie für einen Vorteil stehen, also nicht für jedes Detail eines Kampfes. Es wird davon ausgegangen, daß, wenn zwei Gegner im Kampf ungefähr dieselbe Ausrüstung und ähnliche Positionen und Taktik haben, der Ausgang der Kampfes nur durch ihre Fähigkeiten entschieden wird. Wenn einer der beiden allerdings überlegende Ausrüstung hat oder eine bessere Taktik anwendet, dann hat er einen Vorteil gegenüber seinem Gegner, und dieser Vorteil wird durch einen Modifikator ausgedrückt. Richtlinien dafür finden sich unter "Kampfmodifikatoren."

Designers Note: Taktik im Kampf

Das narrative System spricht nicht unbedingt jeden taktik-orientierten Spieler sofort an, denn ein so simples System kann schwerlich die Komplexität eines Kampfes wiedergeben.

Das ist die allgemeine Annahme, aber wir haben da eine etwas andere Ansicht. Im Endeffekt läuft jede Taktik auf die einfache Frage hinaus, wer im Vorteil ist, und wie groß dieser Vorteil ist. Kein System kann jemals alle Details eines Kampfsystems abbilden. Auf der anderen Seite kann ein Spielleiter auf der Grundlage seines Verständnisses für Taktik die jeweilige Situation bewerten. Das bedeutet, daß das narrative System soviel Taktik erlaubt, wie der Spielleiter zulassen will.

Einfache Regeln für Waffen und Rüstungen

Dieser Ansatz bringt eine genauere Abstufung der Waffen und Rüstungen ins Spiel. Für beides gibt es Werte, jeweils von 0 bis 4. Nach einem erfolgreichen Treffer (ein Treffer mit dem Ergebnis Kratzer oder besser) wird der Waffenschaden addiert und der Rüstungsschutz subtrahiert, das ist dann das endgültige Ergebnis des Treffers.

Der Schaden von Nahkampfwaffen ist auch der Malus dafür, diese Waffen am Körper zu verbergen. Bei Rüstungen wird der Rüstungsschutz zum Malus bei Aktionen, die volle Beweglichkeit erfordern.

Anmerkung: Belastung durch Rüstungen

Die Belastung durch Rüstungen erscheint mir etwas hoch, insbesondere für heroische oder gar cineastische Runden. Es bietet sich an, diesem Malus um 1 zu verringern, oder ihn wegzulassen und dafür ab einem Rüstungsschutz von 2 einen Kratzer wie Angeschlagen zu behandeln.

Einfache Waffen

0	Unbewaffnet
1	Dolch, kleiner Knüppel, Martial Arts Angriff, Kleine Pistole
2	Schwert, Keule, Knüppel, Pistole
3	Zweihänder, Stangenwaffe, Gewehr
4	Extrem großer Zweihänder, Schwere Feuerwaffen

Einfache Rüstungen

0	Keine
1	Leder, Beschlagenes Leder
2	Kettenhemd, Ringpanzer
3	Plattenpanzer, Leichter Plattenpanzer, Schuppenpanzer
4	Dieser Rüstungsschutz ist nur mit magischen Mitteln zu erreichen.

Beispiel: Einfache Waffen und Rüstungen

Cyrus schlägt mit seinem Breitschwert (Schaden 2) auf einen Dieb in einer Lederrüstung (Rüstungsschutz 1) ein. Er hat einen EG von 1, was normalerweise Angeschlagen bedeuten würde. Er addiert aber noch den Waffenschaden (+2) und zieht den Rüstungsschutz seines Gegners ab (-1), damit erhält er einen EG von 2, der Dieb ist Verletzt.

Komplexe Regeln für Waffen und Rüstungen

Rüstung

Dieses etwas detailliertere System für Rüstungen benutzt dieselben Kategorien wie das einfachen Modell, wobei die Bereiche für den Schaden sich von Rüstung zu Rüstung ändern.

Ergebnis	Rüstungsart									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
Kratzer	0	0	0	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	
Angeschlagen	1	1-2	1-2	2-3	2-4	2-4	3-5	3-6	3-6	
Verletzt	2-4	3-4	3-5	4-5	5	5-6	6-7	7-8	7-9	
Schwer verletzt	5-6	5-6	6	6	6	7	8	9	10	
Außer Gefecht	7+	7+	7+	7+	7+	8+	9+	10+	11+	

Der Schutz der Rüstung zählt nur, wenn es darum geht, Verwundungen zu vermeiden oder zu verringern. Die Rüstung des Verteidigers beeinflusst nicht die Schwierigkeit von Manövern des Angreifers. Wenn ein Charakter gegen jemanden in Plattenrüstung kämpft, ist es einfacher ihn zu entwaffnen, ein Ergebnis, daß Verletzt entspricht (2-4), als ihn wirklich zu Verletzen (Rüstungsart 3, 4-5).

Waffen

Es ist möglich die Unterscheide zwischen den einzelnen Waffen hervorzuheben, indem man ihnen bestimmte Eigenschaften zuweist, z.B.:

Panzerbrechend (PB) - Diese Waffen reduzieren die Rüstung um 2, haben aber einen Malus von -1 beim Einsatz. Einige Waffen sind besonders gut gegen Rüstungen geeignet (PBx2) und reduzieren sie um 4 Punkte, haben aber einen Malus von -2.

Flexibel (Flex) - Flexible Waffen geben einen Bonus von +1 auf Manöver wie z.B. Entwaffnen, aber es gibt einen Malus von -1 wenn sich alle Beteiligten mit einer gewissen Geschwindigkeit fortbewegen, wenn sie z.B. reiten.

Brutal (Brut) - Diese Waffen sind dafür geschaffen, das Opfer aufzureißen und möglichst große Wunden zu schlagen, der Schaden steigt um +1. Allerdings erhält jede Rüstung gegen diesen Angriff einen Bonus von +2.

Verbunden (Ver) - Die Waffe ist mit dem Handschuh des Kämpfers verbunden oder ist ein Teil davon. Entwaffnen funktioniert gegen diese Waffe nicht, aber bei allen Manövern, bei denen Feinmotorik wichtig ist, gibt es einen Malus von -1.

Kampfoptionen

Es gibt einige Elemente, die den Kampf beeinflussen können.

Überlegende Position - Hiermit werden eine ganze Reihe von Situationen abgedeckt, z.B.

- erhöhte Position
- Deckung
- Kampf vom Pferde

Generell sollten diese Situationen nur einen Bonus von +1 geben, ein höherer Bonus ist nur in extrem überlegender Position sinnvoll.



Anmerkung: Deckung

Eine brauchbare Alternative für Deckung ist es, situationsbedingt die Rüstung zu erhöhen, je nach Deckung zwischen +1 bis +3. Im Prinzip wirkt das ähnlich wie die ursprüngliche Regel, allerdings gibt die Deckung so keinen offensiven Vorteil mehr.

Tom Miller

- Schnüffler
- "Was ich noch fragen wollte..."
- Große böse Knarre

Zahlenmäßige Überlegenheit - Es gibt einen Bonus von +1, wenn man dem Gegner zahlenmäßig überlegen ist.

Anmerkung: Schußwaffen

Bei einem Schußwechsel sollte dieser Bonus nur gegeben werden, wenn die eine Partei klar in der Mehrzahl ist.

Anmerkung: Helden im Kampf

Zahlenmäßige Überlegenheit hängt immer vom Ton des Spiels ab. Gegen echte Helden braucht man schon drei Leute, um die zahlenmäßige Überlegenheit ausnutzen zu können, zwei reichen da nicht aus. (Nur mal so als Beispiel.)

Angriff aus der Flanke - Wenn ein Kämpfer seinen Gegner in der Flanke oder von hinten angreifen kann, erhält er einen Bonus von +1. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch zahlenmäßige Überlegenheit.

Umzingeln - Wenn ein Gegner umzingelt ist, gibt das einen weiteren Bonus von +1. Da es sehr schwer ist jemanden zu umzingeln, ohne in der Überzahl zu sein, gibt das auf jeden Fall einen Bonus von +2, einige Charaktere haben sogar +3, weil sie den Bonus wegen einem Angriff aus der Flanke auch noch bekommen.

Wehrlos

Wenn ein Charakter einen Angriff nicht erwartet und auch sonst nicht wachsam ist, wird die entsprechende Fertigkeit auf Mäßig oder auf die Stufe in Aufmerksamkeit gesenkt, je nachdem was höher ist.

Mehrere Gegner

Wenn ein Charakter gegen mehrere Gegner kämpft, macht er trotzdem nur eine Probe. Alle Gegner, die ein besseres Ergebnis schaffen, machen normal Schaden. Wenn der Charakter besser ist als alle seine Gegner kann er sich einen Gegner herauspicken (normalerweise den, der am schlechtesten gewürfelt hat) und ihm nach den normalen Regeln Schaden zufügen.

Anmerkung: Mooks

Mooks sind essentiell wichtig für cineastisches Rollenspiel, deshalb gibt es hier Vorschläge, wie sie in FATE behandelt werden können.

Der einfachste Ansatz ist es, ganz normal zu spielen, aber das Schadenssystem für die Mooks zu ändern.

EG	Ergebnis		Auswirkung
0	Kratzer		keine
1	Angeschlagen	<input type="checkbox"/>	-1 auf die nächste Aktion
2-4	Verletzt	<input type="checkbox"/>	-1 für den Rest der Szene
5+	Außer Gefecht	x	

Damit ist ein Mook um einiges schneller draußen, aber er wird sonst wie ein normaler Charakter behandelt.

Anmerkung: Mooks, die zweite

Wenn es echt viele Mooks geben soll, bietet sich folgendes System an: Die Mooks werden zu Gruppen von 3-5 zusammengefaßt und handelt als Einheit, d.h. es gibt nur einen Angriff von der Gruppe, und die Gruppe greift jeweils nur einen Gegner an. Die Gruppen sind fließend, im Prinzip stellt der Spielleiter die Gruppen am Anfang der Kampfrunde je nach Situation neu zusammen. Das Schadenssystem sieht folgendermaßen aus:

MEG	Ergebnis
0	Nichts passiert
1-2	ein Mook ausgeschaltet
3-6	zwei Mooks ausgeschaltet
7+	drei Mooks ausgeschaltet

Mooks erhalten einen Bonus von +1, wenn es sich nicht um einen einzelnen Mook handelt. Dafür fallen die Modifikatoren für zahlenmäßige Überlegenheit und dem Angriff von hinten oder aus der Flanke weg. Die Charaktere sind in einem solchen Setting einfach gut genug.

Verteidigung

Wenn ein Charakter unbewaffnet ist oder einfach nicht angreifen möchte können viele physische Fertigkeiten (z.B. Akrobatik) anstelle von Kampffertigkeiten verwendet werden. Wenn der Verteidiger dann gewinnt, verursacht er nur einen Kratzer, egal wie hoch der EG war. Der Spielleiter kann allerdings bestimmte defensive Manöver zulassen, die zur verwendeten Fertigkeit passen - z.B. einen Schwert ausweichen und gleichzeitig kontrolliert von einem Balkon springen.

Volle Verteidigung

Wenn der Charakter seine Kampffertigkeit benutzt, aber rein defensiv kämpfen möchte, gibt es einen Bonus von +1. Wenn er gewinnt, verursacht er nur einen Kratzer, egal wie hoch der EG war. Es können defensive Manöver durchgeführt werden, die den Charakter z.B. von seinem Gegner wegbringen, aber keine Manöver, die den Gegner direkt beeinflussen.

Wenn defensiv gekämpft werden soll muß das vor der Probe angesagt werden.

Beispiel: Volle Verteidigung

Cyrus, ein Großartiger Schwertkämpfer kämpft gegen einen Doppelgänger, ein magisches Spiegelbild seiner selbst, das ebenfalls Großartig mit dem Schwert umgehen kann. Cyrus hofft, daß Hilfe unterwegs ist und kämpft defensiv. Für Cyrus ergibt sich ein Herausragendes Ergebnis, während sein Doppelgänger nur bei Gut landet. Cyrus erhält einen Bonus von +1 für seine defensive Taktik, damit landet sein Ergebnis bei Episch, das gibt einen EG von 3, normalerweise wäre der Doppelgänger Verletzt. Da Cyrus aber defensiv gekämpft hat, hat der Doppelgänger nur einen Kratzer abbekommen.

9. Magie und übernatürliche Kräfte



Shayla

- Dunkelelfen
- Magierin
- Diebin

Es gibt wenig, was unbefriedigender ist als ein durch und durch generisches Magiesystem. Magie bringt Farbe und Würze in ein Setting und hat einen großen Einfluß auf die Atmosphäre und die Stimmung. Wenn dann also die Magie generisch ist, hat das negative Auswirkungen auf das Setting. Da FATE dafür entwickelt wurde, mit den Eigenheiten jedes Settings klarzukommen, macht es wenig Sinn, ein generisches Magiesystem bereitzustellen. Statt dessen stellen wir eine Auswahl an Magiesystemen vor, die zeigen sollen, was möglich ist. Jedes von ihnen ist so wie es ist einsetzbar, aber eigentlich sind sie als Anhaltspunkte für die Entwicklung eines eigenen Systems gedacht, das die spezifische Stimmung eines Settings unterstützt.

Generell basieren Magiesysteme darauf, daß ein oder mehrere magische Aspekte erworben werden, die dann den Zugriff auf spezielle Fertigkeiten oder Extras ermöglichen. Durch zusätzliche Stufen in den magischen Aspekten können weitere neue Fertigkeiten oder Extras verfügbar werden.

Stufenbasierte Magie:

Die Große Bibliothek

In der Welt von Ald ist Magie eine strukturierte, akademische Angelegenheit, und es gibt kein größeres Zentrum des Wissens über Magie als die Große Bibliothek. Es wird gesagt, daß jeder Zauberspruch, der jemals geschrieben wurde, sich irgendwo in den endlosen Bücherregalen befindet.

Charaktere, die Magier werden wollen, müssen den Aspekt Magisches Talent kaufen. Dann kann der Charakter die Fertigkeit Zaubertricks erwerben, außerdem kann er später den Aspekt Magische Initiation kaufen. Der Charakter kann bis zu 9 Kreise der magischen Initiation haben, und mit jedem Kreis wird die entsprechende Fertigkeit (z.B. "Zauber des ersten Kreises") erhältlich.

Magier müssen ihre Sprüche zu Beginn des Tages mit Hilfe ihres Zauberbuches auswendig lernen. Die Anzahl der Sprüche eines Kreises entspricht den Stufen der entsprechenden Fertigkeit. Wenn der Spruch gezaubert wurde, steht er erst wieder zur Verfügung, wenn er erneut auswendig gelernt wurde.

Normalerweise erfordert das Zaubern keine Fertigungsprobe. Allerdings kann eine Probe fällig werden wenn ein Ziel mit dem Spruch getroffen werden soll oder wenn der Zauber unter sehr ungünstigen Umständen gewirkt werden soll.

Ideen für die Umsetzung

Dieses System beruht auf vorgefertigten Zaubersystemen, die in 10 Stufen eingeteilt ist, und eine schnelle Entwicklung der Charaktere (schnell genug, um den höchsten Kreis der Magie in ver-

treibar Spielzeit zu erreichen) ist nützlich. Wenn ein Zauberspruchsystem mit 10 Stufen nicht vorhanden ist, können leicht andere stufenbasierte System angepaßt werden, es muß nur die Anzahl der Spruchstufen geändert werden. Wird eine größere Auswahl an Zaubern gewünscht muß einfach nur die Anzahl der Stufen in einem Kreis geändert werden. Bei einem System mit z.B. 20 Spruchstufen kann einem Kreis (und damit einem Aspekt) 5 Spruchstufen zugeordnet werden, der Wert in der jeweiligen Fertigkeit bestimmt dann wie viele Sprüche in diesem Kreis pro Tag gezaubert werden können.

Kombinative Magie:

Der Bronzene Kompaß

Die Welt ist zwischen vier Punkten ausbalanciert: Erde, Luft, Feuer und Wasser. Zweitklassige Hexer mögen etwas Kontrolle über das eine oder andere Element haben, aber echte Magier wissen, daß Macht aus der Balance der vier Elemente kommt, und daß im Ungleichgewicht Gefahr liegt.

In diesem System gibt es 4 magische Aspekte und 4 magische Fertigkeiten. Die Aspekte sind Initiat des Feuers, Initiat der Erde, Initiat der Luft und Initiat des Wassers, jeder Aspekt repräsentiert eine Verbindung zur Kraft des jeweiligen Elements. Um Magier zu sein braucht man nur eine Stufe eines Aspekts, aber so ein Magier hat nur Zugriff auf einen kleinen Teil der Kraft eines voll ausgebildeten Magiers.

Die vier magischen Fertigkeiten sind:

Erschaffen - Erschaffen ist die bevorzugte Fertigkeit für den Kampf, sie wird für schnelle und direkte Effekte benutzt. Für lang anhaltende Effekte ist Beschwören und Meisterschaft sinnvoller, aber was Erschaffen an Finesse und Durchhaltevermögen fehlt, wird durch Geschwindigkeit und Wucht ausgeglichen. Erschaffen ist die bevorzugte Fertigkeit der Feuermagier.

Beschwören - Mit dieser Fertigkeit kann das jeweilige Element heraufbeschworen und (zumindest grob) geformt werden, wobei Meisterschaft für letzteres um einiges besser geeignet ist, die beiden Fertigkeiten ergänzen sich sehr gut. Außerdem können Elementare, die Kreaturen der Elemente beschworen werden, aber Meisterschaft ist nötig um sie zu binden. Beschwörung wird von den Erdmagiern bevorzugt.

Meisterschaft - Mit Meisterschaft kann das Element geformt und kontrolliert werden, außerdem können Elementare gebunden werden. Meisterschaft ist jedoch auf schon existierendes Material angewiesen. Diese Fertigkeit wird von den Luftmagiern bevorzugt, die eher selten ohne Zugriff auf ihr Element sind.

Bannen - Neben dem Entfernen des Elements ist diese Fertigkeit auch gut zum Schutz geeignet. Während Meisterschaft es einem Magier erlaubt, sich zu schützen, wenn er genug Zeit hat, ist doch nur Bannen schnell genug um im Kampf eingesetzt zu werden, z.B. gegen Erschaffen. Wassermagier bevorzugen diese Fertigkeit.

Zum Zaubern wird zuerst festgelegt welches Element eingesetzt und welche Fertigkeit benötigt wird. Das ist normalerweise offensichtlich, aber es gibt Fälle, in denen mehr als ein Element betroffen ist. In diesen Situationen kann der Spielleiter einen Teilerfolg zulassen (Im Schlamm wird nur das Wasser zerstört) oder kann festlegen, daß der Magier den schwächsten Aspekt bzw. die schwächste Fertigkeit benutzen muß. Lebende Kreaturen sind perfekt ausbalanciert (Erde für den

Körper, Wasser für Blut, Luft zum Atmen und Feuer zum Leben), es ist also recht schwer ein Lebewesen direkt zum Ziel eines Zaubers zu machen.

Als nächstes muß der Umfang des Zaubers bestimmt werden - wie viel eines Elements wird beschworen, geformt oder vernichtet, oder wieviel Wucht steckt in einem Angriff. Das kann am besten dadurch ermittelt werden, welche Menge an Elementen vom Zauber betroffen ist, dafür gibt es weiter unten eine Tabelle.

Nachdem Element und Umfang bestimmt wurden, macht der Spieler eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit gegen eine Schwierigkeit, die sich aus der Tabelle ergibt. Wenn es angebracht ist, kann sich das Ziel mit einer Probe verteidigen, die Schwierigkeit dafür ergibt sich ebenfalls aus der Tabelle.

Stufe	Umfang*	Schwierigkeit
-	Funken	Durchschnittlich
1	Finger	Ordentlich
2	Faust	Gut
3	Mensch	Großartig
4	Pferd	Hervorragend
5	Haus	Episch
6	Burg	Legendär

* Bannen funktioniert grundsätzlich eine Stufe höher gegen magisch erschaffene Elemente. 2 Stufen Feuermagie können also ein natürliches Feuer von der Größe einer Faust löschen, aber ein magisches Feuer von der Größe eines Menschen.

Ein Magier kann keinen Effekt erzeugen, der höher als seine Stufe im entsprechenden Aspekt ist.

Es ist für einen Magier auch möglich, Elementare zu beschwören. Das sind einfache Kreaturen, die durch einen einzigen Aspekt definiert werden: Elementar (des jeweiligen Typs). Die Stufe des Aspekts ist gleich der Stufe, die der Magier benötigt um den Elementar zu beschwören, und setzt auch die Schwierigkeit fest. Die Schwierigkeit für das Beschwören von einem kleinen Feuerelementar (Aspekt: Feuerelementar 1) ist also Ordentlich.

Um ein Elementar zu binden muß der Magier es erst beschwören (Beschwörung gegen die entsprechende Schwierigkeit) und erst dann zu binden (Meisterschaft gegen dieselbe Schwierigkeit). Ein Magier kann immer nur einen Elementar an sich gebunden haben. Wichtig ist zu bedenken, daß Elementare recht auffällig sind und auch keine Möglichkeit haben, sich zu verbergen. Ein Elementar kann mit einem Wurf auf Bannen gegen ihre Schwierigkeit gebannt werden, jeweils mit dem entgegengesetzten Element (Feuer gegen Wasser, Erde gegen Luft).

Ideen für die Umsetzung

Auch wenn es umständlich aussieht ist das Grundprinzip doch sehr simpel: es gibt eine Gruppe von Aspekten die die Bereiche der Magie regeln und eine Gruppe von Fertigkeiten zum Zaubern. Welche Aspekte und Fertigkeiten es genau sind ist eher unwichtig. Elemente wurde in diesem Beispiel benutzt, weil sie ein klassisches Motiv sind, aber ein solides Magiesystem kann auf der Basis aller logische (oder mystischen) Kombinationen erstellt werden. Denkbar sind ähnliche System auf der Basis der sieben Todsünden, der Musen, der Jahreszeiten, den Mondphasen, anderen Zusammenstellungen von Elementen oder was man auch gerade mag.

Improvisierte Magie:

Das Tor in die Schatten

Die Tore sind offen, und das Böse wandelt nach Jahrhunderten wieder auf der Erde. Im Verborgenen, gerade außerhalb unserer Sicht lauerte es und nimmt an Macht zu. Unsere einzige Hoffnung sind die Wahnsinnigen, die vom Schicksal oder einfach vom Pech Bestimmten, die diese Bedrohung sehen und die gegen das Böse kämpfen können.

Dies ist ein einfaches, narrative System für ein Setting in dem Magie zwar wichtig, aber nicht unbedingt der zentrale Punkt ist. Magier brauchen Magisches Talent als Aspekt und eine Fertigkeiten zum Zaubern. Das kann unter einem anderen Namen laufen, z.B. Wicca oder Thaumaturge als Aspekt und Magick bzw. Thaumaturgie als Fertigkeiten. Generell ist die Bezeichnung nur Flair, aber sie kann doch Auswirkungen im Spiel haben. (siehe unten). Die Zauberfertigkeit (wie sie denn nun auch heißt) kann auch ohne den dazugehörigen Aspekt gekauft werden, aber die Anwendung von Magie ist dann extrem gefährlich. (siehe Rückkopplung weiter unten).

Zum Zaubern wird einfach die Schwierigkeit bestimmt, eine Probe auf die Zauberfertigkeit abgelegt und eine Stufe beim Aspekt markiert. Damit bildet der Aspekt das Limit für die Sprüche, die an einem Tag gewirkt werden können, von daher ist es auch problematisch den Aspekt zum Verbessern der Probe zu aktivieren. Ein anderer Aspekt, der okkultes Wissen oder eine entsprechende Ausbildung repräsentiert, kann da sehr hilfreich sein, und diese zusätzlichen Aspekte sind es, die es einem erfahrenen Magier erlauben, einen mächtigeren Magier zu besiegen.

Die Schwierigkeit ist immer Durchschnittlich (0), und sie wird durch die gewünschten Effekte des Spruchs erändert.

Der Spruch umfaßt:

- Nichts: +0
- Den Magier selbst: +1
- Einen Raum: +2
- Ein Gebäude: +3
- Eine Stadt: +4
- Ein Land: +5

Der Spruch hat zum Ziel:

- Nichts: +0
- 1 Person: +1
- Eine kleine Gruppe: +2
- Ein kleines Viertel: +3
- Eine ganze Stadt: +4

Anmerkung: Die meisten Sprüche betreffen entweder eine bestimmte Anzahl von Zielen oder ein bestimmtes Gebiet, aber selten beides. Ein Spruch, der alle Leute in einem Raum schlafen läßt würde auf Gruppengröße gehen, ein Spruch, der denselben Raum erhellt, auf Bereich. Wenn es Zweifel gibt, gilt die höhere Schwierigkeit.

Der Spruch verursacht:

- Irritationen oder ist unangenehm: +1
- Schaden: +2
- Ausschaltung des Ziel: +3
- Komplette Transformation: +4
- Eingriff in den Verstand: +2 (zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren, Gedankenkontrolle z.B. schaltet das Ziel effektiv aus.)
- Sofortigen Tod: unmöglich

Der Zaubervorgang dauert:

- Einen kurzen Augenblick (z.B. im Kampf): +1
- Ein paar Minuten: +0
- Ein paar Stunden: -1
- Ein paar Tage: -2

Der Spruch benötigt:

- Nichts: +1
- Einfach zu beschaffene, leicht mitzuführende Komponenten: +0
- Komponenten die entweder schlecht zu handhaben oder schwer zu beschaffen sind: -1
- Komponenten die schlecht zu handhaben und schwer zu beschaffen sind: -2

Anmerkung: Wenn der Spruch Komponenten benötigt, werden sie vom Spielleiter festgelegt. Es ist schon ein bißchen schummeln wenn der Spieler festlegt daß für einen Spruch ein seltener Gegenstand gebraucht wird, den der Charakter zufällig bei sich trägt. Aber an sich sind Komponenten auch nur sinnvoll für Ritualzauber (siehe weiter unten).

Der Spruch dauert:

- Einen kurzen Moment: +0
- Ein paar Sekunden: +1
- Ein paar Minuten: +2
- Ein paar Stunden: +3
- Ein paar Tage: +4
- Ein paar Monate: +5
- Ein paar Jahre: +6
- Für immer: +7

Für die sehr story-orientierten Spielleiter:

Der Spruch beeinflusst die Geschichte folgendermaßen:

- Bringt den Plot voran: -1
- Macht etwas das mit einer normalen Fertigkeit erledigt werden könnte: +1
- Macht etwas das jemand in der Gruppe mit einer normalen Fertigkeit erledigen könnte: +1 (zusätzlich zum Malus wegen normalen Fertigkeiten, also effektiv +2)
- Überspringt einen großen Teil des Plots: +2 oder mehr
- Überspringt die gesamte Geschichte: +4 oder mehr

Und noch einen letzten Modifikator:

- Unpassender Zeitpunkt: -1 oder mehr. Das ist besonders nützlich für die Schurken, da es Zauber ermöglicht, die nur zu einem bestimmten Zeitpunkt gesprochen werden können. ("Wenn die Sterne richtig stehen...") Damit kann der Schurke einen welterschütternden Spruch wirken und ist trotzdem nicht so mächtig, daß er die SCs einfach beiseite wischt.

Ritualmagie

Wenn genug Zeit ist, kann ein Spruch vorbereitet werden. Es wird entweder ein Ritual vorbereitet (dafür werden je nach Art der Magie Dinge wie Kreide für einen magisches Kreis, Kerzen, Räucherwerk oder sogar ein großer Kessel benötigt) oder der Spruch wird recherchiert oder berechnet

(eine okkulte Bibliothek oder zumindest ein Zauberbuch ist dafür notwendig). Wie es auch sein, es wird ein entsprechender Fertigkeitwurf (z.B. Ritualmagie) gegen die Schwierigkeit des Spruchs durchgeführt und bei Erfolg wird die Schwierigkeit des Spruches um eins verringert. Der Spielleiter kann bei einem wirklich hohen EG die Schwierigkeit weiter vermindern.

Recherchierte Sprüche können nicht wiederverwendet werden. Wenn ein solcher Spruch wiederverwendet werden soll, ist eine erneute Probe nötig.

Rückkopplung

Magie ist sehr gefährlich. Die Anzahl der Aspekte, die der Charakter hat zeigen an wie oft der Charakter pro Tag ohne Probleme zaubern kann, aber manchmal reicht das eben nicht. Wenn alle Kästchen beim Aspekt markiert sind und der Charakter trotzdem noch zaubern möchte kann er das erst mal nach den normalen Regeln tun. Wenn er mindestens einen EG von 1 erreicht, ist alles in Ordnung. Wenn der Spruch jedoch fehlschlägt oder gerade so gelingt verliert der Charakter die Kontrolle über die Magie. Die Kraft der Magie schlägt mit der Stufe des Spruchs plus dem MEG zurück, und er kann sich mit einer Probe auf den Aspekt verteidigen. Sollte er keinen magischen Aspekt besitzen, wird Mäßig als Grundwert für die Probe genommen.

Ideen für die Umsetzung

So wie das System hier vorgestellt wurde ist es zwar funktional aber eher blaß. Glücklicherweise kann es mit einigen wenigen Änderung sozusagen individualisiert werden, indem den verschiedenen Schulen regeltechnische Auswirkungen zugeordnet werden. Generell ist es am besten einen Bonus von +1 unter bestimmten Umständen zu vergeben, dafür gibt es einen Malus von -1 unter anderen Umständen, wobei beides ungefähr ausbalanciert werden sollte. Die Alchemisten des Bin-Assam z.B. praktizieren eine Magie in der Tränke, Räucherwerk und exotische Ingredienzien eine große Rolle spielen. Sie bekommen einen Bonus von +1 wenn sie einen Spruch wirken, der Zauberkomponenten benötigt. Allerdings bekommen sie durch ihre normalerweise hochkomplizierten, langwierigen Zauber einen Malus von -1 wenn sie einen Spruch schneller als in ein paar Stunden sprechen wollen.

Modifikatoren, die die "Regeln der Magie" widerspiegeln, sorgen auch für eine gewisses Flair. So könnte es einen Bonus geben, wenn dem Magier der wahre Name des Ziels bekannt ist oder wenn er eine symbolische Verbindung zu dem Ziel aufbaut, z.B. durch eine Voodoooppe. Sprüche könnten im Morgengrauen oder in der Abenddämmerung mächtiger sein. Einige dieser "Regeln" müssen nicht durch Spielmechanismen wiedergegeben werden, so etwas wie "ein Fluch kommt immer dreifach zurück" sollte besser ausgespielt.



Grishak

- Schamane
- Weise
- Naturverbunden

Trick-basierte Magie:

Der Große Leuchtturm

Der Große Leuchtturm hält seit Generationen jede Art von Angreifer von der Stadt Ald ab. An seiner Spitze brennt die unauslöschliche Flamme, mit deren Hilfe Adepten alles in Sichtweite bis zum Horizont verbrennen können. Und auch wenn das eine mächtige Kraft ist, so kratzt sie doch erst an der Oberfläche des Potentials dieser magischen Flamme. Initiaten die sich der Flamme aussetzen und überleben werden zu Adepten, sie tragen einen kleinen Teil der Flamme in sich und können damit zaubern.

Die Feuermagie wird durch drei Dinge repräsentiert: dem Aspekt Feuermagier, die Zauberfertigkeit Feuermagie und eine Anzahl von Tricks. Mit der Fertigkeit kann der Magier Dinge in Brand stecken und sogar Feuer aus seinem Körper erschaffen, ohne daß es Brennstoff benötigt (Ordentlich: Streichholz, Hervorragend: große Fackel). Allerdings erfordert das zu viel Konzentration um es sinnvoll im Kampf einzusetzen, zumindest nicht ohne einen Trick. Die Magier können Feuer kontrollieren (Ordentlich: Fackel, Hervorragend: Scheiterhaufen), sie können die Farbe des Feuers ändern oder Formen mit dem Feuer erschaffen. Außerdem können sie die Fertigkeit als Schutz gegen Hitze und Feuer einsetzen. Alles was darüber hinausgeht erfordert einen Trick.

Tricks

Charaktere können sich mit Fertigkeitspunkten Tricks kaufen. Ein Trick läßt den Magier einen besonders dramatischen Effekt erzeugen. Jeder gekaufte Trick gibt dem Spielen einen Kreis neben der Fertigkeit, das für einen Trick markiert werden kann und sich wie ein Aspekt regeneriert. Bei einem erfahrenen Feuermagier mit drei Tricks würde das wie folgt aussehen:

Feuermagie: Gut (○○○)

Das würde 6 Fertigkeitspunkt kosten, drei um die Fertigkeit auf Gut zu bringen, und drei für die Tricks.

Der erste Punkt für die Fertigkeit muß sofort ausgegeben werden nachdem der Aspekt Feuermagier gekauft wurde.

Um einen Trick zu benutzen muß einfach die gewünschte Aktion beschrieben werden, dann wird ein Kreis bei der Fertigkeit markiert. Hier sind einige Richtlinien für Tricks:

- Ein Trick sollte nie länger als eine Szene anhalten
- Ein Trick ist grundsätzlich ein einzelnen Effekt: Ein Feuerstrahl, eine Flammenwand, irgendetwas anzünden. Komplexere Effekte benötigen mehrere Tricks.
- Mit einem Trick kann Magie als Kampffertigkeit eingesetzt werden. Der Effekt bestimmt dabei auch die Dauer: Ein Feuerstrahl ist ein einzelnen Angriff, eine defensiv eingesetzte Flammenwand kann durchaus eine Szene lang brennen.
- Zauber, die mehrere Ziele betreffen unterliegen einem Malus von -1 pro zusätzlichem Ziel.
- Zauber die Waffen imitieren sind in Ordnung, aber sie müssen sich den Limits der echten Waffen unterwerfen. Ein Flammenschwert von 1m Länge ist OK, ein 10m langes Flammenschwert ist es nicht.
- Feuer kann im Kampf einen Bonus von +1 geben, z.B. beim Flammenschwert.

Tricks regenerieren nachdem der Magier sich ausgeschlafen hat oder nach einer längeren Meditation vor einer Flamme von mindestens der Größe einer Fackel. Ein verzweifelter Feuermagier kann aber auch z.B. seine Hand ins Feuer halten, er verbrennt sich schwer, ist dann Verletzt, aber seine Tricks sind komplett regeneriert.

Einige Beispiele für Tricks

Feuerlanze - Ein guter, alter Standard. Eine Feuerlanze jagt von der Hand oder von den Augen des Magiers auf das Ziel zu, um es in Asche zu verwandeln. Das Ziel verliert seinen Bonus durch überlegende Rüstung, wenn es ihn haben sollte, und wenn die Kleidung brennbar ist oder eine Metallrüstung getragen wird, gilt die Rüstung als unterlegen. Normalerweise kann jedes Ziel in Sichtweite getroffen werden. Das genaue Aussehen der Feuerlanze bleibt dem Magier überlassen.

Flammenwand - Ebenfalls ein Standard. Eine Flammenwand entsteht entweder in der Nähe des Magiers oder sie umgibt ihn. Wer durch die Wand tritt erleidet Schaden durch die Fertigkeit des Magiers, so als ob er von einer Feuerlanze getroffen wäre. Es ist möglich ein Ziel mit der Flammenwand zu umgeben, wenn bei einem Angriff das Ziel Verletzt wurde. Wird das Ziel Schwer Verletzt, kann die Flammenwand auch direkt unter seinen Füßen entstehen.

Dem Inferno Widerstehen - Der Schaden von einem einzelnen Feuer kann ignoriert werden, solange es brennt und der Magier den Flammen ausgesetzt ist. Das erlaubt es, einen einzelnen Angriff durch Feuer zu ignorieren, in einem brennenden Haus umherzulaufen oder unbeschadet durch eine Flammenwand zu gehen.

Andere Tricks

- Eine Leiter aus einem großen Feuer formen und zu einem nahegelegenen Fenster hochklettern
- Die Hitze einer Schmiede soweit erhöhen, daß magisches Metall schmilzt.
- Etwas wirklich Großes in Brand setzen.
- Ein Feuer so zu verändern, daß es nur schwer gelöscht werden kann.
- Ein Feuer betrachten und herausfinden, was verbrannt wurde.
- Ein Buch lesen, indem man es verbrennt.

Was Feuermagie nicht leistet

- Die Organe des Ziels zum Kochen bringen.
- Etwas nicht brennbares entzünden. (Es kann allerdings problemlos in Flammen gehüllt werden.)
- Einen Feuelementar beschwören oder auf andere Art lebendes Feuer erschaffen.
- In ein Feuer hineinsehen und sehen, was bei einem anderen Feuer geschieht.
- Von einem Feuer zum anderen teleportierten.
- Informationen aus kalter Asche erhalten.

Geas

Feuermagie hat bestimmte Einschränkungen. Ein Feuermagier der unter Wasser (oder einer anderen Flüssigkeit) getaucht ist kann bis zum nächsten Vollmond keine Feuermagie wirken. Es reicht schon, wenn er zum größten Teil untergetaucht ist oder sogar wenn er sich in einem schlimmen Regensturm befindet. Deswegen sind Feuermagier in der Nähe von Wasser sehr vorsichtig, was zu den Gerüchten geführt hat, daß Wasser selbst in kleinen Mengen ihnen schadet. Außerdem hat es zu sehr eigenen Hygienegewohnheiten geführt. Im Süden kommt Sand und Öl häufiger vor als

Wasser, dort gibt es weniger Probleme, aber in den Mittellanden ist Wasser eher ein Thema. Interessanterweise zählt Schnee und Eis nicht als Wasser (solange es nicht geschmolzen ist), dies wird von einigen der Feuermagier im Norden ausgenutzt, wobei die Idee eines "Schneebades" für diejenigen, die weniger hart im Nehmen sind, doch eher unangenehm ist.



Gryfor

- Arrogant
- Intelligent
- Magier

Beispiel: Luftmagie

Der Magier kann nach einer erfolgreichen Probe Wind erzeugen und kontrollieren, außerdem kann er jedem in Sichtweite etwas zuflüstern. Mit einem Trick kann ein Wirbelwind erschaffen werden um den Magier zu tragen, außerdem können Wirbelwinde im Kampf offensiv und defensiv eingesetzt werden. Luftmagier dürfen mit ihren bloßen Füße den Erdboden nicht berühren, tun sie es doch, verlieren sie ihre Kraft bis zum nächsten Vollmond.

Beispiel: Die Heiler von St. Barnabas

Heiler können ihre Kräfte dazu benutzen, andere zu heilen und sie vor Infektionen und anderen Komplikationen zu schützen. Mit einem Trick können die Heiler jede Wunde heilen indem sie sie auf sich selbst übertragen, diese Wunden heilen dann am Ende der Szene. Sie können sich selbst opfern, um eine tödliche Wunde zu heilen und so das Leben anderer zu retten, aber St. Barnabas wird dies Opfer nur annehmen, wenn er den Verwundeten für würdig hält. Wenn ein Heiler im Kampf Blut vergießt verliert er den Segen des Heiligen bis er Buße getan hat.

Ideen für die Umsetzung

Die Grundidee für Tricks ist der Kompromiß zwischen einem komplett freien System und der Unflexibilität eines Systems mit vorgegebenen Effekten. Für ein neues Magiesystem auf dieser Basis braucht man nur eine Sammlung der allgemein zugänglichen Effekte, es muß festgelegt werden, was mit Tricks möglich und auch, was nicht möglich ist und zum Schluß muß noch festgelegt werden, ob und gegebenenfalls welche Geas oder Limitation es gibt.

Die genaue Definition was ein Trick ist hängt sehr stark von der jeweiligen Kampagne ab. Und es ist zwar möglich ist, daß es definierte Grenzen gibt wie oft ein Trick eingesetzt werden kann, aber das muß nicht sein. Wie bei Aspekten geht es hier eher um narrative Einschränkungen, und deswegen kann ein Spielleiter der die Grenzen verwischen möchte durchaus erlauben passende Aspekte zu aktivieren um Tricks durchzuführen. Wenn man jedoch in einem Setting spielt in dem Magier eine feste Anzahl an Sprüchen pro Tag haben, braucht man keine weitere Erklärung.

Interpretative Magie:

Magie unter eingeschränktem Budget

HARRY DRESDEN - ZAUBERER

Verlorene Dinge finden. Paranormale Untersuchungen.

Beratung. Vernünftige Preise.

Keine Liebestränke, Endlose Geldbörsen, Parties oder andere Vergnügungen.

Jim Butcher: Storm Front

Magie ist nicht einfach. Entweder wegen des überwältigenden Unglaubens der ständig anwachsenden Menschheit oder wegen dem natürlichen Schutz der die Welt davon abhält das Übernatürliche zu akzeptieren. Wie dem auch sein, diese Umstände haben Magie subtil und rar gemacht.

Das allerwichtigste Kriterium für einen Spruch ist seine Auffälligkeit. Sie ist ein Maß dafür, wie offensichtlich der Einsatz der Magie ist - ein Maß dafür wie *falsch* das was gerade passiert auf die Umstehenden wirkt. Dies setzt Grenzen dafür was mit Magie gemacht werden kann - wenn etwas auch mit normalen Mitteln erledigt werden kann ist es generell einfacher es auch so zu tun. Unter anderem deswegen sind die meisten Magier bewaffnet.

Wenn Magie eingesetzt wird, sollte der Spieler den Effekt so beschreiben, wie er in einer Verfilmung der Geschichte aussehen würde. Diese Methode beruht darauf, daß ein Spieler interessant beschreiben will - wenn die Spieler alles so simpel wie möglich beschreiben um die Schwierigkeit niedrig zu halten sollte der Spielleiter entweder die Schwierigkeit hochziehen oder sich überlegen, ein anderes Magiesystem zu benutzen.

Magisch begabte Charaktere sollten einen Aspekt haben, der ihre Magie beschreibt. Das kann etwas einfaches wie Zauberer sein, aber auch so etwas wie Mystischer Meister des Käse. Der Aspekt gibt dann die grobe Richtung dafür vor, welche Art von Magie der Charakter wirken kann. Der Spielleiter kann Boni vergeben wenn er meint, daß ein bestimmter Spruch besonders gut zum Aspekt paßt, oder einen Spruch ablehnen, der nichts mit dem Aspekt zu tun hat. (Außer natürlich, der Spieler hat eine wirklich gute Erklärung.) Die Stufe des Aspekts repräsentiert das "Budget für Spezialeffekte" für Magie. (Also der mächtigste Sprucheffekt zu dem der Charakter fähig ist.) Der Charakter hat außerdem eine Zauberfertigkeit, mit der der Magier die Schwierigkeit des Spruchs erreichen muß.

Aspekt	Schwierigkeit	Beschreibung
1	Ordentlich	Bongos und Ausdruckstanz
2	Gut	Ein paar Typen mit einem Camcorder
3	Großartig	Fernsehproduktion
4	Herausragend	Fernseh-"Event"
5	Episch	Blockbuster
6	Legendär	Spielberg & Co.

Einige Anmerkungen zum Budget:

- Je mehr Ziele der Spruch beeinflusst oder je größer der Wirkungsbereich ist, desto mehr Kameras werden benötigt, das beeinflusst natürlich das Budget.
- Es ist wichtig daran zu denken daß das Ziel Teil des Publikums ist. Wenn also ein Opfer still und heimlich mit einem Spruch erwürgt werden soll wird das nicht funktionieren, weil der Spruch so nicht bemerkt wird. Man muß schon in irgend etwas investieren das

die Wirkung gefühlt werden kann. Für Sprüche, die direkt Schaden verursachen sollen, ist mindestens das Budget einer Fernsehproduktion nötig. Indirekter Schaden (z.B. jemanden verbrennen, indem das Haus angezündet wird) steht auf einem ganz anderen Blatt.

Ein Charakter kann vorübergehend sein Budget erhöhen, indem er einen Aspekt aktiviert. Jede Aktivierung gibt einen Bonus von +1 auf den nächsten magischen Effekt.

Ideen für die Umsetzung

Grundsätzlich kann der Spielleiter festlegen, daß ein magischer Aspekt immer einen gewissen Grad an Spezialisierung erfordert. Die Idee dahinter ist daß ein Magier Aspekte wie Beschwören, Thaumaturgie oder auch Illusion hat. Aber wie auch immer Magie funktionieren soll, in dieses System kann alles hereingeworfen werden.

Dies System ist insgesamt doch eher ungewöhnlich und dürfte die Mehrheit der Rollenspieler wohl nicht ansprechen. Es basiert sehr stark auf dem Vertrauen zwischen Spieler und Spielleiter und erfordert ziemlich viel Interpretation auf Seiten des Spielleiters. Wenn das System für dich nicht funktioniert, mach dir keine Gedanken.

Niedere Magie:

Das Zeitalter vom Stein und Stahl

Es ist eine einfache Zeit, eine Zeit in der ein Mann mit seiner Stärke und seinen Fähigkeiten sein Schicksal selbst formen kann, und die Berührung der Götter ist auf der Erde noch zu spüren. Es ist die Zeit der Wunder, eine Zeit der rohen, ursprünglichen Magie. Magie liegt im Schmieden des Stahls, im Weg zwischen den Bäumen und in den Feuern um die wir uns versammeln.

Magie hat nichts mit Zaubersprüchen oder Beschwörungen zu tun. Statt dessen ist es eine eher einfache Sache, verbunden mit normalen Handlungen. Magie ist der Unterschied zwischen jemanden der einfach nur weiß wie man mit Heilkräutern umgeht und einem echten Heiler. Magier (sie werden nie so genannt) können ihre Fertigkeiten so einsetzen, daß sie die natürlichen Grenzen hinter sich lassen.

Charaktere sind nicht unbedingt besser bei ihren Fertigkeiten. Statt dessen können sie mit ihren Fertigkeiten Dinge tun, die normalerweise nicht möglich sind. Einige Beispiele:

Kräuterkunde kann benutzt werden, um Wunden und Krankheiten mit Hilfe einfacher Zutaten zu heilen. Außerdem können ohne Probleme nützliche Tränke, Pulver oder Salben hergestellt werden, Schlaftränke oder Juckpulver z.B.

Ein **Schmied** kann Gegenstände von außergewöhnlicher Qualität herstellen, die so gut wie unverwüstlich sind und denen Rost und Alter nichts anhaben kann. Er braucht für seine Arbeit lange nicht die Zeit die ein normaler Schmied brauchen würde.

Ein **Spurenleser** kann Spuren auch über Terrain verfolgen, wo einigendlich keine Spuren hinterlassen werden, er kann weit mehr Informationen aus den Spuren lesen als andere. ("Er ist Linkshänder und trägt zwei Schwerter.")

Diese Art von Magie kann auch für Kampffertigkeiten genutzt werden. Gerade dabei ist es wichtig daran zu denken daß diese System keine Boni beinhaltet, es gibt dem Charakter lediglich Handlungsmöglichkeiten, die er normalerweise nicht hätte. Eine normale Person würde einen

Pfeil nicht mit einem Schwert aus der Luft schlagen können, oder mit verbundenen Augen das Zentrum einer Spielkarte treffen, aber jemand mit der hier vorgestellten Meisterschaft im Schwertkampf oder Bogenschießen könnte es durchaus.

Die Regeln sind einfach. Der Charakter kauft einen Aspekt mit derselben Bezeichnung wie die Fertigkeit, die er meistern will. Das repräsentiert die mystische Verbindung zur Fertigkeit. Spezifische Regelmechanismen sind für diese Magiesystem selten angebracht, die meisten Boni sind narrativ, aber wer einen Regelmechanismus haben möchte kann folgendes benutzen. Während es keine Boni gibt, können situationsbedingte Modifikatoren bis zur Stufe des Aspekts ignoriert werden. Nehmen wir das oben angesprochen Beispiel des Bogenschießens. Es gäbe einen Malus von -4 für einen blinden Schuß, dieser Modifikator wird für einen Schützen mit dem Aspekt Bogen 3 auf -1 reduziert. Das ist allerdings, wie gesagt, auf situationsbedingte Modifikatoren beschränkt.

Ideen für die Umsetzung

Niedere Magie ist sehr nützlich wenn man ein Setting hat in dem die Charaktere mit den normalen Fertigkeiten coole Sachen machen sollen. Was angepaßt werden muß ist die Erklärung für die Kräfte. In dem Beispiel geht es um eine Welt, die mit Magie durchdrungen ist, in der sich aber formalisierte Magie noch nicht etabliert hat. Andere Erklärungen wären Zen Fähigkeiten, oder das menschliche Potential kann auf die eine oder andere Weise voll ausgenutzt werden.

Es sollte erwähnt werden, daß Niedere Magie ursprünglich von S. John Ross stammt und später für Five Point FUDGE von Steffan O'Sullivan übernommen wurde. Es ist eine großartige Idee und wert, weiter ausgebaut und adaptiert zu werden, und ich kann nur alle Leser auffordern, sich die Originale anzusehen.

Geringere Kräfte:

Gestaltwandler

Als das Wiesel zum ersten Mal zu mir sprach war ich so betrunken daß ich ihm erst mal alles glaubte. Offensichtlich habe ich irgendeinem heftigem Hokus Pokus zugestimmt, und dafür würde ich die Kräfte des Wiesels bekommen. Ich denke zumindest, daß ich zugestimmt habe, denn am nächsten Morgen bin ich in meinem linken Hosenbein aufgewacht.

Die Herren der Tiere spüren eine Bedrohung, die auf die Welt zukommt. Allerdings wissen sie nicht genau, um was es sich handelt. Deshalb suchen sie sich Menschen aus, die sie für würdig erachten und bieten ihnen die Gabe der Gestaltwandlung an - die Fähigkeit die Gestalt eines bestimmten Tieres anzunehmen. Trotz des fragwürdigen Wertes einiger dieser Gaben bereiten sich die Gestaltwandler vor, ihre Kräfte zum Schutz der Menschheit einzusetzen... sobald sie herausgefunden haben, woher die Bedrohung kommt.

Gestaltwandler kaufen einen Aspekt des entsprechenden Tieres und erhalten die Fähigkeit, sich in das entsprechende Tier zu verwandeln. Es ist schwierig für einen Menschen, mit dem Körper eines Tieres klarzukommen, also braucht jeder Gestaltwandler die Fähigkeit Bewegung [Tier]. (Also z.B. Bewegung [Wiesel]) Diese Fertigkeit ist schwer zu lernen, sie startet mit Schlecht. Diese Fertigkeit ist die Grundlage für alle Aktionen in der Tierform. Wenn das Tier fliegen kann wird es noch komplizierter, dann startet die Fertigkeit auf Erbärmlich.

Viele Tiere haben spezielle Fähigkeiten. Einige sind angeboren: ein Wiesel ist klein und ein Fisch kann unter Wasser atmen, es gibt keinen Grund das mit Hilfe einer Fertigkeit zu regeln. Andere

haben Fähigkeiten die am besten mit einem Aspekt wiedergegeben werden - der Geruchssinn eines Bluthundes oder die Geschwindigkeit eines Frettchens. So etwas ist nicht unbedingt notwendig, aber wenn ein Spieler aus diesen Fähigkeiten Vorteile ziehen möchte ist es sicher keine schlechte Idee. Einige Vorteile sind sehr spezifisch für ein bestimmtes Tier, so wie der Geruch des Stinktiers. In diesen Fällen sollte der Spieler für diese Fähigkeit eine Fertigkeit kaufen. Diese Fertigkeit startet auf derselben Stufe, auf der auch die Beweglichkeitsfertigkeit startete und kann niemals höher sein wie diese.

Einige Tiere sind für den Kampf besser gerüstet als andere. Jeder Gestaltwandler kann seine Beweglichkeitsfertigkeit benutzen um auszuweichen, aber die Gestaltwandler, deren Tierform über natürliche Waffen verfügt sollte eine entsprechende Fertigkeit für den Kampf kaufen. Wie die spezielle Fertigkeit weiter oben startet die Kampffertigkeit auf derselben Stufe, auf der auch die Beweglichkeitsfertigkeit startete und kann niemals höher sein wie diese.

Abschließend sollte jeder Gestaltwandler, dessen Tier feinmotorische Fähigkeiten hat, auch dafür eine entsprechende Fertigkeit kaufen: Geschick [Tier]. Auch hier gilt wieder: Start wie bei Bewegung [Tier], darf nicht höher sein als Bewegung [Tier]. Diese Fertigkeit paßt am besten zu Affen, kann aber auch für kleine Säugetiere und für Vögel recht nützlich sein.

Charaktere sollten nicht mehr als eine Tiergestalt haben. Wenn sie dennoch mehrere haben, brauchen sie für jedes Tier neue Fertigkeiten, es sein denn, die Tiere sind sehr ähnlich, so wie Pferd und Esel.

Ideen für die Umsetzung

Die grundlegende Idee für diese System ist einfach: es gibt einen Aspekt der dem Charakter eine geringere Kraft gibt, dazu kommt noch eine Fertigkeiten um die Kraft zu nutzen. Wenn der Aspekt sehr nützlich ist, sollte er mehr als eine Fertigkeit benötigen. Mit diesem System ist es sehr einfach möglich, Kräfte wie ESP oder Telekinese abzubilden. Dies ist auch die Grundlage für eine Reihe von Magiesystemen. Außerdem ist es auch ein gutes Modell für Genres mit eher eingeschränkten Kräften, wie z.B. Pulp oder Urban Fantasy.

Martial Arts:

Pfad der tausend Schritte

Es gibt drei Dinge, die du lernen mußt, um mich zu besiegen, mein junger Schüler. Erstens muß du in dich selbst hineinsehen und deine innere Stärke finden. Zweitens, dein Geist und dein Körper müssen sich in perfekter Harmonie befinden. Und drittens...

BRAK!

Drittens, lenke dich nicht mit Zuhören ab wenn du kämpfen solltest.

Als die Macht des Magistrats wuchs, zerstörten sie im ganzen Land die Tempel und nahmen sich deren Land. Viele Orden wurden völlig vernichtet, ihr Wissen ging verloren. Andere flohen und nahmen ihre Geheimnisse mit sich. Für viele Generationen haben sie diese Geheimnisse gehütet, und sie haben gewartet.

Ihre Zeit ist gekommen. Das Magistrat kämpft untereinander, und die Menschen brauchen Hoffnung. Mönche und Krieger dieser uralten Orden mischen sich unter die einfachen Leute, sie beschützen sie vor dem korrupten Magistrat.

Kämpfer dieser alten Orden haben gelernt Kraft aus ihrer inneren Flamme zu ziehen um Übermenschliches tun zu können. Das wird durch den Aspekt Innere Flamme repräsentiert. Charaktere die diesen Aspekt gekauft haben, können Fertigkeitsschritte in den Chi Pool investieren.

Der Chi Pool spiegelt die Kraft wieder, die dem Charakter zur Verfügung steht. Der Pool beginnt bei Null und steigt um eins pro Fertigkeitsschritt, der in den Pool investiert wird. Generell können die Fertigkeitsschritte von jedem Aspekt, der mit Martial Arts zusammenhängt, für den Chi Pool genutzt werden.

Alle Kampfmanöver haben Chi Kosten. Wenn ein Charakter ein solches Manöver ausführt, zieht er die Kosten von seinem Chi Pool ab. Wenn er nicht genug Chi hat, kann er das Manöver nicht ausführen. Der Pool regeneriert sich zwischen zwei Szenen.

Beispiel: Chi

Der fette Meister hat einen Chi Pool von 3. Er führt das Manöver Sanfte Berührung aus, das ihn 2 Punkte kostet. Er hat also noch einen Punkt über. Er kann dasselbe Manöver in dieser Szene nicht erneut ausführen, da er nicht mehr genug Chi hat.

Alle Kampfmanöver haben bestimmte Voraussetzungen. Eine Voraussetzung ist immer die grundlegende Fertigkeit - normalerweise Martial Arts, aber manchmal etwas anders. Um ein Manöver lernen zu können, muß der Charakter normalerweise eine bestimmte Kombination von Aspekten und Fertigkeiten haben. Strahlende Faust z.B. erfordert drei Stufen im Aspekt Schule des Affen und mindestens einen Hervorragenden Wert in Martial Arts. Für einige Manöver, meist sind es die eher mächtigeren, ist es nötig, andere Manöver zu beherrschen.

Beispiel für Aspekte

Die Schule des Affen - Diese Schule beruht auf Beweglichkeit und Unberechenbarkeit. Die Schüler lernen neben Martial Arts auch andere physische Fertigkeiten wie z.B. Klettern oder auch Akrobatik.

Die Schule des Tigers - Zwischen dieser Schule und der des Affen besteht eine alte Rivalität. Die Schule konzentriert sich auf Martial Arts. Die Schüler werden wie Soldaten trainiert, zu ihrer Ausbildung gehören auch militärische Fertigkeiten, und sie kennen sich normalerweise mit so gut wie allen Waffen aus.

Die Schule der Eule - Die scholastische Tradition dieser Schule spiegelt sich in ihren Schülern wieder. Sie sind selten mächtige Kämpfer, sie sind Scholare und Gelehrte mit einer guten akademischen Ausbildung. Aus dieser Schule kommen auch immer wieder fähige Heiler.

Kessen Do - Dies ist keine formale Schule, aber die Anhänger von Kessen Do werden immer mehr. Die Schüler des legendären wandernden Schwertkämpfers Ippen Kessen haben dessen Lebensstil übernommen, sie bieten Unterweisung gegen Essen und Unterkunft an. Formale Instruktionen gibt es eher weniger, es wird von den Schülern erwartet, daß sie ihren eigenen Weg finden. Die meisten der Anhänger sind sowohl erfahrende Reisende als auch gute Schwertkämpfer.

Beispiele für Manöver

Eisenfaust

Chi Kosten: 1

Erforderlicher Aspekt: Schule des Tigers 1 oder Schule des Affen 1 oder Schule der Eule 2

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Ordentlich)

Andere Voraussetzungen: keine

Der Charakter sammelt sein inneres Feuer in seiner Hand und verwandelt sie in eine tödliche Waffe. Bis zum Ende der Szene erhalten seine Gegner keinen Bonus für überlegende Waffen gegen diesen Charakter. Die Schule des Affen nennt diese Manöver Tanzende Faust, die Schule der Eule Erhabene Faust.

Suchender Schlag

Chi Kosten: speziell (siehe unten)

Erforderlicher Aspekt: Schule des Tigers 1

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Gut)

Andere Voraussetzungen: Eisenfaust

Der Charakter schlägt blitzartig zu und trifft eine Schwachstelle der Rüstung. Für jeden Punkt Chi kann er einen Punkt Rüstung ignorieren. (Beim narrativen System muß nur ein Punkt ausgegeben werden und der Gegner gilt als ungerüstet, was die Möglichkeit der überlegenen Rüstung eröffnet.)

Schmetterschlag

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Schule des Tigers 2

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Gut), Schmieden (Ordentlich)

Andere Voraussetzungen: Suchender Schlag

Der Charakter trifft mit seinem Schlag den schwächsten Teil der Rüstung des Gegners und beschädigt Schnallen oder andere Teile. Der Charakter muß vor dem Angriff ansagen, daß er diese Manöver durchführen möchte, und er muß vorher Chi ausgeben. Der Angriff wird durchgeführt als ob der Gegner keine Rüstung tragen würde, aber er macht keinen Schaden beim Gegner. Statt dessen reduziert er die Rüstung um einen Punkt pro Schadensstufe (1 für einen Kratzer, 2 für Angeschlagen usw). Im narrativen System reicht Verletzt aus, um die Rüstung des Gegners soweit zu zerstören, daß sie nutzlos wird.

Betäubungsschlag

Chi Kosten: 1

Erforderlicher Aspekt: Schule des Tigers 3 oder Schule der Eule 2

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Großartig), Medizin (Ordentlich)

Andere Voraussetzungen: Eisenfaust

Der Schlag trifft das Schmerzzentrum (Schule des Tigers) oder stoppt den Fluß des Chi (Schule der Eule). Chi muß vor dem Schlag ausgegeben werden, und wenn der EG größer ist als das Mindestergebnis für den jeweiligen Schaden, ist das Ziel zusätzlich noch Angeschlagen.

Beispiel: Betäubungsschlag

Der fette Meister greift einen korrupten Magistrat mit einem Betäubungsschlag an und trifft mit einem EG von 3. Da Verletzt einen EG von 2 bis 4 erfordert liegt er über der Mindestanforderung für diesen Schaden. Der Magistrat ist also zusätzlich noch angeschlagen. Ein schlechter Tag für das Böse.

Sprünge des Affen

Chi Kosten: speziell (siehe unten)

Erforderlicher Aspekt: Schule des Affen 1

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Ordentlich)

Andere Voraussetzungen: keine

Der Charakter sorgt mit akrobatische Manövern dafür, daß er nicht getroffen wird. Für die Dauer der Szene wird der normale Bonus von +1 bei der vollen Verteidigung durch einen Bonus in Höhe des aufgewendeten Chi ersetzt.

Gewaltige Sprünge

Chi Kosten: 3

Erforderlicher Aspekt: Schule des Affen 2

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Großartig), Akrobatik (Ordentlich)

Andere Voraussetzungen: Sprünge des Affen

Der Charakter tobt mit langen Sprüngen und furiosen Manövern durch den Kampf. Für die Dauer der Szene erhält einen Bonus von +1 für überlegende Position, solange er genug Platz hat, die Umgebung genug hergibt und der Spieler es gut erzählen kann.

Strahlende Faust

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Schule des Affen 3

Erforderliche Fertigkeit: Martial Arts (Hervorragend)

Andere Voraussetzungen: Eisenfaust

Der Affe schlägt zu, wenn sein Gegner es am wenigsten erwartet. Der Charakter gibt einen Punkt Chi aus, wenn er eine volle Verteidigung macht. Schaff er mindestens einen EG von 2, ist der Gegner Angeschlagen.

Schnell fallende Blätter

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Schule der Eule 1

Erforderliche Fertigkeit: Nachforschung (Ordentlich) oder einen Gute, passende Wissensfertigkeit

Andere Voraussetzungen: keine

Der Charakter braucht nur ein Viertel der normalen Zeit um ein Buch zu lesen.

Festmahl der Worte

Chi Kosten: 2 (oder mehr, siehe unten)

Erforderlicher Aspekt: Schule der Eule 2

Erforderliche Fertigkeit: Nachforschungen (Gut)

Andere Voraussetzungen: Schnell fallende Blätter

Der Charakter kann einen Tag und eine Nacht ohne Nahrung und Wasser auskommen, wenn er die Hälfte der Zeit, in der er wach ist, mit Lesen verbringt. Jeder Tag nach dem Ersten erhöht die Kosten um einen Punkt.

Sanfte Berührung

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Schule der Eule 1

Erforderliche Fertigkeit: Medizin (Gut), Martial Arts (Gut)

Andere Voraussetzungen: keine

Mit schnellen, sanften Akkupressurberührungen können kleinere körperliche Probleme zumindest zeitweise überwunden werden. Der Charakter gibt einen Punkt Chi aus, berührt das Ziel und heilt damit einen Punkt Schaden. Er kann sich auch selbst heilen. Sanfte Berührung kann auf ein Ziel nicht mehr als einmal pro Szene angewandt werden.

Die Flügel der Schwalbe schneiden

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Kessen Do 1

Erforderliche Fertigkeit: Schwert (Gut)

Andere Voraussetzungen: keine

Für die Dauer der Szene kann der Charakter sein Schwert benutzen um sich gegen Fernkampfangriffe, auch gegen Pfeile, zu verteidigen.

Brühe des Reisenden

Chi Kosten: 2

Erforderlicher Aspekt: Kessen Do 1

Erforderliche Fertigkeit: Kochen (Gut)

Andere Voraussetzungen: Ein Topf

Die Schüler von Kessen wissen das die Gastfreundschaft oft durch die Not eingeschränkt ist - niemand möchte daß seine Familie hungert, nur um höflich zu sein. Aber viele fühlen sich verpflichtet genau das zu tun. Dieser alte Trick der Reisenden kam ursprünglich von den Lachenden Mönchen, und er hat die Zerstörung ihres Ordens überdauert. Der Charakter muß nur einen Topf mit Wasser füllen und symbolhaft etwas dazugeben, meist einen Stein. Jetzt muß jede Person, die auch mitessen möchte, etwas Nahrung in den Topf geben, das kann auch eine verschwindend geringe Menge sein. Daraus ergibt sich dann eine nahrhafte, leckere Suppe, die für alle Beteiligten reicht, immer vorausgesetzt, der Topf war groß genug.

Ideen für die Umsetzung

Auch wenn das Magiesystem im Beispiel an Martial Arts ausgerichtet ist, geht die Grundidee darüber hinaus. Es könnte auch genausogut um Segelmanöver gehen, oder um Techniken beim Beobachten oder beim Suchen. Wenn man die Martial Arts-Schulen durch ein System ersetzt, in dem jede Fertigkeit einen Aspekt haben kann (so wie bei "Das Zeitalter von Stein und Stahl"), dann könnte jede Fertigkeit verschiedene Manöver haben.

Das einzige Limit ist die Kreativität des Spielleiters. Die Manöver haben eins gemeinsam: sie geben nicht einfach einen Bonus von +1 auf den Wurf, zumindest nicht mit Einschränkungen.

Etwas muß beachtet werden: Es ist möglich sehr mächtige Effekte zu erschaffen, insbesondere wenn man in Richtung Anime gehen möchte, wo Kämpfer die Namen der verschiedenen Manöver laut herausbrüllen. Das ist völlig legitim, und es ist möglich diese "Supermanöver" dadurch zu kontrollieren, daß die Chi-Kosten erhöht werden oder daß es für richtig heftige Manöver erforderlich wird, einen Aspekt zu aktivieren.

Für ein Setting in dem Manöver häufig vorkommen sollen kann der Spielleiter es erlauben, daß mit einem Fertigkeitenspunkt drei oder mehr Punkte Chi gekauft werden.

10. Werkzeuge

Einige Aspekte

Bücherwurm

Der Charakter ist ein Gelehrter, er kennt sich auf allen möglichen Gebieten aus. Sein Wissen stammt dummerweise zum allergrößten Teil aus Büchern und aus der Theorie, nicht aus der Praxis.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Eine obskure Information zu richtigen Zeit ausgraben. Recherchieren wie ein Wahnsinniger.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Probleme verursachen, wenn er sein theoretisches Wissen in der Praxis, wohlmöglich noch unter Streß, anwenden möchte.

Feigling

Der Charakter ist ein echter Feigling vor dem Herrn, entweder weil er von Natur aus sanftmütig ist, er ein Egoist ist oder aus anderen Gründen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Weglaufen, Verstecken, oder auf andere Art von der Gefahr wegkommen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Den Charakter zur Flucht zu bringen, wenn es wirklich darauf ankommt, daß er standhaft bleibt.



Fluch der Kröte

Wenn der Charakter lügt erscheint eine lebende Kröte in seinem Mund.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Jemanden anwidern, jemanden der den Fluch kennt davon überzeugen, daß man die Wahrheit sagt.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Die Lage zu verkomplizieren, wenn ein Lüge einfacher wäre.

Tharkin Eisenhand

Schmied

Stolz

Intelligent

Der Charakter ist schlicht und ergreifend ziemlich intelligent.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Nützliche Dinge wissen oder sie herausfinden können.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Außer Monster aufzufahren, die es lieben, große Gehirne zu fressen kann ein Spielleiter hier nicht viel machen.

Designer Note: Intelligenz gegen Bücherwurm

Die Aspekte Intelligenz und Bücherwurm geben identische Vorteile, aber ihre Nachteile sind sehr verschieden. Während das auf den ersten Blick wie schlecht ausbalanciert aussieht, ist es ein durchaus absichtliches Resultat der Regeln. Der intelligente Charakter wird so gut wie nie Nachteile für seine Intelligenz haben, aber es wird ihm auch selten etwas interessantes passieren, nur weil er intelligent ist. Das Leben des Bücherwurms wird dagegen interessanter werden, aber auch schwerer. Daraus folgt, daß der Bücherwurm in mehr Situationen kommen wird, in denen er sich Schicksalspunkte verdienen kann.

Im Endeffekt ist keiner der beiden Aspekte besser, es sind nur unterschiedliche Herangehensweisen einen ähnlichen Charakter zu spielen. Im Endeffekt kann sich der Spieler den Aspekt aussuchen, der besser zu seinem Spielstil paßt.

Onianos

Ein geschwungene Klinge, geschmiedet aus purem Mondstein. Diese Schwert ging über Generationen von einem Held zum anderen. In der Hand eines Unwürdigen ist es stumpf und schlecht ausbalanciert, aber in der Hand eines echten Helden (oder jemanden mit dem Potential dafür) ist es scharf und läßt sich im Kampf fast von alleine führen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Schwertkampf, oder das Schwert passenderweise in Reichweite haben.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Diebstahl des Schwertes, oder die Magie des Schwertes muß durch ein Ritual verlängert werden.

Panasta Dados

Panasta Dados ist der Meister der Diebe in der Stadt Alverado, er hat sich irgendwann dem Charakter angenommen und ihm etwas von dem was er wußte beigebracht.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Eine Aufgabe bewältigen, die mit Diebstahl zu tun hat ("Diesen Trick hat mit der alte Pan gezeigt"), Informationen über etwas in Alverado besorgen, Informationen direkt von Panasta Dados bekommen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Pan möchte, daß der Charakter in einen Gefallen tut. Die Feinde von Pan versuchen ihn zu treffen, indem sie den Charakter angreifen.

Perfektionist

Der Charakter ist extrem genau bei allem was er tut.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Ein Bonus bei allen Aufgaben, wo der Charakter genug Zeit und das richtige Hilfsmittel hat, "entdecken", daß er gerade das richtige Werkzeug hat.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Dem Charakter Probleme machen wenn er spontan handeln muß.

Pflicht

Der Charakter fühlt sich jemandem oder einer Sache verpflichtet, was da genau hintersteht, sollte sich in der Charaktererschaffung klären. Alternativ könnte er auch alle seine Pflichten sehr ernst nehmen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler:

Eine Aktion die direkt mit der Pflicht in Zusammenhang steht.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter:

Dem Spieler eine Wahl zwischen seiner Pflicht und einer anderen, viel praktikableren Handlungsmöglichkeit aufzeigen. Die Sache mit der Pflicht in einem für den Charakter unpassenden Moment ins Spiel bringen.



Ungoll

- Häßlich
- Böse
- Gemein

Priester

Der Charakter ist Mitglied eines Priesterordens, es wird von ihm erwartet, daß er das entsprechende Dogma vertritt. Außerdem sind mit der Mitgliedschaft bestimmte Rechte und Pflichten verbunden.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Eine mitreißende Predigt halten. Widerstand gegen Kräfte, die gegen das Dogma der Kirche sind. Die Ressourcen der Kirche benutzen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Eine Order eines höherrangigen Priesters genau zur falschen Zeit. Verführungen, die dem Dogma des Ordens entgegenstehen. Haß von anderen Religionen ins Spiel bringen.

Raello

Der Wohnsitz des Charakters, schon seit Generationen im Familienbesitz. Ein Ort, wohin er sich zurückziehen kann.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Die Ressourcen des Hauses nutzen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Das Haus bedrohen.

Selbstzerstörerisch

Aus irgendeinem Grund sucht der Charakter den eigenen Tod, ist aber nicht bereit, direkt etwas in dieser Richtung zu unternehmen. Statt dessen stürzt er sich immer wieder in gefährliche Situationen in der Hoffnung, das er es nicht überlebt.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Etwas Dummes und Gefährliches tun.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Den Charakter davon abbringen, etwas Vernünftiges und Sicheres zu tun.

Verräter

Der Charakter hat einen Hang zum Verrat. Er ist derjenige, der im Film auftaucht und alle Zuschauer wissen, das er es sein wird der dem König Lügen ins Ohr flüstert und versuchen wird, die junge und unschuldige Prinzessin zu verführen. Verrat ist für den Charakter ganz natürlich, am Ende kann er sich zwar als loyal und treu erweisen, aber der Verrat wäre so viel einfacher für ihn.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Lügen, Spionieren und generell intrigieren.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Mißtrauische Reaktionen der NSCs, insbesondere, wenn der Charakter die Wahrheit erzählt. Möglichkeiten anbieten, den Gefährten in den Rücken zu fallen.

Veteran

Der Charakter hat viele Schlachten überlebt, und diese Erfahrungen haben ihn verändert. Dieser Aspekt paßt zu einem erfahrenen Kämpfer, der in viele Kriegen gekämpft hat. (Im Gegensatz zu Veteran von Gishalsfall, weiter unten)

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Die Nerven im Kampf behalten. Eine Situation taktisch richtig einschätzen. Ein Lager in rauher Umgebung aufschlagen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Flashbacks hervorrufen. Alte Rivalen von der anderen Seite auftauchen lassen.

Veteran von Gishalsfall

Bei der Schlacht von Gishalsfall wurde über vier Monate in einem sumpfigen, krankheitsverseuchten Tal unter den Wasserfällen gekämpft. Sowohl die Nadulians als auch die Asts sehen die Schlacht als verloren an, und die Verlustrate war unglaublich hoch.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Wie Veteran, zusätzlich: Krankheiten widerstehen und im Sumpf überleben.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Grundsätzlich wie Veteran, aber der Spielleiter weiß, um welche Schlacht es sich dreht und wie die Leute darüber denken. Einige werden einen Überlebenden der Schlacht als ständige Erinnerung an eine peinliche Niederlage sehen, oder ihn dafür hassen, daß er überlebte während seine Freunde oder Verwandte starben.

Wut

Die Wut und der Zorn lauern immer unter der Oberfläche, sie warten nur auf eine Gelegenheit, loszubrechen.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Frust rauslassen, normalerweise durch heftige und direkte Aktionen gegenüber dem, der den Charakter wütend macht.

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Den Charakter zum unpassenden Moment die Geduld verlieren lassen. Bei allen möglichen Aktionen, die Ruhe brauchen, Probleme auftauchen lassen.

Weitere Aspekte

Amnesie - Der Charakter hat ein Loch in seiner Erinnerung. Die guten oder schlechten Effekte sind komplett dem Spielleiter überlassen.

Banjo - Banjo, das Dämonenpferd. Es ist schnell, hart und schlau, aber es frißt Fleisch. Am liebsten Hasen.

Barbar - Der Charakter ist der Wildnis aufgewachsen, er ist gut beim Jagen und Kämpfen, ihm fehlen aber Umgangsformen.

Berühmt - Der Charakter ist ziemlich bekannt, was nützlich ist wenn er mit Leuten zu tun hat die ihn mögen, aber weniger nützlich, wenn er unbemerkt bleiben möchte.

Feenblut - Der Charakter hat Feenblut in sich und weiß ein bißchen über die Feen, aber es gibt auch Nachteile, z.B. seine Abneigung gegenüber Eisen, die Notwendigkeit in ein Haus eingeladen zu werden bevor er es betreten kann oder generell die Aufmerksamkeit der Feen.

Gejagt - Irgend jemand (oder irgend etwas) ist hinter dem Charakter her. Nützlich um Verfolgern zu entgehen, aber der Nachteil dürfte offensichtlich sein.

Glücksspieler - Er weiß wann er erhöhen muß, er weiß wann er passen muß, aber er weiß nicht, wann er aufhören muß.

Groß - Nützlich wenn es darauf ankommt, stark und groß zu sein, weniger nützlich wenn man sich verstecken möchte (oder neue Kleidung kaufen.)

Heilig - Die Überzeugungen des Charakters sind so tiefgehend, daß er wie ein Leuchtturm in der Dunkelheit ist. Leider wird auch das Böse vom Licht angezogen

Höfling - Er ist erfahren mit dem Fluß der höfischen Intrigen und kann damit umgehen, es ist aber schwer, dem wütenden Mob zu erklären, daß man nicht zum Hof gehört.

Ire - Nützlich beim Trinken, Prügeln und Geschichten erzählen, weniger gut beim Aufhören mit dem Trinken und ruhig zu bleiben.

Designers Note: Vorurteile sind böse!

Ja, das wissen wir. Diese bestimmte Nationalität wurde ausgesucht, weil der Autor sie mit Begeisterung teilt. Dieser Aspekt soll nicht der Denkschiene Nahrung geben, daß alle Menschen einer bestimmten Nationalität sich gleich verhalten. Das Beispiel soll nur zeigen, das man eine bestimmte Herkunft auch mit einem Aspekt darstellen kann.

Ninja - Kann man denn jemals genug Ninjas haben?

Rachsüchtig - Dem Charakter wurde Unrecht getan, und er will Rache. Nützlich bei allem, was mit der Rache zu tun hat, führt aber schnell dazu die Rache über alles zu stellen.

Reich - Der Charakter verfügt über beträchtliche Ressourcen, was ziemlich nützlich sein kann. Dummerweise gibt es immer wieder Leute, die auf diesen Reichtum scharf sind.

Rivale - Der Charakter hat einen Rivalen, den er bei irgendeiner bestimmten Sache schlagen möchte. Während der Aspekt hilft, wenn es direkt um den Rivalen geht, wird der Rivale selbst sicher Probleme bereiten.

Sanftmütig - Sanftmütigkeit ist eine Tugend, die von Heilern und ähnlichen Leuten geschätzt wird, aber im direkten Kontakt mit der harschen Realität kann diese Tugend ein Nachteil sein.

Stark - Sachen kaputtmachen.

Stutzer - Ein kultivierter Gentleman, der zu weit gegangen ist. Während Stutzer gut mit Leuten ihres Standes umgehen können, haben sich doch im allgemeinen eine schlechte Reputation und sich anfällig für die verschiedensten Laster.

Waffenmeister - Der Charakter ist gut darin, Leute in den Arsch zu treten. Aber wer Leuten so gut in den Arsch treten kann, zieht schnell die Aufmerksamkeit anderer auf sich die beweisen wollen, daß auch sie Leuten gut in den Arsch treten können.

Wahnvorstellungen - Der Charakter leidet unter Wahnvorstellungen. Während es in bestimmten Situation nützlich sein kann, ist es doch normalerweise eher problematisch.



Silberfang

- Werwolf
- Stolz
- Aggressiv

Fertigkeitsliste

Eins vorweg: Es kann keine universelle Fertigkeitsliste für alle Spiele geben. Denn die Natur des Settings sollte immer Einfluß auf die Fertigkeitsliste haben um zu reflektieren, welche Dinge im Spiel wichtig sind, worauf der Schwerpunkt liegt. Fertigkeiten sind ein Maß dafür, wie weit sich die Charaktere voneinander unterscheiden. Die Idee der "Gruppenbalance" beruht auf der Idee daß jedes Mitglied der Gruppe etwas Eigenes zum Ganzen beiträgt. Die Idee bezog sich ursprünglich lediglich auf Taktik, zumeist im Kampf, aber ist auf einer breiteren Grundlage anwendbar. Wenn jeder Charakter in der Gruppe ein bestimmtes Gebiet hat, in dem er wirklich gut ist, hat jeder die Möglichkeit regelmäßig im Rampenlicht zu stehen.

Wenn man eine Fertigkeitsliste zusammenstellt, muß man auf zwei Dinge achten: Es muß genug Fertigkeiten geben, so daß es für jeden Charakter ein Gebiet gibt, in dem er kompetent ist, und die Fertigkeiten sollten in den Gebieten, die für das Spiel notwendig sind, feiner definiert werden. Da es keine vorgegebene Fertigkeitsliste gibt macht es Sinn, die Fertigkeiten grob in Kategorien einzuteilen, und innerhalb dieser Kategorien können die Fertigkeiten je nach Wunsch aus breiten, generellen oder spezifischen Listen herausgesucht werden.

Fertigkeitskategorien

Athletik

Breit	Generell	Spezifisch
Athletik Ausdauer	Akrobatik Ausdauer Klettern Laufen Schwimmen Springen	Akrobatik Ausdauer Fallen Klettern Langlauf Schlangenmensch Springen aus dem Stand Springen mit Anlauf Sprinten Widerstand gegen Drogen Widerstand gegen Krankheiten

Berufsfertigkeiten

Dies ist eine sehr breite Kategorie, die handwerkliche und professionelle Fertigkeiten genauso umfaßt wie Fertigkeiten, die jeden Tag gebraucht werden.

Breit	Generell	Spezifisch
Handwerk Heilen Reiten	Erste Hilfe Fahren Kochen Medizin Reiten Schmied Seilkunst Steinmetz Tischler Verwalten	Backen Buchhaltung Bürokratie Fahrer Feilschen Grobschmied Kamel reiten Klempner Pferd reiten Schätzen Silberschmied Tischler Verwaltung Ganz offensichtlich kann diese List fast endlos fortgesetzt werden. Glücklicherweise ist eine komplette Liste nie notwendig.

Diebesfertigkeiten

Das sind Fertigkeiten die mit Diebstahl und ganz allgemein mit Verbrechen und mit Heimlichkeit zu tun haben.

Breit	Generell	Spezifisch
Diebeskunst Heimlichkeit	Fälschen Gassenwissen Hehlerei Schleichen Schlösser öffnen Taschendiebstahl Verstecken	Die spezifischen Fertigkeiten setzen bei den generellen Fertigkeiten an und spezialisieren sich weiter. Möglich sind Fertigkeiten wie Gassenwissen (New York), Safeknacken, Elektronische Sicherheitssysteme, Geldfälschen usw.

Kampffertigkeiten

Kampffertigkeiten sind der Kern der meisten Spiele, also bekommen sie ein umfangreichere Behandlung als die anderen Fertigkeiten. Fertigkeiten in der breiten Liste sind sehr simpel: Nahkampf, Fernkampf und Handgemenge. In der spezifischen Liste sind ebenfalls sehr einfach: jede Waffe hat seine eigene Fertigkeit (Schwert, Bogen, Kurzsword usw.) Bei den generellen Liste gibt es ein paar mehr Möglichkeiten.

Breit	Generell	Spezifisch
Fernkampf Handgemenge Nahkampf	<i>Siehe unten</i>	Dolch Kampfstab Keule Kriegsflgel Kurzbogen Kurzer Speer Kurzsword Langbogen Langsword Leichte Armbrust Rapier Säbel Schwere Armbrust Speer Wurfmesser Wurfstern Auch diese List kann fast endlos fortgesetzt werden. Glücklicherweise wird die Auswahl an Waffen meist durch die Kultur bzw. Kulturen des Settings eingeschränkt

Jede dieser drei folgenden Optionen funktioniert gut für generelle Kampffertigkeiten. Keine Option ist den anderen wirklich überlegen, und die Entscheidung sollte davon abhängen, was am besten zum Setting paßt.

Option 1: Waffenkategorien

In dieser Liste wird eine Waffenkategorie als eine generelle Fertigkeit behandelt. Dies ist die wohl umfassendste Option.

- Bogen - Kurzbogen, Langbogen, Armbrust
- Einhändige Klingenwaffen - Schwerter, Dolche, Äxte
- Einhändige stumpfe Waffen - Keulen, Streitkolben
- Prügeln - Improvisierte Waffen
- Schild - alle Schildarten (zusätzliche +1 bei voller Verteidigung)
- Stangenwaffen - Hellebarde, Kampfstab
- Unbewaffneter Kampf - Boxen, Ringen, Martial Arts
- Wurfaffen - Messer, Wurfstern
- Zweihänder - Bihänder, Große Axt



Pietro Vegas

Entdecker

Seemann

Option 2: Stil-basierte Kategorien

Diese Liste basiert auf Kampfstilen, die Idee dahinter ist das ein Kämpfer, der mit Schwert und Schild umgehen kann keine großen Probleme bekommt, wenn er mit Streitkolben und Schild kämpft.

- Berittener Kampf - Kampf vom Pferderücken
- Bogen - Bogen und Armbrust
- Einzelne Waffe - Kampf mit einer Einhandwaffe in der einen und nichts in der anderen Hand.
- Fechten - Kampf mit leichten Klingen und mit Dolchen, eventuell auch mit Umhängen und Spazierstock
- Improvisiert - Kampf mit allem was gerade zur Hand ist
- Stangenwaffe - Jede Waffe mit einem langen Stab, z.B. Speer, Kampfstab oder Hellebarde
- Unbewaffnet - Waffenlos kämpfen, sei es Martial Arts, Boxen oder einfach nur Prügeln
- Waffe und Schild - Eine Einhandwaffe in der einen und ein Schild in der anderen Hand
- Wurfaffen - Messer, Äxte, Speere usw.
- Zwei Waffen - Kampf mit einer Waffe in jeder Hand. Neben dem Vorteil, das es cool aussieht, ist man auch schwerer zu entwaffnen
- Zweihandwaffen - Große und schwere Waffen die mit zwei Händen geführt werden

Bei diesem Modell kann jemand, der Gut mit dem Bogen ist, auch Gut mit einer Armbrust umgehen.

Option 3: Thematische Kategorien

In dieser Liste sind die Waffen nach Themen zusammengefaßt.

- Bogenschütze - Bogen und Dolche
- Duellist - Fechtwaffen
- Fußsoldat - Schwert, Schild, Stangenwaffen
- Kavallerie - Berittener Einsatz von Schwerter und Bogen
- Martial Artist - Unbewaffneter Kampf und Waffen wie Stäbe und seltsam geschwungene Klingen
- Pirat - Entermesser
- Prügler - Improvisierte Waffen und Handgemenge
- Ritter - Berittener Kampf mit Lanze und Schwert, Schwert und Schild zu Fuß
- Schurke - Dolche, Totschläger, Garotte
- Waldläufer - Bogen und Schwert

Es gibt noch viel mehr Möglichkeiten für Themen dieser Art, aber sie sollten in das Setting ein-gebunden sein. So könnten sich Duellisten-Schule auch durch verschiedene Waffenkombinationen unterscheiden.



John Conner

Trapper

Indianerfreund

Künstlerische Fertigkeiten

Diese Kategorie deckt den gesamten Bereich des künstlerischen Ausdrucks ab.

Breit	Generell	Spezifisch
Kunst Vortrag	Bildhauerei Instrument spielen Malen Schauspielern Singen Tanzen	Jede Kunstform (Operngesang, Skizzieren, spezifisches Instrument usw.) ist eine eigene Fertigkeit

Soziale Fertigkeiten

Diese Kategorie regeln alle zwischenmenschliche Interaktion.

Breit	Generell	Spezifisch
Beeindrucken Betrügen	Bluffen Charme Einschüchtern Lügen Verführen	Betrügen Bluffen Charme Diplomatie Einschüchtern Etikette Führungsqualität Gerüchte Reden halten Verführen

Magische Fertigkeiten

Diese Fertigkeiten hängen noch viel stärker von Genre und vom Setting ab als alle anderen. Einige Spiele werden keine haben, einige haben nur ein oder zwei magische Fertigkeiten, andere haben eine große Auswahl. Im Endeffekt bestimmt das Magiesystem, wie viele und welche magischen Fertigkeiten benötigt werden.

Überlebensfertigkeiten

Diese Kategorie umfaßt hauptsächlich Fertigkeiten für die Wildnis, es gibt aber ein paar Ausnahmen.

Breit	Generell	Spezifisch
Überleben	Kräuterkunde Jagen Überleben Spuren lesen	Kräuterkunde (nach Region) Spuren finden Vorräte anlegen Spuren lesen Schnorren Beschatten Fallen stellen Überleben (nach Gelände)

Wahrnehmungsfertigkeiten

Diese Fertigkeiten sind in fast jedem Spiel wichtig.

Breit	Generell	Spezifisch
Aufmerksamkeit Wahrnehmung	Aufmerksamkeit Suchen Empathie Durchsuchen	Aufmerksamkeit Durchsuchen Gefahrensinn Horchen Körpersprache wahrnehmen Lügen spüren Nachforschen Richtungssinn Überwachung Verborgenes entdecken

Beispiel: Wahrnehmung

Die verschiedenen Wahrnehmungsfertigkeiten unterscheiden sich dadurch, wie sie angewandt werden. Bei der breiten Liste wird Wahrnehmung benutzt, wenn der Charakter aktiv etwas sucht, und Aufmerksamkeit in den Situationen, in denen er **nicht** explizit etwas sucht, so wie ein Überraschungsangriff, oder Dinge, die er zufällig in einem Raum bemerkt. In der generellen Liste ist das weiter heruntergebrochen. Aufmerksamkeit hat dieselbe Rolle, aber Wahrnehmung ist in Suchen und Durchsuchen unterteilt. Suchen ist für einen schnellen Blick, wenn der Charakter sich in einem kurzen Augenblick einen Überblick verschaffen möchte. Durchsuchen wird benutzt, wenn der Charakter sich bei der Suche Zeit nimmt. In der spezifischen Liste wird Wahrnehmung noch weiter heruntergebrochen.

Wissensfertigkeit

Diese Fertigkeiten sind grundsätzlich akademischer Natur, es geht um Wissen, Nachforschen und Lernen.

Breit	Generell	Spezifisch
Lehren Recherchieren Sprache Wissen	Computer Geschichte Linguistik Literatur Mathematik Ortskenntnis Wissenschaft	Spezifische Wissensfertigkeiten sind im Großen und Ganzen Verfeinerungen der generellen Fertigkeiten. Aus Geschichte wird Französische Geschichte, Amerikanische Geschichte usw., Wissenschaft wird zu Chemie, Physik, und was sonst noch angemessen ist. An diesem Punkt ist die Rolle der fortgeschrittenen Wissenschaftsfertigkeiten ähnlich der der magischen Fertigkeiten, sie bilden Spezifikationen des Settings ab. In einem SF Setting kann Hypersprung Ingenieur eine wichtige Fertigkeit sein. Oft hat ein Spiel eine Auswahl spezifischer Fertigkeiten zusammen mit einer Reihe genereller Fertigkeiten.

Designers Note: Fremdsprachen

Die Sache mit den Sprachen ist immer ein bißchen heikel. Vielen Spieler ist die Umsetzung der Sprachen sehr wichtig, hier sind ein paar Möglichkeiten, wie man Fremdsprachen handhaben kann.

Wenn die breite Liste genommen wird, mißt die Fertigkeit Sprache die Anzahl an Fremdsprachen, die der Charakter beherrscht. Jeder zusätzliche Fertigkeitpunkt bedeutet eine Sprache. Bei der generelle Liste gibt es zwei Fertigkeiten: Linguistik (Sprechen) und Lesen & Schreiben. Die Sprachen werden wie in der breiten Liste gelernt.

Bei den beiden Modellen ist Sprache immer ein Entweder-Oder. Man beherrscht die Sprache oder nicht. Es kann zwar ausgespielt werden, daß ein Charakter Schwierigkeiten bei der Sprache hat, aber im Großen und Ganzen bleibt es im Einzelfall dem Spielleiter überlassen.

Wird Sprache über die spezifische Liste geregelt, ist jede Sprache (oder Sprachfamilie) eine einzelne Fertigkeit. Die Stufe der Fertigkeit gibt wieder, wie gut der Charakter die Sprache beherrscht. Durchschnittlich bringt einen heftigen Akzent mit sich, Bei Ordentlich verschwindet der Akzent langsam, und Gut oder besser ist akzentfrei. Der Spielleiter kann festlegen, daß in sozialen Situationen beide Fertigkeiten (Soziale Fertigkeit und Fremdsprache) verglichen werden und der niedrigere Wert benutzt wird.

Fertigkeitsliste zusammenstellen

Wenn sich das Spiel um Intrigen am Hof dreht, ist eine gute Auswahl an sozialen Fertigkeiten angebracht, und eine eher kleine Auswahl an Kampf- und Berufsfertigkeiten. Wenn der Kampf jedoch im Mittelpunkt steht, sollte es eine entsprechende Auswahl an Kampffertigkeiten geben.

Beispiel: Eine Fertigungsliste

Der Spielleiter plant ein Fantasy-Setting und stellt dafür die Fertigungsliste zusammen. Das Spiel soll hart und realistisch sein und vorwiegend in der Stadt spielen.

Der Spielleiter rechnet mit einer Menge Verfolgungsjagten und anderen Aktionen auf den Dächern der Stadt, aber das ist nicht so wichtig, daß es eigens dafür eine Fertigkeit geben müßte, also entscheidet er sich für die generelle Liste.

Akrobatik	Ausdauer	Klettern
Laufen	Schwimmen	Springen

Berufsfertigkeiten werden keine große Rolle spielen, also nimmt der Spielleiter die breite Liste, allerdings ergänzt er die Liste um Seilkunst und Seefahrt.

Handwerk	Heilen	Reiten
Seefahrt	Seilkunst	

Diebesfähigkeiten sind auch wichtig genug, daß die generelle Liste angebracht ist, aber nicht so wichtig, daß es die spezielle Liste sein müßte.

Fälschen	Gassenwissen	Hehlerei
Schleichen	Schlösser öffnen	Taschendiebstahl
Verstecken		

Kampf wird eine wichtige Rolle spielen, aber der Spielleiter hat kein Interesse daran, den Kampf bis in die kleinste Einzelheit zu regeln, also nimmt der die generelle Liste. Da er die thematische Option mag, entscheidet er sich dafür.

Duellist	Fußsoldat	Pirat
Prügler	Ritter	Schurke
Eventuell mehr, wenn jemand ein bestimmtes Konzept hat.		

Künstlerische Fertigkeiten sind nicht so entscheidend, aber da es in der Stadt viele Künstler gibt und die Spieler eventuell in diese Richtung gehen bietet der Spielleiter eine generelle Liste an.

Bildhauerei	Instrument spielen	Malen
Schauspielern	Singen	Tanzen

Das Magiesystem steht schon fest, der Spielleiter hat sich für Feuermagie entschieden (siehe "Der große Leuchtturm), es gibt also nur eine Fertigkeit: Feuermagie.

Soziale Fertigkeiten sind ebenfalls sehr wichtig, der Spielleiter entscheidet sich für die spezifische Liste.

Betrügen	Bluffen	Charme
Diplomatie	Einschüchtern	Etikette
Führungsqualität	Gerüchte	Reden halten
Verführen		

Überlebensfertigkeiten sind in einem urbanen Setting eher unwichtig, allerdings nimmt der Spielleiter Schnorren aus der spezifischen Liste mit dazu.

Schnorren	Überleben
-----------	-----------

Wahrnehmungsfertigkeiten werden sehr wichtig sein, der Spielleiter entscheidet sich für die spezifische Liste. Allerdings mag der Spielleiter die Fertigkeiten Verborgenes entdecken und Überwachung nicht, also läßt er sie weg.

Aufmerksamkeit	Durchsuchen	Gefahrensinn
Horchen	Körpersprache wahrnehmen	Lügen spüren
Nachforschen	Richtungssinn	

Wissensfertigkeiten sind nicht so schrecklich wichtig, aber es gibt ein paar Ausnahmen. Der Spielleiter entscheidet sich für die breiten Fertigkeiten und nimmt einige spezielle Fertigkeiten dazu.

Lehren	Recherchieren	Ortskunde (Schloß)
Ortskunde (Stadt)	Ortskunde (Unterwelt)	Wissen

Die fertige Liste sieht folgendermaßen aus:

Akrobatik	Fußsoldat	Nachforschen	Schurke
Aufmerksamkeit	Gassenwissen	Ortskunde (Schloß)	Schwimmen
Ausdauer	Gefahrensinn	Ortskunde (Stadt)	Seefahrt
Betrügen	Gerüchte	Ortskunde (Unterwelt)	Seilkunst
Bildhauerei	Handwerk	Pirat	Singen
Bluffen	Hehlerei	Prügler	Springen
Charme	Heilen	Recherchieren	Tanzen
Diplomatie	Horchen	Reden halten	Taschendiebstahl
Duellist	Instrument spielen	Reiten	Überleben
Durchsuchen	Klettern	Richtungssinn	Verführen
Einschüchtern	Körpersprache wahrnehmen	Ritter	Verstecken
Etikette	Laufen	Schauspielern	Wissen
Fälschen	Lehren	Schleichen	
Feuermagie	Lügen spüren	Schlösser öffnen	
Führungsqualität	Malen	Schnorren	

Schnelle Pyramide

Manchmal braucht man auf die Schnelle einen detaillierten Charakter und möchte sich nicht die ganze Arbeit mit der Pyramide machen. Dafür ist die folgende Tabelle ganz praktisch. In der Tabelle ist die Verteilung der Fertigungspunkte so optimiert, dass möglichst schnell hohe Fertigkeiten erreicht werden können.

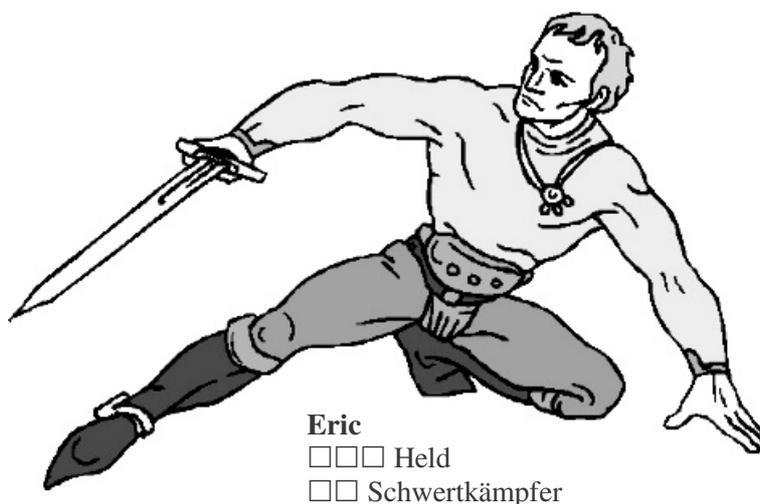
Phase	Fertigkeiten
1	2 Durchschnittlich, 1 Ordentlich
2	4 Durchschnittlich, 1 Ordentlich
3	5 Durchschnittlich, 2 Ordentlich, 1 Gut
4	4 Durchschnittlich, 3 Ordentlich, 2 Gut
5	4 Durchschnittlich, 3 Ordentlich, 2 Gut, 1 Großartig
6	6 Durchschnittlich, 4 Ordentlich, 2 Gut, 1 Großartig
7	7 Durchschnittlich, 4 Ordentlich, 3 Gut, 1 Großartig
8	7 Durchschnittlich, 4 Ordentlich, 3 Gut, 2 Großartig
9	6 Durchschnittlich, 4 Ordentlich, 3 Gut, 2 Großartig, 1 Hervorragend
10	8 Durchschnittlich, 5 Ordentlich, 3 Gut, 2 Großartig, 1 Hervorragend
11	7 Durchschnittlich, 6 Ordentlich, 4 Gut, 2 Großartig, 1 Hervorragend
12	7 Durchschnittlich, 6 Ordentlich, 4 Gut, 2 Großartig, 1 Hervorragend
13	8 Durchschnittlich, 5 Ordentlich, 4 Gut, 3 Großartig, 2 Hervorragend
14	7 Durchschnittlich, 6 Ordentlich, 5 Gut, 3 Großartig, 2 Hervorragend
15	8 Durchschnittlich, 6 Ordentlich, 4 Gut, 3 Großartig, 2 Hervorragend, 1 Episch

Konvertierungen

Das Modell der Aspekte macht eine Konvertierung von oder zu anderen Rollenspielsystemen recht einfach. Generell gilt: bei einem stufenbasierten System kann die Stufen in Aspekte umgesetzt werden. Bei einem System, das nur wenige Elemente hat, können diese oft direkt in Aspekte umgewandelt werden.

Risus

Das exzellente "Comedy"-System von S. John Ross ist ein simples, sehr flexibles System, das auf W6 basiert. Jeder Charaktere hat eine kleine Anzahl von Klischees, und die Klischees werden anhand der Würfelanzahl gemessen. Diese Würfelanzahl kann direkt in Aspektstufen umgewandelt werden (und umgekehrt). Risus ist unter www.io.com/~sjohn/risus.html zu finden.



Over the Edge

Ein anderes großartiges W6-System, diesmal von Jonathan Tweet. Die 4 descriptors (inklusive dem negativen) werden zu Aspekten. Grundsätzlich ergibt sich die Stufe des Aspekts aus der Würfelanzahl: 1 für Vorteile und 2 für Nachteile. Siehe www.atlas-games.com für mehr Informationen.

Stufenbasierte Systeme

Diese sind of sehr einfach zu konvertieren. Eine Stufe entspricht einem Aspekt, der Aspekt entspricht normalerweise der Klasse. Ein Dieb der Stufe 3 hätte also 3 Stufen im Aspekt Dieb und die entsprechenden Fertigkeiten.

Alternativ können eine ganze Reihe von Ideen in ein stufenbasiertes System übernommen werden, entweder komplett oder teilweise. Eine phasenbasierte Charaktererschaffung kann pro Phase eine Stufe umfassen. Ein Aspekt pro Stufe ist angebracht, und die Aspekte können dann aktiviert werden, normalerweise um einen Wurf zu wiederholen.

Karma, Glück und ähnliches

Viele Rollenspiele haben ein System für "Glückspunkte" (oder wie sie auch immer genannt werden.) Einige sind dem System von FATE sehr ähnlich, andere benutzen einen permanenten Pool, der sich immer wieder aufbaut. Generell sind sie für alle Würfel einzusetzen und geben einen festen Bonus oder einen automatischen Erfolg. Indem dieser Pool in einen etwas größeren Pool von Aspekten umgewandelt wird, kann man denselben Regelmechanismus benutzen, aber das System hat mehr Flair. Die einzige Einschränkung ist, daß man sich auf positive Aspekte beschränken sollte, da das ursprüngliche System auf positive Eingriffe ausgerichtet ist. Der Spielleiter kann allerdings eine eigene Belohnung für die Aktivierung von negativen Aspekten einführen. Wenn der Spielleiter das machen möchte, kann er folgendes übernehmen: jede Aktivierung eines negativen Aspekts hebt eine bestehende Markierung eines beliebigen anderen Aspekts auf.

Beispiel: Glück

Nehmen wir ein System mit dem Charakteristika Glück als Beispiel. Glück ist ein Pool, jeder Punkt, der verbraucht wird, gibt einen Bonus zum Wurf. Auf dem Charakterbogen könnte für einen Charakter mit 6 Punkten Glück folgendes stehen:

Glück ○○○○○○

Jedesmal, wenn Glück eingesetzt werden soll, wird ein Kästchen abgestrichen. Jeden Tag regeneriert sich ein Kästchen.

Dies System funktioniert, ist aber ein bißchen farblos. Jedesmal wenn man sich "auf sein Glück verläßt", ist die Wirkung gleich. Bei den Aspekten dagegen kommt viel eher ein Gefühl dafür rüber, was dem Charakter wichtig ist.

Wenn ein Pool ins Aspekte umgewandelt werden soll, sollte der anderthalbfache Wert des Pools für Aspekte genommen werden, um den Umstand auszugleichen, daß Aspekte nicht so universell einsetzbar. Beim vorliegende Beispiel würde aus 6 Punkten Glück 9 Punkte für Aspekte werden, z.B.:

Überzeugung	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Familie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Meister	<input type="checkbox"/>
Schnell	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Der Mechanik für die Aktivierung ändert sich nicht, aber die neuen Aspekte geben eine viel bessere Vorstellung welche Arten von Reserven ein Charakter angreifen kann.

Ein Vorteil des neuen System: Glück erneuerte sich pro Tag um einen Punkt. Die Aspekte erneuern sich ebenfalls pro Tag um einen Punkt, aber das gilt für jeden Aspekt.

Anhang I: FUDGE, kurz und schmerzlos

Das klassische Stufensystem

Alle Werte werden bei FUDGE als Beschreibung, nicht als Zahl ausgedrückt.

+3	Hervorragend
+2	Großartig
+1	Gut
0	Ordentlich
-1	Mittelmäßig
-2	Schlecht
-3	Erbärmlich

Einige Spieler bevorzugen es, die numerischen Werte mit anzugeben, um den Erfolgsgrad schneller und einfacher auszurechnen.

Viele FUDGE-Spielleiter erweitern das System um zwei weitere Stufen: Legendär (+4) und Unfähig (-4).

Die Würfel

FUDGE Würfel - im Handel erhältlich - sind 6-seitige Würfel mit 2 Seiten mit einem Plus, zwei mit einem Minus und zwei leeren Seiten. Vier davon (dF bzw. WF) werden geworfen um ein Ergebnis zwischen -4 und +4 zu erhalten, das Ergebnis wird dann im Stufensystem verrechnet. Ein Wurf von **+**, **+**, **-**, **+** bedeutet +2, bei einer Fertigkeit auf der Stufe Gut (+1) ist das Ergebnis dann Hervorragend (+3).

Wenn FUDGE-Würfel nicht vorhanden sind, reichen normale W6. 1-2 bedeutet **-**, 3-4 bedeutet **0** und 5-6 steht für **+**. Es lohnt sich, die Seiten farblich zu markieren, um das Ergebnis schneller ablesen zu können. Die Würfel sind für FUDGE Fans im Internet ein wichtiges Thema, es lohnt sich, sich etwas umzusehen. Wenn Kopfrechnen kein Problem ist, kann man auch 4W3-8 benutzen.

Bei einer erwähnenswerten Variante (d1F) bleiben 4 Seiten frei, eine 1 bedeutet Minus, eine 6 ist ein Plus. Es gibt FUDGE Spieler, die diese Methode bevorzugen, da das Ergebnis noch stärker in der Mitte zentriert ist.

Unterschiede zu FATE

FUDGE hat ein engeres Stufensystem, und es ist mehr ein "Standard"-System mit Attributen, Vorteilen und Nachteilen anstelle der Aspekte bei FATE. Dadurch gibt es eine leichte Veränderung bei den Regelmechanismen, so ist die Startstufe für Fertigkeiten bei FUDGE Schlecht, bei FATE ist es Mäßig. Außerdem sind Fudge Points rarer und mächtiger als Schicksalspunkte.

Die FUDGE-Version von FATE erfordert vom Spielleiter einige Vorbereitung, viele sehen FUDGE mehr als Baukasten denn als komplettes System, aber es gibt fertige Versionen, "Vanilla FUDGE" und Steffan O'Sullivan's 5 Point FUDGE.

FATE ist ebenfalls als eine solche "Standardversion" gedacht, sie ist für Spielleiter, die ein etwas mehr strukturiertes und vorbereitetes System für FUDGE suchen.

Anhang II: FATE W6

FATE W6 ist ein alternatives System für diejenigen, die FUDGE nicht mögen.

W6 haben einen viele Vorteile beim Rollenspiel. Sie sind gut abzulesen, leicht aufzurechnen, und man kann immer Brettspiele plündern, wenn man nicht genug Würfel hat. Sie können auch sehr einfach benutzt werden - Anfängern müssen nicht die lustigen Formen anderer Würfel nahebracht werden. Für die meisten Leute ist außerdem das Würfeln und Aufrechnen von W6 schon von anderen Spielen vertraut.

Wenn FATE mit den W6-Regeln gespielt wird, bleiben viele Regeln gleich. Das Stufensystem bleibt, es gibt allerdings neue Werte. Statt vier FUDGE-Würfel wird eine vonm der Stufe abhängige Anzahl von W6 geworfen.



Gerald von Grünau

- Kreuzritter
- Glaube

8W	Legendär
7W	Episch
6W	Herausragend
5W	Großartig
4W	Gut
3W	Ordentlich
2W	Durchschnittlich
1W	Mäßig
2*	Schlecht
1*	Erbärmlich
0**	Unfähig

* - Schlecht und erbärmlich werden so behandelt, als ob der Spieler einen Würfel geworfen und eine 1 bzw. 2 als Ergebnis erhalten hätte. Der Würfel gilt allerdings als geworfen, er kann durch Aspekte geändert werden. Jeder Bonus- oder Strafwürfel startet mit diesem Wert.

** - Unfähig bedeutet, daß es keine Chance für einen Erfolg gibt. Der Spielleiter kann es dem Spieler erlauben, einen Aspekt zu aktivieren, um einen Würfel auf den Tisch zu bringen, der Würfel wird behandelt als ob eine 1 gefallen wäre.

Statische Schwierigkeiten

Schwierigkeiten werden in 5'er-Schritten gemessen, Das Ziel bei einer Probe ist es mindestens die Schwierigkeit zu erreichen.

1 - Extrem simpel	20 - Schwierig
5 - Einfach	25 - Extrem Schwierig
10 - Normal	30 - Fast unmöglich
15 - Fordernd	

Beispiel: Über die Mauer...

Dan muß über eine Steinmauer klettern. Der Spielleiter legt fest, daß die Mauer nicht allzu hoch ist, außerdem gibt es einige Stellen zum Festhalten, die Schwierigkeit ist 10. Dan kann Ordentlich (3W6) klettern, der Spieler würfelt 3, 4, 5, das ergibt 12. Dan klettert ohne Probleme über die Mauer.

Dynamische Aufgaben

Die Schwierigkeit für bei einer dynamische Probe ergibt sich so gut wie immer aus dem Ergebnis der Probe des Gegners.

Modifikatoren

Es ist leicht, Modifikatoren zu W6-Würfen zu addieren, und es gibt mehrere Wege dafür. Für FATE werden Modifikatoren mit "Bonuswürfeln" und "Strafwürfeln" umgesetzt. Ein Modifikator von +1 wird zu einem Bonuswürfel, eine -1 wird zu einem Strafwürfel. Bonuswürfel werden zu den normalen Würfeln addiert, verändern aber nicht die Anzahl der Würfel, die gezählt werden. Wenn ein Spieler also 3 Würfel hat und zwei Bonuswürfel bekommt, wirft er zwar 5 Würfel, aber nur die besten 3 zählt. Strafwürfel funktionieren genauso, es werden allerdings die schlechtesten Würfel addiert. Bonuswürfel und Strafwürfel heben sich gegenseitig auf, es werden also niemals sowohl Bonus- als auch Strafwürfel geworfen.

Modifikatoren können aus allem möglichen Gründen angewendet werden. Schlechte Qualität der Ausrüstung oder das Fehlen von Ausrüstung können einen (oder mehrere) Strafwürfel mit sich bringen, während exzellente Ausrüstung Bonuswürfel verschaffen kann. Ablenkung kann der Grund für Strafwürfel sein, während zusätzliche Ressourcen Bonuswürfel bringen können.

Beispiel ...und zurück!

Dan ist also über die Mauer geklettert. Unglücklicherweise gibt es auf der anderen Seite Wachhunde. Dan rennt zur Mauer zurück, aber diesmal mit einem Rudel Hunde auf den Fersen. Er muß schnell über die Mauer, und der Spielleiter vergibt einen Strafwürfel. Die Schwierigkeit bleibt gleich. (An der Mauer hat sich zwischendurch ja nichts geändert.) Der Spieler wirft also 4 Würfel (drei für die Fertigkeit plus den Strafwürfel) und erhält 2, 3, 3, 4. Wegen dem Strafwürfel zählen nur die drei schlechtesten Würfel, damit ist das Ergebnis 8, er scheitert ganz knapp und muß sich mit den Hunden befassen.

Dan will Revanche, er kommt später zurück und hat eine komplette Kletterausrüstung bei sich. Der Spielleiter vergibt für diesen Overkill 2 Bonuswürfel. Dan's Spieler wirft 5 Würfel (2, 3, 4, 5, 6) und behält die besten (4, 5, 6), damit erhält er ein Ergebnis von 15 und die Wand ist für Dan kein Problem. Etwas später warten dummerweise die Hunde schon auf ihn, und er muß wieder zurück zur Mauer rennen. Jetzt hat er 2 Bonuswürfel für die Ausrüstung, aber einen Strafwürfel für die Hunde, der einen Bonuswürfel aufhebt. Dan's Spieler erhält dasselbe Ergebnis wie beim letzten mal (2, 3, 3, 4), diesmal darf er aber die drei besten Würfel addieren und erhält 10. Damit ist Dan gerade so über die Mauer gekommen.

Aspekte

Aspekte können in FATE W6 zwei Dinge tun:

1. Einen einzelnen Würfel zu einer 5 werden lassen
oder
2. Alle Würfel erneut werfen

Es ist wichtig festzuhalten daß alle Würfel als auf dem Tisch betrachtet werden, wenn es um Bonus- und Strafwürfel geht. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit Durchschnittlich beherrscht und einen Strafwürfel für die Probe bekommt wirft er drei Würfel, z.B. 2, 2, 4. Er kann einen Aspekt aktivieren um aus der einen 2 eine 5 zu machen, er hat jetzt also 2, 4, 5 vor sich. Er muß aber wegen dem Strafwürfel immer noch die schlechtesten beiden Würfel nehmen, also 2 und 4. In

diesem Fall hat er durch die Aktivierung des Aspekts das Ergebnis von 4 auf 6 hochgebracht, genug um in vielen Situationen die Probe zu schaffen.

Schicksalspunkte

Zusätzlich zum normalen Einsatz von Schicksalspunkten können sie eingesetzt werden um einen zusätzlichen Würfel zu bekommen. (Keinen Bonuswürfel, sondern eine effektive Steigerung der Stufe um +1). Mehr als diesen einen Würfel pro Probe ist allerdings nicht drin.

Designers Notes: Mathematik ist schwer

Es gibt ein mathematisches Schlüsselement, daß die Würfel und die Schwierigkeiten miteinander verbindet. Für jede Fertigungsstufe gibt es eine Schwierigkeit, die der Charakter normalerweise schafft und eine, die er mit etwas Glück erreicht. Die Lücke zwischen den beiden Stufen wächst, je höher die Stufe ist. Die funktioniert sehr gut bei niedrigeren Stufen. Eine Wert von Mäßig bedeutet, daß Einfache Aufgaben immer wieder mal geschafft werden, und einem Durchschnittlichen Fertigkeitwert und Normalen Aufgaben sieht das ähnlich aus. Die Annahme dahinter ist daß man Aufgaben, die den eigenen Fähigkeiten angemessen sind, mit hoher Wahrscheinlichkeit erfolgreich erledigt, wenn man sich richtig vorbereitet, sich Zeit nimmt oder einfach das richtige Werkzeug hat. Von daher kann ein einziger Bonuswürfel großen Einfluß auf das Ergebnis haben.

Dieselben Überlegungen gelten um so mehr bei hohen Schwierigkeiten. Chirurgie z.B. ist nicht einfach, und in der wirklichen Welt braucht man dazu ein hochqualifiziertes Team und die besten Hilfsmittel. Ein Doktor, der in einem Kreißsaal ein Baby zur Welt bringt, kann damit rechnen, einen Haufen Bonuswürfeln bekommen, aber wenn das Baby auf dem Rücksitz eines Taxis zur Welt kommt ist der Arzt nur auf seine Fähigkeiten angewiesen.

Wenn man das im Hinterkopf behält, sagt die Fertigungsstufe folgendes aus: wie gut ist der Charakter normalerweise, und was ist das Beste, was er erreichen kann. Wenn der Spieler keinen Schicksalspunkt ausgibt, wird ein Charakter mit einem Durchschnittlichen Fertigkeitwert eine Fordernde Aufgabe nicht schaffen können, er ist einfach nicht gut genug. Er kann nur hoffen, nicht zu schlimm zu versagen.

Eine anderes mathematische Detail sollte ebenfalls bedacht werden. Jeder Würfel hat ein durchschnittliches Ergebnis von 3,5. Jeder Bonuswürfel bringt das Durchschnittsergebnis um 1/3 nach oben (ungefähr um 1), bei den Strafwürfeln verhält es sich entsprechend. Das muß man nicht unbedingt wissen, aber für viele Spielleiter ist es sicher nützlich.

Wer möchte, daß sich die Würfel und die Schwierigkeiten gleich verhalten, sollte auf W8 oder W6+1 wechseln.

Anhang III: Designers Notes

Warum Aspekte?

Aspekte bedeuten eine dramatische Änderung gegenüber dem traditionellen Attributssystem, und nicht jeder fühlt sich wohl damit. Hier wollen wir die Hintergründe für die Aspekte näher beleuchten.

Aspekte und Fokus

In traditionelleren Systemen würde ein Attribut wie Stärke generell einen Bonus auf alle Aktionen geben, die mit Stärke zu tun haben. Die Logik ist einfach: Der Charakter ist immer stark, also gilt der Modifikator auch immer.

Aspekte haben einen eher literarischen Ansatz. In Geschichten spielt so etwas wie Stärke nur dann eine Rolle, wenn der Charakter etwas Interessantes tut und der Fokus der Szene auf ihm ist. Ein Beispiel: In Alexandre Dumas "Die drei Musketiere" ist Phortos ziemlich stark, und das hilft ihm in einigen Situationen. In der Erzählung wird aber nicht hervorgehoben, daß seine Angriffe nun besonders wuchtig wären und damit tödlicher als die seiner Gefährten.

Dieser Denkschienen folgt das Modell der Aspekte. Der Charakter mag zwar immer stark sein, aber das ist nur dann wichtig, wenn der Fokus der Geschichte auf ihm ist und er diese Reserve an Stärke (oder Leidenschaft, Mut, Liebe, Familie oder etwas ganz anders) braucht.

Balance

Da Aspekte durch Aktivierung während einer Session "aufgebraucht" werden können, gibt es eine Art von Balance zwischen allen Aspekten. Je nützlicher ein Aspekt ist und je wahrscheinlicher es ist, daß es Möglichkeiten gibt, den Aspekt einzusetzen und desto schneller ist er "verbraucht". Damit können auch Charaktere mit besonders mächtigen Aspekten nicht die ganze Zeit im Mittelpunkt stehen.

Zusätzlich wird ein überwiegend positiver Aspekt seltener vom Spielleiter aktiviert. Damit wird eine Balance zu den negativen Aspekten erhalten, da diese den Spieler eher mit Schicksalspunkten versorgen.

Damit gibt es eine Balance, die auch von einem Kaufsystem angestrebt wird, allerdings werden bei FATE "billige" und "teuerere" Vor- und Nachteile gegeneinander ausbalanciert ohne daß es unterschiedliche Kosten gibt. Damit kann man eine Geschichte erzählen, in denen der Sidekick genauso interessant wie der Star, und die schwächeren Mitglieder im Team offenbaren in kritischen Situationen ungeahnte Reserven.

Letztendlich kommen Aspekte auch gut mit Situationen zurecht, in denen der Aspekt sowohl Vor- als auch Nachteile hat. Nehmen wir als Beispiel die Mitgliedschaft in einer bestimmten Gesellschaft. Mit der Mitgliedschaft kommen eine Menge Verpflichtungen und Feinden, aber auch der Zugriff auf Privilegien und Ressourcen. Aspekte können wie ein zweiseitiges Schwert sein, und das ist einer ihrer verborgenen Stärken.

Der entscheidende Unterschied

Letztendlich sind Aspekte dazu da, die Besonderheiten der Charaktere herauszustellen.

Darum haben wir uns gegen die traditionellen Attribute entschieden. Ein Aspekt repräsentiert immer eine Abweichung von der Norm, sei es positiv (z.B. Geschickt) oder negativ (z.B. Plump). Wenn jemand keinen dieser Aspekte hat, ist er genauso geschickt wie jeder andere.

Am Anfang werden es viele seltsam finden, daß Aspekte alle gleich viel Wert sind, auch die "Nachteile" wie Trinker, Kränklich oder Klaustrophobisch. Und hier kommen wieder die literarischen Wurzeln der Aspekte zum Vorschein.

Viele Rollenspielsysteme bieten einen Ausgleich dafür an, wenn man einen Nachteil in Kauf nimmt - man bekommt für eine Schwäche des Charakters mehr Charakterpunkte: An sich gibt es kein Problem mit diesem Modell, aber es kann von Zeit zu Zeit doch etwas unglaublich wirken. (Was jeder einarmige, einäugige wasserscheue Albino mit einem festen Ehrenkodex bestätigen kann.)

Aspekte beruhen auf der einfachen Überlegung daß jedes wichtige Element eines Charakters, ob es nun positiv oder negativ ist, den Charakter interessanter macht und ihn besser mit der Story verbindet. Nehmen wir "Buffy - Im Bann der Dämonen" als Beispiel. Buffys heroischer Aspekt Jägerin ist aus Sicht der Geschichte gleichwertig mit Xanders Aspekt Normaler Typ. Beide Aspekte bringen die Charaktere in die Story und sorgen dafür, das sie ein klares Thema haben.

Es ist oft gerade die Schwäche eines Charakters die ihn interessant macht, nicht der Umstand daß er Vampire töten oder fliegen oder zaubern kann. Uns berühren Charaktere mehr, die Paranoid sind, oder Verwundbar durch Kryptonite, oder die ein Dunkles Geheimnis in ihrer Vergangenheit haben. Da um diese Schwächen sehr interessante Geschichten erzählt werden können, drängt es sich fast schon auf, daß diese Nachteile *teurer* sein müßten als Vorteile, zumindest wenn man "Wichtigkeit für die Story" als Grundlage nimmt.

Eine Entstehungsgeschichte

Die ursprüngliche Idee zu FATE haben wir auf einer langen Fahrt zum Lake Tahoe entwickelt, auf der Fred und ich es schafften, durch exzessive Fachsimpen über Rollenspiel unserer Frauen in das andere Auto zu vertreiben. Fred hatte eine fantastische Amber-Kampagne mit Fuge-Regeln an der Ostküste geleitet, und er war am überlegen, sich den Hintergrund erneut vorzunehmen. Ich habe in der Kampagne mitgespielt, und auch wenn das System gut funktioniert hat, war er doch bemüht, es noch zu verbessern.

Eine der Kernpunkte war der Verzicht auf eine vordefinierte Attributliste. Die Idee war, daß jeder Charakter ungefähr gleich gut ist und nur herausragende Attribute erwähnenswert sind. Jedes Attribut, daß der Spieler haben wollte, würde in einem dreistufigen System wiedergegeben werden, z.B. Stark, Stärker, Am Stärksten. Das waren die ersten Aspekte. Nachdem wir eine Zeit mit der Idee herumgespielt hatten kamen wir darauf, daß die Attribute **alles** wiedergeben konnten, und wirre Ideen kamen auf (Betrunken, Betrunkener, Am Betrunkesten) und wir erkannten daß dieser Mechanismus für alles, was keine Fertigkeiten war, benutzt werden konnte. Außerdem waren wir ziemlich beeindruckt von den Nachteilen bei *7th Sea*, die man mit Punkten bezahlen mußte, und wir erkannten, daß Aspekte eine großartige Möglichkeit sind, sowohl Gutes als auch Schlechtes darzustellen.

Die Idee, die Charaktererschaffung in Phasen einzuteilen kam in einem experimentellen Spiel auf. Das Spiel benutze Karten für die Erschaffung, und diese Methode paßt ziemlich gut zum Konzept der Aspekte. Die Idee mit der Fertigkeitspyramide (ursprünglich eine Fertigkeitssäule) kam auf, weil wir die Leute davon abhalten wollten, sich wenige, hohe Fertigkeiten zu kaufen, wir aber kein System mit steigenden Kosten haben wollten. Wir warfen alle diese Konzepte zusammen und es wurde ein großartiges Spiel daraus.

Es gab ein paar Fehler die beseitigt werden mußten. Bei den ersten Testspielen konnten Aspekte **oder** Fertigkeiten gekauft werden, und das resultierte in einer eher ungünstigen Gruppenbalance. Aspekte gaben ursprünglich Boni zu den Würfeln, und das resultierte in teilweise heftigen Ergebnissen, insbesondere in Situationen in denen die Charaktere mehrere Aspekte aktivieren konnten.

Die Idee für die Wiederholung der Würfe kam an einem Campingwochenende, an denen wir über Spiele wie *Dying Earth* und *Trollbabe* sprachen, die diese Mechanik hervorragend umsetzten. Das und die Idee, die Aspekte für die Charaktererschaffung noch zentraler werden zu lassen waren die zwei Ideen um die sich die endgültige Version entwickelte.

Andere Regeln wurden nach und nach geklärt, aber an sich ist das hier das Ergebnis einer wirren Diskussion darüber, wie man den Hintergrund des Charakters besser mit den Regelmechanismen verweben kann.

Ein paar Worte zum Schluß

Es mag auffallen das ein großer Teil des Regelwerks aus Beispielen besteht - das ist eine bewußte Entscheidung. Wir denken daß Regeln viel einfacher zu verstehen ist sind, wenn man ein Beispiel anstelle eines ausführlichen Textes hat.

Es gibt eine Grundannahme hinter all diesen Regeln: ein gutes Regelwerk unterstützt den gewünschten Spielstil. Unsere Hoffnung ist nicht unbedingt, daß die Leute losgehen und FATE spielen, sondern daß sie sich die Regeln so zusammenstellen, daß sie ein auf sie zugeschnittenes Spiel erhalten.

Anhang IV: Beispiel für die Charaktererschaffung

Lydia: OK, laßt uns Charaktere erstellen. Es gibt einige Schlüsselaspekte die ihr im Hinterkopf behalten solltet. Wie ihr wißt ist das hier ein multi-dimensionales Fantasy-Setting, in denen eure Verbindungen zu den Kräften und den Philosophien des Universums wichtig werden können. Das erste Set von Aspekten ist deshalb eine Art Gesinnungssystem: Chaos, Ordnung, Gut und Böse. Ich möchte daß jeder mindestens eine Aspektstufe von einem der vier Möglichkeiten nimmt. Die erste dieser Stufen ist ein Plot-Aspekt, in der Phase gibt es dann 5 Fertigkeitspunkte.

John: Können wir sowohl Ordnung als auch Chaos nehmen?

Lydia: Klar, warum nicht? Aber du kannst damit rechnen, daß sich da Konflikte ergeben werden.

John: Cool.

Lydia: OK. Das zweite Set von Aspekten hat mit den elementaren Kräften des Universums zu tun, die von denen gelenkt werden können, die von entsprechender Abstammung sind: die Mitglieder der fünf großen Häuser, die angeblich vom Prinz der Elemente selbst gegründet wurden. Die Elemente sind: Feuer, Erde, Wasser, Holz und Leere. Für den Umgang mit den Elementen gibt zwei Arten Aspekte. Ihr könnt ein Haus als Aspekt nehmen, das eure Verbindung zum Haus wiedergibt, selbst wenn die Charaktere nicht direkt der Blutlinie angehören. Oder ihr nehmen den Aspekt Blutlinie, damit gehört der Charakter direkt zur Familie und kann die Elemente beherrschen. Die Elementarkräfte die durch die Blutlinie weitergegeben wurden sind Fertigkeiten, die wie alle anderen Fertigkeiten gekauft werden. Jeder der Fertigkeiten repräsentiert einen Effekt, der zum Element paßt. Die Effekte sollten relativ schwach sein, für das Element Feuer so was wie Licht erschaffen, Wärme erzeugen oder Feuer widerstehen. Im Einzelfall sprechen wir die Fertigkeit zusammen durch. Soweit alles klar?

Cass: OK, aber was ist mit anderen Aspekten - oder sind das die einzigen?

Lydia: Da wollte ich gerade zu kommen. Was den Rest der Aspekte angeht gibt es keine Vorgaben. Ihr könnt Aspekte nehmen, die wie klassische Attribute sind - Stärke, Intelligenz, so was in der Richtung - oder wie Vor- und Nachteile, Verbindung zu Personen und Kontakten auch außerhalb der Häuser. Wenn ihr eine Idee habt, laßt es uns gemeinsam ausarbeiten.

Gut, ich möchte, daß alle Charaktere ungefähr gleich alt sind, und ich möchte die Phase zeitlich festlegen. Wir starten die Charaktere als junge Teenager, und jede Phase umfaßt ungefähr zwei Jahre.

Bill: Wie viele Phasen gibt es insgesamt?

Lydia: Fünf. Laßt uns anfangen. wir gehen reihum und jeder sagt etwas über seinen Charakter - Name, Aussehen wenn ihr mögt, und womit euer Charakter sich gerade beschäftigt und wo er steht. Cass, starten wir bei dir.

Cass: OK, mein Charakter heißt Tyrena und ist ein Mitglied der Archivare des Hauses der Luft. Sie ist 14, oft ein bißchen abwesend, und sie ist ein Lehrling in der interplanetaren Hausbibliothek.

John: Mein Charakter ist Ro Garrik, ein junger Rebell, stürmisch, mit nicht allzuviel Verstand. Er hatte schon länger vor zum Militär des Hauses der Erde zu gehen. Er ist noch nicht alt genug, aber mit ein bißchen Trickserei hat er es geschafft.

Bill: Gut. Ich möchte jemanden spielen, der darauf hinarbeitet, Totenbeschwörer zu werden, welches Haus würde am besten passen?

Lydia: Leere.

Bill: OK. Ich denke, er wird ein wenig seltsam und unheimlich werden, aber ich habe das noch nicht so genau ausgearbeitet. Er heißt Joram. Irgendwie fehlt mir ein gutes Konzept, fürchte ich.

Lydia: Das ist OK, das System zur Charaktererschaffung erlaubt es durchaus, den Charakter erst nach und nach zu entdecken. Ich werde deinem Charakter in jeder Phase einige Situationen oder Umstände in den Weg stellen, und da kannst dann entscheiden, wie dein Charakter reagieren wird. Fangen wir doch mal mit dem Vater des Charakters an: Gustav. Gustav ist Witwer und der Wächter der Katakomben im Nexus der Welten.

Bill: Hört sich gut an.

Lydia: OK, jetzt sucht sich jeder einen Aspekt aus und verteilt vier Fertigungspunkte die zum Aspekt passen. Denkt bitte an die Fertigungspyramide.

John: Militärische Ausbildung.

Lydia: Willst du nicht zuerst Haus der Erde nehmen?

John: Das habe ich für die nächste Phase geplant.

Cass: Haus der Luft, denke ich.

Bill: Ich möchte die Beziehung zwischen Joram und seinem Vater vertiefen. Also: Beziehung: Gustav.

Lydia: Hört sich gut an. Eure Fertigkeiten, bitte.

John: Schwertkampf Ordentlich, Athletik und Aufmerksamkeit Durchschnittlich.

Cass: Ich nehme 4 Fertigkeiten auf der Stufe Durchschnittlich: Wissen über das Haus, Geschichte (Haus der Luft), Mythologie, Interplanetare Navigation.

Bill: Ähh...

Lydia: Vielleicht braucht den Charakter etwas Hilfe von seinem Vater?

Bill: OK.

Lydia: Gut. Er ist eher der ruhige Typ, er bleibt oft im Hintergrund. Er hält außerdem Ausschau nach Eindringlingen, Dieben usw. Er erwartet von deinem Charakter, daß er ihm dabei hilft.

Bill: Cool. Also Heimlichkeit, Aufmerksamkeit und Äh... Ortskenntnis (Katakomben)?

Lydia: Klingt gut. Drei Fertigkeiten, also eine auf Ordentlich und zwei auf Durchschnittlich.

Bill: Heimlichkeit ist Ordentlich.

Lydia: Schön. Also, in den ersten zwei Jahre sind eure Charaktere viel mit ihrer Ausbildung und mit sich selbst beschäftigt, sie bekommen wenig davon mit, was in der Welt vor sich geht. Nach diesen zwei Jahren haben sich eure Charaktere etwas weiterentwickelt, aber sie haben natürlich noch nicht viel Erfahrung.

Beginnen wie mit der nächsten Phase. Eure Charaktere spüren, daß im Nexus eine gewisse Spannung in der Luft liegt. Gustav ist permanent angespannt, sagt aber nicht, warum - und er steht in regelmäßigem Kontakt zu den andern im Haus der Leere. Tyrena und der Soldat Garrik spüren diese Spannung ebenfalls - der Zugriff auf die Bibliothek wird ein bißchen stärker reglementiert, und John, Garriks Einheit ist fast ständig in Bereitschaft. Aber niemand die meisten wissen nicht, was genau dahintersteht, und die, die es wissen, schweigen.

Jeder von euch sollte erzählen was sein Charakter in dieser Phase tut, dann den Aspekt aussuchen und die Fertigkeitpunkte verteilen.

Cass: Ich denke daß es für Tyrena passen ist, ihre Ausbildung weiter zu verfolgen. Als Aspekt nehmen ich Blutlinie der Luft und kaufe zwei Elementarkräfte auf Ordentlich: Flüstern im Wind um Nachrichten zu senden und Hände des Windes um kleine Objekte zu bewegen. OK?

Lydia: Perfekt. Bill?

Bill: Ich denke, mein Charakter ist verärgert, daß sein Vater Dinge vor ihm verbirgt, er wird nicht mehr so oft aushelfen. Du weißt schon, Rebellion der Jugend und so. Welchen Aspekt könnte ich da nehmen?

Lydia: Nun, du hast noch keinen Aspekt genommen, der die Gesinnungen betrifft.

Bill: Rebellion ist schon was in Richtung Chaos. Du sagtest beim ersten Mal wäre es ein Plot-Aspekt?

Lydia: Genau, er ist fünf Fertigkeitpunkt wert.

Bill: Gut, das ist es dann... aber welche Fertigkeiten passen zu Chaos?

Lydia: Du solltest Fertigkeiten nehmen, die den Umständen und dem Thema Chaos entsprechen. Chaos hat viel mit dem Überleben des Stärkeren zu tun, mit Flexibilität und Unabhängigkeit.

Bill: OK, mein Charakter hat immer mehr von den Katakomben erforscht und bringt Ortskenntnis (Katakomben) weiter nach oben. Damit ist Ortkenntnis und Heimlichkeit Ordentlich, Aufmerksamkeit und Überleben Durchschnittlich. Ich brauche noch eine Durchschnittliche Fertigkeit für die Pyramide, für einen Rebell ist Handgemenge in Ordnung, denke ich. Damit bleiben mit zwei Fertigkeitpunkte, und was mache ich damit?

Lydia: Du kannst dir jederzeit Gegenstände oder Gehilfen besorgen.

Bill: Einen Gegenstand aus den Katakomben vielleicht? Das dürfte Gustav richtig zur Weißglut bringen.

Lydia: Richtig, und es sollte am besten irgendwas sein, was zu Chaos paßt.

Bill: Ein Umhang, der mein Aussehen verändert?

Lydia: Für 2 Fertigkeitspunkt? Klar, damit kann man schon einiges erreichen.

Bill: Super, ein neues Spielzeug.

Lydia: OK, Soldat Garrik...

John: Wie schon gesagt: Haus der Erde. Mein Charakter ist aber immer noch in der Armee und er möchte es mindestens bis zum Hauptmann bringen, also: Führungsqualität und Taktik Durchschnittlich, Armbrust Ordentlich.

Lydia: Und die Karriere in der Armee geht weiter. Gut, wenn jeder soweit ist, beginnt die nächste 2-Jahres-Phase. Eure Charaktere werden alle langsam erwachsen. Es stellt sich heraus, daß der Grund für die Anspannung der letzten Jahre ein Krieg zwischen Dämonen und Engeln ist, der den Nexus zu erfassen droht. Die Häuser bereiten sich auf eine Verteidigung vor, und die Aufregung und Anspannung in Nexus nimmt immer weiter zu. Gustav sendet Joram zum Hauptsitz des Hauses der Leere, er meint daß die Katakomben nicht mehr sicher genug sind.

Bill: Verdammt!

Lydia: ... und der Dienst in der Armee wird immer wichtiger, Soldat. Was macht Tyrena?

Cass: Mir gefällt die Idee, daß Tyrena von allem kaum etwas mitbekommt, weil sie sich über beide Ohren in ihren Studien vergräbt... Kann ich Abwesend als Aspekt nehmen?

Lydia: Kein Problem, das wird eine gute Quelle für Schicksalspunkt sein, denke ich.

Cass: Gut. Also Abwesend. Recherche Durchschnittlich, Wissen über das Haus einen hoch auf Ordentlich - damit habe ich drei Ordentlich und vier Durchschnittlich. Konzentration und Planetare Zoologie kommen noch auf Durchschnittlich dazu.

Lydia: Das paßt. John, Ro wird befördert.

John: Exzellent. Ich nehme den Aspekt Ordnung, ist das OK? Die Aufsässigkeit meines Charakters ist verschwunden, und ich kann den zusätzlichen Fertigkeitspunkt in dieser Phase gut gebrauchen. Gut, ich habe vier Ordentliche und zwei Durchschnittliche Fertigkeiten. Ich nehme Militärgeschichte auf Durchschnittlich, Überleben (Wildnis) auf Ordentlich das kostet mich drei Fertigkeitpunkte -

Lydia: Ich bin mir nicht sicher ob Überleben zum Thema Ordnung paßt.

John: Akzeptiert, dafür steigere ich Taktik auf Ordentlich, damit bin ich bei 4 Durchschnittlichen und drei Ordentlichen Fertigkeiten und ich habe noch drei Fertigungspunkte über. Kann ich Schwertkampf steigern?

Lydia: Hm, OK. Aber schreib dazu, daß das Training auf etablierten Manövern und auf Disziplin beruht. Das hat keine regeltechnischen Auswirkungen, kann aber mal wichtig werden.

John: Damit habe ist mein Charakter Gut im Schwertkampf, zwei Punkte sind noch übrig. Da ich bei 1/2/4 bin, kann ich noch eine Fertigkeit in Ordentlich haben, ich werde Führungsqualität entsprechend steigern. Dann bin ich allerdings bei 1/3/3 und brauche noch eine Fertigkeit auf Durchschnittlich. Ich nehme Verwaltung, um den ganzen Papierkram den Ro bearbeiten muß zu reflektieren.

Bill: Ich hatte ja gesagt, daß mein Charakter Totenbeschwörer werden sollte, aber ich bin nicht mehr sicher, ob das noch paßt.

Lydia: Nun, Juram ist inzwischen im Haus etwas rumgekommen. Nimm doch erst mal entweder Blutlinie oder Haus als Aspekt.

Bill: OK, dann nehme ich die Blutlinie. Ich habe zwei Ordentliche und drei Durchschnittliche Fertigkeiten, und vier Fertigungspunkte. Ich kann mir direkt eine Gute Fertigkeit kaufen, wie wäre es mit Stimme der Toten, so daß ich mit Geistern sprechen kann?

Lydia: Perfekt.

Bill: Den letzten Fertigungspunkt benutze ich, um etwas mehr über mein Haus zu lernen. Wissen über das Haus auf Durchschnittlich.

Lydia: Damit ist diese Phase abgeschlossen. Wir haben noch zwei Phasen vor uns. In den nächsten zwei Jahren werden die schlimmsten Befürchtungen wahr. Engel und Dämonen kämpfen in den Straßen. Eine ganze Anzahl der interplanetaren Tore werden zerstört und die einfachen Leute verstecken sich so gut sie können. Die Häuser erleiden ebenfalls Schaden, aber nicht allzuviel. Am Ende der Phase wird der Krieg noch im Gange sein.

Bill: Verdammt, was ist mit Gustav?

Lydia: Dein Charakter hat lange nichts von ihm gehört, und das Haus läßt Juram nicht raus.

Bill: Arrgh. Egal, ich werde trotzdem nachsehen, ich werde mich hinausschleichen wenn ich muß. Eine weitere Stufe im Aspekt Chaos wäre passend, denke ich.

Lydia: OK. Diesmal ist es ein normaler Aspekt, es gibt keinen Bonus.

Bill: Kein Problem. Ich habe eine Fertigkeit auf Gut, zwei auf Ordentlich und vier auf Durchschnittlich. Ich denke, ich werden Heimlichkeit auf Gut und Handgemenge auf Ordentlich steigern. Damit hätte ich 2/2/3... ich bräuchte noch eine Durchschnittliche und eine Ordentlich Fertigkeit, das kostet mich drei Punkte, aber ich habe nur zwei. Mist.

Lydia: Das stimmt. Aber zwei Fertigkeiten auf Gut ist zu diesem Punkt nicht möglich, da du den magischen Gegenstand genommen hast.

Bill: Kann ich auch mit leben. Handgemenge auf Ordentlich macht Sinn, und ich nehmen noch Bestechen auf Durchschnittlich dazu. Das sollte Juram helfen, aus dem Hauptsitz des Hauses herauszukommen, ohne sich herausschleichen zu müssen. Klettern nehme ich ebenfalls auf Durchschnittlich, denke ich, und Einschüchtern, wenn ich auf die nette Weise nicht weiterkomme. Wie geht es Gustav?

Lydia: Er hat die Katakomben in eine regelrechte Festung verwandelt, und nimmt hin und wieder Flüchtlinge auf. Er wurde am Anfang des Krieges verwundet, seitdem hinkt er etwas. Er sagt es nie direkt, aber man spürt daß er froh über Jurams Rückkehr ist. Nun zu Hauptmann Garrik...

John: Durch die Verteidigung wächst meine Verbindung zum Haus, ich nehme einen weiteren Aspekt im Haus der Erde. Ich möchte Wissen über das Haus auf Durchschnittlich haben, und werde Aufmerksamkeit auf Gut steigern. Damit habe ich 2/3/4, die Pyramide ist also ausbalanciert. Einen Fertigkeitspunkt habe ich noch über und kaufe dafür einen Verbündeten, eine Wache die regelmäßig unter meinen Kommando arbeitet.

Lydia: Da kann ich mit leben. Wir arbeiten die Details für deinen Verbündeten nach der Charakterschaffung aus.

John: OK.

Cass: Ich denke Tyrena unterbricht ihre Studien und schwenkt auf Medizin um, um später in der Phase den Verwundeten helfen zu können. Ich nehme den Aspekt Heiler. Dann noch Erste Hilfe auf Ordentlich, Kräuterkunde und Chirurgie auf Durchschnittlich.

Lydia: Und nun die letzte Phase. Der Krieg zwischen Himmel und der Hölle wird mit ein wenig göttlicher Intervention beendet. Ein gigantischer Speer wurde direkt in die Mitte des Nexus gerammt. Das hat mächtige Energie freigesetzt und die Strukturen der Ebenen zerstört. Viele Gebäude der Häuser liegen in Ruinen, besonders hart hat es eure Häuser getroffen. Damit seid ihr Anfang der Geschichte sozusagen zwischen zwei Jobs am. Gustav und Juram sind immer noch in den Katakomben dort finden immer mehr Flüchtlinge Unterschlupf, Gustav arbeitet fast rund um die Uhr, und auch Juram hat einiges zu tun. Cass und John, ihr solltet euch überlegen, wie ihr eure Charaktere in Kontakt mit den Leuten in der Katakombe bringen könnt, da ich das als Startpunkt für das Spiel brauche.

John: Mein Verbündeter wurde verwundet, und wir haben unsere Heiler verloren... die Katakomben könnten in der Nähe sein.

Cass: Und Tyrena geht inzwischen voll in ihrer Rolle als Heilerin auf - ich nehme Güte als Aspekt in dieser Phase - von daher könnte Tyrena ihren Weg zur Katakombe gefunden haben, sich dort um die Verletzten kümmern und so mit Garrik und seinem Verbündeten zusammentreffen.

Bill: Und Juram trifft euch dort, er hilft meinem Vater, ist aber froh, Leute in seinem Alter zu treffen. Obwohl, Juram macht auf den ersten Blick nicht den besten Eindruck, da er sich hin und wieder mit denen unterhält, die es nicht geschafft haben.

Cass: Schräg. Gut, Tyrena startet in die Phase mit 8 Durchschnittlichen und 4 Ordentlichen Fertigkeiten. Mit den 5 Fertigkeitspunkten durch den Bonus vom Plot-Aspekt bringe ich Erste Hilfe und Chirurgie auf Gut, das kostet drei Punkte. Ich werde eine Menge Leute während dieser Zeit beruhigen müssen, also macht Diplomatie auf Ordentlich Sinn.

Lydia: Das paßt alles gut zum Aspekt Güte. Was macht der Hauptmann?

John: Garrik hat eine militärische Ausbildung, und es gibt viele Flüchtlinge. Ich denke der Aspekt Beschützer würde passen.

Lydia: Gefällt mir!

Bill: Juram hat jede Menge Flüchtlinge und weiß nicht, was er mit ihnen machen soll. Der Totenbeschwörer in ihm kommt durch, er versucht, ihre letzten Wünsche zu erfüllen. Ich nehme eine weitere Stufe der Blutslinie.

Lydia: OK...

Bill: Stimmen der Toten ist auf Gut, das ist soweit in Ordnung, ich denke ich werde Geisterreich Spüren auf Ordentlich nehmen, das koste zwei Punkte, und die anderen Punkte gehen in Geister, die sich entschlossen haben sich mir anzuschließen und mir Wissen zur Verfügung stellen können, das ich normalerweise nicht haben kann.

Lydia: Da kann ich bestimmt etwas mit anfangen. OK, es sieht aus als ob wir fertig sind.

Die Charakterbögen

Juram

- Blutslinie Leere 2 (Gut)
- Chaos 2 (Gut)
- Gustav der Wächter 1 (Ordentlich)

Aufmerksamkeit	Durchschnittlich (0)
Überleben (Untergrund)	Durchschnittlich (0)
Wissen (Haus Leere)	Durchschnittlich (0)
Klettern	Durchschnittlich (0)
Bestechen	Durchschnittlich (0)
Einschüchtern	Durchschnittlich (0)
Heimlichkeit	Ordentlich (+1)
Ortskenntnis (Katakomben)	Ordentlich (+1)
Handgemenge	Ordentlich (+1)
Geisterreich spüren	Ordentlich (+1)
Stimmen der Toten	Ordentlich (+1)

Andere Elemente

Gegenstand: Umhang der Gesichter (2 Stufen)

Veränderung des Aussehens, Verbergen

Diener: Geister (2 Stufen)

Ziel

Unheimlich

Ro Garrik

- Ordnung 1 (Ordentlich)
- Haus der Erde 2 (Gut)
- Militärisches Training (Ordentlich)
- Beschützer 1 (Ordentlich)

Militärgeschichte	Durchschnittlich (0)
Verwaltung	Durchschnittlich (0)
Wissen (Haus, Erde)	Durchschnittlich (0)
Barrikaden bauen	Durchschnittlich (0)
Taktik	Ordentlich (+1)
Armbrust	Ordentlich (+1)
Athletik	Ordentlich (+1)
Aufmerksamkeit	Gut (+2)
Führungsqualität	Gut (+2)
Schwertkampf	Großartig (+3)

Andere Elemente

Verbündeter: Wache im Haus der Erde (1 Stufe)

Ziel

Champion

Tyrena

- Güte 1 (Ordentlich)
- Heiler 1 (Ordentlich)
- Blutlinie Luft 1 (Ordentlich)
- Haus der Luft (Ordentlich)
- Abwesend

Geschichte	Durchschnittlich (0)
Mythologie	Durchschnittlich (0)
Navigation	Durchschnittlich (0)
Recherche	Durchschnittlich (0)
Konzentration	Durchschnittlich (0)
Planetare Zoologie	Durchschnittlich (0)
Kräuterkunde	Durchschnittlich (0)
Flüstern im Windes	Ordentlich (+1)
Hände des Windes	Ordentlich (+1)
Wissen (Haus, Luft)	Ordentlich (+1)
Diplomatie	Ordentlich (+1)
Erste Hilfe	Gut (+1)
Chirurgie	Gut (+1)

Ziel

Heiler