

# [2d6]

## Rollenspiel System

Version 3.0

*Geschrieben von Joshua Gager  
Ins Deutsche übersetzt von Boris Budeck*

Mit kolossaler Hilfe von:  
Mark Ishman, Micah Brandt,  
Ismaa Viqar, and Josh Brand

## Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel (oft abgekürzt RPG) ist ein Spiel, in dem Spieler die Rolle eines bestimmten Charakters (oft auch Spielercharakter oder PC genannt) innerhalb einer Geschichte übernehmen. Es gibt viele verschiedene Arten von Rollenspielen auf dem Markt in diesen Tagen, aber die Art, in der diese Regeln entworfen wurden, um Dir beim Spielen zu helfen, wird allgemein als "Pen & Paper (Bleistift und Papier)"-Stil RPG bezeichnet.

Diese Art von RPG wird ohne Hilfe eines Computers oder Spielbretts gespielt und beruht darauf, dass einer der Spieler die Handlung der Geschichte erzählt und die Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) im Spiel verwaltet. Diese Person wird meistens Game Master (Spielleiter) oder Game Mistress (Spielleiterin) (kurz GM bzw. SL) genannt. Ich bin sicher, dass Dir, wenn Du neu in der RPG-Szene bist, der Hang von erfahrenen

Spielern lange Titel auf Abkürzungen zu reduzieren etwas verwirrend ist, aber glaube mir, wenn ich sage, dass es später viel Zeit sparen wird, wenn Du dich nur an diese vier erinnern kannst:

**Roleplaying Game (RPG)** - Ein Rollenspiel (RSP), in dem die Spieler die Rollen von Charakteren innerhalb einer Geschichte übernehmen und ihre Handlungen steuern.

**Spieler-Charakter (SC)** – Der Charakter, den ein Spieler während des Spiels kontrolliert.

**Nicht-Spieler-Charakter (NSC)** - Jeder Charakter innerhalb der Geschichte, der nicht von einem Spieler (sondern vom Spielleiter) kontrolliert wird.

**Spielleiter/in (SL)** - Die Person, die das Spiel erstellt und betreibt (Spielleiter/in, SL).

Sie kontrolliert auch die Handlungen der NSCs und entscheidet über strittige Situationen.

RPGs werden aus vielen Gründen gespielt. Einige Leute mögen den Eskapismus des Abenteurers in einer Welt, die fantastischer ist und aufregender als ihre eigene. Manche mögen es, für eine Weile in die Schuhe eines anderen zu treten, um zu sehen, wie ein anderes Leben sein könnte. Einige benutzen sie, um andere über historische Ereignisse zu unterrichten. Einige genießen einfach den kreativen Aspekt des Designs und der Ausführung des Spiels selbst. Was auch immer dich zu der Idee des Rollenspiels anregt, du solltest bedenken, dass RPGs zwar viel Spaß machen, aber ein wenig Vorbereitung erfordern, bevor du spielen kannst.

Zuerst solltest Du versuchen, einige andere Leute in Deiner Nähe zu finden, die ebenfalls an Rollenspielen interessiert sind. Das ist deine Spielgruppe. Im Allgemeinen funktioniert eine Gruppe von vier bis sechs Personen am besten, und wenn diese alles neue Spieler sind, solltest Du die Gruppengröße zunächst kleiner halten (das macht die Arbeit des GM einfacher).

Stelle sicher, dass jeder die Regeln zu dem Spiel liest, für das Ihr Euch entscheidet. Dieses System, 2d6, ist nur eines von vielen Regelwerken, mit dem man ein RPG spielen kann. Ich habe, zusammen mit einigen meiner Freunde, 2d6 entworfen, weil wir der Meinung waren, dass viele andere RPGs auf dem Markt heute zu komplex sind und zu viel Zeit in Anspruch genommen haben. Daher ist 2d6 so konzipiert, dass es einfach, schnell und unterhaltsam ist, während Du trotzdem eine Menge Kontrolle über das Spiel hast, das Du spielst. Das ganze Spiel kann mit wenig mehr als Bleistiften, Papier und zwei sechsseitigen Würfeln für jeden

Spieler gespielt werden. Die Erstellung eines Charakters, auf die später näher eingegangen wird, wird meist nur zehn Minuten dauern, wenn man die Regeln erst einmal kennt.

So, nun vielen Dank, dass Du dich für 2d6 entschieden hast, und viel Spaß beim Spielen!

- Josh Gager

# Die Grundlagen

Wenn Du diese Regeln immer noch liest, hast Du dich für **2d6** als Spielsystem entschieden - danke! Auf dieser Seite geht es um die reine Mechanik des Systems.

Die Verwendung von 2d6 ist ein Weg, um Zufälligkeit in Deine Spiele einzuführen. Anstatt dass die Spieler dem GM sagen, was sie tun werden und der GM ihnen einfach erzählt, wie ihre Entscheidungen sich auswirken, benutzt **2d6** (wie viele andere Rollenspiele) Würfel, um einer Situation ein Zufallselement zu geben.

Wann immer dein Charakter etwas versucht, und es eine Möglichkeit gibt, dass er versagt, würfelst du zwei sechsseitige Würfel (2d6) und fügst die Boni hinzu, die der Situation angemessen sind (keine Sorge, es gibt viel mehr über diese Boni später). Dieser Würfelwurf wird als "Probe" (engl. Check) bezeichnet, da sie „prüft“, ob Dein Charakter erfolgreich war.

Sagen wir zum Beispiel, dass ich in einem Spiel gespielt habe, in dem mein Charakter während des Zweiten Weltkriegs ein professioneller Koch im von den Nazis besetzten Frankreich war. Er hat es geschafft, dass ein gewisser Propagandaminister heute Abend in seinem Restaurant speist und versucht Gift in den Kartoffelbrei des Mannes zu mischen. Der Minister hat ihm befohlen, vor Publikum zu kochen, also muss er es hinein bekommen, ohne dass es jemand sieht.

Hier kommen die Würfel ins Spiel: Ich würde 2 sechsseitige Würfel würfeln (in der Spieler-Notation als 2d6 bezeichnet, daher der Titel dieses Systems), und meinen Bonus für die Fertigkeit *Taschenspieler* sowie meinen Bonus für die Eigenschaft

*Geschicklichkeit* zum Ergebnis hinzufügen. Das würde man eine "Taschenspieler-Probe" nennen.

Wenn das Ergebnis meiner Probe hoch genug ist, hat mein Koch Erfolg und der Minister verspeist Arsen. Wenn die Probe fehlschlägt, fummelt mein Koch in Sichtweite mit der Giftampulle herum und zwei mürrisch aussehende SS-Offiziere ziehen ihn schreiend in die Nacht, um nie wieder gesehen zu werden.

Die Zahl, die Du bei einer Probe erreichen musst, wird als *Schwierigkeitsklasse* oder SK\* bezeichnet. Wie sehr Du dabei Erfolg oder Misserfolg hast, bestimmt, wie gut oder wie schlecht Dein Charakter seine Sache gemacht hat. Basierend auf Deinem Wurf wird der SL einen geeigneten Ablauf wählen.

Und das ist das Spiel in Kürze. Es gibt einige Besonderheiten, die Du über das Erstellen deines Charakters lernen musst, aber die gesamte Mechanik des Spiels ist so einfach wie diese:

SL erklärt die Situation, Spieler reagieren, Spieler würfeln, SL entscheidet, was auf Basis von Proben passiert. Endlos wiederholen.

**REGEL 0: Das Wichtigste bei diesem Spiel ist, dass es ein Spiel ist. Verwende gesunden Menschenverstand, wenn Du über strittige Situationen entscheidest. Deine SL führt das Spiel, ihr Wort ist das letzte Wort, aber liebe SLs: Wenn Eure Spieler keinen Spaß haben, macht Ihr es falsch, ganz unabhängig von den Regeln.**

Im nächsten Abschnitt erfährst Du, wie Du einen Charakter erstellen kannst, damit das Spiel beginnen kann!

\* Weitere Informationen über SKs finden sich im Abschnitt "Das Spiel moderieren" auf Seite 26.

# Charaktererschaffung

Bevor Du ein Spiel spielen kannst, musst Du deinen Spielercharakter (SC) erstellen. Dies ist dein Avatar in der Spielwelt; du lenkst seine Handlungen, entscheidest, was er sagt, tut, isst, trinkt, wohin er geht und mit wem er sich zusamm tut. Es gibt vier (oder fünf) Teile zur Charaktererstellung:

**Teil 1: Eigenschaften** - eine Darstellung der körperlichen und geistigen Fähigkeiten Ihres Charakters.

**Teil 2: Fähigkeiten** - wie viel Training dein Charakter in bestimmten Bereichen hat.

**Teil 3: Talente** - besondere Fähigkeiten, die deinen Charakter von denen um ihn herum unterscheiden.

**Teil 4: Gegenstände** - das hängt vom Spiel ab, aber dein Charakter kann mit Gegenständen in seinem Besitz beginnen oder auch nicht.

**Teil 5: Arten (optional)** - einige Spielwelten erlauben es Dir, aus einer Vielzahl von Arten zu wählen (z.B. Elfen oder Mutanten). Diese werden auf den nächsten Seiten jeweils näher erläutert.

Während du deinen Charakter erstellst, versuche, dir eine Hintergrundgeschichte für ihn auszudenken. Wer ist er? Warum tut sie, was er tut? Hat er Freunde oder Familie? Was ist mit seinem Beruf? Ist er berühmt? Obdachlos? Wunderschön? Wahnsinnig? Dies ist der wichtigste Teil eines jeden Rollenspiels. Du kannst buchstäblich jeder sein, der du willst. Die einzige Einschränkung ist Deine eigene Kreativität.

Allerdings gibt es möglicherweise Richtlinien für die jeweilige Kampagne, in der Du spielen wirst (eine Kampagne ist eine Reihe von Abenteuern, die alle zu einer großen Geschichte verbunden sind). Zum Beispiel könntest Du kein Computer-Hacker sein in

einem traditionellen Fantasy-Spiel, bei dem der Stand der Technik mit dem mittelalterlichen Europa vergleichbar ist. Sprich mit deinem SL darüber, in welcher Art von Welt das Spiel stattfindet und versuche dann herauszufinden, wo dein Charakter in diese Welt passt.

Auch wenn sie sich nicht auf die Charaktererstellung bezieht, ist Tabelle 1 eventuell hilfreich zum Verständnis von Proben und Schwierigkeiten.

**Tabelle 1: Mögliche Ergebnisse eines 2d6 Wurfs**

+	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

Hier sieht man alle möglichen Wurfresultate für 2d6 und wie oft diese beim Würfeln statistisch fallen werden. Die dunkelgrauen Reihen (neben dem +) stellen jeweils das Ergebnis eines Würfels dar. Die Zahlen in den Kästchen darunter und daneben sind das Gesamtergebnis zweier Würfel. Zählt man nun die Häufigkeit der verschiedenen Ergebnisse, sieht man wie viele Möglichkeiten es gibt eine bestimmte Zahl mit 2d6 zu erwürfeln. Für die Zahl 2 gibt es z.B. nur 1 Variante (1+1), für die Zahl 3 gibt es (1+2 oder 2+1), und so weiter.

Aus der Anzahl der möglichen Kombinationen kann man die statistische Wahrscheinlichkeit ermitteln, eine bestimmte

Zahl zu würfeln. Insgesamt sind 36 Kästchen mit Ergebnissen möglich, es kann also nur eine Häufigkeit zwischen 1/36 und 36/36 geben. Gibt es z.B. 6 Möglichkeiten, eine 7 zu erhalten (die 7 taucht in 6 Kästchen auf), bedeutet dies, dass eine 6/36 oder 1/6 Chance besteht eine 7 zu würfeln (ca. 16 %), verglichen mit der einzigen 1/36 Chance, eine 12 zu würfeln (ca. 2.7%). Dies bedeutet, dass die meisten Würfe in der Nähe von 7 sein werden. Diese Informationen muss man nicht unbedingt kennen, um spielen zu können, aber sie können helfen, die Regeln besser zu verstehen.

Es könnte hilfreich sein, einen 2d6-Charakterbogen zu verwenden. Er kann als eine Art Roadmap dienen, auf der alle Informationen zum Charakter notiert werden. Ein 2d6-Charakterbogen befindet sich am Ende dieser Regeln.

## Eigenschaften, abgeleitete Boni, HP & EP

**Eigenschaften** sind die numerische Darstellung der körperlichen und geistigen Fähigkeiten Deines Charakters. Sie werden verwendet, um Würfelproben zu beeinflussen, sowie für ein paar andere Zwecke innerhalb des Spiels. Es gibt acht Eigenschaften in 2d6:

### Die physischen Eigenschaften:

**Stärke (STÄ):** Ein Maß für die Muskelkraft deines Charakters. Stärke wird oft verwendet, um Nahkampfproben zu modifizieren und ist ein Teil des Athletikbonus.

**Agilität (AGI):** ein Maß für die Geschwindigkeit und Anmut deines Charakters, Agilität wird oft verwendet, um Nahkampfproben zu modifizieren und bestimmte Aufführungs-Proben wie z.B. Tanzen. Agilität wird auch verwendet, um den Athletikbonus eines Charakters zu bestimmen.

**Geschicklichkeit (GES):** ein Maß für die Kontrolle deines Charakters über seinen eigenen Körper. Geschicklichkeit wird oft für Fernkampfproben, Taschenspielertricks, Handwerksproben verwendet, um empfindliche Gegenstände herzustellen, Schlösser zu knacken oder Operationen durchzuführen, und einige Vorführproben wie z.B. Jonglieren.

**Ausdauer (AUS):** Ein Maß für die Widerstandskraft und körperliche Belastbarkeit deines Charakters. Die Ausdauer wird verwendet, um den gesamten Entschlossenheitsbonus zu bestimmen.

### Die mentalen Eigenschaften:

**Intelligenz (INT):** ein Maß für die Lernfähigkeit des Charakters. Intelligenz wird verwendet, um Wissensproben, Sprachproben und Forschungsproben zu modifizieren. Intelligenz wird auch verwendet, um die Anzahl der gesprochenen Sprachen zu Spielbeginn zu bestimmen, festzulegen ob der Charakter lesen und schreiben kann, seine Redekunst- und Wahrnehmungsboni zu bestimmen und Starterfahrungspunkte (XP).

**Willensstärke (WIL):** ein Maß für die Persönlichkeitsstärke und den Lebenswillen deines Charakters. Willensstärke wird verwendet, um seinen Entschlossenheits-Bonus zu bestimmen. Willenskraft kann auch verwendet werden,

um Zauberproben in Spielen mit Magie zu beeinflussen.

**Charisma (CHA):** ein Maß für den Witz, Ausstrahlung und das Aussehen eines Charakters. Charisma wird verwendet, um seine Fähigkeit in Redekunst zu berechnen, sowie einige Vorführproben wie z.B. Geschichtenerzählen, Redekunst oder Singen.

**Wahrnehmung (WAH):** ein Maß für die Sinne des Charakters und die Aufmerksamkeit, die er ihnen bzw. seiner Umwelt schenkt. Wahrnehmung bestimmt, wie oft pro Tag ein Charakter die "Zielen"-Aktion im Kampf verwenden kann und trägt zu seinem "Bemerken"-Bonus bei. Wahrnehmung kann auch für einige Handwerks-Proben verwendet werden, z.B. beim Kopieren eines Gemäldes oder dem Fälschen von Geld.

Eigenschaften in 2d6 sind immer situationsabhängig. Das bedeutet, dass es keine dauerhafte Verbindung zwischen einer Fertigkeit und einer bestimmten Eigenschaft gibt. Wenn eine Probe durchgeführt wird, wählt der SL die für die Situation am besten geeignete Eigenschaft aus. Zum Beispiel: Ein Seemann, der mit der Fertigkeit Pilot ein Boot steuert, könnte INT zu seiner Probe hinzufügen, um die Jahre des Trainings darzustellen, in denen er gelernt hat, wie man navigiert. Ebenso könnte ein Kampfpilot GES hinzufügen, um die für eine solche Aufgabe notwendige Reaktionsfähigkeit darzustellen.

Alle deine Eigenschaften beginnen bei 0 und du hast 16 Eigenschaftspunkte, die du auf deine Eigenschaften verteilen kannst. Jeder Eigenschaftsbonus kostet seinen numerischen Wert in Eigenschaftspunkten. Das bedeutet, dass, wenn Du 1 Punkt in eine Eigenschaft setzt, dies zu einem +1 Bonus wird. Wenn Du zwei weitere Punkte aus gibst,

wird es ein +2 Bonus, drei weitere oben drauf und es wird ein +3 Bonus - das ist der höchste Wert, den eine Eigenschaft erreichen kann. Tabelle 2 soll helfen, dies besser zu erklären.

Tabelle 2: Eigenschaftsboni Kosten		
Bonus	Kosten Bonus	Gesamtkosten
+0	0	0
+1	1	1 (1)
+2	2	3 (1+2)
+3	3	6 (1+2+3)

Alle übrig gebliebenen Eigenschaftspunkte werden zu regulären Erfahrungspunkten (XP) und werden zu den 23XP hinzugefügt, die Du zum Kauf von Startfähigkeiten und Talenten verwenden kannst (siehe die nächsten Abschnitte für weitere Informationen über Fähigkeiten und Talente).

Was die verschiedenen Eigenschaftsboni in der realen Welt darstellen:

- 0: unterdurchschnittlich
- +1: durchschnittlich
- 2: überdurchschnittlich
- 3: außergewöhnlich

Außerdem sollte beachtet werden, dass Spieler, sobald die Charaktererstellung abgeschlossen ist, ihre Eigenschaften nicht mehr mit normalen Erfahrungspunkten (XP) erhöhen können. Die einzige Möglichkeit, die Eigenschaften nach der Charaktererstellung zu steigern, besteht darin, das Talent "Eigenschaften Boost" zu kaufen. Wenn Du dir nicht die Zeit nehmen möchtest, um die Eigenschaftspunkte zu berechnen, sind hier zwei nützliche vorgefertigte Sätze

von Eigenschaften, die jeweils 16 Punkte kosten:

Ausgewogen: +2, +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1

Spezialist: +3, +2, +2, +1, +1, +1, +1, +0

**Abgeleitete Boni** entstehen, indem man zwei Eigenschaften zusammenzählt, anstatt einer Eigenschaft eine Fertigkeit hinzuzufügen. Es gibt vier abgeleitete Boni in 2d6, die unten aufgeführt sind. Wenn man für diese eine Probe würfelt, fügt man keine Fähigkeiten mehr hinzu. Stattdessen fügst Du dem Wurf die beiden Eigenschaften hinzu, aus denen sich der entsprechende abgeleitete Bonus zusammensetzt:

#### **Athletik (STR + AGI)**

Athletik-Proben werden verwendet, um die physischen Fähigkeiten deines Charakters zu testen, vom Klettern, Springen und Laufen bis hin zum Heben schwerer Gegenstände. Um zu schwimmen oder Akrobatik zu machen, müssen die Talente "Schwimmer" und "Akrobat" eingesetzt werden, da es sich um erlernte Fähigkeiten handelt.

#### **Bemerken (INT+ PER)**

*Bemerken* wird verwendet, um nach Objekten zu suchen, Hinweise wie Körpersprache, Spuren im Schmutz oder schwache Geräusche wahrzunehmen. *Bemerken* wird verwendet, um sich *Schleichen* zu widersetzen, oder auch um sich *Redekunst* zu widersetzen, wenn ein Charakter belogen wird.

#### **Entschlossenheit (AUS + WIL)**

Entschlossenheits-Proben werden verwendet, um die Resistenz deines Charakters gegen Krankheiten, Gift, Angst, Schlaf, Drogen oder jede Form von Magie, die den Verstand beeinflusst, zu testen. Entschlossenheit bestimmt auch die Gesundheit und Energie, die dein Charakter

hat (siehe nächste Seite).

#### **Redekunst (INT + CHA)**

Redekunst wird verwendet, um jemanden zu überzeugen, zu etwas zu zwingen, zu belügen oder einzuschüchtern. Meistens wird *Bemerken* gegen *Redekunst* benutzt, wenn diese zum Lügen benutzt wird, kann aber durch *Redekunst* eines anderen Charakters widerstanden werden, z.B. wenn zwei Personen eine Debatte führen, oder durch *Entschlossenheit* im Falle von Einschüchterungsversuchen. Das Talent "Muskeln aus Stahl" erlaubt es einem Charakter, INT durch STR zu ersetzen, wenn er Gegner einschüchtern will.

Wenn die Eigenschaften beispielsweise lauten:

**STÄ:** +1

**AGI:** +2

**GES:** +1

**AUS:** +2

**INT:** +1

**WIL:** +3

**CHA:** +0

**WAH:** +1

Dann würden die abgeleiteten Boni so aussehen:

**Athletik:** +3 (1 STÄ + 2 AGI)

**Bemerken:** +2 (1 INT + 1 WAH)

**Entschlossenheit:** +5 (2 AUS + 3 WIL)

**Redekunst:** +1 (1 INT + 0 CHA)

Zusätzlich können diese abgeleiteten Boni jeweils viermal erhöht werden (bis zu einer maximalen Höhe von +10), indem die Talente "Fit wie ein Turnschuh" "Schaufuchs" "Eisenhart" und "Glatt wie Seide" in der Talente-Sektion dieser Regeln erworben werden.

**Lebenspunkte (LP):** sind ein Maß für die Vitalität und gleich 10 + Entschlossenheit. LP geht durch Kampf oder andere Verletzungen verloren. Wenn ein Charakter 0 LP erreicht, wird er bewusstlos, bis mindestens 1 Punkt LP wieder erreicht ist. Wenn die LP eines Charakters unter 0 fallen, muss er eine SK 7 [Entschlossenheit] durchführen oder sterben. Jeder weitere Schaden führt dazu, dass er sofort stirbt.

**Heilung:** Charaktere erhalten verlorene LP mit einer Rate von 2 Punkten pro Tag bei ausreichend Schlaf und Nahrung zurück. Bei nicht ausreichenden Bedingungen wird diese Rate auf 1 Punkt pro Tag gesenkt. Eine erfolgreiche Handwerk (Heilung) Probe erhöht die Rate um 1 Punkt pro Tag. Die SK für diese Prüfung liegt beim SL, hängt aber in der Regel davon ab, wie schwer der Charakter verwundet wurde. Einige Spielwelten können Magie oder Technologie bieten, die auch LP direkt heilen können.

Tabelle 3: Heilungsraten	
Umstände	Rate
Schlaf & Nahrung	2 LP/Tag
Kein Schlaf & Nahrung	1 LP/Tag
Schlaf & Nahrung, Handwerk (Heilung) Probe	3 LP/Tag
Kein Schlaf & Nahrung, Handwerk (Heilung) Probe	2 LP/Tag

**Energiepunkte (EP):** sind ein Maß für die Ausdauer unter Belastung und gleich 20 + Entschlossenheit. EP gehen durch Kampf, anstrengende körperliche Arbeit oder manchmal sogar psychisches Trauma verloren. Wenn ein Charakter 0 EP erreicht, wird er bewusstlos und bleibt es, bis er mindestens 1 Punkt EP erreicht hat. Die EP

eines Charakters können nie unter 0 fallen.

**Erholung:** Charaktere erholen EP mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde, wenn sie nichts Anstrengendes tun, wie Wandern, schnelles Reiten oder handwerkliches Arbeiten. 1 bis 3 EP können je nach Qualität der Speisen und Getränke direkt durch eine Mahlzeit gewonnen werden. Nur 9 Punkte EP können mit dieser Methode pro Tag wiederhergestellt werden. Die Mahlzeiten dauern mindestens fünf Minuten. Einige Spielwelten können Magie oder Technologie bieten, die EP auch direkt wiederherstellen kann.

**Sprachen und Literalität:** Charaktere mit +0 INT beginnen das Spiel mit einer Muttersprache, die sie nicht über das Talent "Mehrsprachig" erwerben müssen, und sind Analphabeten (können weder lesen noch schreiben). Charaktere mit +1 INT beginnen das Spiel mit einer Sprache ihrer Wahl und können diese lesen und schreiben. Charaktere mit +2 INT beginnen mit zwei Sprachen, können aber nur eine davon lesen und schreiben. Und schließlich beginnen Charaktere mit +3 INT das Spiel mit zwei Sprachen, die sie beide lesen und schreiben können.

## Charakterentwicklung

Während Du das Spiel spielst, erhält dein Charakter progressiv Erfahrungspunkte (XP) und wird mächtiger. Jedes Mal, wenn du ein Abenteuer beendest, einen Gegner besiegst, ein Puzzle löst oder etwas ganz Tolles tust, erhältst du einen oder mehrere XP-Punkte (verteilt vom SL), die für Fähigkeiten oder Talente sowie für "Cinematics" (spezielle Stunts, die eigentlich nur im Kino funktionieren) ausgegeben werden können.

**XP für Fähigkeiten und Talente:**

**Startcharaktere erhalten 23 XP + eine XP-Anzahl, die ihrem Intelligenz-Bonus entspricht, um sie auf Fähigkeiten und Talenten zu verteilen (zuzüglich etwaiger Überbleibsel aus den Eigenschaften).**

Ein Startcharakter ist neu in der Welt des Abenteurers und hat normalerweise nur Fähigkeiten mit Rang 1 oder 2, vielleicht eine einzige Fähigkeit auf Rang 3 und ein oder zwei Talente. Wenn Deon SL möchte, dass Du einen erfahreneren Charakter spielst, versuche diese XP-Builds:

Tabelle 4: XP-Builds	
Build	XP Menge
Starter	23 + INT
Novize	39 + INT
Experte	61 + INT
Veteran	89 + INT
Lebende Legende	123 + INT

**Cinematics:**

Cinematics sind eine Art magischer "Fix-it Button" für deinen Charakter. Charaktere können 1 XP ausgeben, um einen Cinematic zu erhalten (alle Charaktere beginnen mit 0 Cinematics). Wenn ein Charakter bei einer Würfelprobe einen Sechser-Pasch (2 6er) würfelt, gewinnt er ebenfalls ein Cinematic.

Du kannst an einem beliebigen Punkt im Spiel einen Cinematic verwenden, um eines der folgenden Dinge zu tun:

- Füge 3 zusätzliche Punkte Schaden bei einem erfolgreichen offensiven Kampfwurf zu, einmal pro Runde (dies ignoriert Rüstung)
- Heile 3 Punkte EP oder LP, einmal pro Runde

- Erhalte eine zusätzliche Aktion im Kampf (Dauer maximale 1/2 Runde), einmal pro Spielrunde
- Wiederhole einen Wurf (beide Würfel), und wähle, welches der beiden Ergebnisse (erster Wurf oder Wiederholungswurf) zählen soll (maximal 1x pro Runde)
- Ignoriere einmal den sicheren Tod des Charakters

Der SL kann andere Dinge zu dieser Liste als Hausregeln hinzugefügt haben, also frage ihn, bevor Ihr spielt. Ein Spieler darf nicht mehr als 3 Cinematics gleichzeitig bereit halten.

## Fähigkeiten

Fähigkeiten geben einen numerischen Bonus auf Würfelproben, die mit einem bestimmten Fachgebiet zu tun haben. Sie sollen Training, praktische Erfahrung oder nur ein allgemeines Wissen über ein Thema darstellen. Wenn ein Charakter keine Ränge in einer Fähigkeit hat, erhält er keinen Bonus auf entsprechende Würfe, außer durch die passende Eigenschaft. Jeder Rang einer Fähigkeit kostet einen eigenen numerischen Bonus in Erfahrungspunkten (XP), ähnlich wie bei Eigenschaften. Ein Charakter darf nie mehr als 7 Ränge in einer bestimmten Fähigkeit haben. Jeder Rang, den ein Charakter in einer Fähigkeit hat, gibt ihm einen zusätzlichen Bonus von +1 auf dazu passende Proben. Beispiel: Ein Charakter mit 3 Rängen in der Fähigkeit "Beruf (Koch)" (der insgesamt 6 XP kosten würde) erhält einen Bonus von +3 auf alle Koch- oder "kochähnlichen" Aktivitäten. In einer realistischen Umgebung würden nur eine Handvoll 5-Sterne Köche weltweit Kochen auf Rang 7 haben.

Tabelle 5: Kosten Fähigkeiten Boni

Rang	XP Kosten	XP Kosten gesamt
1	1	1 (1)
2	2	3 (1+2)
3	3	6 (1+2+3)
4	4	10 (1+2+3+4)
5	5	15 (1+2+3+4+5)
6	6	21 (1+2+3+4+5+6)
7	7	28 (1+2+3+4+5+6+7)

Für ein schnelles Spiel gibt es hier zwei Fähigkeiten-Builds, die jeweils 15 XP verwenden:

**Ausgewogen:** 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1

**Spezialist:** 3, 2, 2, 1, 1, 1

#### Beispielfähigkeiten:

Jede unten stehende Fähigkeit wird von den am häufigsten damit verbundenen Eigenschaften begleitet, sowie einer kurzen Beschreibung der von ihr abgedeckten Aktionen. Fähigkeiten mit Klammern hinter dem Namen weisen darauf hin, dass diese Fähigkeit mehrfach für verschiedene Anwendungsfälle gekauft werden muss, z.B. Vorführen () - hier muss die Fähigkeit jeweils für verschiedene Kunstformen wie Tanzen, Singen, Instrument spielen usw. gekauft werden. Die Auswahl schreibt man auf dem Charakterbogen in die Klammern. Obwohl diese Liste nicht erschöpfend ist, sollte sie die grundlegenden Fähigkeiten abdecken, die Du für die meisten Spiele benötigen wirst.

Fähigkeiten, die mit **\* Nur ausgebildet \*** markiert sind, können nur verwendet werden, wenn ein Charakter mindestens einen Rang in ihnen hat, um das Grundwissen zu repräsentieren, das benötigt wird, um die Aufgabe überhaupt zu versuchen.

#### Bogenschießen [GES]

*Bogenschießen* ist jede Art von Kampf mit Bögen oder Armbrüsten (Armbrüste können auch mit der Fähigkeit "*Schießen*" verwendet werden). *Bogenschießen* kann verwendet werden, um anzugreifen, aber nicht um sich zu verteidigen. *Bogenschießen* wird fast immer von Geschicklichkeit modifiziert. Gegen Angriffe mit *Bogenschießen* kann man sich mit *Nahkampf* oder *Athletik* wehren, wenn ausreichend Deckung verfügbar ist. *Bogenschießen* hat normalerweise eine viel größere Reichweite als *Werfen*.

#### Fahren [GES]

*Fahren* ermöglicht es Deinem Charakter, Autos oder Wagen zu steuern. In einigen Spielwelten musst Du möglicherweise auch das Talent "Führerschein" haben. *Fahren* wird fast immer von Geschicklichkeit modifiziert.

#### Handwerk [GES] [INT] \* Nur ausgebildet \*

Die Handwerksfertigkeit wird verwendet, um physische Objekte aus Rohmaterialien herzustellen oder eine Installation/Reparatur durchzuführen. Handwerk wird normalerweise durch Geschicklichkeit modifiziert. Soll ein Objekt rekonstruiert werden, eine für das Handwerk relevante Information oder lokale Informationen bezüglich des Handwerks gesucht werden, erfordert dies eine auf INT basierende Probe. Eine Liste beispielhafter Handwerke findet sich am Ende dieses Abschnitts. Eine Handwerks-Probe kann nur versucht werden, wenn ein Charakter mindestens einen Rang in der entsprechenden Handwerks-Fähigkeit hat.

#### Heimlichkeit [AGI]

*Heimlichkeit* wird verwendet, um sich zu verstecken, zu schleichen oder in der Menge nicht aufzufallen. *Heimlichkeit* wird in der Regel durch *Bemerken* gekontert. Wenn ein Charakter eine erfolgreiche

Heimlichkeits-Probe gegen *Bemerken* eines Gegners ausführt, bevor er eine Nahkampf-, Bogenschießen-, Schießen-, Werfen- oder Einschüchtern-Probe ausführt, darf der Verteidiger in der darauffolgenden Verteidigungsprobe keinen Bonus zu seinem Wurf hinzufügen (dies beinhaltet auch eine Entschlossenheitsprobe um einem Einschüchterungsversuch zu widerstehen). Er muss sich allein auf sein Glück verlassen, um dem Angriff auszuweichen.

### **Kunststück [GES]**

Diese Fähigkeit wird benutzt, um Gegenstände in den Händen oder Ärmeln verschwinden zu lassen, Brieftaschen zu stehlen oder andere Kunststücke manueller Geschicklichkeit auszuführen. Am häufigsten wird ein solcher Versuch durch *Bemerken* gekontert.

### **Nachforschen [INT] [CHA]**

Nachforschen kann zwei Formen annehmen: Informationen in einschlägigen Quellen nachschlagen oder nach Informationen herumfragen. Wenn ein Charakter eine Information nachschlagen möchte, wäre INT der geeignete Faktor, um die Nachforschen-Probe zu modifizieren. Wenn jedoch eine Person den lokalen Klatsch und Tratsch überprüft, ist ggf. CHA besser geeignet.

### **Nahkampf () [STÄ] [AGI]**

Nahkampf gibt es in drei Ausprägungen: Schwer, Leicht und Unbewaffnet. *Schwer* ist jeder Stil, bei dem das Blockieren die primäre Form der Verteidigung ist (Großschwerter, Äxte, Stangenwaffen, Keulen, Streitkolben, schwere Schilde). *Leichter Nahkampf* ist jede Art von Nahkampf, bei dem die primäre Verteidigung durch Ausweichen oder Parieren erfolgt. Dazu gehören Messerkämpfe, Fechten, Kali-Stöcke, kleine Schwerter oder leichte Schilde. *Unbewaffneter Nahkampf* ist der Kampf ohne

Waffen und könnte alles von der Kneipenschlägerei bis zu Aikido sein. Schwerer Nahkampf wird fast immer durch STÄ modifiziert, Leichter Nahkampf wird fast immer durch AGI modifiziert, und Unbewaffneter Nahkampf kann je nach Situation durch STÄ oder AGI modifiziert werden. Gegen alle Arten von Nahkampf kann man sich mit *Athletik* verteidigen. Diese Fähigkeit kann mehrmals gekauft und gesteigert werden, jede Form von ANhkampf erfordert eine eigene Fähigkeit - z.B. Nahkampf (Leicht). Ein Hinweis: Charaktere, die mit zwei Waffen gleichzeitig (eine in jeder Hand) kämpfen möchten, erhalten keinen extra Bonus, solange sie nicht das Talent "Zweiwaffenkampf" besitzen.

### **Pilot [INT] [GES]**

Pilot ermöglicht es einem Charakter, ein Boot, ein Flugzeug, ein Raumschiff, einen Riesenroboter oder ein anderes großes Schiff zu bedienen und zu steuern. Die Fähigkeit wird meistens mit INT assoziiert, könnte aber in bestimmten Situationen auch durch GES modifiziert werden.

### **Reiten [AGI]**

Reiten gilt für jede Art von Fortbewegungsmittel, bei dem die Balance von entscheidender Bedeutung ist. Skateboards, Surfbretter, Fahrräder, Pferde und Schlitten fallen z.B. in diese Kategorie.

### **Schießen [GES]**

Schießen wird für Schusswaffen und Armbrüste verwendet (Armbrüste können auch mit der Bogenschießen-Fähigkeit verwendet werden). Während ein Charakter mit der Fähigkeit Schießen angreifen kann, kann er sie nicht zum Verteidigen verwenden. Gegen *Schießen* kann man sich mit *Athletik* oder einer beliebigen Art von Nahkampf () verteidigen, wenn ausreichend Deckung verfügbar ist. Schießen wird fast immer durch GES modifiziert. Die Reichweite beim

Schießen einer Armbrust ist ähnlich der eines Bogens, während die Reichweite einer modernen Schusswaffe normalerweise länger ist und je nach verwendeter Waffe variiert.

### **Sprache () [INT] [CHA] \* Nur ausgebildet\***

Die Fähigkeit wird verwendet, um andere Sprachen zu sprechen, die nicht die Muttersprache sind. Diese Fähigkeit muss für jede neue Sprache einzeln gekauft werden. Erreicht ein Charakter Rang 7 in einer Sprache, erhält er automatisch das Talent "Mehrsprachig" für die entsprechende Sprache (das bedeutet, dass er keine Sprachproben mehr für diese Sprache durchführen muss, da er sie fließend spricht). Ohne das Talent besteht immer die Möglichkeit, dass der Charakter falsch übersetzt und entweder eine Bedeutung nicht richtig erkennt oder versehentlich etwas sagt, was er gar nicht gemeint hat. Je nachdem, wie gut ein Charakter die Sprache erlernt hat, kann er auch das Talent "Lesen/Schreiben" erhalten. Ein Charakter muss mindestens einen Rang in der entsprechenden Sprache haben, um eine Sprachprobe versuchen zu dürfen.

### **Vorführen () [Variiert, siehe Text]**

Diese Fähigkeit wird verwendet, um eine Show vor Publikum hinzulegen. Egal ob es dabei um Schauspielerei, Tanzen, Jonglieren, Zaubertricks oder Musik geht, *Vorführen* wird oft zur Ablenkung, als Moralverstärker oder als Möglichkeit Geld zu verdienen, eingesetzt. Die Eigenschaft, die eine bestimmte Vorführung modifiziert, hängt stark von der Art der dargestellten Kunst ab. Gegen *Vorführen* wird ebenfalls *Vorführen* verwendet, wenn ein Charakter z.B. einen anderen auf diesem Gebiet verbessern möchte). *Vorführen* kann dazu verwendet werden, Geld zu verdienen. Der SL bestimmt, wie viel Geld mit einer bestimmten

Vorführen-Probe verdient wurde. Die Fähigkeit muss je Kunstform gewählt werden (ein Charakter muss also festlegen, ob er ein Jongleur, Sänger oder Tänzer sein will). Die Fähigkeit kann mehrfach gekauft werden.

### **Werfen [GES]**

Werfen wird sowohl innerhalb als auch außerhalb des Kampfes eingesetzt. Im Kampf deckt das Werfen Waffen wie Wurfmesser, Schleudern, Ziegelsteine oder Steine, sowie Shuriken, Speere, Netze oder den Dreizack ab. Außerhalb des Kampfes wird die Fähigkeit benutzt, um in verschiedenen Sportarten zu werfen (Speer, Diskus, Kugel usw.), Entenhaken auf Dächer zu werfen oder einen Gegenstand zu einem anderen Charakter zu werfen. Werfen kann zum Angriff verwendet werden, aber nicht zur Verteidigung. Nahkampf () oder Athletik können verwendet werden, um sich gegen einen Angriff mit Werfen zu verteidigen, wenn ausreichend Deckung verfügbar ist. Im Allgemeinen ist die Wurfweite nicht höher als 10m.

### **Wissen () [INT] \* Nur ausgebildet\***

Die Fähigkeit repräsentiert ein umfassendes Verständnis eines bestimmten Fachgebietes. Diese Fähigkeit kann mehrfach gekauft werden, wobei jede Version für ein neues Fachgebiet gilt. Wissensproben werden verwendet, um festzustellen, ob ein Charakter etwas weiß und werden immer mit INT modifiziert. Zum Beispiel kann jemand mit der Fähigkeit Wissen (Kochen) eine Wissen (Koch)-Probe durchführen und seine INT hinzufügen, um herauszufinden, welcher Wein am Besten mit Wild kombiniert werden soll. Wissensproben für bestimmte Fachgebiete können nicht ohne mindestens einen Rang in der entsprechenden Wissensfähigkeit versucht werden. Eine Liste mit Fachbereichen findet sich am Ende dieses Abschnitts.

**Allgemeine Wissensproben:** Charaktere können immer eine allgemeine Wissensprobe durchführen, um zu sehen, ob sie etwas wissen, aber die SK für eine allgemeine Wissensprüfung ist normalerweise um zwei oder drei Stufen höher anzusetzen. Zum Beispiel wäre die SK 7, um das Wissen über besonders gute Restaurants in der Stadt abzurufen, wenn der Charakter über die Fähigkeit Wissen (Lokales) 1 oder mehr verfügt. Hat der Charakter keinen Rang in Wissen (Lokales), läge die SK eher bei 11 oder 13. Eine allgemeine Wissensprobe ist einfach ein Wurf von 2W6 plus INT-Bonus des Charakters (der Fähigkeits-Bonus entfällt ja).

**Kritischer Erfolg / Misserfolg:**

Wenn du eine Geschicklichkeits-Probe machst und dabei zwei Sechsen würfelst, erhältst du sofort ein Cinematic. Du kannst diesen sofort verwenden, wenn Du möchtest. Regeln für Cinematics finden sich im Abschnitt "Charakterentwicklung" ab Seite 8.

Immer wenn du einen 1er Pasch würfelst, schlägt die Probe fehl, egal wie hoch dein Bonus durch die Fähigkeit ist. Die einzige Ausnahme ist der Kampf, bei dem die Ergebnisse vom konkrete Ergebnis abhängen.

**Anderen helfen:**

Ein Charakter kann versuchen einem anderen Charakter bei einer Aufgabe zu helfen. Dadurch verringert sich die SK der Aufgabe um eine Stufe, aber beide Charaktere müssen bei ihren Proben erfolgreich sein oder der Versuch schlägt fehl. Abhängig von der Situation können mehrere Charaktere einem einzelnen Charakter helfen, wobei sie die SK nie unter 7 (Einfach) reduzieren können. Andere im Kampf zu unterstützen ist etwas anders und wird im Abschnitt "Kampf" auf Seite 21 behandelt.

**7 annehmen und 12 annehmen:**

Wenn ein Charakter sich Zeit lassen kann und nicht durch Gefahren oder Umweltbedingungen abgelenkt wird, kann er so tun, als ob der Würfel ein Ergebnis von 7 hätte (zu dem er die entsprechenden Boni hinzufügen würde) anstatt tatsächlich eine Fähigkeits-Probe durchzuführen. Wenn er zum Beispiel einen Raum mit einer Bemerk-Probe durchsuchen möchte, könnte der Spieler "7 annehmen", was bedeutet, dass er den Raum gründlich durchsucht hat. Der Spieler würde den Bonus für den Bemerk-Wert des Charakters zu der Nummer 7 hinzufügen. Im Grunde genommen erspart man sich die Würfel immer und immer wieder zu würfeln, bis mindestens eine 7 fällt. Dies kann auch durchgeführt werden, wenn ihm bei Mislingen seines Versuches negative Folgen drohen, da es lediglich einen Charakter darstellt, der sich ausreichend Zeit nimmt und eine Sache einmal und sehr vorsichtig erledigt.

Wenn ein Charakter sich Zeit lassen kann, nicht abgelenkt wird und ihm keine negativen Auswirkungen bei einem Fehlschlag drohen, kann er auch "12 annehmen". Zum Beispiel könnte ein Charakter "12 annehmen", während er einen Raum mit Bemerk durchsucht, aber er könnte 12 nicht annehmen, während er mit Athletik auf eine Mauer klettert oder ein Omelett mit Handwerk (Koch) zubereitet, da ein Fehler in diesen Fällen eher zu negativen Konsequenzen führen könnte.

Beispiele für Wissensgebiete:

Geschichte, Geographie, Biologie, Lokales (muss für ein bestimmtes Gebiet sein), Chemie, Überlebensfähigkeiten, Okkultismus, Adel / Prominenz, Natur, Politik.

Beispiele für Handwerke:

Zimmerei, Keramik, Segeln, Schlosserei, Technik, Computer Hacking, Klempnerarbeit, Heilung, Landwirtschaft, Mechanik, Malerei, Schmieden, Schneiderei, Lederverarbeitung, Reisen, Glasverarbeitung, Entfesselungskunst, Verkleidung.

Nicht alle Aufgaben, die eine Handwerk () - Fähigkeit modifizieren kann, erfordern notwendigerweise eine Probe. Zum Beispiel könnte ein Charakter Suppe kochen ohne Ränge in Handwerk (Koch) zu haben, er kann nur einfach keine spezielle Suppe machen und die Qualität ist immer gering.

## Talente

Talente sind spezielle Fähigkeiten, die deinen Charakter von den Menschen um sie herum unterscheiden. Eine Liste von Beispieltalenten findet sich unten. Jedes Talent kostet eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten oder EP, je nachdem, wie mächtig es ist.

### **Akrobatik (2 XP)**

Charaktere mit dem Talent "Akrobatik" können *Athletik* verwenden, um zu springen, Rad zu schlagen, zu balancieren, ihren Körper zu verdrehen und Präzisionssprünge auszuführen (wie durch ein Fenster zu springen oder auf einen schmalen Balken zu springen). Charaktere ohne dieses Talent erhalten keinen Bonus durch *Athletik* bei solchen Proben.

### **Alphabetisierung (3 XP)**

Nicht alle Charaktere beginnen mit der Fähigkeit Lesen & Schreiben. Dieses Talent kann nur bei der Charaktererstellung gekauft werden. Wenn ein Charakter den siebten Rang einer Sprachfähigkeit erreicht, erhält er automatisch das Alphabetisierungstalent für diese Sprache, sofern er Lesen & Schreiben

üben konnte.

### **Begleiter (5 XP)**

Ein Charakter mit dem Begleiter Talent hat eine starke Verbindung zu einem bestimmten NPC. Dies könnte die Form eines Ehepartners, eines Crewmitglieds, eines Kumpels, eines Tieres oder einfach eines sehr guten Freundes annehmen. Der Gefährte wird in der Regel dorthin gehen, wo auch immer der Charakter hinget und er wird auch in der Regel Befehlen folgen, die vernünftig sind. Wenn ein Befehl den Begleiter in Gefahr bringt oder mit dessen Moral in Konflikt gerät, kann dieser ihn ablehnen. Der SL kontrolliert letztlich alle möglichen Begleiter. Gefährten sollten wie Startcharaktere erschaffen werden und wachsen und steigern sich wie normale Charaktere. Jedes Mal, wenn dieses Talent genommen wird, gilt es für einen neuen Begleiter.

### **Beziehungen (1 xP)**

Jedes Mal, wenn das Talent gekauft wird, kannst du einen NSC mit einer besonderen Beziehung zu deinem Charakter auswählen. Dies könnte ein seltener Kunstsammler sein, ein Arzt, der jeden Fall übernimmt und keine Fragen stellt oder ein Schwarzmarkthändler, der mit illegalen Gütern handelt. Dieses Talent bedeutet nicht, dass der NSC deinem Charakter unentgeltlich hilft. Es ermöglicht vielmehr, seltene Güter überhaupt zu erhalten, übliche Güter zu einem großen Preisnachlass zu erhalten und sehr häufige oder billige Dienstleistungen oder Waren auch mal kostenlos zu erhalten. Es könnte auch ein Informant sein, der lokale Gerüchte sammelt, Gerüchte verbreitet oder Recherchen für den Charakter durchführt, normalerweise zu einem recht hohen Preis. Oft ist dieser Preis auch eine Information oder ein Gefallen.

### **EDV-Kenntnisse (2 XP)**

In geeigneten Spielwelten erlaubt dieses Talent einem Charakter die Grundfunktionen eines Computers zu benutzen. Datenverarbeitung, Internetnutzung, E-Mail-Versand und Dokumentenerstellung fallen in diese Kategorie. In einigen Spielwelten (normalerweise futuristische bzw. Sci-Fi) können Charaktere dieses Talent nach Ermessen des SL auch kostenlos erhalten.

### **Eigenschaft-Boost (7 XP)**

Dieses Talent erhöht einen einzelnen Eigenschaftswert um einen Punkt. Es kann bis zu viermal gekauft werden, egal auf welche Eigenschaften man es dabei anwendet.

### **Fit wie ein Turnschuh (2 XP)**

Dieses Talent erhöht den Athletik-Bonus eines Charakters um 1. Es kann maximal vier Mal genommen werden.

### **Flink (5 XP)**

Charaktere mit diesem Talent brauchen keine Deckung, um sich gegen Fernangriffe verteidigen zu dürfen.

### **Furchtlos (3 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent kann alle Entschlossenheit-Proben gegen Angst wiederholen und das bessere Ergebnis wählen, auch wenn diese Angst das Ergebnis eines magischen Effekts ist.

### **Gemeine Parade (5 XP)**

Wenn ein Charakter mit diesem Talent den Nahkampf () -Wurf eines Angreifers während der Verteidigung um 3 oder mehr schlägt, kann er eine der folgenden Aktionen auf seinen Gegner ausführen: Entwaffnen, Stolpern oder Schubsen.

### **Glatt wie Seide (2 XP)**

Dieses Talent erhöht den Reden-Bonus eines

Charakters um 1. Es kann vier Mal genommen werden.

### **Gruppenkämpfer (5 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent wird in der Kunst trainiert, mehrere Gegner gleichzeitig zu bekämpfen und ignoriert somit die normale Strafe für Gruppenkämpfe. Anstatt sich nur in jeder Runde gegen den ersten Angriff verteidigen zu können, kann er sich in jeder Runde gegen die ersten drei Angriffe verteidigen.

### **Hart wie Stahl (2 XP)**

Dieses Talent erhöht den Entschlossenheit-Bonus eines Charakters um 1. Es kann viermal genommen werden.

### **Hüftschuss (7 XP)**

Charaktere mit dem Hüftschuss-Talent reduzieren ihre Zielzeit auf eine Halbrund-Aktion anstatt auf die normale Voll-Runde.

### **Mehrsprachig (5 XP)**

Dieses Talent ermöglicht es einem Charakter, eine Sprache fließend zu sprechen. Wenn ein Charakter den 7. Rang einer Sprachfertigkeit erreicht, erhält er automatisch das entsprechende Mehrsprachig-Talent. Ansonsten kann dieses Talent nur bei der Charaktererstellung erworben werden.

### **Muskelprotz (3XP)**

Dieses Talent erlaubt es einem Charakter, STR für INT zu ersetzen, wenn er *Reden* benutzt, um jemanden einzuschüchtern.

### **Niederschlagen (7 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent verursacht bei einem erfolgreichen Nahkampf (Unbewaffnet)-Wurf einen zusätzlichen AP-Schaden, um die AP eines Gegners zu reduzieren. Dieser zusätzliche Schaden kann nicht gegen Kampfaktionen eingetauscht

werden.

### **Referenzen (2 XP)**

Ein Charakter mit Referenzen hat Zugriff auf einen Ausweis oder Zugang zu einem Ort, den andere möglicherweise nicht haben. Dies könnte ein spezieller Führerschein sein, ein Polizeiabzeichen, Zugangsdaten zu einem Online-Konto oder eine College Mitgliedschaft. Jedes Mal, wenn dieses Talent angenommen wird, gilt es für einen neuen Zugang.

### **Reich (3 XP)**

Charaktere mit diesem Talent haben doppelt so viel Startgeld wie andere Charaktere, wenn Sie die langsame Methode der *Gegenstands-Erschaffung* verwenden. Wenn sie die schnelle Methode verwenden, erhalten sie einen weiteren besonderen Gegenstand und jeder gewöhnliche Gegenstand, den sie für Geld oder Verbrauchsgüter aufgeben, ist doppelt so viel wert. Dies kann nur während der Charaktererstellung erfolgen.

### **Rüstungskennnisse (3 XP)**

Dieses Talent erlaubt es den Charakteren, mittlere oder schwere Rüstungen voll zu nutzen. Normalerweise, wenn ein Charakter ohne Training versucht, diese Rüstungen zu benutzen, erhalten sie nur die *Verteidigung* für leichte Rüstungen, aber alle Nachteile durch die Belastung.

### **Schlaufuchs (2 XP)**

Dieses Talent erhöht den Bemerken-Bonus eines Charakters um 1. Es kann vier Mal genommen werden.

### **Schneller Angriff (7 XP)**

Dieses Talent reduziert die Dauer eines Angriffs auf eine Halbrunden-Aktion, die es dem Charakter ermöglicht in derselben Runde zweimal anzugreifen. Jeder schnelle Angriff kann bis zu 3m Bewegung enthalten.

Dies wirkt sich nicht auf die Zauberzeit von Zaubersprüchen aus.

### **Schwimmer (2 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent kann Athletik-Proben zum Schwimmen verwenden.

### **Spezialist Leichte Rüstungen (3 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent erhält nicht die normale Strafe, wenn er leichte Rüstung trägt, erhält aber immer noch die Schadensreduktion, die leichte Rüstung gewährt. Dieser Vorteil erstreckt sich nicht auf mittlere oder schwere Rüstungen, die immer noch alle Nachteile behalten.

### **Tierfreundschaft (2 XP)**

Charaktere mit diesem Talent können *Reden* auf Tiere anwenden. Normalerweise erhalten Rollen, die zur Interaktion mit Tieren gemacht wurden, keinen Bonus von der Sprache.

### **Verbesserter Angriff (5 XP)**

Charaktere mit diesem Talent trainieren einen bestimmten Angriff (Stolpern, Entwaffnen, Stoßen oder Halten). Die Punktekosten für diesen werden von 3 auf 1 reduziert. Jedes Mal, wenn dieses Talent genommen wird, gilt es für einen neuen der vier oben genannten Kampfzüge.

### **Vertraute Kreatur/Kultur (3 XP)**

Charaktere mit diesem Talent sind besonders an den Umgang mit einer bestimmten Spezies oder Kultur gewöhnt. Einmal am Tag kann eine gescheiterte Nahkampf- oder Diplomatie-Probe gegen diese Art von Kreatur oder Kultur wiederholt werden. Jedes Mal, wenn dieses Talent angenommen wird, gilt es für eine andere Kreatur / Kultur.

### **Wilder Angriff (5 XP)**

Ein Charakter mit diesem Talent kann einmal pro Runde einen Nahkampf- (), Schießen-, Werf-en oder Bogenschießen-Angriff durchführen, der bei Erfolg zusätzliche 2

Schaden (LP oder AP) verursacht, aber den Angreifer 3 AP kostet. Dieser zusätzliche Schaden kann nicht gegen Kampffaktionen eingetauscht werden.

### **Zweiwaffenkampf (5 XP)**

Wenn ein Charakter mit diesem Talent gleichzeitig mit zwei Einhand-Waffen kämpft, fügt er bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff () zusätzlich 1 Punkt LP oder AP hinzu. Dieses Talent kann nicht auf die Bogenschießen-Fertigkeit angewendet werden. Dieses Talent kann mehrfach vergeben werden, wobei jedes Mal eine andere offensive Fertigkeit angewendet wird.

### **Nachteile:**

Vielleicht wollt Ihr auch Nachteile in Eure Spiele aufnehmen. Das sind Schwächen, die eine Art negativen Effekt auf deinen Charakter haben, aber ihnen zusätzliche XP oder andere Boni gewähren. Ein paar Beispiel Nachteile sind unten angegeben:

### **Blind (+7 XP)**

Charaktere mit diesem Nachteil scheitern automatisch bei Bemerkens-Proben, die Sehen erfordern. Sie können jedoch einen anderen Sinn wählen (in der Regel hören oder riechen), bei dem ihr WAH immer als WAH +3 behandelt wird, wenn sie Bemerkens-Proben ausführen.

### **Fehlende Gliedmaße (+ 7XP)**

Charaktere, denen ein Arm oder Bein fehlt, würfeln bei allen Athletik- und Nahkampf () - Proben zweimal und nehmen das jeweils schlechtere Ergebnis. Sie können ohne vollwertige Prothese niemals eine AGI höher als 2 haben.

## **Ausrüstung**

Es gibt zwei Methoden um die Startausrüstung zu ermitteln. Wenn Du ein Gelegenheitsspiel spielst oder schnell und einfach durch die Charaktererstellung kommen willst, dann benutze die schnelle Methode. Wenn Du eine längerfristige Kampagne spielen möchtest, dann ist die langsamere Version der wahrscheinlich besser geeignet. Beide Methoden werden im Folgenden behandelt.

**Die schnelle Methode:** Jeder Charakter beginnt mit einem speziellen und zehn alltäglichen Gegenständen. Gewöhnliche Gegenstände sind in der Regel Dinge, die billig sind, keine besonderen Kräfte verleihen (außer der Schadensminderung durch alltägliche Rüstungen) oder Verbrauchsmaterialien wie Nahrung oder Munition sind. Spezielle Gegenstände haben entweder besondere Fähigkeiten oder sind deutlich teurer als alltägliche Gegenstände. Gute Beispiele für besondere Gegenstände sind Laptops, Zauberstäbe, die Feuerbälle verschießen, oder Fahrzeuge. Beispiele für alltägliche Dinge sind Dinge wie ein Feuerzeug, ein Pfeilköcher, ein Zelt oder ein Taschenmesser. Rüstung und Waffen können speziell oder alltäglich sein, abhängig vom jeweiligen Spielhintergrund, vor dem gespielt wird. Charaktere können auf alltägliche Gegenstände verzichten und sich stattdessen vom SL einen Gegenwert in Geld geben lassen. Charaktere mit dem Talent "Reich" erhalten einen zweiten Spezialgegenstand, und jeder alltägliche Gegenstand, auf den sie verzichten, ist doppelt so viel Geld wert. Jedes alltägliche Verbrauchsmaterial hat die doppelte Menge bzw. Kapazität (d.h. wenn Charaktere normalerweise 10 Pfeile als einen alltäglichen Gegenstand erhalten, würden "Reiche" Charaktere 20 Pfeile erhalten). Der SL hat das letzte Wort darüber, ob etwas als Spezialgegenstand zählt oder nicht.

**Die langsame Methode:** Jeder Charakter erhält einen bestimmten Geldbetrag, der vom SL bestimmt wird. Dann können sie Gegenstände aus einer vorgefertigten Liste kaufen, die ebenfalls vom SL erstellt wurde. Wenn sie Artikel kaufen wollen, die nicht auf der Liste stehen, müssen sie sich mit dem SL darüber unterhalten und einen Preis aushandeln. Bestimmte Gegenstände, wie z.B. ein Ast oder ein Sack voller Schmutz, kosten möglicherweise gar nichts. Das restliche Geld bleibt bei den Charakteren zum Spielbeginn.

Charaktere mit dem Talent "Reich" beginnen bei der langsamen Methode mit doppelt so viel Geld.

### **Rüstung & Schilde:**

Rüstung gibt es in drei Kategorien, leicht, mittel und schwer. Rüstung kann je nach Typ und Spielwelt als alltäglicher oder spezieller Gegenstand gelten. Rüstung gewährt dem Träger eine Reduzierung des Schadens (Schadensminderung oder SM) im Kampf, verursacht aber auch Abzüge bei AGI-bezogenen Proben auf der Grundlage des Rüstungstyps.

#### **Leichte Rüstung (Lederjacke, Ölzeug-Mantel, Tierhaut-Wams, usw.):**

Leichte Rüstung ist etwas, das jeder benutzen kann. Meistens ist es nur schwere Kleidung, aber es könnte auch leichte Rüstung wie Leder oder gepolstertes Tuch sein. Leichte Rüstung reduziert den Schaden, der bei jedem Angriff auf den Träger entsteht, um 1 Punkt (einschließlich LP- oder EP-Schaden). Der Nachteil des Tragens einer leichten Rüstung ist, dass sie den AGI-Wert auf +2 begrenzt, während die Rüstung getragen wird, auch wenn dieser eigentlich höher ist. Mit dem Talent "Spezialist Leichte Rüstungen" entfällt diese

Begrenzung. Leichte Rüstung hat in der Regel 3 LP, wenn es darum geht, diese zu beschädigen (siehe "Gegenstände zerstören" auf der nächsten Seite).

#### **Mittlere Rüstung (Kettenhemd, Brustplatte, Flakjacke usw.):**

Mittlere Rüstung erfordert das Talent "Rüstungskenntnisse". Charaktere, die versuchen, eine mittlere Rüstung ohne das richtige Training zu benutzen, erhalten nur die Vorteile einer leichten Panzerung, aber die vollen Abzüge der mittleren Panzerung. Ein Charakter, der eine mittlere Rüstung richtig einsetzt, verringert den Schaden, der durch einen Angriff verursacht wird, um 2 Punkte. Mittlere Rüstung reduziert den AGI-Wert eines Charakters auf +1, während sie getragen wird und hat normalerweise 6 LP.

#### **Schwere Rüstung (Plattenpanzer, kugelsichere Weste, persönliches Kraftfeld):**

Schwere Rüstung erfordert das Talent "Rüstungskenntnisse". Charaktere, die schwere Rüstungen ohne dieses Talent einsetzen, erhalten nur eine Schadensminderung als ob sie eine leichte Rüstung tragen würden, während sie gleichzeitig die vollen Nachteile schwerer Rüstung erleiden. Schwere Rüstung funktioniert genauso wie mittlere Rüstung, außer dass sie 3 Punkte Schadensminderung pro Angriff gewährt und die AGI eines Charakters bei +0 abdeckt, solange sie getragen wird. Schwere Rüstungen haben im Allgemeinen 9 LP..

**Die durch Rüstung gewährte Schadensminderung gilt nicht für Schaden, der für Kampfbewegungen verwendet wird, d.h. ein erfolgreicher Angreifer führt zuerst alle**

**Kampfbewegungen aus, die er vor dem Angriff angekündigt hat, und übrig gebliebener Schaden wird dann durch Rüstung reduziert.**

Manche Angriffe, wie Feuer oder Elektrizität, können die Schadensminderung bestimmter Rüstungstypen ignorieren. Wenn zum Beispiel eine Person, die einen Brustpanzer aus Metall trägt, einen Stromschlag erhält, ignoriert dieser Schaden die durch die Rüstung gewährte SM und geht voll auf die LP des Charakters.

**Schilder:**

Schilder gewähren keine Schadensminderung wie Rüstungen. Stattdessen gelten sie als Deckung bei der Verteidigung gegen Fernkampfangriffe. Ohne Schild muss ein Charakter entweder in der Nähe Deckung finden oder das Talent "Flink" besitzen, um Fernkampfangriffen ausweichen zu können. Nicht alle Charaktere beginnen das Spiel mit Gegenständen. Wenn das Spiel in einer Gefängniszelle oder einer Sklavenkarawane beginnt, ist es eher zweifelhaft, dass Charaktere irgendwelchen Besitztümer haben.

Ein hilfreicher Hinweis zu Gegenständen: Notiere dauerhafte Gegenstände (Rüstungen, Waffen, Werkzeuge usw.) vorne auf dem Charakterbogen auf und Verbrauchsmaterial oder Geld auf der Rückseite deines Blattes, um Platz zu sparen.

**Gegenstände zerstören:** Jeder Gegenstand hat eine festgelegte Menge an Lebenspunkten LP, die vom SL vergeben werden. Ein Stock könnte nur 1 LP haben, während ein Brustpanzer 6 LP haben könnte. Charaktere greifen Gegenstände auf die gleiche Weise an, wie sie Spieler angreifen (siehe "Kampf" unten). Wenn ein Gegenstand

von einem Charakter gehalten oder getragen wird, verteidigt dieser Charakter, als ob er angegriffen würde, um das Ergebnis des Kampfes zu bestimmen. Wenn der Gegenstand unbeaufsichtigt ist, erhält er keinen Bonus auf seinen Verteidigungswurf.

Angreifer: 2W6 + Angriffsfertigkeit + passende Eigenschaft

Gegenstand (an Person): 2W6 + Verteidigungsfähigkeit des Trägers + entsprechende Eigenschaft

Gegenstand (unbeaufsichtigt): 2W6

**Die Schadensminderung, die von Rüstungen gewährt wird, gilt nicht für Schäden, die der Rüstung selbst zugefügt werden.**

**Reparieren von Gegenständen:** Das Reparieren von Gegenständen erfordert einen Arbeitstag pro LP und eine entsprechende Handwerks (-)Probe des gleichen Handwerks, mit dem der Gegenstand hergestellt wurde.

**Magische Gegenstände herstellen:** Es gibt keine festen Regeln für die Erstellung von magischen Gegenständen. Besprich dies daher mit Deinem SL, welche Hausregeln für die Spielwelt gelten, in der ihr spielt.

**Eigenschaften von Gegenständen:**

Eigenschaften von Gegenständen sind besondere Qualitäten, die einem Ausrüstungsgegenstand Vor- oder Nachteile verleihen. Gegenstände mit Eigenschaften sind oft besondere oder teure Gegenstände, da sie dem Träger weitere Fähigkeiten verleihen. Im Folgenden sind einige Beispieleigenschaften mit Gegenständen aufgeführt, auf die sie angewendet werden

können:

**Genauigkeit [Scharfschützengewehr, gut gemachte Pfeile]:**

Eine genaue Waffe erlaubt es dem Träger einmal am Tag einen gescheiterten Fernangriffswurf erneut zu würfeln. Genaue Waffen müssen immer Fernkampfwaffen sein.

**Brutal [Zweihandwaffe, Großkalibergewehr]:**

Eine brutale Waffe fügt einem erfolgreichen Treffer im Kampf zusätzliche 2 LP Schaden zu. Es verbraucht außerdem 1 EP vom Träger und kann nicht benutzt werden, um EP-Schaden zu verursachen. Brutale Nahkampfwaffen gelten immer als Schwere Nahkampfwaffen.

**Brennen [Molotowcocktail, Napalm]:**

Ein brennender Gegenstand bewirkt, dass das Ziel in Brand gesetzt wird. Brennende Ziele erleiden pro Runde 2 Punkte EP- und LP-Schaden bis das Feuer gelöscht wird (eine vollständige Rundenaktion zum Anhalten, Fallenlassen und Abrollen).

**Effektiver Bonus [Dietrich, Mecha-Kampfanzug]:**

Ein Gegenstand, der einen effektiven Bonus gewährt, erlaubt es dem Benutzer, die Fertigkeit oder den Eigenschaftsbonus des Gegenstandes auf einen bestimmten Wurf anzuwenden, statt seinen eigenen. Zum Beispiel könnte ein Dietrich es dem Benutzer erlauben, seine Handwerk (Schloss knacken)-Proben so zu behandeln, als hätten sie einen Fertigungsbonus von +3, anstatt den eigenen normalen Fertigungsbonus zu verwenden (der oft niedriger ist). Alternativ könnte ein mechanischer Kampfanzug dem Träger STR 3 zu verleihen.

Alternativ kann der Gegenstand stattdessen einen effektiven Gesamtbonus gewähren (der

Charakter würde nicht mehr seine eigene Eigenschaft oder Fähigkeit zu einer Probe hinzufügen, sondern nur den Gesamtbonus des Gegenstands). Der Gesamtbonus muss immer zwischen 0 und 10 liegen.

**Feuerbeständig [Jacke, Decke]:**

Ein feuerbeständiger Gegenstand ignoriert den ersten Punkt Feuerschaden, der in jeder Runde erlitten wird.

**Feuerfest [Stahlschild, Feuerschutztür]:**

Ein feuerfester Gegenstand ignoriert alle Schäden durch Feuer oder andere Wärmequellen.

**Zerbrechlich [schlecht gemachtes Schwert, Fernglas]:**

Ein fragiler Gegenstand zerbricht, wenn ein kritischer Fehler bei einer Probe auftritt, die die Verwendung des Gegenstands betrifft. Zerbrechliche Gegenstände sind normalerweise billiger als normale Gegenstände derselben Art.

**Tödlich [Messer, Pistole, Pfeile]:**

Ein tödlicher Gegenstand ist ein Gegenstand, der ausschließlich lebensgefährlichen Schaden verursacht. Der normale Gebrauch des Gegenstandes kann nur zu einem Verlust von LP und nicht von EP führen (wenn er jedoch auf eine andere Weise benutzt wird, wie das Schlagen einer Person mit dem Kolben einer Waffe, könnte diese trotzdem EP-Schaden erleiden).

**Glücksbringer [Kaninchenfuß, Pfennig, Hufeisen]:**

Ein glücksbringender Gegenstand erlaubt es dem Inhaber, einmal am Tag eine bestimmte Art von Probe zu wiederholen. Zum Beispiel könnte der glücksbringende Wok eines Kochs es ihm ermöglichen, eine gescheiterte Handwerk (Kochen)-Probe einmal pro Tag zu wiederholen.

**Beschützer [Kraffteld, magisches Amulett]:**

Ein Schutzgegenstand hat eine Anzahl von LP oder EP, die der Träger verbrauchen kann bevor er die eigenen verliert. Zum Beispiel könnte ein magisches Amulett 3 LP haben, die anstatt der eigenen verbraucht werden kann - wenn diese auf 0 fallen zerbricht dieser Gegenstand. Im Allgemeinen sollte ein Charakter immer nur einen Schutzgegenstand haben, (z.B. weil sie sich oft gegenseitig stören würden).

**Scharf [Rasiermesser, Katana]:**

Eine scharfe Waffe fügt dem ersten erfolgreichen Angriff nach einem Schärfen einen zusätzlichen Schaden von 3 LP hinzu. Scharfe Waffen gelten immer als Nahkampfwaffen.

**Betäubend [Stungun, Totschläger]:**

Eine betäubende Waffe fügt einem erfolgreichen Treffer im Kampf zusätzlichen EP-Schaden zu, kann aber nicht dazu verwendet werden, LP-Schaden zu verursachen.

**Unglücksbringer [toter Marienkäfer, gestohlene Stiefel]:**

Ein Unglück bringender Gegenstand führt dazu, dass die SK einer bestimmten Aufgabe für jeden, der ihn trägt, um eine oder mehrere Stufen erhöht wird. Zum Beispiel könnte ein Paar gestohlener Stiefel den SK jeder Aufgabe um +1 erhöhen, die Trittsicherheit oder Gleichgewicht erfordert. Dies gilt nicht automatisch für jedes Paar gestohlener Stiefel.

**Wasserdicht [Tasche, Laterne, Mantel]:**

In den Gegenstand dringt kein Wasser ein, bzw. er nimmt unter Wasser keinen Schaden.

## Spezies

Einige Spielwelten verfügen über mehrere Rassen, aus denen Spieler wählen können, wenn sie ihren Charakter erstellen. Wenn Du eigene Spezies erschaffen möchtest, gibt es ein paar Richtlinien zu befolgen:

**Beschreibung:** körperliche Merkmale und allgemeine Eigenschaften (stark, schnell usw.).

**Freie Talente:** Talente, die jedes Mitglied dieser Spezies natürlicherweise hat.

**Optionale Talente:** Talente, zu denen diese Spezies Zugang hat, aber nicht automatisch besitzt.

**Schlafzyklus:** Tagsüber, Nachts oder gar nicht.

**Ernährung:** Fleischfresser, Pflanzenfresser, Allesfresser, Insektenfresser, Mycovore (Pilzfresser), Produzent (Pflanze), Energie (Elektrizität, Wärme etc.), Blut usw.

**Fortpflanzung:** Sexuell, asexuell, magisch (wie Werwölfe, Vampire oder Zombies) oder steril.

**Kultur(en):** Eine grundlegende Beschreibung der Kultur (en), die dieser Art gemeinsam ist / sind \*.

**Länder:** Wenn die Art in einem bestimmten Gebiet besonders häufig vorkommt oder es kontrolliert, gehört diese Information hierher.

**Lebenserwartung:** Allgemein gesagt, die durchschnittliche Lebensdauer dieser Art.

**Beispielrasse:** Goblin

**Beschreibung:** Goblins sind klein, zwischen 2 und 3 Fuß groß. Viele sind beweglich und geschickt und können gut schleichen.

**Freies Talent:** Klein (Schleichen neu würfeln, -3 LP permanent)

**Optionale Talente:** Nachtsicht (3XP)

**Schlafzyklus:** Nachts

**Ernährung:** Fleischfresser

**Fortpflanzung:** Sexuell

**Kultur:** Goblins sind von Natur aus Aasfresser. Die meisten leben in kleinen Dörfern an den Rändern größerer städtischer Gebiete und machen regelmäßig Streifzüge durch die umliegende Landschaft. Sie reiten oft große Wölfe in die Schlacht, die sie im Laufe der Generationen gezüchtet und trainiert haben. Einige Goblins passen sich dem Stadtleben an, indem sie als Bettler oder Diebe arbeiten, obwohl ein paar intelligenter Goblins auch als Händler gute Geschäfte gemacht haben.

**Länder:** Goblins haben kein eigenes Herkunftsland. Sie sind oft in kleinen Dörfern am Stadtrand größerer Siedlungen oder in verlassen Ruinen ansässig.

**Lebenserwartung:** Die meisten Goblins leben zwischen 20 und 30 Jahren.

### Mischlinge

Die Regeln für Mischlings-Charaktere variieren von Spielwelt zu Spielwelt.

*\* Denke daran, dass es in einigen Spielwelten eine einzige Kultur innerhalb einer Spezies geben kann, doch in den meisten Fällen wird jede Spezies mehrere Subkulturen haben, genau wie Menschen.*

## Kampf

Während eine gute Geschichte durchaus mehr ist, als nur durch endlose Reihen von Bösen zu zerhackeln, ist Kampf oft ein integraler Bestandteil von RSPs. Weil Kämpfen ein so gefährliches Geschäft ist, verdient es ein paar zusätzliche Regeln:

Im Kern ist Kampf nichts anderes als eine gegenseitige Fähigkeitsprobe. Die Art und Weise, in der diese Proben durchgeführt werden, ist jedoch nicht mit einer normalen gegenseitigen Fähigkeitsprobe identisch.

### Runden:

Der Kampf erfolgt in Runden. Jede Runde soll ungefähr sechs Sekunden Zeit repräsentieren. In jeder Runde erhält ein Charakter eine bestimmte Anzahl von Aktionen, wie unten erläutert:

**Schnelle Aktionen:** Jeder Charakter erhält **in jeder Runde zwei schnelle Aktionen**. Ob sie benutzt werden oder nicht, ist Sache des Spielers. Schnelle Aktionen sind extrem kurze Handlungen, die oft ausgeführt werden können, während andere Aktionen durchgeführt werden. Etwas aus einem Behälter, den man schon in der Hand hält, zu trinken, einen oder zwei Sätze zu sprechen oder eine passive Fähigkeitsprobe (wie *Bemerken* oder ein *Wissen*) durchzuführen, sind alles schnelle Aktionen.

**Halbe Aktionen:** Jeder Charakter erhält **zwei halbe Aktionen pro Runde**. Eine halbe Aktion benötigt ein wenig Zeit, z.B. um eine aktive Fähigkeitsprobe (kein Angriff oder Zauber!) durchzuführen, um aus einer liegenden Position aufzustehen, eine Waffe oder einen anderen Gegenstand aus einem Gürtel oder Stiefel zu ziehen, etwas aufzuheben oder sich ca. 6 m weit bewegen.

**Volle Aktionen:** Anstatt zwei Halbe Aktionen auszuführen, kann ein Charakter eine volle

Aktion ausführen. Das sind Aktionen, die etwas länger dauern, wie das Herauskranken eines Gegenstandes aus einer Tasche, einen Angriff durchführen, ca. 15m weit laufen oder ein Ziel ruhig anvisieren. Bei einem Angriff darf sich der Angreifer bis zu 6m weit vorwärtsbewegen.

### **Kampfreihenfolge:**

Die Kampfreihenfolge wird durch Athletik-Proben bestimmt. Wenn der Kampf beginnt, führen alle beteiligten Parteien Athletik-Proben durch. Dies zeigt, wie viel Aufmerksamkeit sie der Situation widmen und wie schnell sie reagieren. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, der zweithöchste handelt an zweiter Stelle usw. Wenn zwei Charaktere ein gleiches Ergebnis haben, sollten sie erneut gegeneinander gewürfelt, um zu sehen, wer zuerst handelt. Diese Reihenfolge wird zu Beginn des Kampfes festgelegt und ändert sich erst am Ende des Kampfes.

Charaktere dürfen abwarten, wenn sie an der Reihe sind und später im Kampf ihre Aktion durchführen. Sobald sie einmal gehandelt haben, ist dieser Zeitpunkt ihre neue Position in der Reihenfolge für den Rest des Kampfes.

### **Überraschungsrunden:**

Wenn einige Charaktere nicht ahnen, dass ein Kampf beginnen wird, ist die erste Kampfrunde eine Überraschungsrunde. In dieser erhalten alle Charaktere, die den Kampf haben kommen sehen, eine volle Runde erhalten, bevor die Initiative der überraschten Charaktere gewürfelt wird. In dieser Überraschungsrunde dürfen alle überraschten Verteidiger nicht handeln. In der Regel ist dies das Ergebnis einer erfolgreichen Schleichen-Probe.

### **Kampf Würfelmechanik:**

Beim Angreifen würfelt der Angreifer 2W6 und fügt den entsprechenden Eigenschafts- und Fähigkeitsbonus hinzu - Nahkampf (), Werfen, Bogenschießen oder Schießen. Der Verteidiger würfelt dann 2W6 und fügt die entsprechende Eigenschafts- und Verteidigungsfähigkeit hinzu - jede Art von Nahkampf () oder Athletik.

**Angreifer:** 2W6 + Kampf-Fähigkeit + Eigenschaft

**Verteidiger:** 2W6 + Verteidigungs-Fähigkeit + Eigenschaft

Für jeden Punkt, den der Angreifer über dem Ergebnis des Verteidigers liegt, wird dem Verteidiger 1 Punkt Schaden zugefügt.

So könnten die Proben so aussehen\*:

**Angreifer:** 2W6 + 3 Nahkampf (Schwer) + 1 STR = 11

**Verteidiger:** 2W6 + 1 Nahkampf (Leicht) + 1 AGI = 9

Der Angreifer hat das Ergebnis des Verteidigers mit 2 Punkten übertroffen und fügt ihm zwei Schadenspunkte zu.

\*Angenommen wird, dass beide eine 7 gewürfelt haben, der Durchschnittswert für 2W6)

Ein Angreifer kann wahlweise einen Teil oder den gesamten Schaden der gegnerischen Energie (EP) zufügen und seinen Gegner effektiv ermüden und niederringen.

**Kampfbewegungen:** Wenn ein Angreifer möchte, kann er zugefügten Schaden in spezielle Kampfbewegungen umwandeln. Dies muss er vor Würfeln ansagen. Wenn der Angriff erfolgreich ist, aber der Schaden nicht hoch genug ist, um die Kampfbewegung "zu bezahlen", wird der Schaden normal zugefügt

\* **Ablenkung (3):** Für 3 Punkte Schaden kann ein Angreifer den Verteidiger ablenken. Dieser verliert dann in der nächsten Runde eine seiner Halb-Aktionen (und kann somit auch keine Volle Aktion mehr auszuführen).

\*\* **Greifen (3):** Ein angreifender Charakter, der eine Nahkampf (unbewaffnet)-Probe mit 3 oder mehr Erfolgspunkten (3 oder mehr über dem Ergebnis des Verteidigers) gewinnt, kann seinen Gegner ergreifen. Ergriffene Charaktere können dann nur drei Dinge tun: sprechen, passive *Wissen-* oder *Bemerken*-Proben ausführen oder die Fähigkeit Nahkampf (Unbewaffnet) einsetzen um sich zu befreien. Um aus dem Griff auszubrechen oder den Gegner selbst zu ergreifen, muss ein Charakter bei einer Nahkampf (unbewaffnet) Probe 3 Punkte oder mehr erreichen. War die Nahkampf (unbewaffnet)-Probe um 5 oder mehr Punkte erfolgreich, hält er Angreifer den Verteidiger fest. Um sich daraus zu befreien, ist eine Nahkampf (Unarmed)-Probe mit Erfolg von 5 oder mehr erforderlich, danach ist der Verteidiger immer noch im Griff des Angreifers. Verwirrt? Schau dir das Flussdiagramm auf der folgenden Seite an. Jeglicher zusätzliche Schaden, der bei einem Nahkampf (Unbewaffnet) zugefügt wird, wird normal ausgeführt.

Tabelle 6: Kampfbewegungen	
Bewegung	Kosten
Entwaffnen	3
Stolpern	3
Ablenken*	3
Schubsen (1,5m)	3
Greifen**	5
Festhalten**	5

Befreien aus Festhalten**	5
Blutung*** verursachen und 2 LP Schaden zufügen	5
Gliedmaß außer Gefecht setzen und 3 LP Schaden zufügen	8
Gliedmaße abtrennen und 5 LP Schaden zufügen	10

\*\*\* **Blutung:** Ein Charakter, der blutet (entweder äußerlich oder innerlich), verliert pro Minute 1 LP und 1 EP, bis die Blutung gestoppt wird. Dies ist keine Blutung von einem kleinen Kratzer oder Schnitt, sondern aus einer schweren Wunde wie ein Stich oder einer Platzwunde von einem schweren Knüppel. Die SK für eine Handwerk (Heilen) Probe zur Stabilisierung eines blutenden Charakters ist immer SK 7. Die Blutung wird fortgesetzt, auch wenn ein Charakter bewusstlos wird. Ein Charakter kann mehrfach den Effekt Blutung erleiden. (Ein Charakter, der zweimal Blutung erleidet, verliert 2 LP und EP pro Minute und so weiter).

**Kritische Treffer:** Im Kampf, wie auch bei jeder anderen Fähigkeits-Probe, bedeutet ein Wurf von 2 6en, dass du einen Cinematic erhältst. Ein Wurf von 2 (2x1) bedeutet im Kampf jedoch keinen kritischen Fehler, wie es bei anderen Fähigkeiten der Fall wäre. Berechne den Kampf einfach normal.

**Zielen:** Charaktere können so oft am Tag Zielen, wie hoch ihr Wahrnehmungs-Bonus ist. Wenn ein Charakter eine volle Runde mit Zielen ausführt, darf er für den nächsten Schuss oder Wurf zweimal würfeln und den höheren der beiden Würfe nehmen. Die Zielzeit kann auf eine halbe Aktion reduziert werden, wenn das Talent "Hüftschuss" genommen wird.

**Bewusstlosigkeit und Tod:** Ein Charakter, der auf 0 EP oder darunter fällt, wird bewusstlos, bis er wieder mindestens 1 EP erreicht hat. Ein Charakter, der auf 0 LP fällt, wird ebenfalls bewusstlos. Jeder zusätzliche Schaden führt dazu, dass der Charakter sofort stirbt, ohne Aussicht auf Rettung. Charaktere mit 0 LP bleiben bewusstlos, bis sie mindestens 1 Punkt HP erreicht haben.

**Volle Verteidigung:** Ein Charakter kann eine volle Aktion ausführen, um sich zu verteidigen. Er kann dann zweimal auf alle in dieser Runde vorgenommenen defensiven Kampfproben würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

**Andere unterstützen:** Wenn zwei oder mehr Charaktere in derselben Runde einen anderen Charakter angreifen, muss dieser Charakter bei allen weiteren Abwehrprüfungen nach der ersten zweimal würfeln und das schlechtere der beiden Ergebnisse nehmen. Diese Strafe kann durch das Talent "Gruppenkämpfer" aufgehoben werden.

**Ein wirklich, sehr wichtiger Hinweis für Spieler und GMS: Dieses Kampfsystem ist auf Realismus ausgelegt. Es ist SEHR einfach in 2d6 zu sterben, wenn du diese Kampfregeln verwendest. In der realen Welt würde so etwas wie eine Kneipenschlägerei niemals einen einzigen Verlustpunkt von LP ausmachen. Eher würden die meisten Kämpfe EP-Verluste bedeuten, und stark mit Kampfbewegungen wie Stolpern, Schubsen oder Greifen durchsetzt sein. Wenn Charaktere LP-Schaden zufügen, versuchen sie, ihren Gegner gewaltsam zu verletzen oder zu töten, und diese Tatsache ist für jeden Beobachter offensichtlich. Bedenke auch, dass Schleichen in 2d6 sehr mächtig ist. Dies**

**soll die Realität des Kampfes widerspiegeln. Wenn sich jemand mit einer Waffe an dich heran schleicht, gibt es sehr wenig, was du tun kannst, wenn er dich tot sehen will. Spieler, die weniger drastische Gewaltdarstellungen bevorzugen, sollten die Regeln entsprechend ändern.**

## Magie

Ob Du Magie in Deine Spiele einbauen möchtest oder nicht, liegt ganz bei Dir und den Spielern. In einer Fantasy-Spielwelt könnte Magie ganz normal sein, während in einer modernen Umgebung oder einem historischen Spiel Magie völlig fehl am Platz wäre. Im Folgenden beschreibe ich kurz einen relativ einfachen Ansatz, den Du verwenden kannst, wenn Du keine Lust hast, Stunden damit zu verbringen, Deine eigenen Regeln dafür zu schreiben. Denke daran, es gibt nicht die richtige Lösung - nur das, was für Dich und Deine Gruppe funktioniert.

### Beispiel Magie System:

Einzelne Zaubersprüche werden als Talente betrachtet und verbrauchen eine festgelegte Menge EP, wenn sie gewirkt werden. Die Menge an EP, die für einen bestimmten Zauberspruch verbraucht wird, hängt davon ab, wie üblich oder mächtig Magie in einer bestimmten Spielwelt ist. Eine allgemeine Richtlinie für EP-Kosten für Zaubersprüche basierend auf der XP-Anzahl der Spruchkosten ist in Tabelle 7 weiter unten angegeben.

Zaubersprüche, die nur von einem Charakter gewirkt werden, sollten immer zwischen 1 und 7 EP kosten, um das Gleichgewicht des Spiels zu erhalten.

Sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben, kann ein Zauberspruch nur auf oder gegen jeweils ein Ziel gewirkt werden.

Richtet man einen Zauber gegen mehrere Ziele gleichzeitig, steigen die EP-Kosten des Zauberspruchs für jedes weitere Ziel um zwei Punkte an. Das Talent "Massenzauber" kann diese Strafe reduzieren.

Wenn ein Zauberspruch verwendet wird, gegen den man sich verteidigen kann (egal ob es ein Gedankenkontrollzauber ist, bei dem das Ziel eine Entschlossenheits-Probe erhält oder ein Feuerballzauber, dem der Verteidiger mit *Athletik* ausweichen kann), wirft der Zaubernde 2W6 und fügt die EP-Kosten des Zaubers (von 1 bis 7) und seinen Bonus für Willenskraft hinzu.

Im Kampf behandle diese Probe wie einen Angriffswurf in Bezug auf den erzeugten Schaden (die meisten Zauber werden wahrscheinlich nicht erlauben Schaden gegen Kampfbewegungen einzutauschen). Alternativ kann ein Verteidiger geeignete Verteidigungszauber einsetzen, um den Verteidigungswurf zu bestimmen.

Eine gute Möglichkeit, Zauberer als Charaktere wachsen zu lassen, besteht darin, nach und nach mächtigere Versionen des gleichen Zaubers zur Auswahl zu stellen, mit der Voraussetzung die schwächere Version dieses Zaubers erlernt zu haben. Zum Beispiel könnte ein neuer Magier einen Zauberspruch für 1XP nehmen (der bei Verteidigungsproben nur als +1 Bonus wirkt), später könnte er eine mächtigere Version davon erlernen, die 5XP kostet (und ihm +5 auf seine Verteidigungsproben gewährt).

Alle Zauber erfordern, sofern nicht anders angegeben, eine komplette Runde um sie anzuwenden. Das Talent "Schnellzaubern" reduziert die Zeit von Vollrunden-Zaubern auf eine Halbrunden-Aktion.

Es ist oft eine gute Idee, Dinge oder Möglichkeiten in deiner Kampagne

vorzusehen, die die Möglichkeiten eines Zauberspruchs zu werfen einschränken oder unterdrücken. Dies ist ein gutes Erzählmittel, um allzu mächtige Magier im Zaum zu halten. Außerdem können die meisten Zauber normalerweise nur gegen ein Ziel gleichzeitig ohne Strafe eingesetzt werden. Dies kann durch das "Massenzauber"-Talent erhöht werden.

Ein weiterer guter Weg, mächtige Zauber zu beschränken, ist, dass sie so viel Energie kosten, dass sie mehrere Zaubernde benötigen. Zaubersprüche, die für mehrere Zauberwirker gedacht sind, würden immer noch nur zwischen 1 und 7 EP kosten, aber sie könnten die doppelte Menge an Energiekosten kosten, die beim Zaubern benötigt wird.

Jede Spielwelt sollte ihre eigene spezielle Zauberliste haben, aus der man wählen kann (obwohl die Idee, neue Zauber zu erforschen, die du während des Spiels mit dem SL abstimmt, für einige Spielwelten nicht undeknbar ist). Ein Beispiel für eine Zauberliste mit schwacher Magie findest du in Torata, der Fantasy-Spielwelt für 2d6!

**Massenzauber (5 EP)** Zauberer mit dem Talent "Massenzauber" können leichter Zauber auf mehrere Ziele gleichzeitig wirken. Die EP-Kosten steigen für jedes weitere Ziel statt um zwei Punkte um einen Punkt. Einige Zaubersprüche, die Bereiche betreffen oder keine spezifischen Ziele haben, werden von diesem Talent nicht beeinflusst

**Schnellzauber (7 XP)** Das Talent "Schnellzauber" ermöglicht es Zaubersprüchenden, normale Zauber als Halbrunden- und nicht als Vollrunden-Aktion zu wirken. Zaubersprüche, die spezifisch festlegen, dass sie länger brauchen als eine volle Runde, sind von diesem Talent nicht

betroffen.

**Blitzzauber (7XP, Schnellzauber)** Zauberer mit diesem Talent können einmal pro Runde einen Zauberspruch als schnelle Aktion für das Doppelte der normalen EP-Kosten wirken. Die Einschränkungen wie bei "Schnellzauber" gelten auch hier.

Tabelle 7: EP Kosten für Zaubersprüche verschiedener Spielwelten			
XP Kosten je Zauber	EP Kosten beim Zaubern		
	Schwache Magie	Mittlere Magie	Starke Magie
1XP	3	2	1
2XP	6	4	2
3XP	9	6	3
4XP	12	8	4
5XP	15	10	5
6XP	18	12	5
7XP	21	14	6

## Das Spiel leiten

Dieser Abschnitt ist für diejenigen mutigen Seelen, die die Last auf sich nehmen, das Spiel für ihre Mitspieler zu leiten. SL zu sein ist eine große Aufgabe, aber es kann sehr viel Spaß machen, wenn man die Grundlagen kennt. Das Leiten des Spiels ist eine großartige Chance die eigene Kreativität einzubringen für diejenigen mit einer guten Vorstellungskraft. Auch wenn dir die Rolle des SL aus der Not heraus auferlegt wird, sollte dieser Abschnitt genügend Informationen enthalten, damit du dein eigenes Rollenspiel über Wasser halten kannst.

**SKs:** Der vielleicht wichtigste Teil eines Spiels ist das Wissen, wie hoch die SKs für verschiedene Aufgaben sind. Die Schwierigkeiten verschiedener SKs sind in Tabelle 8 aufgelistet, sortiert nach der Höhe des Gesamtbonus', den der Charakter hat. In Tabelle 7 findest Du eine Darstellung aller tatsächlichen Prozentchancen, die ein Charakter in einem gegebenen SK mit dem jeweiligen Gesamtbonus hat.

Proben, die als "nie" gelistet sind, sind numerisch unmöglich, während Proben, die als "immer" aufgelistet sind, nicht fehlschlagen können, es sei denn, der Spieler würfelt einen kritischen Fehler.

Verwirrt? Das ist in Ordnung. Diese Tabellen dienen hier nur als Referenz, Du musst sie dir nicht merken, um spielen zu können.

Wenn Du mal nicht sicher bist, wie hoch eine SK für eine bestimmte Aufgabe sein sollte, gehe folgendermaßen vor:

1. Entscheide, wie schwer die Aufgabe für diesen Charakter sein soll.
2. Benutze den Gesamtbonus des Charakters auf die Probe (Fähigkeit und Eigenschaft kombiniert), um diesen Schwierigkeitsgrad in Tabelle 7 zu finden.
3. Stelle die SK entsprechend ein.

**Es gibt nur sechs SKs, die du dir als SL merken musst:**

**Einfach (SK 7):** Eine Aufgabe, bei der fast jeder immer erfolgreich sein wird.

**Durchschnitt (SK 9):** Eine Aufgabe, die ein wenig Mühe oder Geschick erfordert.

**Schwierig (SK 11):** Eine Aufgabe, die viel Aufwand oder Geschicklichkeit erfordert.

**Professionell (SK 13):** Eine Aufgabe, die nur von jemandem mit Erfahrung durchgeführt werden kann.

**Außergewöhnlich (SK 15):** eine Aufgabe, die höchste Anstrengung erfordert ein professioneller

**Legendär (SK 17):** eine Aufgabe, die lokale Legenden für die kommenden Jahre inspirieren würde.

Keine Aufgabe kann jemals unter SK 7 oder über SK 17 liegen (gegnerische Würfe, wie im Kampf, sind eine Ausnahme von dieser Regel, da sie gegeneinander würfeln anstelle einer gesetzten SK). In gleicher Weise sollte **nichts anderes als eine Fähigkeit und eine Eigenschaft einen direkten numerischen Bonus auf Würfe geben**. Die Mechanik des 2d6-Systems ist sorgfältig ausgewogen, um die Progression gleichmäßig und fair zu gestalten, und das Hinzufügen numerischer Boni wirft einen dem System einen Knüppel in die Beine, indem es die Wahrscheinlichkeiten verzerrt und das System aus dem Gleichgewicht bringt.

Bestimmte Zustände oder Gegenstände können die SK einer Aufgabe um einen oder mehrere Schritte erhöhen oder verringern. Zum Beispiel erhöhen Charaktere mit mittelschwerer Rüstung die SKs aller AGI-bezogenen Proben um zwei Stufen. Das heißt, wenn die SK für eine AGI-bezogenen Athletik-Probe (wie das Klettern an einer Wand) SK7 ist, müsste eine Person in mittlerer Rüstung eine 11 oder besser würfeln, um erfolgreich zu sein (da ihre sperrige Rüstung es schwieriger macht, sich zu bewegen und damit die SK der Aufgabe um zwei Schritte erhöht - von einfach auf schwierig). Andere Bedingungen, die die SK einer Aufgabe erhöhen oder verringern können, sind Verletzungen, Hilfe von anderen oder Ablenkungen. Diese können die SK nie über *Legendär* oder unter *Einfach* verändern, sonst geht das Gleichgewicht des Spiels verloren.

**SKs über 17:** Es gibt Zeiten, in denen es sinnvoll ist, eine SK über 17 zu setzen. Dies ist normalerweise der Fall, wenn eine Aufgabe unter keinen Umständen von einem einzelnen Charakter ausgeführt werden kann. Einen gewaltigen Felsbrocken zu bewegen, zum Beispiel, könnte eine SK 19 oder 21 Aufgabe sein. Da die SK fällt, wenn mehrere Charaktere helfen, kann diese Aufgabe immer noch durch Teamarbeit erledigt werden.

**Schreiben für die Spieler:** versuche immer Elemente in Deine Spiele einzubauen, die die individuellen Fähigkeiten jedes Spielers durchscheinen lassen, sowie Situationen, die es den Spielern ermöglichen, als Team zusammenzuarbeiten. Mein persönlicher Ratschlag ist, die Gruppe nicht zu oft aufzuteilen, da es für viele gelangweilte Spieler sorgt, während du die individuelle Handlung jedes Charakters erzählst, aber du kannst das ignorieren, wenn du feststellst, dass es für deine Gruppe funktioniert.

**Metagaming:** Metagaming ist ein Begriff, der sich auf die Tendenz von Spielern bezieht, miteinander zu sprechen, wenn ihre Charaktere es nicht können oder ihre Charaktere auf Informationen reagieren zu lassen, die diese im Spiel eigentlich nicht hätten.

Zum Beispiel spielen John und Jane ein Paar Zauberer auf der Suche nach einem mächtigen magischen Artefakt im Grab eines toten Zauberers. Aus Gründen der Effizienz haben sie sich getrennt. Wenn Johns Charakter in eine schwierige Situation gerät und Jane ihm Ratschläge gibt, während ihre Charaktere getrennt sind und gar nicht miteinander sprechen können, dann ist das Metagaming. Oder wenn Jane von ihrem SL gesagt wird, dass sie eine Bemerkungs-Probe machen soll, beid er sie scheitert - sie dann

aber einen Zauberstab zieht, weil sie bereit für einen Überraschungsangriff sein möchte, wäre dies Metagaming, denn ihr Charakter hat nichts ungewöhnliches bemerkt und daher keinen Grund besonders auf der Hut zu sein. Einige Leute haben nichts gegen Metagaming und ein bisschen davon kann

den Spielern helfen, wenn sie wirklich nicht mehr weiter wissen, besonders wenn sie unerfahren sind. Aber ich finde es am besten, nicht zuviel davon zuzulassen. Metagaming zerstört das Spielgefühl recht schnell.

**Tabelle 8: Erfolgswahrscheinlichkeit (außer bei Kritischem Misserfolg)**

Bonus zum Wurf	SK 7	SK 9	SK 11	SK 13	SK 15	SK 17
+0	normal	manchmal	kaum	niemals	niemals	niemals
+1	oft	manchmal	kaum	sehr selten	niemals	niemals
+2	oft	normal	manchmal	kaum	niemals	niemals
+3	meistens	oft	manchmal	kaum	sehr selten	niemals
+4	immer	oft	normal	manchmal	kaum	niemals
+5	immer	meistens	oft	manchmal	kaum	sehr selten
+6	immer	immer	oft	normal	manchmal	kaum
+7	immer	immer	meistens	oft	manchmal	kaum
+8	immer	immer	immer	oft	normal	manchmal
+9	immer	immer	immer	meistens	oft	manchmal
+10	immer	immer	immer	immer	oft	normal

oder in Prozentzahlen dargestellt:

**Tabelle 9: Prozentchancen für Erfolg (außer bei Kritischem Misserfolg)**

Bonus zum Wurf	SK 7	SK 9	SK 11	SK 13	SK 15	SK 17
+0	58%	28%	8%	0%	0%	0%
+1	72%	42%	17%	3%	0%	0%
+2	83%	58%	28%	8%	0%	0%
+3	92%	72%	42%	17%	3%	0%
+4	100%	83%	58%	28%	8%	0%
+5	100%	92%	72%	42%	17%	3%
+6	100%	100%	83%	58%	28%	8%
+7	100%	100%	92%	72%	42%	17%

+8	100%	100%	100%	83%	58%	28%
+9	100%	100%	100%	92%	72%	42%
+10	100%	100%	100%	100%	83%	58%

**Realistische Feinde:** Ein großer Fehler vieler SL besteht darin, dass jeder Gegner bis zum letzten Atemzug kämpft. Versuche daran zu denken, dass Feinde auch Menschen sind und sich vor dem Tod fürchten wie die meisten anderen Menschen auch. Wenn ein Feind schwer verletzt wird, sollte er im Regelfall versuchen davonzulaufen oder sich ergeben. Nur hirnlose Monster, gehirngewaschene Kultisten oder religiöse Fanatiker und evtl. Maschinen sollten regelmäßig bis zum Tod kämpfen.

**Bosse:** Manchmal möchtest Du vielleicht einen "Boss" oder einen extrem mächtigen Gegner in Dein Spiel aufnehmen. Im Allgemeinen gibt es ein paar gute Regeln, wenn man einen Boss einbaut. Der Bonus eines Bosses auf einen beliebigen Wurf sollte immer noch zwischen 0 und 10 liegen, genau wie der aller anderen. Mit diesem Grundgedanken im Hinterkopf, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, Bosse mächtiger als Spieler zu machen. Ihnen viele LP zu geben ist eine Möglichkeit, dies zu tun. Ebenso ihnen einen Angriff zu verleihen, der über einen großen Bereich Schaden anrichtet, oft als "Bereichseffekt" bezeichnet, wie der Feueratem eines Drachen. Bosse sind möglicherweise auch in der Lage, "Schergen" zu kontrollieren, die dazu dienen, die Spieler abzulenken oder zu beschäftigen. In der Regel sollten ein Boss und seine Schergen genauso viele LP haben wie alle Charaktere in der Gruppe zusammen.

### Arten von Spielen:

Es gibt zwei grundlegende Arten von Spielen, und innerhalb dieser gibt es zwei Untertypen:

**Abenteuerspiel** - wenn die Spieler aus einem bestimmten Grund zusammengebracht wurden, zum Beispiel um einen Adligen zu retten, ein Kunstwerk zu stehlen, eine Zombiherde zu bekämpfen oder aus einem Gefängnis zu entkommen. Was auch immer der Grund ist, die Handlung ist ziemlich geradlinig und wird vom SL vorgegeben, obwohl es immer Spielraum geben sollte, falls ein Spieler sich etwas ausdenkt, auf das Du nicht vorbereitet bist.

**Sandbox-Spiel** - das ist ein freier, offener Spielstil. Der SL schafft eine Spielwelt mit Geografie, Kulturen, Organisationen, Währung, Sprache und Geschichte, und dann können die Spieler tun, was sie wollen. Vielleicht werden sie ein Geschäft gründen oder Diebe werden. Vielleicht werden sie heiraten oder lernen, wie man ein Pferd reitet. Was auch immer passiert, es liegt bei den Spielern. Der SL ist nur da, um genauer zu klären, was passiert, wenn die Spieler tun, was sie tun möchten. Oft ist es eine gute Idee als SL, eine Reihe von möglichen Handlungssträngen zu erstellen, die für die Spieler interessant sein könnten, und sie zufällig ins Spiel einzubringen, um ihm die Richtung zu geben. Ansonsten driften manche Spieler ziellos dahin. Sandbox-Spiele sind sicherlich schwieriger zu leiten, weil Du dir vieles spontan ausdenken musst, aber sie sind sehr lohnend, da sie sowohl ein Produkt der Eingebungen des SL als auch der Spieler sind.

Innerhalb dieser beiden Stile gibt es zwei Unterstile: One-Shots und Kampagnen.

**One-Shots** sind Abenteuer, die entwickelt

wurden, um in einer oder zwei Spielsitzungen durchgespielt und beendet zu werden.

**Kampagnen** sind Langzeitspiele, die in einigen Fällen Monate oder sogar Jahre dauern können.

One-Shots konzentrieren sich in der Regel weniger auf Handlung und mehr auf Action, während Kampagnen oft einen eher intellektuellen oder politischen Fokus haben. Spieler neigen dazu, in Kampagnen mehr an ihren Charakteren zu hängen, also seien Sie vorsichtig, diese zu töten.

Was uns zu Folgendem bringt ...

**Charaktere töten:** Manchmal musst du es tun. Von Zeit zu Zeit wird ein Spieler etwas außergewöhnlich Dummes tun, sich über deinen Kopf hinweg setzen oder einfach entscheiden, dass es Zeit ist, seinen Charakter zur Ruhe zu legen. Was auch immer der Grund ist, wenn es darum geht, einen Charakter zu töten, erzähle es immer mit Stil und Größe. Zum Beispiel; Welcher dieser beiden Todesfälle ist besser dargestellt?

1. Evil Max ersticht Mary-Sue im Rücken und sie stirbt.

2. Mary-Sue schaut nach unten, um zu sehen, wie sich das Rapier von Evil Max durch ihre Brust bohrt. Mit einem Blick der Verwirrung und einem leisen Wimmern sackt sie zu Boden, während das Leben auf ihren Wangen verblasst.

Nummer zwei richtig? Die Spieler wollen gut aussehen. Wenn sie schon sterben müssen, stelle sicher, dass sie zumindest einen gut erzählten Tod sterben.

**Übermächtige Charaktere:** In vielen Spielen beschwerten sich die Spieler über einen

bestimmten Charakter in der Gruppe, der übermächtig sei. Ich persönlich bin der Meinung, dass es keine übermächtigen Charaktere gibt, nur nicht-kreativen Spielleiter. Versuche, die Schwäche des ach so starken Charakters zu finden und sie auszunutzen. Wenn er ein mächtiger Kämpfer ist, gib ihm ein schweres Rätsel zu lösen, wenn sie ein unaufhaltbarer sozialer Dynamo ist, gib ihr ein moralisches Dilemma, das sie ihr Gesicht in der Öffentlichkeit verlieren lassen könnte. Wenn er ein nahezu unschlagbarer Zauberer ist, gib ihm eine körperliche Herausforderung, bei der Magie keine Hilfe ist. Was auch immer der Fall ist, wenn ein Charakter anscheinend seine Macht missbraucht oder die anderen Spieler damit nervt, zögere nicht, ihn zu Fall zu bringen, solange du es stilvoll und nach den Regeln des Spiels und der Spielwelt tust.

**Eigene Regeln machen:** aufgrund der "Leichte Regeln"-Natur von 2d6 wirst Du oft gefordert über eine bestimmte Situation zu entscheiden. Zum Beispiel gibt es in diesem Buch keine Regeln zum Ertrinken. Vielleicht findest Du, dass der Spieler eine Entschlossenheits-Probe machen sollte. Vielleicht kann er für eine Anzahl von Runden, die seinem Wurfergebnis entsprechen, den Atem anhalten. Oder vielleicht denkst du es wäre angemessener, wenn er in jeder Runde einfach einen Punkt EP-Schaden erleidet. Es ist deine Entscheidung. Denke daran, fair zu sein. Wenn sich alle Spieler am Tisch über eine Entscheidung beschwerten, solltest Du darüber nachdenken, sie zu ändern. Schließlich geht es im Spiel um Spaß.

**Baue deine Welt:** In vielen Fällen macht es Spaß, in einem Universum zu spielen, das nicht dein eigenes ist. Egal, ob es sich um die Tiefen des Weltraums für ein Science-Fiction-Spiel handelt oder um eine magische Fantasy-Welt mit Schwertkampf und

Zauberei - Du solltest "World Building" einfach ausprobieren. Es ist ein unglaublich lohnender und äußerst kreativer Prozess. Es gibt jedoch ein paar Dinge, die du beachten solltest, wenn du deine eigene Spielwelt erstellst:

**Geographie** - Jede gute Welt hat ihre eigene Geographie. Manche Leute mögen es, eine globale Weltkarte zu erstellen und diese "nach innen" in Details auszubauen, während andere es vorziehen, eine Hauptstadt zu entwerfen und von dort aus weiter zu gehen. Du hast die Wahl, aber es gibt eine Menge Ressourcen online und in Büchern für Ideen und Hilfe bei der Erstellung von Karten.

**Kultur** - Gibt es verschiedene intelligente Spezies auf deiner Welt? Einige Welten sind voll von Orks, Goblins oder seltsamen Geistern. Andere könnten Aliens oder Automaten enthalten. Es ist deine Entscheidung, aber es ist generell gut, den Spielern eine gewisse Vielfalt bei der Auswahl ihrer Spezies zu geben. Wenn Du ein realistisches Spiel spielst, möchtest Du vielleicht verschiedene Gesellschaften als Rassen behandeln, um die verschiedenen Bräuche und Traditionen in verschiedenen Kulturen darzustellen. Viele Spielwelten beinhalten auch Rassismus zwischen einer oder mehreren Rassen oder Kulturen. Dies kann eine große Rolle in der Handlung spielen.

**Geschichte** - Deine Spielwelt sollte ein wenig Geschichte haben, wenn du eine langfristige Kampagne planst. Große Ereignisse wie Kriege, Handelsabkommen, Naturkatastrophen und politische Verschiebungen sind normalerweise ein guter Anfang.

**Sprache** - Die meiste Zeit spielt Sprache eine wichtige Rolle im Spiel. Manche Charaktere könnten sogar als Übersetzer

arbeiten. Sprache kann auch eine sehr frustrierende Barriere für Charaktere darstellen. Denn egal wie mächtig ein Kämpfer ist, eine Sprachbarriere wird für ihn oft eine Herausforderung sein. Und mit der Sprache kommt natürlich auch Schreiben und Lesen ins Spiel. Wie viele Menschen in deiner Welt können lesen und schreiben? Diese kleinen Details können entscheidend sein.

**Geld** - Gibt es eine einheitliche Währung? Mehrere Währungen? Oder tauschen die Menschen in deiner Welt? Geld ist wichtig für die Ausrüstung der Charaktere, wie Gegenstände, Unterkunft, Essen und Dienstleistungen, und kann oft eine gute Motivation für eine Handlung sein.

**Magie in deiner Spielwelt:** Wenn du Magie einbaust, gibt es ein paar Dinge, die du tun solltest, damit die Dinge nicht außer Kontrolle geraten.

Mächtige Zaubersprüche sollten immer mit Kosten verbunden sein, egal ob es sich um ein langes Ritual, teure Verbrauchsgüter oder sogar die Notwendigkeit von mehr als einem Zauberdnden handelt. Es ist auch eine gute Idee, Dinge einzubauen, die Magie einschränken oder verhindern (sowie Dinge, die sie verstärken). Dies gibt dir als SL eine gute Kontrolle über die Geschehnisse, falls einer deiner Spieler versuchen sollte, einen Zauberspruch zu missbrauchen. Auch wenn das nicht der beste Weg ist, ein Spiel zu spielen, kann es dir Zeit verschaffen, bis du einen besseren Weg gefunden hast, die Situation zu lösen.

Bestimmte Zauber, die unklarer sind als andere, erfordern eine sorgfältige Formulierung der Zaubereschreibung, um Missbrauch zu verhindern. Zauber, auf die du achten solltest, sind Illusionszauber oder

-solche, mit denen der Spieler Dinge erschaffen oder umwandeln kann.  
Es gibt viele andere Dinge zu beachten, wenn Du eine Spielwelt aufbauen willst, aber dies sollte genug sein, um zu beginnen.

**Quellen zur Inspiration:** Hier sind einige großartige Autoren, die Du dir vielleicht ansehen möchtest:

J. R. R. Tolkien - Beschreibung, Theologie

Frank Herbert - Politik, menschliche Interaktion

Terry Pratchett - Humor, Fantasie, Kultur

Warren Ellis - Technologie, Politik

H. P. Lovecraft - Horror, Spannung

Mike Carey - Philosophie, Theologie, Moral

Kim Stanley Robinson - Hard Sci-fi

George R. R. Martin - Politik, Krieg, Kultur

Lloyd Alexander - Geschichten erzählen

William Golding - Überleben, menschliche Natur

Außerdem gibt es seit dem Schreiben dieses Textes einige großartige Foren, die dir beim Entwickeln, Ausführen und Spielen helfen:

RPG-net

Giant in the Playground Forums

[www.reddit.com/r/rpg](http://www.reddit.com/r/rpg)

[www.reddit.com/r/tabletopgamedesign](http://www.reddit.com/r/tabletopgamedesign)

[www.reddit.com/r/worldbuilding](http://www.reddit.com/r/worldbuilding)

[www.reddit.com/r/2d6](http://www.reddit.com/r/2d6)

und natürlich:

<http://2d6game.wordpress.com>

**VIEL GLÜCK!**

# Credits!

## **Big Cheese**

Josh Gager

## **Slightly Smaller Cheeses**

Mark Ishman

Micah Brandt

Ismaa Viqar

Josh Brandt

## **Individually Wrapped Slices of Cheese**

Joe Busch

Chris Carlino

David Evans

Dave Gager

Linda Gager

Steve Kondrk

Brian Mason

Bryan W. Schuder

Drew Whit

## **Milk That's Been Left in the Fridge for Entirely Too Long and is a Bit Lumpy**

SheepInDisguise

Slashrunner

Vonwalt

Razoroftruth

OrchestraHc

Misaat

JumpJax

Cypherwulf

Michael Mocerri

guyev

And all the gamers at giant in the playground forums, rpgnet, and the reddit r/rpg, r/worldbuilding, r/tabletopgamedesign, and r/2d6 boards! Thanks!