

EMUSYS



Rechtliche Hinweise

EMUsys © Sven Lotz

EMUsys darf für private oder nicht-kommerzielle Zwecke beliebig genutzt und vervielfältigt werden, sofern der Inhalt dieses Dokuments nicht verändert wird. Eine kommerzielle Nutzung ist ausgeschlossen.

Weitere Informationen und regelmäßige Updates zu EMUsys gibt es unter http://www.sven_lotz.de. Bei Fragen und Kommentaren zu diesem oder anderen EMUsys Veröffentlichungen ist der Autor per eMail unter sven_lotz@yahoo.de oder per ICQ unter #326624629 zu erreichen.

INHALT

INHALT	3	TOKENS.....	19
GRUNDLAGEN	4	Tokens aktivieren.....	20
EINLEITUNG.....	4	OPTIONALE REGELN	21
WAS IST ROLLENSPIEL?.....	4	INITIATIVE.....	21
EMUSYS KURZ UND KNAPP.....	5	Initiativeprobe.....	21
DER AUTOR.....	6	Handlungen.....	21
Danksagung.....	6	Überraschung und Hinterhalte.....	21
CHARAKTERE	7	DRAMATISCHES KAMPFSYSTEM.....	21
BESCHREIBUNG.....	7	KLEINE TIPPS	22
Ein Beispiel.....	7	ALLGEMEINES.....	22
CHARAKTERWERTE.....	8	CHARAKTERE.....	22
Attribute.....	8	ESSEN & TRINKEN.....	22
Attributswerte.....	8	KAMPAGNENWELTEN	23
Attribute bei der Charaktererschaffung.....	8	CYBERPUNK.....	23
Widerstände.....	9	Mensch & Maschine.....	23
Charakterstufe.....	9	Typische Charaktere.....	23
Aktionspunkte.....	9	Genrecharakter: Netrunner.....	23
TOKENS.....	9	Kampagnenideen.....	24
Kenntnisse.....	9	Varianten.....	24
Aussehen.....	10	ENDZEIT.....	24
Persönlichkeit.....	10	Mutation.....	24
Hintergrund.....	10	Typische Charaktere.....	24
Ausrüstung.....	10	Genrecharakter: Müllsammler.....	24
Beziehungen.....	10	Kampagnenideen.....	24
Stärken & Schwächen.....	11	Varianten.....	25
Sonstige Tokens.....	11	FANTASY.....	25
Tokens im Spiel.....	11	Magie.....	25
Tokens bei der Charaktererschaffung.....	11	Fantasyrassen.....	25
Tokens im Spiel.....	11	Typische Charaktere.....	25
BEISPIELCHARAKTERE.....	11	Kampagnenideen.....	25
Cet der Bibliothekar.....	11	Varianten.....	26
ARCHETYPEN.....	13	HONGKONG CINEMA.....	26
Abenteurer.....	13	Typische Charaktere.....	26
Adeliger.....	13	Genrecharakter: Kungfu-Meister.....	26
Arzt.....	13	Kampagnenideen.....	26
Dieb.....	14	HORROR.....	26
Elf.....	14	Typische Charaktere.....	26
Händler.....	14	Kampagnenideen.....	26
Magier.....	14	MANTEL & DEGEN.....	26
Polizist.....	14	Piraten.....	26
Prediger.....	14	Duelle.....	26
Reporter.....	15	Typische Charaktere.....	26
Ritter.....	15	Genrecharakter: Maskierter Rächer.....	26
Schausteller.....	15	Kampagnenideen.....	26
Söldner.....	15	SCIENCE FICTION.....	26
Spion.....	15	Typische Charaktere.....	26
Steppenreiter.....	15	Kampagnenideen.....	26
Techniker.....	15	WESTERN.....	26
Wissenschaftler.....	16	Typische Charaktere.....	26
Zwerg.....	16	Genrecharakter: Einsamer Cowboy.....	26
WEITERENTWICKLUNG.....	16	Kampagnenideen.....	26
Vergabe von Entwicklungspunkten (EPs).....	16	POWERLEVEL.....	26
ZWEIFELSFÄLLE	17	FÜR DEN SPIELLEITER	28
WÜRFEL.....	17	AKTIONSPUNKTE.....	28
DIE PROBE.....	17	Spezialeffekte.....	28
Schwierigkeit.....	17	Regenerieren von Aktionspunkten.....	29
Mindestwurf.....	18	TIPPS NUR FÜR DEN SPIELLEITER.....	29
Situationsbedingte Modifikatoren.....	18	PROBLEME UND IHRE LÖSUNG.....	29
Besonderer Erfolg.....	18	Problemspieler.....	29
VERGLEICHE ZWISCHEN CHARAKTEREN.....	18	ANHANG	31
Offene Würfe.....	19	TOKENLISTE.....	31
ANGRIFFE.....	19	GLOSSAR.....	34
Körperliche Angriffe.....	19	INDEX.....	35
Mentale Angriffe.....	19		
Soziale Angriffe.....	19		

GRUNDLAGEN

EINLEITUNG

Willkommen zum EMUsys Grundregelwerk! Dieses Regelwerk enthält nicht nur alles, was man benötigt, um einen Charakter zu erschaffen und zu spielen, sondern auch um eine Spielrunde mit EMUsys zu leiten.

EMUsys begann Mitte 2003 als Methode Charakterwerte festzuhalten, da mir ein solches für meine Abenteuer fehlte. Im Laufe der Zeit kamen aber noch weitere Regeln hinzu, zur Lösung von Zweifelsfällen, zur Abwicklung von Angriffen und vieles mehr. So wuchs EMUsys mit der Zeit zu einem vollwertigen Regelsystem heran.

EMUsys zieht seine Inspirationen aus einer Vielzahl anderer Systeme, sowohl kommerzieller als auch freierhältlicher, und ist faktisch eine Weiterentwicklung meiner früheren Rollenspielsysteme.

EMUsys wurde nach zwei Kriterien entwickelt: Einfachheit und Vielseitigkeit. Daher besitzt EMUsys nur wenige Charakterwerte und einfache Regeln, aber dennoch ist es mit EMUsys möglich jeden Charakter stimmig zu emulieren, egal in welchem Genre oder vor welchem Hintergrund.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Wenn du ein Rollenspielanfänger bist, dann fragst du dich sicher, was ein Rollenspiel überhaupt ist. Das möchte ich hier kurz erklären.

Charaktere

Ein Rollenspiel (kurz RSP oder RPG) ist ein Gesellschaftsspiel, in dem man gemeinsam eine interaktive Geschichte entwickelt. Jeder Spieler, außer einem, der der Spielleiter (s. unten) ist, kontrollieren die Handlungen eines fiktiven Charakters. Diese Charaktere werden ***Spielercharaktere*** oder einfach ***SCs*** genannt.

Ein Spieler, der ***Spielleiter*** oder ***SL*** genannt wird, übernimmt eine Rolle, die mit der

eines Regisseur in einem Film gleichzusetzen ist. Der Spielleiter erstellt die Bühne für das Spiel. So denkt er sich eine Handlung aus und erstellt Schauplätze. Außerdem ist er auch dafür verantwortlich die Spielwelt mit Feinden, Verbündeten und Statisten zu beleben. Diese Charaktere werden ***Nichtspielercharaktere*** oder ***NSCs*** genannt. Während des Spiels ist die Hauptaufgabe des SLs in die Rolle jedes NSCs zu schlüpfen, mit denen die Spieler zu tun haben. Zu guter letzt ist der SL aber auch dafür verantwortlich den Fortschritt des Spiels zu lenken und Schiedsrichter über Aktionen im Spiel zu sein.

Grundregeln des Spiels

Anders als in Fernsehserien, Filmen oder Büchern werden die Ereignisse und die Handlungen der Charaktere nicht vollständig durch den Spielleiter bestimmt. Stattdessen bestimmt jeder Spieler über die Handlungen seines Charakters. Damit helfen sie durch ihre Rollen die Geschichte mitzugestalten. Dies bedeutet natürlich nicht, dass die Handlungen der Charaktere rein zufällig sind. Wie die Charaktere in einem gutem Roman, haben auch Rollenspielcharaktere eine Persönlichkeit, die ihr Verhalten beeinflusst.

Spiele haben Regeln und auch Rollenspiele sind keine Ausnahme. Die Fähigkeiten eines Charakters werden durch verschiedene Werte definiert. Würfel werden genutzt, um ein Zufallselement in das Spiel einzubringen. Beides hilft dem Spielleiter bei der Entscheidung über den Ausgang einer Handlung.

Die wohl wichtigste Grundregel für das Spielen von Rollenspiel ist aber, dass Zusammenarbeit gefordert ist. Denn selbst, wenn die *Charaktere* verfeindet sind, so sollten alle Spieler und auch der Spielleiter immer bedenken, dass man sich trifft, um *gemeinsam* Spaß zu haben. Darum sollte man nicht immer darauf bestehen recht zu behalten und lieber auch einmal nachgeben,

wenn z.B. eine Regel oder eine Situation unklar ist.

Was brauchst du?

Zum Spielen benötigst du erst einmal mindestens 2 Mitspieler. Einer von euch wird der Spielleiter sein, während die anderen Spieler sind. Man verabredet eine Zeit und einen Ort und dann kann es auch schon fast losgehen! Natürlich sollte der Spielleiter vorher Zeit haben, sich eine Geschichte auszudenken.

Zum Spielen benötigt ihr außerdem Bleistifte, Schmierpapier und Würfel. Jeder Spieler sollte 4-5 Würfel haben. Welche Sorte ihr benutzt ist egal, ich empfehle aber 6-seitige Würfel (W6).¹

Einteilung des Spiels

Jedesmal wenn man sich zum Spielen trifft, nennt man dies eine **Sitzung**. Man sollte sich für so eine Sitzung einige Stunden Zeit nehmen und sich möglichst einen ruhigen, gemütlichen Ort suchen. Nur wenn es alle bequem haben, kann richtig Stimmung aufkommen. Man sollte sich auch früh genug Gedanken über Essen machen, denn mit hungrigem Magen spielt es sich schlecht.

Ein **Szenario** (auch *Abenteuer* oder *Mission* genannt) entspricht einer Folge in einer Fernsehserie. Während des Szenarios wird die Handlung entfaltet und vielleicht auch einige *Nebenhandlungen* angeschnitten. Sicherlich werden sich auch die Charaktere etwas weiterentwickeln, aber große Änderungen sind unwahrscheinlich. Ein Szenario wird über so viele Sitzungen gespielt, wie man benötigt um es zu beenden, meist über 1 bis 3.

Die **Kampagne** ist eine Serie von Szenarien mit den gleichen Charakteren, die zusammen einen größeren Handlungsstrang erleben. Damit ist sie so etwas wie die Staffel einer

Fernsehserie. Die Hauptcharaktere entwickeln sich und oft bauen sich starke Beziehungen untereinander und zu NSCs auf. Auch Nebenhandlungen haben genug Platz in einer Kampagne.

Spezialbegriffe

Rollenspiele benutzen viele Spezialbegriffe. Die Begriffe, die EMUSys verwendet, werden alle in den Regeln erklärt. Um es aber leichter zu machen, werden sie auch noch einmal in dem Glossar am Ende des Buches aufgeführt.

EMUSYS KURZ UND KNAPP

Charaktere

Neben einer Beschreibung definieren sich *Charaktere* in EMUSys durch zwei Arten von Werten. Einerseits über **Charakterwerte** (*Attribute* und *Widerstände*) und andererseits durch **Tokens**.

Attribute sind Werte, die die relative Stärke eines *Charakters* in einem bestimmten Fähigkeitengebiet wiedergeben. Für das Erwerben der *Attribute* steht ein festes *Punktekonto* zur Verfügung, das vom Spielleiter je nach den Bedürfnissen der Kampagne festgelegt wird. Mehr zu Attributen erfährst du auf *Seite 8*.

Widerstände sind Werte, die wiedergeben, wie leicht der *Charakter* Angriffen oder Beeinflussungen widerstehen kann. Die *Widerstände* werden aus den *Attributen* errechnet. Mehr zu den *Widerständen* kannst du auf *Seite 9* nachlesen.

Die **Tokens** dagegen stellen alle Besonderheiten des *Charakters* dar, wie sein *Aussehen*, seine *Persönlichkeit* oder seine besonderen *Kenntnisse*, aber auch seinen *Hintergrund* und seine *Ausrüstung*. Sie werden frei nach der Vorstellung vom Charakter gewählt. Damit kann jeder Spieler seine Idee von seinem Charakter umsetzen. Es ist möglich alle Aspekte einer Persönlichkeit zu erfassen und wirklich jeden Charakter zu erschaffen. Näheres zu *Tokens* gibt es auf *Seite 9*.

¹ Es gibt noch andere Würfel, als die 6-seitigen, die ihr vom Monopoly kennt. Um Verwechslungen zu verhindern, werden Würfel nach ihrer Sorte benannt. W6 heißt ein 6-seitiger Würfel, W20 ist ein 20-seitiger Würfel. Solche besonderen Würfel sind in speziellen Rollenspielgeschäften erhältlich, aber auch viele Spielwarengeschäften führen sie mittlerweile.

Proben

Proben werden in EMUsys immer mit mehreren Würfeln abgelegt, wobei die Anzahl der Würfel vor allem von den *Attributen* abhängt. Jeder Würfel wird gegen einen festen Wert (dem *Mindestwurf*) gewürfelt und einzeln als *Erfolg* oder Misserfolg gewertet. Man benötigt eine bestimmte *Anzahl* von Erfolgen, um eine Probe zu bestehen. Wie Proben genau funktionieren kannst du ab *Seite 17* lesen.

DER AUTOR

Sven Lotz, 25, residiert in Leipzig, wo er sein Leben mit seiner Freundin genießt. Rollenspiele spielt er seit 1992. Momentan verbringt er aber mehr Zeit mit Spieldesign als mit "echtem" Spielen. Zu seinen Lieblingssystemen zählt Legends of the Five Rings und Blue Planet, er ist aber auch selten einer Runde D&D abgeneigt. Neben dem Rollenspiel liegen seine Interessen bei diversen Internetforen (besonders aktiv ist er in www.grofafo.org), alten SNES und PC Spielen, pixel art und Fremdsprachen. Mehr über den Autor, aber auch alle Neuigkeiten zu EMUsys erfährst du auf www.sven-lotz.de.

DANKSAGUNG

Danke gilt allen, die direkt oder indirekt an der Entwicklung dieses Rollenspiels beteiligt waren. Besonderen Dank an meine Freundin, die mein Hobby akzeptiert und meine Ambitionen immer wieder mit einem Lächeln unterstützt. Außerdem gilt mein besonderer Dank allen die mir mit den *Kleinen Tipps* geholfen haben, genauer gesagt 1of3@aera, Cyberdance, Leonie, Wawoozle und Zu'Me.

CHARAKTERE

Charaktere in EMUsys werden durch drei Faktoren beschrieben: einer **Beschreibung**, den **Charakterwerten** und den **Tokens**.

Die **Beschreibung** umfasst das Aussehen, den Hintergrund und die Persönlichkeit des Charakters. Sie soll ein Bild des Charakters wiedergeben.

Charakterwerte sind Attribute und Widerstandswerte, wie man sie aus anderen Rollenspielen kennt. Sie definieren die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters.

Tokens dagegen sind eine Mischung aus Vor- bzw. Nachteilen und Fertigkeiten. Sie stellen alle Besonderheiten des Charakters, wie Interessen, Beziehungen zu anderen Charakteren, spezielle Kenntnisse, Persönlichkeitsmerkmale oder auch den Hintergrund, dar. Daher ist es durchaus denkbar, dass zwei Charaktere die gleichen Werte besitzen, aber sicherlich nicht die gleichen Tokens.

BESCHREIBUNG

Zu jedem Charakter gehört eine Beschreibung. Je ausführlicher diese Beschreibung, desto besser, doch sollte sie natürlich auch aussagekräftig sein, und nicht aus leeren Phrasen bestehen. Als Ansatz hier eine Vielzahl von Punkten, die man beim Ausdenken seines Charakters beachten sollte.

Alter, Ängste, Ausbildung, Aussehen, Beruf, Besondere Merkmale, Dinge auf die der Charakter stolz ist, Familie des Charakters, Freunde, Geheimnisse, Geschlecht, Herkunft, Kindheit, Kleidung, Lebensstil, Moralische Vorstellungen, Motivation, Name und Spitzname, Persönliche Ziele, Politische Überzeugungen, Religiöse Überzeugungen, Rivalen, Schlechte Eigenschaften, Stärken, Träume, Verhältnis des Charakters zu seiner Familie (seinen Freunden, seinem Land, seinem Berufsstand, Menschen im Allgemeinen etc.), Werdegang, Wünsche

EIN BESPIEL

Eine solche Charakterbeschreibung² kann in etwa so aussehen:

Priss verlor ihre Eltern beim Zweiten Kanto Erdbeben als sie gerade 12 war. Ihre restliche Kindheit hat sie in einem bedrückenden Waisenhaus, bis sie sich mit 17 einer Motorradgang anschloss und Gelegenheits Sängerin wurde. Obwohl sie das Schicksal auf ihrem Motorrad herausforderte und in kleinen Clubs wie dem Hot Legs und dem The Night's City Road auftrat, verlangte ihr Herz nach mehr. Der Anführer ihrer Motorradgang eroberte Priss' ruheloses Herz, aber es war nicht für immer bestimmt. Da er Dinge erfahren hatte, die er besser nie wissen sollte, wurde er ermordet, und, aufgrund mytheriöser Umstände, erklärte die AD Police seinen Tod als Unfall. Seitdem hegt Priss einen Groll gegen die ADP. Mit der Waffe in der Hand wollte sie die Mörder jagen und zur Strecke bringen, aber bevor sie ihre Rache genießen konnte, bot ihr Sylia

mehr an. Mit ihrer brennenden Seele Sylia anvertraut, ist Priss nun ein Mitglied der Knights Sabers, während sie hauptberuflich als Leadsängerin der The Replicants singt. Sie lebt in einem alten Wohnwagen, den sie auf einem Schrottplatz geparkt hat und versucht momentan vor einer möglichen Beziehung mit Leon von der ADP zu flüchten.

Priss ist eine Rebellin und Draufgänger, aber ihre selbstzerstörerische Persönlichkeit wird von einem starken Willen im Zaum gehalten. Sie schwankend zwischen lockerem und feindlichem Verhalten und lässt normalerweise niemanden an sich heran. Zu ihren vielen Eigenarten zählt ihr unglaublicher Appetit, ihre Abneigung gegen Hausarbeit und ihre Besessenheit von Motorrädern.

Wegen ihrem verrückten Fahrstil verbraucht sie im Jahr bestimmt 2 Motorräder. Priss ist talentiert im Kampf und hat eine unglaubliche Ausdauer. Da sie ein Kind der Strasse ist, kämpft sie mit jedem dreckigen Trick.

² Der beschriebene Charakter ist Priss aus der Animeserie Bubblegum Crisis

CHARAKTERWERTE

EMUsys unterscheidet nach Attributen und Widerständen. Daneben gibt es noch einige Nebenattribute. Die **Charakterstufe**, die **Aktionspunkte** und die **Lebenspunkte**.

ATTRIBUTE

EMUsys verwendet Attribute um die Leistungsfähigkeit eines Charakters in einem bestimmten Bereich darzustellen. Diese Bereiche sind bewusst weit gefasst, um es nicht zu unübersichtlich zu gestalten.

Die Attribute haben in der Regel einen Wert zwischen 1 und 5.

Aura

Aura beschreibt die sozialen Fähigkeiten eines Charakters. Es ist die Fähigkeit charismatisch auf andere zu wirken und so eine bestimmte, emotionale Reaktion hervorzurufen.

Charaktere mit hohem Aura-Wert hinterlassen leicht einen positiven Eindruck und wissen zu begeistern.

Geist

Geist repräsentiert Intuition, Scharfsinn, Auffassungsgabe und Erfahrung eines Charakters und ist damit ein zentrales Attribut für viele Charaktere.

Charaktere mit hohem Geist-Wert sind scharfsinnige und oft kritische Denker, die schwer hinter das Licht zu führen sind.

Körper

Körper steht für die körperlichen Aspekte des Charakters. Es ist eine Kombination aus Kraft, Ausdauer und Geschicklichkeit eines Charakters.

Charaktere mit hohem Körper-Wert sind durchtrainierte Athleten, die mit Leichtigkeit große Anstrengungen über sich ergehen lassen.

Technik

Technik beschreibt sowohl die technischen und kreativen Fähigkeiten eines Charakters, als auch Geschick und Bedacht beim Einsatz von Gegenständen aller Art.

Charaktere mit hohem Technik-Wert sind skurrile Persönlichkeiten, die ein intuitives Verständnis für Geräte haben.

Wille

Wille repräsentiert die Willenskraft und Charakterstärke eines Charakters.

Charaktere mit hohem Wille-Werte haben gefestigte Charaktere und ein starkes Ego.

Wissen

Wissen dient als Maß für das Faktenwissen und die Fähigkeit sich an Dinge zu erinnern.

Charaktere mit hohem Wissen-Wert haben eine breite Allgemeinbildung und detailliertes Spezialwissen.

ATTRIBUTSWERTE

Die Stufen der Attribute entsprechen in etwa folgendem Können.

Wert	Können	Typisch für
1	Gering	Kinder, Kranke, Alte
2	Durchschnittlich	Durchschnittsbürger
3	Überdurchschnittlich	Abenteurer, Experten
4	Talentiert	Spezialisten
5	Außergewöhnlich	Weltklasseathleten, Nobelpreisträger
6	Überragend	Legenden wie Einstein; Helden wie Legolas
7+	Übermenschlich	Superhelden, Götter, mächtige Monster

ATTRIBUTE BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

Viele Punkte bei der Charaktererschaffung für die Attribute zur Verfügung stehen, hängt vom Spielstil der Kampagne ab. Je fantastischer die Kampagne wird, desto mehr Punkte sollte die Spieler für ihre Charaktere bekommen.

Auch einen Einfluss hat, wie mächtig die SCs im Verhältnis zu den anderen Charakteren der Kampagne sind. Wenn die SCs Helden sind, werden sie sicherlich mehr

Punkte besitzen, als wenn sie einfache Bürger sind.

Folgende Tabelle soll als Richtlinie für die Anzahl der Attributspunkte dienen.

Spielstil	Punkte
Realistisch	10
Heroisch	25
Cinematisch	45
Superhelden	70

Die Kosten für die Attribute sind der folgenden Tabelle zu entnehmen. Bleiben bei der Erschaffung Punkte übrig, so erhält der Charakter stattdessen 2 EP pro Punkt.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7+
Kosten	0	1	3	6	10	15	Je +10

WIDERSTÄNDE

Widerstände werden immer dann herangezogen, wenn ein Charakter etwas gegen einen anderen unternimmt. Sie haben meist einen Wert zwischen 1 und 3.

Körperlicher Widerstand

Der Körperlicher Widerstand (K:W) wird gegen Verletzung, Vergiftungen und Krankheiten angewandt.

Er errechnet sich aus **(Körper+Wille):3**.

Mentaler Widerstand

Der Mentale Widerstand (M:W) wird gegen Täuschungsversuche, Illusionen und Verzauberungen genutzt.

Er hat den Wert **(Geist+Wille):3**.

Sozialer Widerstand

Der Soziale Widerstand (S:W) letztendlich wird gegen alle Versuche herangezogen eine emotionale Reaktion bei einem Charakter zu erzielen, also gegen Überredungs-, Einschüchterungsversuche u.ä.

Er hat den Wert **(Aura+Wille):3**.

Brüche Runden

Wann immer in EMUsys gerundet werden muss, wird das Ergebnis immer abgerundet.

CHARAKTERSTUFE

Die Charakterstufe ermittelt sich als der Durchschnitt alle Attribute des Charakters. Sie stellt ein Maß für das Können des Charakters dar und ist z.B. für die Berechnung der AP wichtig.

Bsp.: Cet hat insgesamt 18 Attributspunkte, geteilt durch 6 ergibt das eine Charakterstufe von 3.

Die einzelnen Charakterstufen haben in etwa folgende Bedeutung:

Charakterstufe	Bedeutung
1	Hilfebedürftig
2	Erwachsen
3	Trainiert
4	Heroisch
5+	Legendär

AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte (AP) werden für viele spezielle Aktionen genutzt, so für das Aktivieren mancher Tokens. Es ist aber auch möglich cinematics, wie coole Moves, mit ihnen darzustellen oder den Spielern Einfluss auf die Realität des Spiels zu geben (Schicksalspunkte, Erzählfokus...). (s. auch Seite 28)

Die AP sind gleich dem **Powerlevel mal der Charakterstufe**. Näheres zum Powerlevel kann man auf Seite 26 nachlesen.

TOKENS

Nachdem wir uns den Charakterwerten gewidmet haben, wollen wir nun näher auf die **Tokens** eingehen. Token ist ein Sammelbegriff für alle Besonderheiten eines Charakters. Damit sind sie die Wiedergabe der Charakterbeschreibung in Werten.

Alle in diesem Buch aufgeführten Tokens und noch mehr sind im Anhang auf Seite 31 erklärt.

KENNTNISSE

Kenntnistokens beschreiben das Können oder Unvermögen eines Charakters bestimmten Bereichen. So könnte ein

Charakter ein begeisterter Schachspieler sein (Schach 1), Mathematik schon seit der Schule hassen (Mathematische Schwäche 1) oder ein Experte für Okkultes sein (Okkultismus 2).

Mit *Kenntnistokens* werden auch besondere Fähigkeiten eines Charakters erfasst, wie z.B. Magie.

AUSSEHEN

Aussehenstoken beschreiben Besonderheiten im Aussehen und Auftreten des Charakters. Das kann z.B. sein physisches Aussehen, seine Art zu sprechen, seine Art sich zu bewegen oder seine Kleidung sein.

PERSÖNLICHKEIT

Persönlichkeitstoken stellen besondere Charaktermerkmale eines Charakters dar und spiegeln somit seine Persönlichkeit wider. Ein Charakter könnte ein Großmaul (Angeber 1), eine liebevolle Mutter (liebevoll 1) oder ein notorischer Lügner (Schwindler 2) sein.

HINTERGRUND

Hintergrundstoken erhält ein Charakter für seinen Hintergrund (z.B. Bauernsohn 1) oder wenn er an wichtigen Ereignissen teil hat (z.B. Verteidiger von Caraduc 1).

Stufen

Die Stufe des Hintergrundstoken hängt von der Bedeutung des Ereignis für das Spiel ab. Je wichtiger es ist, desto höher sollte die Stufe sein. Daher sollte Stufe 2 nur für Tokens vergeben werden, die mehrere Charaktere (egal ob SCs oder NSCs) im Spiel betrifft, während Stufe 3 nur für weltverändernde Ereignisse vergeben werden sollte.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungstoken beschreibt die wichtige Ausrüstung des Charakters, also alle seine Hilfsmittel oder Gegenstände mit Relevanz für den Hintergrund oder die Story.

Grundsätzlich sollte man nur Gegenstände als Token festhalten, der auch wichtig für den Charakter ist. Die 10 Paar Socken des

Charakters interessieren wohl niemanden, aber sicherlich sein Zauberbuch, sein Laptop, sein Abfangjäger, sein Langschwert, seine Geheimpapiere oder seine Rüstung.

Stufen

Mit Stufen sollte man umsichtig umgehen. Viele Gegenstände sind nicht wichtig für das Spiel oder nicht wichtig genug, um eine hohe Stufe zu erhalten. Fast jeder Gegenstand sollte Stufe 1 haben, besondere Gegenstände sollten Stufe 2 haben und nur wirklich sehr außergewöhnliche Gegenstände sollten Stufe 3 haben. Solche Gegenstände sind meist mächtige Artefakte und werden sicherlich eine zentrale Rolle im Spiel haben!

Komplexe Gegenstände

Manche Gegenstände können sehr komplex sein, weil sie besondere Eigenschaften haben. Z.B. ist ein Flammenschwert nicht nur ein Schwert, sondern es kann durch seine Berührung auch andere Gegenstände entzünden.

Solche Gegenstände sollte als *Komplexe Gegenstände* oder kurz *Komplex* erstellt werden.

Ihr grundlegende Stufe gibt den allgemeinen Effekt an (beim Flammenschwert das Schwert). Alle weiteren besonderen Effekte werden als separate Tokens festgehalten.

So würde das Flammenschwert einen Token *Brennend* erhalten, der immer aktiviert würde, wenn die Eigenschaft einen Effekt auf das Spielgeschehen hätte.

BEZIEHUNGEN

Beziehungstoken beschreiben das zwischenmenschliche Verhältnis von Charakteren. Dies reicht von Purem Hass bis zu Liebe. Für viele NSCs, die die SCs kennen lernen, wird solch ein Token angelegt. Natürlich besitzen aber auch NSCs oder SCs untereinander Beziehungstoken.

Stufe

Je intensiver die Beziehung ist, desto höher sollte die Stufe des Tokens sein. Ein Token *Freundschaft* mit Stufe 2 würde bereits eine

sehr gute Freundschaft darstellen, während Stufe 3 nur für lebenslange Freundschaften vergeben würde.

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Diese Tokens beschreiben alle besonderen Stärken und Schwächen eines Charakters, die nicht durch andere Tokens erfasst werden können. Dazu gehören z.B. besondere Eigenschaften (z.B. Ideenreich) oder körperliche Nachteile (z.B. Kurzsichtig).

SONSTIGE TOKENS

Sonstige Tokens repräsentiert alles andere, was als Token erfasst wird, wie z.B. Verletzungen. Solche Tokens sind oft nur *temporär*.

TOKENS IM SPIEL

Tokens haben Werte, die zwischen 1 und 3 liegen. Wann immer ein Token zur Anwendung kommt, wird dieser Wert zum Würfelpool oder Widerstand des Charakters hinzuaddiert oder von diesem abgezogen, je nachdem, ob sich der Token *positiv* oder *negativ* auswirkt. Dabei kann es durchaus sein, dass der gleiche Token in unterschiedlichen Situationen unterschiedlich verhält.

Bsp.: Cet besitzt den Kenntnistoken Bibliothekar 1. Als er einmal mit einem Gelehrten ins Gespräch kommt, rechnet der SL diesen Token positiv an. Daher erhält Cet +1W für eine geforderte Probe auf Aura.

Bsp.: In einer anderen Situation muss Cet mit einem Trupp rauer Söldner verhandeln. Leider tun sich diese mehr als schwer, einen Büchermurm, wie Cet, ernst zu nehmen. Daher wirkt sich sein Kenntnistoken Bibliothekar 1 hier negativ und er erhält -1W für eine spätere Probe auf Aura.

Genauerer zu Tokens kann man im Kapitel Zweifelsfälle (s. Seite 19) nachlesen.

TOKENS BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

Tokens können auf einer von zwei Weisen erworben werden:

Templatemethode

Die Templatemethode kann benutzt werden, wenn für das Setting *Templates* vorbereitet wurden. Templates sind vorgefertigte Tokenpakete, wie z.B. eine Beruf. Der Spieler sucht sich einfach die passenden Templates für seinen Charakter aus und darf darüber hinaus noch einige Änderungen vornehmen.

Beschreibungsmethode

Tokens werden von der Beschreibung des Charakters abgeleitet. Dabei steht dem Spieler zunächst frei sich seine Tokens auszusuchen und ihnen einen Wert zuteilen, allerdings sollte sehr breit gewählte Tokens selten einen Wert höher als 1 haben. Auf jedem Fall steht es dem Spielleiter frei, die Wahl der Tokens zu bearbeiten.

TOKENS IM SPIEL

Tokens behalten auch im Spiel ihre Besonderheit, dass sie recht frei gewählt werden können.

Natürlich sollte ein Charakter nicht ohne irgendeinen triftigen Grund einen Token erhalten. Aber abseits von dieser Grundbedingung steht es dem Spielleiter und auch den Spielern frei den Charakteren immer wieder neue Tokens anzulegen, die Stufen alter Tokens zu erhöhen und zu senken oder mehrere alte Tokens zu einem neuen zusammenzufassen.

Auf diese Weise ist immer gewährleistet, dass sich die Charakterentwicklung auch immer in nachvollziehbaren Spielwerten wiederfinden.

BEISPIELCHARAKTERE

CET DER BIBLIOTHEKAR

Als Beispiel für eine Charaktererschaffung wollen wir hier nun einmal *Cet den Bibliothekar* erschaffen.

Beschreibung

Nachdem wir eine, recht grobe, Vorstellung von Cet haben, wird es Zeit eine *Beschreibung* zu schreiben:

Cet stammt aus der Stadt Cywennwyn, wo er seit einigen Jahren mit seiner Assistentin Mary-Jane mehr oder weniger erfolgreich eine kleine Bibliothek betreibt. Cet ist ein Träumer und als solcher schwebt sein Kopf oft in abenteuerlichen Fantasien voller Gefahren und zu rettender Prinzessinnen. Sein größter Wunsch ist es einmal die Welt zu bereisen und als Held bekannt zu werden – ja, vielleicht sogar eines Tages einen Romanschreiber zu einem neuen Roman zu inspirieren! Da er dieses Verlangen irgendwann nicht mehr ignorieren kann, macht er sich auf den Weg in die unbekanntere Fremde.

Cet ist eine sehr durchschnittliche Person. Er ist Ende 20, trägt eine Brille und ist ansonsten von eher unscheinbarem Auftreten. Er trägt eine schlichte Tunika und eine Lederveste und natürlich einen Rucksack, den er als wichtigstes Utensil eines Abenteurers erachtet.

Charakterwerte

Nach der Beschreibung sind die Charakterwerte an der Reihe. Dafür stehen uns 20 Punkte zur Verfügung, mit denen wir die 6 Attribute Aura, Geist, Körper, Technik, Wille und Wissen kaufen müssen.

Da Cet ein Bibliothekar und ein ziemlicher Bücherwurm ist, sollte Geist und Wissen wohl recht hoch sein, während sein Körperwert eher niedrig sein sollte.

Nach etwas Überlegung kaufen wir die Attribute wie folgt:

- *Aussehen 2 (1 Punkte)*
- *Geist 4 (6 Punkte)*
- *Körper 2 (1 Punkt)*
- *Technik 2 (1 Punkt)*
- *Wille 3 (3 Punkte)*
- *Wissen 4 (6 Punkte)*

Damit haben wir 18 unserer 20 Punkte ausgegeben. Es bleiben 2 Punkte übrig, die wir uns als 4 EP für später gut schreiben.

Nun müssen wir noch die Nebenattribute also die Widerstände und Aktionspunkte errechnen.

Der Körperliche Widerstand errechnet sich aus Körper und Wille. Cet hat Körper 2 und Wille 3, was addiert 5 ergibt. Wenn wir dies

durch 3 teilen erhalten wir ein Ergebnis von 1,667 was wir zu 1 abrunden.

Ebenso errechnen wir Cets anderen Widerstände, so dass wir letztendlich folgende Werte erhalten:

- *Körperlicher Widerstand 1*
- *Mentaler Widerstand 2*
- *Sozialer Widerstand 1*

Damit bleiben nur noch die Cets Charakterstufe, Lebenspunkte und Aktionspunkte.

Cets Charakterstufe ist die Summe aller seiner Attribute geteilt durch 6. Damit kommen wir auf eine Charakterstufe von 2.

Die Lebenspunkte errechnen sich aus der Summe von Körper und Wille (*bei Cet sind das 5*) mal genommen mit seiner Charakterstufe. Das sind insgesamt 10 LP.

Der Powerlevel von Cets Welt ist 2. Wenn wir nun den Powerlevel mit Cets Charakterstufe mal nehmen, erhalten wir *4 Aktionspunkte*.

Tokens

Damit kommen wir auch schon zum letzten und vielleicht wichtigsten Punkt der Charaktererschaffung, den Tokens. Als Methode wählen wir die *Beschreibungsmethode* (s. Seite 11).

Wenn wir uns die Beschreibung von Cet betrachten fallen uns sofort einige Punkte auf, die sich für Tokens eignen.

- Cet ist Bibliothekar, also geben wir ihm einen Token *Kenntnis: Bibliothekar 1*.
- Cet stammt aus Cywennwyn, sollte sich also in der Stadt gut auskennen. Damit erhält er einen Token *Kenntnis Cywennwyn 2*.
- Er arbeitet seit einigen Jahren mit seiner Assistentin Mary-Jane zusammen. Wir gehen davon aus, dass die beiden sehr gut befreundet sind, also erhält er einen Token *Freundschaft: Mary Jane 2*.
- Bei genauerem Überlegen finden wir die Idee attraktiv, dass Cet heimlich

in Mary-Jane verliebt ist, darum geben wir ihm noch einen Token
Geheimnis: Heimliche Liebe Mary-Jane 1.

- Sicherlich ist er aber zu schüchtern, um ihr seine Liebe zu gestehen.
Persönlichkeit: Schüchtern 1.
- Cet ist ein Träumer, also bekommt er einen Token *Persönlichkeit: Tagträumer 1* aber auch einen Token *Stärke: Ideenreich 1.*
- Sein Verlangen auf Abenteuer auszuziehen ist sehr prägend für Cet, darum geben wir ihm einen Token *Verlangen: Abenteuerlust 2.*
- Cet ist sehr durchschnittlich und unscheinbar, also finden wir einen Token *Aussehen: Unscheinbar 1* angebracht.
- Das viele Lesen hat Cets Augen ruiniert, darum ist er kurzsichtig und muss eine Brille tragen. *Schwäche: Kurzsichtig 1.*

Damit haben wir alle seine Token zusammen, die sich aus unserer Vorstellung des Charakters und der kurzen Beschreibung ziehen lassen konnten. Damit ist der Charakter komplett und wir notieren ihn auf einem sauberen Blatt Papier.

ARCHETYPEN

Nun sollen einige typische Charaktere, die in vielen Genres vorkommen beschrieben werden. Diese *Archetypen* sollen bei der Erschaffung eines Charakters helfen, in dem sie wichtige Attribute und typische Tokens aufführen. Natürlich kann der SL sie auch 1-zu-1 als NSCs nutzen.

ABENTEURER

Jede Welt ist reich an Möglichkeiten und bietet den Wagemutigen unzählige Abenteuer. Abenteurer reisen von Stadt zu Stadt und bieten ihr Können und ihr Wissen gegen etwas Zuessen, einen Platz zu schlafen und einen Transport zur nächsten Siedlung an. Sie sind ruhelose Wanderer, die immer nach etwas neuem suchen. Oft geraten Abenteurer in unerwartete Schwierigkeiten,

sie ziehen es aber vor zu verhandeln, anstatt sich den Weg freizukämpfen.

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Technik

Typische Tokens

Abenteuerlust, Abenteurer, Freigeist, Fremder, Hans Dampf in allen Gassen, Strassenschläue, Überleben, Verhandeln

Ähnliche Archetypen

Gauner, Schatzsucher, Spieler

ADELIGER

Adelige sind oft wohlhabende, gebildete Menschen, die in eine bevorzugte Gesellschaftsschicht hinein geboren wurden. Ihre Stellung macht sie zu wirtschaftlich und politisch einflussreichen Persönlichkeiten, die die Geschicke ihres Landes beeinflussen.

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Wille

Typische Tokens

Adel, Diplomatie, Militärstrategie, Politik, Standesbewusst, Wohlhabend

Ähnliche Archetypen

Diplomat, Politiker

ARZT

Der Mensch ist ein zerbrechliches Geschöpf und all zu oft passiert es, dass er sich verletzt oder erkrankt. Dies sind die Augenblicke, in denen das Können eines Arztes gefordert ist. Ärzte haben eine intensive Ausbildung hinter sich und sind stets hoch angesehen, denn in ihren Händen liegt oft die Entscheidung zwischen Leben und Tod. Natürlich hat das auch Schattenseiten, denn so mancher Hofarzt musste schon das Leben lassen, weil er die Krankheit seines Königs nicht heilen konnte.

Typische Tokens

Abgehärtet, Angesehen, Distanziert, Eid zu Helfen, Medizin, Menschenkenntnis,

Ähnliche Archetypen

Heiler, Priester, Sanitäter

DIEB

Diebe folgen einer Profession, die nicht gerade auf die ehrbarste Weise ihr Geld verdient. Die meisten sind Aasgeier, die von den Reichtümern anderer Leben, manche lassen sich aber auch beauftragen, um den Feind auszuspähen.

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Körper

Typische Tokens

Gassenwissen, Ortskenntnis, Stehlen, Strassenschläue, Unauffälligkeit, Verhandeln

Ähnliche Archetypen

Meuchelmörder, Spion

ELF

Elfen reisen oft durch die Welt, sind allerorts willkommen, aber nirgends Zuhause. Sie sind bekannt für Poesie, Tanz und Gesang, aber auch für ihre Weisheit und magischen Künste. Elfen lieben Dinge von einfacher, natürlicher Schönheit. Obwohl sie grundsätzlich friedlich sind, zeigen sie doch ihre kriegerische Seite, wenn ihre Heimatländer in Gefahr sind.

Wichtige Attribute

Aura, Wissen, Wille

Typische Tokens

Ausgeglichen, Distanziert, Elfenmagie, Friedfertig, Musik, Poesie, Schlank, Tanz,, Unmenschliche Schönheit

Ähnliche Archetypen

-

HÄNDLER

Händler verdienen ihr Geld, in dem sie Waren preiswert kaufen und verteuert an ihre Kunden verkaufen. So vielfältig wie ihre Waren, so sind auch die Händler. Manche sehen nie viel mehr als Umgebung ihrer Heimatstadt, andere aber Reisen durch die

weite Reise, immer auf der Suche nach einem guten Geschäft.

Wichtige Attribute

Aura, Geist

Typische Tokens

Aufmerksam, Fabren, Geschäftssinn, Ortskenntnis, Redegewandt

Ähnliche Archetypen

Schmuggler

MAGIER

Magier haben durch jahrelanges Training, die jedem Wesen inne wohnende Kraft gebändigt, und können sie nun manifestieren. Manche Magier verlegen sich auf das Kriegshandwerk, andere sind Alchemisten, die Zaubersprüche brauen, wieder andere erheitern die Adligen am Hof mit ihren Illusionen und so mancher lebt auch als Jäger in den Schatten, immer auf der Suche nach magischen Kreaturen, die die Menschheit gefährden.

Wichtige Attribute

Wille, Wissen

Typische Tokens

Alte Sprachen, Arrogant, Gebildet, Magie, Okkultes Wissen, Unemotional

Ähnliche Archetypen

Hexe, Okkultist, Psioniker

POLIZIST

Wichtige Attribute

Geist, Wissen

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

Detektiv, Inquisitor, Richter

PREDIGER

Wichtige Attribute

Aura, Wille

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

-

REPORTER

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Wille

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

-

RITTER

Wichtige Attribute

Geist, Körper, Wille

Typische Tokens

Ritter, Etikette, Kampf zu Pferd, Kriegskunst, Schwertkampf, Ehrenhaft

Ähnliche Archetypen

Samurai, Tempelritter

SCHAUSTELLER

Zu allen Zeiten und in allen Welten gibt es immer Leute, die sich damit beschäftigen anderen Leuten die Langeweile zu vertreiben. Solche Schausteller verdienen ihr Geld mit Gesang, Akrobatik, Tanz und kleinen Kunststücken. Viele Schausteller kommen mit ihrem Beruf gerade so über die Runden, manche erklimmen aber den Olymp des Ruhms und werden zu legendären Persönlichkeiten, die am Hof von Königen und in überfüllten Konzerthallen auftreten.

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Körper

Typische Tokens

Akrobatik, Ambitioniert, Egozentrisch, Künstlerseele, Kunststücke, Sexappeal, Singen, Tanzen, Viel gereist

Ähnliche Archetypen

Rockmusiker, Unbekanntes Talent, Barde, Bauchtänzerin, Maler

SÖLDNER

Wichtige Attribute

Körper, Wille

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

Bandit, Pirat

SPION

Wichtige Attribute

Aura, Geist, Wissen

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

Assassin, Ninja

STEPHENREITER

Steppenreiter leben ein freies Leben in der Wildnis, wo sie als Nomaden mit ihren Herden über die weiten Steppen ziehen. Steppenreiter sind gefürchtet, denn in Zeiten der Not ziehen sie aus, um ihre Nachbarn anzugreifen und deren Vorräte zu plündern, doch in Friedenszeiten sind nicht mehr als friedliche Hirten, die gerne Felle gegen Werkzeuge tauschen.

Wichtige Attribute

Geist, Körper

Typische Tokens

Abergläubig, Barbar, Bogenschiessen, Hirte, Jäger, Reiten, Überleben in der Wildnis

Ähnliche Archetypen

Goblins, Orks

TECHNIKER

Wichtige Attribute

Geist, Technik, Wissen

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

Alchemisten, Handwerker, Waffenschmiede

WISSENSCHAFTLER

Wichtige Attribute

Geist, Technik, Wissen

Typische Tokens

Ähnliche Archetypen

Gelehrte, Königliche Berater

ZWERG

Zwerge sind bekannt für ihr technisches Können, ihren Willen zu harten Arbeit und ihre Vorliebe für ein kühles Bier. Zwerge leben in mächtigen Bergfestungen, die tief im Untergrund verborgen liegen. Dort schaffen sie in ihren Schmieden nicht nur Waffen und Schmuckstücke von weltbekannter Güte, sondern auch so manche technische Neuerung.

Wichtige Attribute

Körper, Technik, Wissen

Typische Tokens

Kleinwüchsig, Mechanik, Pragmatisch, Schmieden, Stoisch, Vollbart

Ähnliche Archetypen

-

WEITERENTWICKLUNG

Charaktere entwickeln sich mit der Zeit weiter, in dem sich ihre Hintergründe

verdichten und sie mehr und mehr Tokens ansammeln, aber auch in dem sich ihre Werte verbessern. Um die Werte zu steigern erhalten die Charaktere nach einem Abenteuer Entwicklungspunkte (EPs). Diese können verwendet werden um Attribute oder die Aktionspunkte zu steigern.

Die benötigten EPs können der folgenden Tabellen entnommen werden, wobei keine Stufe übersprungen werden darf.

Attributsstufe	2	3	4	5	6	7+
Kosten für nächste Stufe	2	4	6	8	10	Je +5

Momentane AP	0-3	4-7	8-11	12-15	16+
Kosten pro +1 AP	5	4	3	2	1

Bsp.: Cets Spieler will Cets Körper von 2 auf 3 steigern. Die Steigerung kostet ihn 4 EPs.

VERGABE VON ENTWICKLUNGSPUNKTEN (EPs)

Der Spielleiter sollte jedem Charakter 1 EP für jeden absolvierten **Meilenstein** eines Abenteurers vergeben. Solche Meilensteine können z.B. das Finden eines Hinweises, das Überleben einer gefährlichen Situation oder das Überwältigen eines wichtigen Gegners sein. Auf diese Weise sollte der Spielleiter etwa 1 EP pro 2 Stunden Spielzeit verteilen.

ZWEIFELSFÄLLE

Oft kommt es vor, dass der Ausgang einer Situation zweifelhaft ist. In diesem Fall ist es an der Zeit einen Blick auf die Fähigkeiten des Charakters zu werfen und eine Probe abzulegen.

WÜRFEL

Um EMU_{sys} zu spielen benötigt man etwa 5-10 Würfel. Ich schlage dabei vor, 6-seitige Würfel zu verwenden, da diese leicht in den ausreichenden Mengen zu erhalten sind. Die Verwendung anderer Würfelsorten ist aber auch denkbar und im Regelwerk berücksichtigt.

DIE PROBE

Um über den Ausgang eines Zweifelfalls zu entscheiden, wählt man zuerst:

1. ein passendes *Attribut* (s. Seite 8) und
2. eine der Situation angepasste *Schwierigkeit* (s. unten) aus.

Anschließend nimmt man pro *Stufe* in seinem *Attribut* einen Würfel zur Hand. Man würfelt diesen *Würfelpool* und vergleicht die Würfel mit dem *Mindestwurf* des Würfeltyp.³ Jeder Würfel, der den Mindestwurf erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg.

Bsp.: Es soll eine Probe auf Geist abgelegt werden. Cet der Bibliothekar hat Geist 4, also nimmt man 4 Würfel (hier W6er) zur Hand und wirft sie. Die Würfel zeigen 1, 3, 5, 5. Vergleicht man das mit dem Mindestwurf von 4 sieht man, dass zwei Würfel Erfolge sind.

Die Anzahl der *Erfolge* wird mit der gewählten *Schwierigkeit* verglichen:

1. Ist die Anzahl der Erfolge *gleich* als die Schwierigkeit, so wurde der Zweifelsfall *positiv* gelöst. Es liegt also ein Erfolg vor.
2. Ist die Anzahl der Erfolge sogar *größer* als die Schwierigkeit, so wurde der

Zweifelsfall nicht nur *positiv*, sondern auch noch mit *Besonderem Erfolg* bewältigt.

3. Ist die Anzahl der Erfolge *kleiner* als die Schwierigkeit, so wurde der Zweifelsfall *negativ* gelöst. Es liegt also ein Misserfolg vor.

Bsp.: Die festgelegte Schwierigkeit war 3. Vergleicht man dies mit dem Ergebnis des Wurfes, so sieht man sofort: 2 Erfolge liegen vor, aber 3 waren gefordert. Es liegt also ein Misserfolg vor!

SCHWIERIGKEIT

Die Schwierigkeit (SW) bestimmt wie viele Erfolge nötig sind, um eine Probe erfolgreich zu bewältigen. Es sind zwei Möglichkeiten denkbar, wie die Schwierigkeit für eine Probe festgelegt werden kann.

Einerseits könnte die Schwierigkeit – ganz klassisch – von der wirklichen Schwierigkeit der Situation abhängig gemacht werden. So wird es schwieriger sein eine glatte Felswand zu erklimmen, als einen Maschendrahtzaun. Dieser Ansatz belohnt Spieler, die realistisch und taktisch-klug agieren, daher ist diese Methode vor allem für einen realistischen Spielstil zu empfehlen.

Andererseits kann es auch sein, dass man einem Spielstil frönen möchte, der spannungsbasierend ist. In diesem Fall hängt die Schwierigkeit einer Aktion nicht davon ab, wie sie realistisch zu bewerten wäre, sondern welchen Effekt sie auf die Spannung hat. Eine Aktion, die die Spannung erhöht wäre leichter, als eine Aktion, die die Spannung mindert. Verwendet man diese Methode fällt es leicht das typische Feeling von Romanen und Spielfilmen zu transportieren, in denen die Helden immer dann versagen, wenn sie es eigentlich nicht sollten.⁴

³ Bei dem W6 ist der Mindestwurf 4.

⁴ Legt man die Schwierigkeit nach der Spannung fest, so sollten die Widerstände ignoriert werden, da sie eher dem Realismus als der Spannung dienen.

Auf jeden Fall sollte der SL aber darauf achten, dass seinen Spieler vor dem Spiel klar ist, wie die Schwierigkeiten gewählt werden. Nur so können sie im fairen Rahmen spielen.

Schwierigkeit	Beschreibung	Realismus	Spannung
1	Einfach	Handlung, die kaum Aufmerksamkeit erfordert	Handlung, deren Gelingen die Spannung steigert
2	Mittel	Handlung, die Aufmerksamkeit oder Können erfordert	Handlung, die kaum Einfluss auf die Spannung hat
3	Schwierig	Handlung, die Konzentration und Können erfordert	Handlung, die der Spannung eher hinderlich ist
4	Extrem schwierig	Handlung, die volle Aufmerksamkeit und überragendes Können erfordert	Handlung, die eine Gefahr für die Spannung darstellt
5+	Nahezu unmöglich	Nur die Besten der Besten können so etwas versuchen.	Handlung, die ganz sicher jede Spannung zerstören würde

Bsp.: Es gilt eine glatte Felswand zu erklimmen. Der Spielleiter entscheidet, dass dies schwierig ist, da man dafür Konzentration und Können benötigt. Damit benötigen die Spieler 3 Erfolge bei ihrer Probe.

Bsp.: Cet wird mit dem Oberbösenwicht konfrontiert, den er schon das ganze Abenteuer über verfolgt. Da ein sofortiger Sieg eher nicht wünschenswert ist, legt der SL die Schwierigkeit ihm zu treffen am Anfang auf 4 fest.

MINDESTWURF

Welche Augenzahl bei einer Probe ein Erfolg ist (Mindestwurf), hängt vom verwendeten Würfeltyp ab.

Würfeltyp	W4	W6	W8	W10	W12	W20	W100
Mindestwurf	3	4	5	6	7	11	51

SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN

In manchen Situationen herrschen spezielle Umstände, die eine Aktion zusätzlich erschweren können. Das kann vieles sein, wie Dunkelheit, außergewöhnliche Umweltbedingungen, Zeitdruck, Platzmangel, große Distanz zum manipulierten Objekt etc. etc.

Solche Umstände werden mit situationsbedingten Modifikatoren handgehabt. Sie erhöhen die Schwierigkeit einer Aktion zusätzlich, um eine oder mehr Stufen. 1 Stufe ist der Regelfall, 2 Stufen

gelten schon für sehr schwierige Bedingungen und 3 oder mehr sind sehr widrig.

Bsp. Cet will ein Schloss knacken, was an sich eine schwierige (3) Aktion ist. Doch leider sind auch die Lichtverhältnisse nicht sehr gut. Der Spielleiter entscheidet, dass dies die Schwierigkeit um eine Stufe erhöht. Damit steigt die Schwierigkeit auf sehr schwierig (4).

BESONDERER ERFOLG

Wenn man bei einer Probe mehr Erfolge würfelt, als gefordert wurden, so liegt ein **Besonderer Erfolg** vor. Je nach Anzahl der zusätzlichen Erfolge, entstehen für die Spieler weitere Vorteile, über das Maß der Probe hinweg. Z.B. könnte ein Hindernis schneller überwunden, einer Person mehr Informationen entlockt oder ein Gegner gefährlicher getroffen werden.

VERGLEICHE ZWISCHEN CHARAKTEREN

Konkurrieren zwei Charaktere, so ergibt sich die Schwierigkeit für den aktiven Charakter aus einem passenden Widerstand des passiven Charakters.

Bsp.: Cet versucht um den Preis einer Ware zu feilschen. Der S:W des Händlers ist 3, also müssen wir unsere Probe gegen Schwierigkeit 3 ablegen.

OFFENE WÜRFE

Manchmal kommt es vor, dass zwei Charaktere nicht gegeneinander agieren, sondern um das gleiche Objekt wegeifern. So gilt es bei einem Wettrennen nicht den anderen niederzuringen, sondern es geht darum schneller im Ziel zu sein.

In einem solchen Fall führen beide Akteure eine normale Probe, wie bei einem Zweifelsfall aus. Doch es stellt sich nicht nur die Frage, ob der Wurf gelungen ist, sondern auch wie viele **zusätzliche Erfolge** die Charaktere erzielt haben. Sprich: Derjenige mit der größeren Anzahl an Erfolgen gewinnt, sofern er die Probe bestanden hat.

Bsp.: Cet und Mary-Jane veranstalten ein Wettrennen über 1000m. Die Schwierigkeit für ein solches wird als 2 festgelegt. Cet hat Körper 3, Mary-Jane Körper 2. Für beide wird gewürfelt. Cet erzielt 1 Erfolg, Mary-Jane sogar 2. Da Mary-Jane mehr Erfolge hat, gewinnt sie das Rennen.

ANGRIFFE

Angriffe sind ein Spezialfall des Fähigkeitenvergleichs. In diesem würfelt der *Angreifer* ganz normal mit seinem Attribut zuzüglich evtl. Tokens gegen den Widerstand des *Verteidigers*. Je nach Erfolgsgrad der Probe wird bestimmt, welches Resultat der Angriff hat. Dieses Resultat wird dann auf dem Charakterbogen mit der Wundstufe (dem in Klammern) notiert.

Bsp.: Cet liefert sich ein Wortgefecht mit einem anderen Gelehrten. Cet würfelt auf Aura gegen den sozialen Widerstand seines Gegners. Nachdem die Würfel ausgezählt sind, steht fest er hat einen Erfolg mehr gewürfelt als gefordert. Ein Blick auf die Tabelle für Soziale Angriffe ergibt, dass der Gelehrte nun Gekränkt ist und +1 auf alle seine Schwierigkeiten erhält.

Wenn der Charakter bereits eine Verletzungen dieser Form (körperlich, mental, sozial) besitzt, so werden die Wundstufen aus diesem und den vorherigen Angriffen addiert, um das neue Resultat festzulegen.

Bsp.: Cet wurde in seinem Wortgefecht schon einmal „getroffen“ und hat „verunsichert“ (1) erlitten. Sein

Gegner bringt noch ein vernichtendes Argument an, mit einem Angriff, der 1 zusätzlichen Erfolg erzielt. Dieser verursacht 2 Wundstufen. Addiert man beide kommt man auf ein Resultat von 3, also „Beleidigt“. Cet erleidet nun +2 auf alle Schwierigkeiten.

KÖRPERLICHE ANGRIFFE

Erfolgsgrad	Resultat	Effekt
Misserfolg	Verfehlt (0)	-
Erfolg	Schramme (1)	-
1 Zusatzerfolg	Benommen (2)	Alle SW +1
2 Zusatzerfolg	Verwundet (3)	Alle SW +2
3 Zusatzerfolg	Schwer verwundet (4)	Alle SW +3
4+ Zusatzerfolg	Tödlich getroffen (5)	K.O.

MENTALE ANGRIFFE

Erfolgsgrad	Resultat	Effekt
Misserfolg	Verfehlt (0)	-
Erfolg	Verunsichert (1)	-
1 Zusatzerfolg	Benommen (2)	Alle SW +1
2 Zusatzerfolg	Verwirrt (3)	Alle SW +2
3 Zusatzerfolg	Orientierungslos (4)	Alle SW +3
4+ Zusatzerfolg	Bewusstlos (5)	K.O.

SOZIALE ANGRIFFE

Erfolgsgrad	Resultat	Effekt
Misserfolg	Verfehlt (0)	-
Erfolg	Verunsichert (1)	-
1 Zusatzerfolg	Gekränkt (2)	Alle SW +1
2 Zusatzerfolg	Beleidigt (3)	Alle SW +2
3 Zusatzerfolg	Wütend (4)	Alle SW +3
4+ Zusatzerfolg	Rasende Wut (5)	Unkontrolliert

TOKENS

Tokens sind wohl das Kernelement von EMUsys. Jeder Charakter besitzt Tokens und im Spiel werden es nach und nach immer mehr werden, während der Charakter Abenteuer erlebt, neue Dinge erlernt, neue Personen trifft und er sich so nach und nach *verdichtet*.

Hier soll nun erläutert werden, wie Tokens im Spiel eingesetzt werden.

TOKENS AKTIVIEREN

Um einen Token im Spiel zu nutzen, muss man ihn *aktivieren*. Dabei gibt es drei Möglichkeiten der Aktivierung.

Verstärkung oder Schwächung

Der Token wird aktiviert, um den Würfelpool einer Probe oder einen Widerstand zu erhöhen oder zu vermindern. Auf diese Weise können vor allem *Ausrüstungs-* und *Kenntnistokens* aktiviert werden.

*Bsp.: Der Spieler aktiviert seinen Token **Heimlich** um sich an einigen Wachen vorbeizuschleichen. Er erhält die Stufe von Heimlich als Bonus zu seinem Pool.*

*Bsp.: Der Spielleiter aktiviert den Token **Unauffällig** als der Charakter mit jemandem verhandelt. Er verliert die Stufe von Unauffällig von seinem Pool.*

Freie Aktivierung von Tokens

Der Token wird für sich alleine aktiviert. Z.B. kann ein Persönlichkeitsmerkmal des Charakters aktiviert werden. Solche Tokens sind dann meist für eine Weile aktiv.

*Bsp.: Der Charakter ist rachsüchtig. Als er gereizt wird, aktiviert der Spieler seinen **rachsüchtig**-Token, um über den Verlauf der Szene hin, einen Bonus durch ihn zu erhalten.*

Bsp.: Derselbe Token kann sich natürlich auch als Nachteil bemerkbar machen, z.B. weil der Charakter nicht mehr sorgfältig plant.

Nutzen von Spezialfähigkeiten

Manche Tokens bieten spezielle Vorteile. Dies trifft vor allem auf Tokens zu die Magie, magische oder technische Ausrüstung simulieren. Solche Tokens können aktiviert werden, um den speziellen Effekt zu nutzen.

Manchmal kann es sein, dass der SL dafür AP fordert. Das hängt davon ab, wie sich der Token in den Hintergrund einfügt.

*Bsp.: Der Spieler aktiviert den Token **Fliegen** seines Feen-Charakters um auf einen Baum hinaufzufliegen. Da Feen von Natur aus fliegen können, kostet dies keine AP.*

*Bsp.: Der Charakter aktiviert seinen Token **Teleportation** und wirkt damit einen*

Teleportationszauber, der ihn auf eine Mauer transportiert. Dies kostet 1 AP.

OPTIONALE REGELN

INITIATIVE

Oft spielt es in einem Kampf nicht nur eine Rolle, dass man handelt, sondern auch wann man handelt. Daher ist es immer wieder von Interesse eine **Initiativereihenfolge** für die Beteiligten festzulegen.

INITIATIVEPROBE

Zu Beginn des Kampfes legt jeder Kampfteilnehmer eine *Geist(1+)* ab. Die Anzahl der Erfolge dieses Offenen Wurfes wird zu der momentanen Anzahl an Aktionspunkten addiert. Das Ergebnis gibt die Initiative für den Charakter an.

Fällt bei der Initiativeprobe kein Erfolg, so muss der Charakter in der ersten Runde aussetzen und handelt dann mit einer Initiative gleich seinen momentanen AP.

Die Handlungen der Charaktere werden vom höchsten zum niedrigsten Initiativewert durchgeführt.

Bsp.: Cet kämpft gegen einen Skelettkrieger. Cet hat Geist 4 und momentan 3 AP, der Skelettkrieger hat Geist 1, 2 AP und den Token Kenntnis: Aufmerksam 1. Cet würfelt 1, 3, 4, 6 und hat damit 2 Erfolge. Zusammen mit seinen 3 AP ergibt das eine Initiative von 5. Das Skelett würfelt 4, 6 und hat damit auch 2 Erfolge. Damit kommt es auf eine Initiative von 4. Damit handelt zuerst Cet und dann das Skelett für den Rest des Kampfes.

HANDLUNGEN

Im Kampf hat jeder Charakter zwei Handlungen, die eine Bewegung oder eine Aktion, wie ein Angriff sein können.

ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALTE

Legt eine der beiden Kampfparteien erfolgreich einen Hinterhalt, so erschwert sich die Schwierigkeit der Initiativeprobe für die andere Partei um 1 plus 1 pro zusätzlichem Erfolg.

Bsp.: Cet lauert einem Ork auf. Bei seiner Probe hat er einen zusätzlichen Erfolg erzielt. Damit steigt die Schwierigkeit der Initiativeprobe des Orks auf 3.

+1 für den erfolgreichen Hinterhalt und noch einmal+1 für den zusätzlichen Erfolg.

DRAMATISCHES KAMPFSYSTEM

Im dramatischen Kampfsystem wird die spannungsbasierende Schwierigkeit genutzt. Anstatt, dass die Schwierigkeit also vom Können, der Kämpfer abhängt, hängt sie allein von der Spannung ab. Dabei beginnt die Schwierigkeit am Anfang des Kampfes auf einer recht hohen Schwierigkeit. Diese bestimmt sich durch die Wichtigkeit des Kampfes für die Story und durch die Wichtigkeit der Charaktere.

Als Richtlinie gilt dabei, dass unwichtige Kämpfe auf Schwierigkeit 2 starten sollten, während Showdowns auf Schwierigkeit 6 oder höher starten sollten. Um die Wichtigkeit der Charaktere mit einzubringen wird zu dieser Schwierigkeit noch die Charakterstufe addiert.

Diese Schwierigkeit sinkt in jeder Kampfunde um 1, kann jedoch nie unter die Charakterstufe des Verteidigers sinken.

KLEINE TIPPS

ALLGEMEINES

Legt für die Raucher Raucherpausen ein, sonst können sie sich nicht mehr auf das Spiel konzentrieren. Überhaupt ist es eine gute Idee alle 2 Stunden eine Pause einzulegen.

Immer dran denken es ist (nur) ein Spiel. Habt Spaß und streitet nicht, auch wenn es mal nicht ganz so gut läuft. Überhaupt, versucht nett zueinander zu sein und einen gemeinsamen Nenner zu finden.

Termin Diskussionen über Email oder über ein Forum zu führen ist keine gute Idee.

CHARAKTERE

Gib deinen Helden ein Motiv.

Kopien von Charakteren, egal ob auf Papier oder digital zu haben, ist immer eine gute Idee.

Am besten trifft man sich für die Charaktererschaffung früher als sonst. So können alle Spieler ihre Charaktere in Ruhe basteln. Im Anschluss empfiehlt sich eine kleine Pause einzulegen – ideal um was zu essen. Danach kann man dann die erste Sitzung starten, in dem man sich vor allem damit beschäftigt sich in seine Charaktere einzufühlen und die anderen Charaktere kennenzulernen.

Am besten überlegt man sich vorher zusammen, welche Charaktere man spielen möchte, so können sich alle Spieler aufeinander absprechen. Vielleicht hat der SL ja auch eine Vorgabe, dass alle Charaktere z.B. Piraten sein sollen. Natürlich soll das nicht heißen, dass sich ein Spieler einschränken

und eine bestimmte Rolle übernehmen muss, (nachdem Motto: Wir brauchen noch einen Heiler!) Dennoch sollte man darauf achten, dass die Charaktere zusammenpassen.

Der eigene Charakter ist etwas sehr persönliches. Ihr solltet darauf achten, die "Privatsphäre" eines anderen Charakters zu respektieren, also ohne Zustimmung des kontrollierenden Spielers nicht durch eine Beschreibung zu beeinflussen. Dazu kann z.B. die Gefühlswelt und Handlungsweise eines Charakter zählen oder auch die Wohnungseinrichtung eines fremden Charakters.

ESSEN & TRINKEN

Alkohol ist kein Freund der Rollenspielrunde. Ein Gläschen Wein oder ein wenig Met ist sicherlich noch okay, aber zuviel macht das ganze Spiel kaputt.

Gummibärchen sind praktisch! Man kann sie nicht nur essen, sondern auch anderen Leuten in den Tee werfen... und im Notfall dienen sie als Miniaturen-Ersatz (wobei es dann natürlich vorkommen kann, daß SCs oder NSCs gegessen werden...).

Zitronentee oder andere Einrührgetränke sind des Gastgebers Freund. Billig, leicht zu verstauen und man braucht nur Wasser. Reicht meistens um die ganze Baggage über mehrere Sessions mit geschmackvoller Flüssigkeit zu versorgen.

KAMPAGNENWELTEN

In diesem Kapitel sollen Hinweise gegeben werden, wie man verschiedene Genres mit EMUsys umsetzen. Enthalten sind Tipps zu Genrekonventionen und auch typische Genrecharaktere werden besprochen.

CYBERPUNK

Cyberpunk spielt in der nahen Zukunft. Es ist eine düstere Zukunft, in der die Probleme der Gegenwart sich verselbstständigt haben: Die Umwelt ist zerstört, die Welt wird von geldgierigen Konzernen regiert und Freiheit und Privatsphäre sind Begriffe einer besseren Vergangenheit. In dieser Welt regiert nur das Recht des Stärken bzw. des Reicherer, denn für Geld ist alles käuflich. Im Cyberpunk-Genre begehen die Charaktere oft illegale oder verwerfliche Dinge, selbst wenn sie dies für die „gute Sache“ tun. Hier muss jeder Charaktere seine eigenen Moralvorstellungen entwickeln.

MENSCH & MASCHINE

Cyberware spielt im Cyberpunk-Genre eine äußerst wichtige Rolle. Sie ist die Technologie, die es ermöglicht technische Geräte mit dem zentralen Nervensystem des menschlichen Körpers zu verbinden. Oft ermöglichen diese Systeme dem Menschen über seine bisherigen Fähigkeiten hinauszuwachsen, manchmal sind sie aber auch nur Prothesen.

Thematisiert wird auch oft das Thema, ob Cyberware einen Menschen weniger menschlicher macht. In vielen Geschichten werden *Cyborgs* unemotional oder sogar maschinenhaft. Angesichts der medizinischen Fortschritte im wahren Leben hat dieses Thema aber schon lange an Interesse einbüßen müssen.

Das klassische Cybersystem ist das Neuralinterface, das es erlaubt sich direkt mit einem Computer zu verbinden. Über das Neuralinterface erlebt der Nutzer das Interface des Computers als Virtuelle Realität, die die Sinneswahrnehmungen überdeckt.

Andere bekannte Cybersysteme beschäftigen sich vor allem mit der Stärkung des Körpers. Künstliche Muskeln erhöhen die Kraft und Schnelligkeit; künstliche Herzen erhöhen die Ausdauer; Panzerung wird unter der Haut implantiert; die Augen werden durch Cybersysteme ersetzt, die allerlei Vorteile bringen usw.

Jedes Cybersystem eines Charakters wird als Ausrüstungstoken dargestellt. Wenn man den Token festlegt sollte man sich genau darauf einigen, was das Cybersystem kann und was nicht.

TYPISCHE CHARAKTERE

Arzt, Attentäter, Dieb, Gangmitglied, Gangster, Händler, Konzernler, Leibwächter, Nomade, Polizist, Reporter, Soldat, Söldner, Spion, Techniker

GENRECHARAKTER: NETRUNNER

Netrunner sind die Hacker der Zukunft. Sie dringen in fremde Computersysteme ein und stehlen, verändern oder zerstören Daten. Manche tun es wegen des Geldes, viele sind Idealisten, die nur gegen Konzerne und Regierungen vorgehen, andere tun es des Nervenkitzels wegen. Netrunner sind fast immer hochintelligent und viele sind sehr freakig.

Wichtige Attribute

Geist, Wissen

Typische Tokens

Ausrüstung: *Neuralinterface*, Aussehen: *Unscheinbar*, Kenntnis: *Comics*, Kenntnis: *Computer*, Kenntnis: *Elektronik*, Kenntnis: *Naturwissenschaften*, Persönlichkeit: *Einzelgänger*, Persönlichkeit: *Schüchtern*

Netrunner als SCs

Im Spiel können Netrunner oft Probleme bereiten, wenn sie als SCs eingesetzt werden. Die Natur der Netrunner als weltfremde, körperlich untrainierte Freaks, qualifiziert sie weder für soziale noch für kämpferische Handlungen. Daher werden sie oft zu einer

Art Gruppenmaskottchen, das von den anderen beschützt werden muss und nur im Rampenlicht steht, wenn es darum geht ein technisches Problem zu überwinden.

Spieler wie Spielleiter sollten sich über diese Besonderheit im Klaren sein. Allerdings ist es natürlich auch denkbar einen Netrunner zu spielen, der weniger weltfremd ist und der vielleicht sogar keine Kampfausbildung genossen hat.

KAMPAGNENIDEEN

- Die SCs helfen jemanden zu einem anderen Konzern überzulaufen, oder in die Freiheit zu flüchten.
- Die SCs versuchen die Machenschaften eines Konzern zu durchkreuzen.
- Die SCs stollern über ein dreckiges Geheimnis eines Konzern und werden nun gejagt.
- Die SCs versuchen gegen das System vorzugehen, ob von innen (z.B. als Polizisten) oder von außen.

VARIANTEN

Cyberfantasy

Spielt in einer Welt, in der Cyberpunk und Fantasy (s. Seite 25) miteinander verschmelzen. Hier existieren finstere Megakonzerne und Cyborgs Seite an Seite mit Drachen und Magiern.

ENDZEIT

Endzeit spielt irgendwann in der Zukunft, leider in keiner sehr erfreulichen Zukunft, denn nach dem letzten Weltkrieg ist die Welt vollkommen verwüstet und die menschliche Zivilisation zerstört. In einer öden, gesetzlosen Welt müssen die Charaktere tagtäglich um ihr Leben kämpfen.

Endzeit-Kampagnen (*auch post-apokalyptisch genannt*) sind ideal, wenn man einen sehr harten Stil spielen möchte, einen Stil ohne Rücksicht auf gesellschaftliche Einschränkungen, oder auch wenn man die Spieler zu Rettern der Menschlichkeit machen möchte.

MUTATION

In vielen post-apokalyptischen Geschichten gibt es Mutanten, die durch die Strahlung des Großen Krieges, entstanden sind. Diese Mutanten bieten sich optimal als Gegner der SCs an, da sie oft als hasserfüllt und sogar als wahnsinnig dargestellt werden.

Man sollte sich aber auch fragen, ob Mutation auch für die SCs eine Rolle spielt. Sind bestimmte Gebiete (*so genannte Kampfzonen*) immer noch verstrahlt? Können SCs mutieren oder können sie durch Strahlenkrankheit sterben?

TYPISCHE CHARAKTERE

Arzt, Dieb, Forscher, Nomade, Prediger, Söldner

GENRECHARAKTER:

MÜLLSAMMLER

Der Müllsammler lebt von den Resten der alten Zivilisation. Er durchsucht die Ruinen der alten Städte nach brauchbaren Sachen, die er reparieren oder tauschen kann. Oft leben sie in Gruppen zusammen, um sich in den gefährlichen Ruinen gegenseitig zu beschützen.

Wichtige Attribute

Geist, Technik

Typische Tokens

Aussehen: *Lumpen verhüllt*, Hintergrund: *Sippe*, Kenntnis: *Alte Technik*, Kenntnis: *Heimlichkeit*, Kenntnis: *Nahrung suchen*, Kenntnis: *Ruinen kennen*

KAMPAGNENIDEEN

- Die SCs finden Technologie der Alten Zivilisation, die das Leben für alle verbessern könnte.
- Die SCs werden von Siedlern angefleht, ihnen gegen Wüstenräuber zu helfen.
- Die SCs geraten mit Wüstenräubern oder dem Regenten einer nahen Stadt aneinander.
- Die SCs kommen nach dem Krieg aus ihrem Atombunker und müssen

nun in einer fremden Welt überleben.

VARIANTEN

Post-apokalyptische Fantasy

Hier ist mit dem Großen Krieg und den Mutationen auch die Magie wieder auf die Erde zurückgekehrt.

FANTASY

Fantasy spielt in einer Welt, die nicht durch Technik bestimmt wird, sondern durch die Macht der Magie. Oft ist es eine Welt, die dem europäischen Mittelalter ähnelt, allerdings ist diese Welt meist mit fantastischen Wesen, wie Elfen, Drachen und Geistern bereichert.

Typisch für Fantasy ist, dass sich das Gute klar vom Bösen trennen lässt. Meist übernehmen die SCs die Rolle der Guten, die um Freiheit und Gerechtigkeit kämpfen.

MAGIE

Magie spielt natürlich eine zentrale Rolle im Fantasy-Genre. Allerdings hat Magie so viele Formen, wie es unterschiedliche Fantasywelten gibt.

In den meisten Welten steht Magie nur einem kleinen Teil der Bevölkerung zur Verfügung, der durch Veranlagung oder durch den Segen übernatürlicher Wesen, mit magischen Kräften versehen ist. In anderen Welten setzt die Anwendung von Magie ein intensives Studium voraus, oft sind Magier Gelehrte, die Jahrzehnte lang an der Perfektion ihrer Kunst arbeiten. In wieder anderen Welten steht Magie nur übernatürlichen Wesen zur Verfügung und ist damit außerhalb der Reichweite der gewöhnlichen Menschen.

Oft hat Magie etwas geheimnisvolles. Selten ist ihre Funktionsweise vollständig zu erklären, stattdessen muss sich eines starken Glaubens an sie bedienen.

Die Macht der Magie ist von Welt zu Welt unterschiedlich. In manchen Welten kann Magie leicht das gesamte Gefüge der Welt aus dem Gleichgewicht bringen, während in

anderen Welten Magie nur zu kleinen Tricks taugt.

Magie wird als Kenntnistoken festgelegt. Man besten teilt man dazu die Magie in bestimmten Kategorien ein (z.B. Feuermagie, Bewegungsmagie, Geistermagie). Beim Ausspielen von Magie sollte auch immer das fantastische Element nicht vergessen werden, Magie sollte also nie vollkommen berechenbar sein. Darum ist es die Aufgabe des SLs die entstehenden Effekte zu beschreiben.

FANTASYRASSEN

In vielen Fantasywelten gibt es noch andere Rassen als Menschen, z.B. Elfen oder Zwerge. Wenn ihr auch in eurer Fantasykampagne solche Rassen haben möchtet, dann solltet ihr euch zuerst darüber einigen, wie die Kultur, die Persönlichkeit, der Hintergrund und die Kenntnisse eines typischen Vertreters einer solchen Rasse aussieht. Dieses Konzept haltet ihr dann am besten in einem Archetypen fest. *(Die Archetypen Elf und Zwerg (s.o.) können euch dazu einen Ansatz geben.)*

Jeder der dann einen Angehörigen dieser Rasse spielen möchte erhält einen Hintergrundtoken mit dem Namen der Rasse (z.B. *Hintergrund: Elf*) und es wird davon ausgegangen, dass er sich wie ein typischer Vertreter seiner Rasse verhält, sofern es nicht bewusst anders festgelegt wurde.

Auf diese Weise könnt ihr natürlich auch unterschiedliche Menschenkulturen voneinander unterscheiden.

TYPISCHE CHARAKTERE

Dieb, Heiler, Priester, Magier, Ritter, Söldner, Waldläufer

KAMPAGNENIDEEN

- Die SCs müssen ein magisches Artefakt finden und zerstören, bevor finstere Mächte es für ihre Zwecke missbrauchen.
- Die SCs kämpfen gegen ein feindliches Königreich (einen Magier, Dämonen, Drachen etc.), das ihr Land erobern will.

- Die SCs sind Schatzsucher, die die Ruinen einer alten Zivilisation erforschen.

VARIANTEN

Dark Fantasy

Diese Fantasywelt ist finsterner als die typische Fantasywelt. Das Leben ist hart und die Trennung von Gut und Böse ist nicht so eindeutig.

Steampunk

Hier ist die Technologie weiter fortgeschritten, als in der typischen Fantasywelt, darum gibt es Feuerwaffen, Dampfmaschinen und Zeppeline.

HONGKONG CINEMA

TYPISCHE CHARAKTERE

GENRECHARAKTER: KUNGFU-MEISTER

KAMPAGNENIDEEN

- Die SCs sind ehrenhafte Gangster, die um ihr Ansehen in der Unterwelt kämpfen.
- Die SCs sind Polizisten, die gegen Gangster und die Korruption der Behörden kämpfen.
- Die SCs sind Kung-Fu-Kämpfer, die für die Freiheit Chinas kämpfen.
- Die SCs kämpfen im alten China gegen Geister und Dämonen.

HORROR

TYPISCHE CHARAKTERE

Okkultist, Polizist, Reporter, Wissenschaftler

KAMPAGNENIDEEN

- Die SCs sind Polizisten oder Parapsychologen die übernatürliche Wesen jagen.
- Die SCs werden vom Übernatürlichen gejagt.

- Die SCs stellen eines Tages fest, dass hinter der Fassade der Realität, etwas anderes, etwas Böses lauert.

MANTEL & DEGEN

PIRATEN

DUELLE

TYPISCHE CHARAKTERE

Abenteurer, Bandit, Duellist, Pirat

GENRECHARAKTER:

MASKIERTER RÄCHER

KAMPAGNENIDEEN

SCIENCE FICTION

TYPISCHE CHARAKTERE

KAMPAGNENIDEEN

WESTERN

TYPISCHE CHARAKTERE

Cowboy, Duellist, Indianer, Marshal, Trapper

GENRECHARAKTER: EINSAMER COWBOY

KAMPAGNENIDEEN

POWERLEVEL

Der Powerlevel ist ein Maß für den Realismus der Kampagne. In manchen Rollenspielen wird er auch Magie- oder Manalevel genannt, doch ist dieser Begriff zu eingeschränkt, denn der Powerlevel betrifft jede unrealistische Besonderheit einer Kampagne. So sind z.B. Stunts in Hollywoodfilmen sicherlich keine Magie, aber sie sind auch nicht realistisch.

Daher gilt: Je höher der Powerlevel ist, desto fantastischer ist die Kampagne.

Powerlevel	Beschreibung	Beispiele
0	Realistisch	Das echte Leben, Hardcore-SciFi
1	Realitätsnah	PSI in Space Operas, Illuminati, realistische Animes, typischer Hollywood-Film
2	Fantastisch	Typische Fantasy, Vampir- und Geistergeschichten, John Woo-Filme, typischer Anime, typischer Kungfu-Film
3	High Fantasy	Fantasy mit starker Magie, fantastische Animes, viele japanische Computerrollenspiele
4+	Magische Welt	

FÜR DEN SPIELLEITER

AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte spielen in fast allen Kampagnen eine Rolle, denn sie können in EMU-Systemen vielseitig genutzt werden. Manche Tokens, wie Magie, PSI oder andere übernatürliche Fähigkeiten, könnten AP verbrauchen. Oder der Einsatz von AP könnte spezielle Aktionen – sogenannte **Spezialeffekte**, wie man sie aus Hollywood-Filmen kennt, ermöglichen.

SPEZIALEFFEKTE

Der Spielleiter sollte sich einfach aus der Liste einige *Spezialeffekte* aussuchen, die im Spiel von den Spielern, aber auch von wichtigen NSCs, benutzt werden können.

Ausrüsten

Für 1 AP kann der Spieler sich vorübergehend einen Ausrüstungsgegenstand beschaffen, den er nicht zur Verfügung hat. Dieser Ausrüstungsgegenstand ist allerdings nur für ein oder zwei Szenen verfügbar.

Deus Ex Machina

Für 6 AP erhalten die Charaktere unerwartete Hilfe von außen. Das kann z.B. die Kavallerie sein oder vielleicht sorgt ein größeres Übel, wie der Angriff von Godzilla, für Ablenkung.

Fortunas Liebling

Pro AP erhält der Charakter einen zusätzlichen Erfolg für seine letzte Probe.

Gesegnete Bewusstlosigkeit

Für 1 AP wird der Charakter bewusstlos und wird von den Gegnern für tot gehalten und ignoriert. Der Charakter wacht am Ende des Kampfes wieder auf.

Kleiner Tipp

Für 1 AP erhält der Spieler einen Hinweis vom Spielleiter, wenn er einfach nicht weiter weiß.

MacGyvering

Für 1 AP kann der Charakter einen Token einmalig auf eine neue und kreative Weise einsetzen.

Magische Taschen

Für 1 AP kann der Spieler einen Ausrüstungsgegenstand, den er nicht bei sich hat, aber besitzt, „herbeizaubern“.

Manche sterben nie

Helden sterben nie – Für 3 AP kommt der Charakter am Anfang des nächsten Abenteuers oder für 5 AP am Anfang der nächsten Szene von den Toten zurück. In cinematischen Kampagnen sollte die Kosten um 2 und in Cartoon-Kampagnen sogar um 4 gesenkt werden.

Moment der Einsicht

Für jeden AP erhält der Charakter für seine nächste Probe einen Bonuswürfel.

Verborgenes Talent

Für 3 AP kann der Charakter vorübergehend einen Token erhalten, der eine übernatürliche Fähigkeit oder besondere Kenntnisse darstellt. Dieser Effekt hält bis zum Ende der Szene, danach erhält der Charakter einen Token, der seine verborgene Begabung festhält. Allerdings kann er sie nicht ohne weiteres nutzen.

Versuchs noch mal

Für 1 AP kann der Spieler seinen letzten Wurf wiederholen. Für 3 AP kann er einen anderen Charakter dazu zwingen seinen letzten Wurf zu wiederholen.

Volltreffer

Für 3 AP ist der letzte Angriff des Charakters ein absoluter Volltreffer, der den Gegner automatisch kampfunfähig macht. Von diesem Effekt sind wichtige NSCs und alle SCs ausgenommen. Sie erhalten stattdessen so viele BPs, wie die Hälfte ihrer momentanen LP angibt.

War halb so wild

Für 1 AP kann der Charakter alle BPs aus einem Angriff ignorieren.

REGENERIEREN VON AKTIONSPUNKTEN

Es sind verschiedene Methoden denkbar, wie sich AP regenerieren lassen, abhängig davon, wie man AP definiert.

Cinematisch

Die AP generieren sich, wenn die Geschichte zu Ende ist oder wenn ein wichtiger Teil abgeschlossen ist. Nach dem Abenteuer oder nach einer Szene erhalten die Charaktere alle oder zumindest einen Teil ihrer AP wieder. In manchen Fällen können die AP auch als Zeitlimit herangezogen werden.

Erschöpfung

In vielen Settings erschöpft die Anwendung von übernatürlichen Fähigkeiten den Charakter, so dass er früher oder später ausruhen muss, um seine Kräfte zu erholen. Während der Ruhephase regeneriert der Charakter nach und nach seine AP. Dies ist im Takt von Tagen, Stunden oder sogar Minuten denkbar. Es wäre auch möglich zu sagen, dass dem Charakter nach einer ausgeruhten Nacht wieder alle seine AP zur Verfügung stehen.

Substanzen

Die Anwendung von übernatürlichen Fähigkeiten benötigt eine bestimmte Substanz, die der Charakter zu sich nehmen muss. Dabei könnte es sich um eine Droge oder auch um ein seltenes Nahrungsmittel wie Blut handeln.

Wenn der Vorrat an AP zur Neige geht, muss der Charakter erst wieder die benötigte Substanz zu sich nehmen.

TIPPS NUR FÜR DEN SPIELLEITER

Lass die Spieler wissen, daß du auf [füge hier Nascherei Deiner Wahl ein] stehst. ;)

Schildere die Umgebung und die Verhältnisse, in denen sich die Charaktere befinden, entweder umfassend und gründlich (wenn du sie zu einer Einsicht oder einer logischen Handlung bewegen willst) oder roh und grob (wenn ihnen alle einigermaßen intelligenten Handlungsmöglichkeiten offenstehen). Wichtig ist, daß ihnen die Stimmung der Umgebung vermittelt wird.

Lass Deinen Spielern Zeit, nicht zuviel aber auch nicht zuwenig. Du brauchst zum Reagieren auch Zeit, genausoviel solltest du sie deinen Spielern auch lassen.

Im Zweifelsfall : lange Diskussionen unterbinden und eine möglichst faire Lösung für alle bestimmen. Man kann besser nach der Sitzung über das Problem diskutieren, als jetzt das ganze Spiel kaputt zu machen.

Gib Deinen Bösewichten ein Motiv. Gib am besten jedem vorbeigehenden NPC ein Motiv.

PROBLEME UND IHRE LÖSUNG

PROBLEMSPIELER

Spielleiter können schnell unmotiviert werden, wenn sie mit Problemspielern in ihrer Runde kämpfen müssen. Das kann allen das Spiel verderben, darum soll hier kurz darauf eingegangen werden. Allerdings sollte man auch immer beachten, dass der Spielleiter versuchen sollte, jedem seiner Spieler seinen Spaß zu gönnen. Das setzt natürlich ein gehöriges Maß Toleranz voraus, wird aber auch dem Spielleiter eine Genugtuung geben, denn glückliche Spieler sind meist unproblematischer.

Der Regelfuchs

Der Regelfuchs kennt das Regelwerk auswendig und kann jede Stelle (korrekt) zitieren. Er benutzt dann dieses Wissen, um Lücken im System zu finden und diese auszunutzen.

Wunderbarerweise ist EMUsys ein sehr einfaches System, das kaum Ansatzpunkte für Regelfüchse bietet. Daher braucht man sich um sie sicherlich kaum Gedanken machen. Führt man jedoch optionale und Regeln ein, kann die Regellast von EMUsys schnell anwachsen. Sollte ein Regelfuchs in

diesem Fall Probleme machen, sollte ihm klar gemacht werden, dass nicht jede Regelfeinheit im Spiel beachtet werden muss.

Der Besserwisser

Der Besserwisser hat ein umfangreiches Wissen über ein oder mehrere Themenbereiche und setzt sie voll im Spiel ein. Typischerweise diskutiert er mit dem Spielleiter, wenn eine Entscheidung des Spielleiters keinen Sinn macht. Man kann versuchen ihm begrifflich zu machen, dass es nur ein Spiel ist, was aber selten funktioniert. Besser ist es daher ihm zuvor zu kommen und ihn vorher zu bitten zu erklären wie es wirklich funktioniert. So gewinnt er Befriedigung, da er sein Wissen vorzeigen kann, und oft sind solche Erläuterungen dienlich um das Spielgeschehen anschaulicher zu machen. Allerdings sollte man sich nicht durch ihn in seiner spielleiterischen Freiheit beschneiden lassen.

Der Poser

Dieser Spieler will stets gut da stehen und erwartet, dass er von jedem im Spiel angehimmelt wird, egal ob Spieler, SCs oder NSCs. Oft „teleportiert“ er sich in Szenen, in denen er gar nicht sein sollte, und schummelt bei seinen Würfeln. Man sollte ihn einfach Einhalt gebieten. Er kann nicht an zwei Orten gleichzeitig sein und die Bewunderung für seinen Charakter sollte von seinen Taten und Werten abhängig gemacht werden. Andererseits wird der Poser schnell ruhig, wenn man ihm immer wieder Szenen gibt, in denen er sich darstellen kann und in denen er wirklich angehimmelt wird. Vielleicht hat er ja ein paar Groupies im Spiel...

Der Schauspieler

Oft als harmlos dargestellt, soll dennoch auch dieser genau unter die Lupe genommen

werden. Schauspieler haben oft ein enormes Interesse für Theater und sind eventuell sogar im Studium, evtl. sind sie auch im Vertrieb tätig. Sie sehen Rollenspiel als Spielfläche, auf der sie ihre schauspielerischen bzw. verkäuferischen Fähigkeiten trainieren können. Dies ist zwar grundsätzlich zu befürworten, allerdings sollte ihnen Einhalt geboten werden sobald es aus der Bahn läuft. Dies ist besonders der Fall, wenn der Schauspieler seine Fähigkeiten einsetzt, um Dinge zu erreichen, die seinem Charakter nicht möglich wären.

Der Powergamer

Oft als größtes Übel verschrien wollen wir auch diesem Spieler unsere Aufmerksamkeit gönnen. Powergamer sind Spieler, die sich Charaktere erschaffen, die sich stark auf ein einziges Gebiet konzentrieren (oft Kampf). Dies wird oft als Problem angesehen, da diese Charaktere natürlich in Szenen, die in ihr Fachgebiet fallen, alle anderen Spieler überflügeln. Ist dies problematisch? Aus mehreren Gründen grundsätzlich nein.

Ein sehr guter Grund ist, dass Spezialisierung die Teamarbeit fördert. Wenn der Kämpfer als Leibwache auftritt und den Priester beschützt und dieser die Wunden des Kämpfers nach dem Kampf versorgt, können beide nicht nur ihrem Charakterkonzept frönen, nein, sie arbeiten sogar zusammen. Ein anderer Grund ist, dass spezialisierte Charaktere nicht weniger realistisch als Allrounder sind. Auch im echten Leben spezialisieren man sich, warum also nicht im Rollenspiel?

Wo liegt nun das Problem beim Powergamer? Ich denke, es liegt bei einem schlechten Spielleitungsstil. Auf keinen Fall sollte der SL den Powergamer das Spiel übernehmen lassen, aber er sollte auch nicht dem Powergamer sein Spiel verderben.

ANHANG

TOKENLISTE

- Abenteuerlust* – der Charakter wird von dem Verlangen getrieben Abenteuer zu erleben
- Abenteurer* – der Charakter ist ein Abenteurer und ist schon viel rumgekommen, er weiß viel über ferne Orte und kann so manche Geschichte erzählen, auch ist er ziemlich hart im Nehmen
- Abergläubig* – der Charakter ist leicht durch das Übernatürliche einzuschüchtern
- Abgehärtet* – der Charakter ist besonders hart im Nehmen. Dieser Token wird zur Panzerung addiert.
- Abneigung* – 1. der Charakter hat eine Abneigung gegen eine Person oder Organisation, darum fällt es ihm schwer mit ihnen zusammenzuarbeiten; 2. der Charakter hat eine Abneigung gegen bestimmte Tätigkeiten oder Gegenstände, die er nicht gerne macht, isst etc.
- Adel* – der Charakter ist ein Adeliger; wahrscheinlich hat er einige Reichtümer, aber sicherlich hat bestimmte Privilegien, die ihn über das gemeine Volk heben
- Akrobatik* – der Charakter kennt sich im Turnen, Balancieren und mit anderen akrobatischen Kunststücken aus
- Alte Technik* – der Charakter kennt sich mit der Technologie einer untergegangenen Zivilisation aus
- Ambitioniert*
- Angesehen* – der Charakter ist bekannt und beliebt
- Ausgeglichen*
- Barbar* – der Charakter stammt aus einer primitiven Kultur, was es ihm schwer macht, die Regeln zivilisierterer Gesellschaften zu verstehen
- Beruf** – der Charakter wurde in einem bestimmten Beruf ausgebildet und besitzt die typischen Kenntnisse und Eigenarten
- Berührungängste*
- Besessenheit*
- Bogenschiessen* – der Charakter kann mit Pfeil & Bogen umgehen
- Comics* – der Charakter kennt viele Comics und weiß auch vieles über die Hintergründe und Künstler
- Computer* – der Charakter kennt sich mit Computern aus und kann sie zusammenbauen, programmieren und reparieren
- Diplomatie* – der Charakter kennt sich mit politischen Verhandlungen aus
- Distanziert*
- Draufgänger*
- Egozentrisch*
- Ehrenhaft*
- Eid zu Helfen* – der Charakter hat geschworen, den Kranken und Schwachen zu helfen
- Einzelgänger*
- Elektronik* – der Charakter kann elektronische Geräte bauen, verändern und reparieren
- Elf* - der Charakter ist ein Angehöriger des zauberhaften Volks, mit allen damit verbundenen Vor- und Nachteilen
- Elfenmagie* – der Charakter beherrscht die magischen Künste der Elfen
- Etikette* – der Charakter kann sich sicher in hoher Gesellschaft bewegen, er weiß wen er wie anreden muss und mit welchem Löffel er die Suppe zu essen hat
- Freigeist*
- Fremder* – der Charakter ist fremd ist der Region der Kampagne, darum wird er mit Skepsis behandelt
- Freundschaft* – der Charakter ist mit einer Person oder Organisation befreundet und arbeitet gerne mit ihnen zusammen
- Friedfertig*
- Hans Dampf in allen Gassen* - erlaubt Kenntnisse zu improvisieren. Allerdings sind die Resultate qualitativ schlechter, weil der Charakter viel ausprobieren und raten muss.
- Heimliche Liebe* – der Charakter ist heimliche in jemanden verliebt, vielleicht jemanden den er nicht lieben sollte
- Heimlichkeit* – der Charakter weiß wie man ungehört und ungesehen umherschleicht, sich oder Gegenstände versteckt und Schlösser öffnet
- Hirte* – der Charakter kennt sich mit dem Hüten und der Aufzucht von Herdentieren aus
- Ideenreich*
- Jäger* – der Charakter weiß wie man Wild findet und zur Strecke bringt
- Kampf zu Pferd* – der Charakter während des Reitens kämpfen
- Kleinwüchsig* – der Charakter ist kleinwüchsig, darum kann er nicht so schnell laufen und muss auf manche Sitzmöbel hinaufklettern, kann sich dafür aber leichter verstecken
- Kriegskunst* – der Charakter kennt sich mit militärischer Strategie und Taktik aus
- Künstlerseele* – der Charakter ist sehr kreativ und wird vom Schaffensdrang getrieben
- Kunststücke* – der Charakter kann jonglieren, Zaubertricks aufführen und andere kleine Tricks,

- sicherlich kann er auch beim Glücksspiel betrügen
- Kurzsichtig*
- Liebe* – der Charakter ist in eine Person verliebt und wird viele Mühen für sie in Kauf nehmen
- Lumpen verhüllt* – der Charakter trägt zerschlissene Lumpen als Kleidung, er wird Schwierigkeiten haben in höhere Kreise zu kommen, kann aber leicht unter seines gleichen abtauchen
- Mechanik* – der Charakter kann mechanische Geräte bauen, verändern und reparieren
- Medizin* – der Charakter kann Wunden und Krankheiten behandeln
- Menschenkenntnis* – der Charakter ist besonders gut darin, die Motive und Gedanken anderer zu verstehen
- Militärstrategie* – der Charakter kennt sich mit militärischer Strategie und Taktik aus
- Motorradgang* – der Charakter gehört zu einer Motorradgang, sicherlich hat die eine oder andere Vorstrafe, auf jeden Fall kann er aber Motorrad fahren
- Musik* – der Charakter kann singen und Musikinstrumente spielen
- Nahrung suchen* – der Charakter kann in der Wildnis Nahrung finden
- Naturwissenschaften* – der Charakter kennt sich mit Physik, Chemie und Biologie aus
- Neuralinterface* – ein Cyberimplantet, das es dem Charakter erlaubt sich in die Virtuelle Realität einzuklinken
- Ortskenntnis* {Ort} – der Charakter kennt sich besonders gut in einer bestimmten Stadt oder an einem bestimmten Ort aus
- Poesie* – der Charakter kann Gedichte schreiben
- Politik* – der Charakter weiß sich auf der politischen Bühne zu behaupten
- Pragmatisch*
- Racheschwur* – der Charakter hat geschworen jemanden zu Rächen, vielleicht bedeutet dies, dass er andere töten muss
- Rebell*
- Reger Appetit*
- Reiten* – der Charakter kann ein Pferd oder auch ein anderes Reittier zu reiten
- Ritter* – der Charakter gehört zu einem Ritterorden oder steht im Dienst eines hochgestellten Adligen, die gibt ihm Rechte und Pflichten
- Schlank* – der Charakter ist weniger stark, aber dafür ist geschmeidiger
- Schmieden* – der Charakter kann aus rohem Metall Metallgegenstände schmieden und auch die Qualität von solchen einschätzen
- Schüchtern* – der Charakter hat Probleme damit offen seine Meinung zu äußern und ist oft nicht gerne unter Leuten
- Schwertkampf* – der Charakter kann mit einem Schwert umgehen
- Sexappeal* – der Charakter versteht sich darin das andere Geschlecht zu umgarnen, das kann ihm aber auch den Neid anderer zu ziehen
- Singen* – der Charakter kann sehr schön singen und hat sicherlich eine schöne Stimme
- Sippe* – der Charakter lebt in einer Sippe, die in Zeiten der Not hinter ihm steht, für die er aber auch verantwortlich ist
- Standesbewusst*
- Stimmungsschwankungen*
- Stoisch*
- Strassenkämpfer* – der Charakter weiß wie man sich mit schlagen, treten, beißen und kratzen in einem Handgemenge behauptet
- Strassenschläue* – der Charakter kennt sich in den schlechten Gegenden aus und weiß dort zu behaupten
- Tagträumer*
- Tanzen* – der Charakter kann gut tanzen und sicherlich bewegt er sich auch sehr graziös
- Überleben* – der Charakter weiß wie man ohne Hilfsmittel in der Wildnis überlebt
- Ungewollte Zuneigung* – der Charakter ist in eine bestimmte Person verliebt, obwohl er sie eigentlich nicht leiden kann
- Unglaublich ausdauernd*
- Unmenschliche Schönheit* – der Charakter ist so schön, dass er beide Geschlechter fasziniert, aber auch den Neid aller auf sich zieht
- Unscheinbar* – der Charakter ist irgendwie durchschnittlich, er hat es schwer andere Leute auf sich aufmerksam zu machen, aber dafür kann er auch leicht in der Menge untertauchen
- Verhandeln* – der Charakter ist geübt darin Geschäfte auszuhandeln
- Verlorene Liebe* – der Charakter hat seine große Liebe verloren (vielleicht durch ihren Tod) und kann sie einfach nicht vergessen
- Viel gereist* – der Charakter ist viel rumgekommen und kennt viele Orte und Menschen, sicherlich ist er ein weltoffener aber auch redegewandter Mensch
- Vollbart* – der Charakter trägt einen Bart, der ihn älter und weiser wirken lässt
- Waghalsiger Fahrstil* – der Charakter hat einen rasanten und gefährlichen Fahrstil
- Waisenkind* – der Charakter ist ohne Eltern aufgewachsen, ohne die ihm immer der Halt in der Gesellschaft gefehlt hat, darum ist er heute noch immer ein Wanderer

Wohlhabend – der Charakter hat Vermögen, das aber natürlich auch verwaltet werden will
Zwerg – der Charakter ist ein Angehöriger des kleinen Volkes, mit allen Vor- und Nachteilen

GLOSSAR

Aktionspunkte (AP): Punktevorrat, der benutzt wird um z.B. übernatürliche Fähigkeiten zu aktivieren

AP: *siehe Aktionspunkte*

Attribut: eine Zahl, die die relative Stärke eines *Charakters* in einem bestimmten Fähigkeitengebiet wiedergibt

Aura: eines der *Attribute*; beschreibt die sozialen Fähigkeiten des *Charakters*

Aussehen: Ein Token, der eine Besonderheit des Aussehens des *Charakters* beschreibt

Beziehung: Ein Token, der die Beziehung zwischen zwei *Charakteren* beschreibt

Charakter: eine Spielfigur bzw. fiktive Person im Spiel, egal ob *SC* oder *NSC*

Charakterstufe: Wert, der das durchschnittliche Können eines *Charakters* wiedergibt

Entwicklungspunkte (EP): Punkte, die eingesetzt werden, um die Fähigkeiten der *SCs* zu verbessern

EP: *siehe Entwicklungspunkte*

Erfolg: jeder Würfel, der den *Mindestwurf* erreicht

Geist: eines der *Attribute*; beschreibt die Schläue und den gesunden Menschenverstand des *Charakters*

Handlung: jede Aktivität, wie z.B. um einen Preis feilschen, eine Waffe abfeuern oder ein Schloss knacken

Hintergrund: Ein Token, der eine Besonderheit der Vergangenheit des *Charakters* beschreibt

Kampagne: eine Reihe von zusammenhängenden *Szenarien*, die zusammen eine Geschichte erzählen

Kampfuntfähig: Wenn ein *Charakter* 0 LP hat, so ist er nicht länger in der Lage zu handeln, sei es dass er bewusstlos oder tot sei

Kenntnis: Ein Token, der besondere Fähigkeiten eines *Charakters* beschreibt

Körper: eines der *Attribute*; beschreibt die körperlichen Fähigkeiten des *Charakters*

Lebenspunkte (LP): Wert, der angibt wieviel Schaden ein *Charakter* verkraften kann, bevor er *kampfuntfähig* wird.

LP: *siehe Lebenspunkte*

Mindestwurf (MW): Wert gegen den man, in einer *Probe* würfeln muss

Nichtspielerscharakter (NSC): alle *Charaktere* des Spielleiters

NSC: *siehe Nichtspielercharakter*

Persönlichkeit: Token, der ein Persönlichkeitsmerkmal eines *Charakters* beschreibt

Powerlevel: Maß dafür, wie fantastisch eine *Kampagne* ist

Probe: ein Test, ob eine *Handlung* gelingt oder nicht

SC: *siehe Spielercharakter*

Schwäche: Ein Token, der eine besondere Schwäche eines *Charakters* beschreibt

Schwierigkeit: Anzahl an *Erfolgen*, die man in einer *Probe* würfeln muss

Spielercharakter (SC): der *Charakter* eines Spielers

Stärke: Ein Token, der eine besondere Stärke eines *Charakters* beschreibt

Stufe: der Wert eines *Attributs* oder eines *Tokens*

SW: *siehe Schwierigkeit*

Szenario: eine in sich geschlossene Geschichte, in der sich die *SCs* einem bestimmten Problem widmen; *auch* Abenteuer

Technik: eines der *Attribute*; beschreibt das technische Verständnis des *Charakters*

Token: ein Charakterelement, das eine Besonderheit eines *Charakters* mit einem Wert festhält

Widerstand: eine Zahl, die wiedergibt, wie leicht der *Charakter* Angriffen oder Beeinflussungen widerstehen kann

Wille: eines der *Attribute*; beschreibt die Willensstärke und das Durchhaltevermögen des *Charakters*

Wissen: eines der *Attribute*; beschreibt die Bildung und Intelligenz des *Charakters*

Würfelpool: alle Würfel, die für eine *Probe* gewürfelt werden

INDEX

Aktionspunkte.....	9, 28	Powerlevel	26
Attribute	8	Proben	6, 17
Aura	8	Angriffe	19
Geist	8	Erfolge	17, 18
Werte	8	Erfolgswert	18
Wissen	8	Modifikatoren	18
Brüche	9	Offene Würfe	19
Charakter	5	Schwierigkeit	17
Archetypen	13	Vergleich	18
Attribute	8	Würfel	17, 18
Beschreibung	7	Spezialeffekte	28
Punkte	8	Spielleiter	
Stufe	9	Problemspieler	29
Tokens	11	Tokens	9, 31
Weiterentwicklung	16	Ausrüstung	10
Werte	5, 8	Beziehungen	10
Widerstände	9	Erscheinung	10
Entwicklungspunkten	16	Hintergrund	10
Optionale Regeln	21	im Spiel	11
Dramatischer Kampf	21	Persönlichkeit	10
Initiative	21		