

^{1w6} EIN-WÜRFEL-SYSTEM

konkret und direkt
Einfach saubere Regeln

3.0α7



Arne Babenhauserheide
und Julian Groß
2017-11-22

Logo:
Trudy Wenzel

Teil 1

Charakter-
Erschaffung

Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen!	5
	An wen richtet sich dieses Buch?	6
	Spielbeispiel	7
	Was ist das EWS?	8
	Einstieg	12
2	Charaktere erschaffen	19
	Beruf oder Herkunft	20
	Die nächsten Schritte	21
	Charakterheft	25
	Fertigkeiten	31
	Spezialisierungen	33
	Stärken	35
	Schwächen	39
	Ausrüstung	43
	Besonderheiten	47
	Werte	58

Grundantriebe	60
Fragen	62
Name und Darstellung	67
Maße, Aussehen und typische Kleidung	74
Charakter aus der Beschreibung erschaffen	84
Hintergründe	84
Kurzregeln	84
Magie	84
3 Konvertierungen	87
Starcraft	87
Shadowrun	87
DSA	87
...	87
4 Anhang	89
Glossar	91
Index	93
5 Impressum	95
Bilder	95

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn ein Held oder eine Heldin eines Films deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest du, wenn du an einem Buch beim Lesen mitschreiben könntest? Wie würdest du handeln, wenn in einem Computerspiel alles Plausible möglich wäre? Was würdest du spielen, wenn die Geschichte eurer Theatergruppe sich über dutzende von Aufführungen immer weiter entwickeln würde und nur euch gefallen müsste? Wie würdest du entscheiden, wenn dein Spielstein Gefühle hätte?¹

Mit dem Ein-Würfel-System (EWS) kannst du das mit Freunden und Bekannten erkunden und dabei span-



1

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

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

Das EWS liefert euch dafür einen Rahmen der die Handlung unterstützt und typische Stolpersteine beseitigt. Es erleichtert es euch, zu definieren, was die Protagonisten einzigartig macht, zu entscheiden, wer in einem Faustkampf oder einer Debatte gewinnt (dafür ist der Würfel da), Geschichten zu erfinden, die auch nach Jahren spannend bleiben und eine gemeinsame Vorstellung eurer Geschichten zu entwickeln.

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

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

Noch nie gespielt? Wenn du bisher noch nie Rollenspiele gespielt hast, bietet dir das Buch **Technophob** hilfreiche Einblicke in das praktische Spiel. Es liefert eine komplett ausgearbeitete Welt, erklärt die Regeln detaillierter und zeigt mit vielen ausführlichen Beispielen, wie Rollenspiel funktioniert: <http://www.1w6.org/deutsch/technophob>

An wen richtet sich dieses Buch?

Dieses Buch ist für alle geschrieben, die ihre Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen wollen, sowohl für neu Einsteigende, die Rollenspieler oder Rollenspielerinnen kennen, als auch für Rollenspielveteranen.³ Es wagt den Tanz zwischen langen Kampagnen und One-Shots: Ein-

fach genug, um schnell einzusteigen, aber komplex genug für jahrelange Charakterentwicklung.

Das vorgestellte Regelwerk eignet sich für Genres, in denen klar definierte Personen, Direktheit und Unwägbarkeit gewünscht sind: Das Charakterheft zeichnet ein plastisches Bild des Charakters, die Werte zeigen seine Möglichkeiten, Handlungen haben deutliche Auswirkungen, jedes Regelement hat seine Entsprechung in der Spielwelt und jeder Würfelwurf verändert die Situation.

Spielbeispiel

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

Überzeugt es den Richter? Ihre Spielerin⁴ ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin,⁵ doch das Glück macht ihr einen Strich durch die Rechnung: Sie erreicht nicht einmal ihren Mindestwurf. Der Richter schüttelt den Kopf: „Ihre Argumentation ist schlüssig, doch die Beweise sind erdrückend.“

Richard Bräuer wird zu 10 Jahren Haft wegen Mord verurteilt. Als Nina sich zu ihm umdreht, um sich zu entschuldigen, hört sie einen Aufschrei auf der Zeugenbank: Horowitz Bräuer, der rüstige Vater des Angeklagten, ist aufgesprungen. Neben ihm liegt ein Sicherheitsmann. Ho-

4

Beschreiben und zeigen.

Die Spielerin eines Charakters beschreibt wie der Charakter handelt oder spricht für ihren Charakter.

5

Auf Werte würfeln.

Wenn unklar ist, ob eine Handlung Erfolg hat, könnt ihr die Würfel entscheiden lassen. Der Abschnitt „Was ist das EWS“ enthält eine Kurzfassung (S. 10). Detailliert wird das Würfeln in Teil 2 erklärt werden: Ablauf des Spiels.

rowitz Bräuer schwingt dessen Knüppel, während er auf Nina zurennt. „Sie haben das von Anfang an geplant!“

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

Diesmal hat Nina Glück: Ihre Spielerin hat ein besseres Ergebnis als die Spielleitung. Nina entwapfnet den Alten und ringt ihn zu Boden, allerdings nicht, ohne zwei schmerzhaft e Schlge einzustecken, die sie die nchsten Wochen daran erinnern werden, dass es gerade schon wieder knapp war.

Was ist das EWS?

Das EWS ist ein klassisches, freies Rollenspielsystem.

Was ist ein Rollenspiel? Eine einzigartige Verbindung aus Improvisationstheater, Geschichtenerzhlen und Gesellschaftsspielen, mit dem ihr fr Jahrzehnte spannende gemeinsame Abenteuer erleben knnen. Ihr erschafft und erlebt eure eigenen Geschichten und Herausforderungen.

Was heit klassisch? Das EWS hlt sich nah an Strukturen, die in lteren Rollenspielen und Computerspielen genutzt werden. Es vermeidet Mechanismen, die nur fr

einen bestimmten Spielstil oder ein bestimmtes Genre funktionieren. Mechaniken können dadurch mit nur minimalen Änderungen aus Gurps®⁶, Fudge™⁷ und FATE™⁸ übernommen werden, und auch Mechaniken aus anderen Systemen sind leicht zu übertragen.

Was heißt frei? Du darfst das EWS kopieren, ändern, weitergeben und sogar verkaufen, solange du mit deiner Fassung das gleiche ermöglichst. Lizenz: [GPL und cc by-sa \(lizenz.lw6.org\)](https://www.lizenz.lw6.org).

Was ist das EWS nicht? Das EWS ist keine Schlachtersimulation⁹, kein Minimalsystem¹⁰ und kein Experimentalsystem.

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

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

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

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

6

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

7

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

8

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

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

Simulation. Das EWS stellt spannende Ergebnisse über die perfekte Abbildung einer bestimmten Vorstellung der Realität. Auch wenn die Ergebnisse eines Spiels sich damit nicht auf echte Schlachtfelder übertragen lassen, kann es als Grundlage für plausible Schlachtensimulation genutzt werden – was z.B. im Modul NSC Kämpfe und Schlachten NKuS schon gemacht und in eine Computersimulation umgesetzt wurde (1w6.org/schlachtfeld).

Einfach oder komplex?

Das EWS ist einfach genug für One-Shots, aber detailliert und komplex genug, um Personen in verschiedenen Stärkebereichen zu differenzieren und in langen Kampagnen graduell weiterzuentwickeln; von einer nur zwei stündigen Runde bis zur 10 jährigen Kampagne und von Maus über Mammut bis zur Schlachtschiff-KI.

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

Wie funktioniert das in der Praxis? Die SL beschreibt wie oben eine Situation, und die Spielerinnen und Spieler erzählen oder schauspielern, was ihre Spielfiguren tun. Für Situationen, in denen unklar ist, wie sie ausgehen (z.B., ob ihr den Straßenhändler schnell genug findet), hat jeder Charakter konkrete Werte (z.B. Berufe), bei denen als Zahl festgehalten ist, wie gut sie darin sind (z.B. 12: Durchschnittlich). Um zu wissen, ob ein Charakter etwas schafft, wählt ihr einen Wert des Charakters, der für die Aufgabe nützlich ist (z.B. den Beruf Tagelöhner). Dann würfelt die Spielerin oder der Spieler des Charakters mit einem 6-seitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, dann zählt ihr sie zur Zahl des Werts dazu, ist sie ungerade, zieht ihr sie ab (z.B. wird eine 4 addiert und ergibt mit dem Wert 12 das Ergebnis 16, eine 3 wird abgezogen und ergibt stattdessen 9). Ist die Zahl eine 6, dann würfelt erneut. Zeigt der Würfel wieder eine 6, addiert erneut 6 (insgesamt also 12 statt 6). Ist sie eine 5, würfelt erneut.

Zeigt der Würfel wieder eine 5, zieht weitere 5 ab (insgesamt also 10 statt 5). Nach einer 6 eine 5 zu würfeln oder nach einer 5 eine 6 ändert das Ergebnis nicht. Erreicht das Ergebnis einen von der SL festgelegten Mindestwurf (z.B. 9: einfach, 12: fordernd, 15: schwer), dann ist der Charakter erfolgreich, liegt es unter den Mindestwurf, erlebt der Charakter einen Fehlschlag. Das genaue Ergebnis gibt an, wie gut oder schlecht es für den Charakter lief. Auf diese Art habt ihr immer eine gemeinsame, konkrete Vorstellung davon, wie Situationen ausgehen und wer was erreichen kann. Wenn Zwei gegeneinander antreten, würfeln beide, und wer das höhere Ergebnis hat gewinnt. Feinheiten dazu findet ihr in Teil 2: Ablauf des Spiels (S. XX).

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

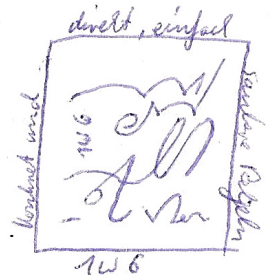
Was ist das Designkonzept des EWS? Konkret und direkt. Einfach saubere Regeln.¹¹ Mit möglichst großem Freiraum für Spielwelten.



11

Das Motto des EWS:

Konkret und direkt.
Einfach saubere Regeln.



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

Einstieg

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

Um zu spielen müssen wir wissen, in welcher Welt ihr spielt. Das EWS liefert 4 Grobentwürfe von Welten mit.¹² Wenn ihr noch keine eigene Welt vor Augen habt, schaut sie euch an und nutzt sie als Einstieg.

- Technophob: Dune™ trifft Starcraft® und Shadowrun™. Science-Fiction mit Techschmugglern (Seite 84).¹³
- Die neuen Lande: Steampunk trifft Fantasy im Planwagen (Seite 84).
- Die Welt hinter der Welt: Magie ist das Mittel der Reichen, der Meister und der Spinner. Und der Sekretariate (Seite 84).

Kurzfassung. Für die Welten gibt es auf lw6.org zusätzliches Material. Hier halten wir sie kurz, um einen schnellen Einstieg ohne viel Lesezeit zu ermöglichen.

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

Ihr wählt eine Welt oder überlegt euch eine eigene. Vielleicht wollt ihr auch die Welt einer Buchreihe umsetzen, oder im Set einer Fernseserie spielen. Wichtig ist, dass ihr eine gemeinsame Vorstellung davon habt, wie die Welt aussieht.

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

Dann fragt jemand: „Und wen spielen wir da?“¹⁴

Zusätzlich zu der Welt braucht ihr eine Vorstellung davon, welche Art von Leuten ihr spielt. Was bringt die Charaktere zusammen? Was sollen sie gemeinsam machen? Jede der Beispielwelten liefert darauf bereits eine mögliche Antwort mit. Ihr könnt sie nutzen oder euch eine eigene Antwort überlegen. Fasst eure Antwort weit genug, dass sich für alle unter euch ein spannendes Charakterkonzept darin findet (und erweitert sie zur Not später noch). Wichtig ist, dass dieses Konzept etwas liefert, dass die Charaktere immer wieder zusammenbringt.

Beispiel: *Durch die Wahl der Beispielserien ist die Art der Charaktere leicht zu definieren. Die Charaktere sollen einen Bezug zu Recht und Gesetz haben. Es vereint sie, dass sie sich auf Konflikte mit Leuten einlassen, die auch vor dem Privaten nicht haltmachen und die Strukturen der Polizei unterwandern, so dass den Charakteren oft nur ihre gegenseitige Unterstützung die Haut rettet.*

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

Wenn ihr eigene Charaktere erschaffen wollt, müsst ihr euch entscheiden, wie stark sie sein sollen.¹⁵ Spielt ihr den Dreck auf der Straße, der sich hochkämpft, oder normale Leute, die in Schwierigkeiten geraten? Wollt ihr Spezialisten sein, oder die Besten in eurem Fach? Oder

14

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

15

Gleiche Stärke. Etwa gleichstarke Charaktere erleichtern es, das Spiel für alle Beteiligten spannend zu halten.

gar Mächtige unter den Mächtigen, die die Welt nach ihren Vorstellungen umformen wollen? Oder eine Gruppe aus Veteranen, die sich mit Neulingen zusammentun, die Zugang zu großer Kraft bekommen haben und sich unverhofft im Zentrum einer schrecklichen Bedrohung wiederfinden? Oder vielleicht die klassischen angehenden Helden, nicht mehr ganz normal, aber noch nicht abgehoben von den Problemen des Alltags?

Die Macht wird während der Erschaffung durch Punkte angegeben. Mit ihnen erschafft ihr eure Charaktere.¹⁶ Nachdem ihr eine Vorstellung davon habt, welche Art Charaktere ihr spielen wollt, legt ihr daher konkret fest, wie vielen Punkten das entspricht.¹⁷ Üblich sind 2 bis 24 Punkte. Welchen Machtstufen das entspricht ist im folgenden Kasten beschrieben. Sollten sich die Punkte als zu wenig erweisen, um eure Ideen umzusetzen, könnt ihr sie später noch erhöhen. Bei der Erschaffung etwas an die Grenzen der verfügbaren Punkte zu kommen ist allerdings normal und meist gut: Dadurch erhalten Charaktere ein klareres Profil, weil sie nur die Werte haben, die sie wirklich ausmachen.

Veränderung in Strichen.

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

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

Typische Machtstufen:

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

Beispiel: *Die Charaktere in der Runde um Recht und Gesetz sollen klassische angehende Helden sein: Sie sind etwas besser als die meisten ihrer Kollegen und haben in ihrer Gruppe Fertigkeiten entwickelt, die ihre anderen Kollegen selten brauchen. In Ninas Fall z.B. Selbstverteidigung. Das entspricht 7 Punkten für die Erschaffung.*

Damit habt ihr schon die grundlegenden Fakten festgelegt, um mit der Erschaffung der einzelnen Personen weitermachen zu können: In welcher Welt ihr spielt, welche Art von Leuten ihr spielt und wie stark eure Charaktere sind. Wenn ihr euch mit der Entscheidung nicht sicher seid, wählt einfach angehende Helden in einer der Beispielwelten hier im Buch. Das ist die klassische Variante, die sich über 30 Jahre Rollenspiel immer wieder als spannend erwiesen hat.

Die Genres: Dieses Buch teilt für Beispiele die Vielfalt der Spielwelten in vier grobe Genres ein:

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

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

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

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

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

„Und wie erschaffe ich jetzt meinen Charakter?“

Kapitel 2

Charaktere erschaffen

Als ersten Schritt nehmt ihr euch für jede Spielerin und jeden Spieler ein Charakterheft:¹ Ein doppelseitig bedrucktes, gefaltetes DinA4-Blatt (Seite 25). Es hat vier Abschnitte. Die Außenseiten tragen Beschreibung und Notizen, die Innenseiten die konkreten Werte des Charakters.

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

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

¹ **Abbild des Charakters.**
Das Charakterheft ist ein konkretes und lebendiges Abbild eines Charakters. Es sollte schon beim Lesen genug Gefühl für den Charakter vermitteln, um direkt losspielen zu können.



Beruf oder Herkunft

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

Wenn du nicht gleich eine Idee für Beruf oder Herkunft deines Charakters hast, kannst du einfach aus der folgenden Liste wählen oder sie als Inspiration nutzen.² Die Liste der Berufe ist nach Genre sortiert, doch fühl dich frei, die Berufe für andere Genres neu zu Interpretieren. Achte dabei darauf, dass ihr euch nicht die Show stiehlt: Lasst jedem Charakter eine Nische, in der nur er das Rampenlicht hat.

Typisch für Menschen.

Die Liste ist generisch und vor allem für Menschen geschrieben. Weitere Vorschläge findet ihr bei den **Welten** (ab Seite 84) und Konvertierungen (ab Seite 87).

Cyberpunk. Berufe, die im EWS 2.6 noch Cyberpunk waren, sind in der Jetzt-Zeit aufgegangen. Unsere Welt hat sich verändert, und vieles ist eingetreten, das um 1970 noch Stoff für Cyberpunk war.

- Fantasy: Aristokratin, Barde, Diebin, Gardistin, Gaukler, reisende Händlerin, Priester, Reisender Pfannenflicker, Gildenbuchhändler, Schreiberin, Schmied, Sölderin, Wildhüter, Magierin (Magie: S. 84), Medikus, Freudenmädchen, Orkjägerin, ... (weitere: Die neuen Lande, S. 84).
- Jetzt-Zeit³: Arzthelfer, Bauarbeiterin, Gesellschafter, Pilotin, Kriminologe, Mechanikerin, Künstler, Hackerin, Konzerncop, Anwältin, Schmugglerin, Büroangestellter, Slum-Göre, Klosterbengel, Hausfrau, Drogenkurier, Privatdetektiv, ...
- Horror / Mystery: Archäologie-Doktorandin, Krimiautor, Yoga-Kursleiterin, Callcenter-Angestellter,

Drogenfahnderin, Erbe einer Schottischen Adelsfamilie, Mafia-Geldeintreiber, Sektenwerberin, Firmenerbin, Mystiker, ... (weitere: Die Welt hinter der Welt, S. 84)

- Science-Fiction: Raumpilotin, Marinesoldat, Maschinistin, Xenologe, Kolonistin, Botschafter, Psychologin, Freihändler, gestrandete Weltenspringerin, Psychologe, ... (weitere: Technophob, S. 84))

Die nächsten Schritte

Mit Beruf oder Herkunft hast du bereits eine starke Grundvorstellung deines Charakters.⁴ Jetzt ist es Zeit, dieser Vorstellung weiter auszugestalten. Das EWS nutzt dafür Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen, persönliche Ausrüstung und Besonderheiten. Stell dir für deinen Charakter die folgenden Fragen (S. 23). Wann immer du mit *Ja* antwortest, lies den entsprechenden Abschnitt, um Einzelheiten festzulegen. Um Inspiration zu sammeln kannst du auch einfach alle Abschnitte lesen — sie enthalten jeweils eine Reihe Beispiele, aus denen du einfach wählen kannst. Die Anzahl und Stärke der Werte, die du wählen kannst, ist durch eure gewählte Machtstufe begrenzt. An diesem Punkt in der Erschaffung ist allerdings nur wichtig, dass ein starker Wert einen Punkt und ein überragender Wert drei Punkte kostet.⁵

4 **Spprechende Namen.** Wähl die Namen deiner Werte so, dass sie ein Bild deines Charakters malen.

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

Wege zur Erschaffung: Wir zeigen hier nur einen von 4 Ansätzen, um einen Charakter zu erschaffen:

- „*Was mache ich? Was ist meine Aufgabe?*“
Dafür gehen wir von dem Beruf zu den Fertigkeiten, dann zu Stärken und Schwächen und zu Besonderheiten.

Die anderen Wege sind:

- „*Wie bin ich?*“: Von Stärken und Schwächen zu Besonderheiten, Beruf und Fertigkeiten.
- „*Was bin ich?*“: Von Besonderheiten zu Stärken und Schwächen, Beruf und Fertigkeiten.
- „*Was kann ich?*“: Von Fertigkeiten zu Beruf, Stärken und Schwächen und Besonderheiten.

Ein 5. Ansatz fragt „Welche Rolle hat der Charakter in der Gruppe?“ Wenn ihr diesen Ansatz nutzen wollt, passt einfach die Vorlagen und Archetypen der **Beispielwelten** (S. 84) und **Konvertierungen** (S. 87) an. Ein guter Ansatz um eine Vorlage zu individualisieren ist „*er ist ein Ranmex-Pilot, aber ...*“ oder „*sie ist eine Anarchistische Hackerin, und ...*“

In den Beispielen werden die verschiedenen Ansätze gezeigt.

- *„Habe ich etwas gelernt, das nicht Teil meines Berufes ist? Habe ich ein Hobby?“* Wenn Ja, dann ist das eine **Fertigkeit**. Fertigkeiten sind gelerntes Können (S. 31).
- *„Kann ich in meinem Beruf etwas besonders gut? Beherrsche ich eine bestimmte Technik einer Fertigkeit besonders gut?“* Wenn ja, dann ist das eine **Spezialisierung** (S. 33).
- *„Steche ich aus der Masse durch etwas hervor, das alle haben, in dem ich aber deutlich besser bin? Worauf stütze ich mich? Bin ich stärker, schneller, schöner, intelligenter, ...?“* Wenn ja, dann ist das eine **Stärke** (S. 35).
- *„Gibt es etwas, über das ich immer wieder stolpere?“* Wenn ja, ist das eine **Schwäche** (S. 39). Schwächen sind das Gegenstück zu Stärken. Für Schwächen kannst du zusätzliche Werte aus den anderen Bereichen wählen.
- *„Besitze ich einen bestimmten Gegenstand, der fast schon ein Teil von mir zu sein scheint?“* Wenn ja, dann ist das **besondere Ausrüstung** (S. 43). Wenn du sie wählst, kannst du sicher sein, dass du den gewählten Gegenstand fast immer zur Hand hast. Wenn du Waffen oder Rüstungen haben willst, solltest du sie als besondere Ausrüstung wählen.

- „Kann ich etwas, das nur wenige können, dass aber nicht einfach lernbar ist?“ Wenn ja, dann ist das eine **Besonderheit** (S. 47). Besonderheiten decken alles ab, was von den anderen Punkten nicht erfasst wird.

Normale Leute: Der durchschnittliche Mensch auf der Straße hat eine Stärke, einen Beruf und eine Spezialisierung, dazu entweder eine zweite Stärke, ein Hobby als Fertigkeit, eine Besonderheit oder ein wichtiges Besitzstück als Ausrüstung. Der perfekte Angestellte unter normalen Leuten hat nur einen überragenden Beruf (für 3 Punkte) und eine Spezialisierung darin. Die fehlende Stärke macht ihn allerdings etwas labil.

Wenn du deine Werte gefunden hast, schreibst du die entsprechenden Zahlenwerte auf (S. 58). Auf sie kannst du würfeln, um zu sehen, ob etwas klappt.

Als nächsten Schritt wählst du dann deine Grundantriebe (S. 60) und beantwortest zusammen mit den anderen in deiner Runde die Fragen „Was will ich in der Gruppe?“, „wofür brauchen mich die anderen?“ und „was macht mich für die Charaktere oder Spielerinnen und Spieler sympatisch?“ (S. 62). Schlussendlich schreibst du auf, wie du heißt (S. ??) und was du typischerweise anhasst und wie du aussiehst (S. 74).

All das trägst du in deinem Charakterheft ein. Es wird im nächsten Kapitel gezeigt.

Charakterheft

Ein Spiegel deines Charakters. Ein konkretes Abbild seiner Möglichkeiten. Dein wichtigster Einstieg in den Spielabend.

Das Charakterheft zeigt deinen Charakter. Es trägt Werte, die beschreiben, was du tun kannst, und vermittelt dir immer wieder ein Gefühl für deinen Charakter, so dass du schnell ins Spiel einsteigen kannst.⁶

Im Kern besteht es aus einem gefalteten Din-A4 Blatt. Auf den Außenseiten stehen Beschreibungen und Skizzen. Auf den Innenseiten stehen Werte. Die Außenseiten helfen besonders, deinen Charakter vorzustellen, die Innenseiten brauchst du zum Würfeln und ändern der Welt. Die Vorderseite sollten alle deine Mitspielerinnen und Mitspieler kennen. Wie jede gute Zusammenfassung schreiben wir die Vorderseite um Schluss, doch es ist hilfreich zu wissen, was wir am Schluss wissen müssen.

Als Beispiel nutzen wir hier das Charakterheft von Nina, der Anwältin aus der Geschichte auf S. 7.

6

Papier. Druck oder kopier' das Charakterheft am besten gleich und füll' es aus, während du liest. Dadurch wird die Erschaffung greifbarer und du bist gleichzeitig schneller fertig.

Name

Spieler/Spielerin



Name

Skizzen

Zwei Worte

Marotte/Requisite/Haltung/...

Typischer Ausspruch

zeigen

Spezies und Geschlecht

Alter

Größe

Gewicht

Hautfarbe

Haarfarbe und Frisur

Augenfarbe


beschreiben

Aussehen und typische Kleidung


Prägende Erlebnisse

Erlebnisse

Stärken

10	2.1		Stärke	Schwelle	Wert
1Δ	+Δ				
10	2.4				
3Δ	10Δ				
Zitat					
 (getriggert)					
<input type="radio"/>					

Fertigkeiten

10	2.1		Stärke	Schwelle	Wert
1Δ	+Δ				
10	2.4				
3Δ	10Δ				
Zitat					
 (getriggert)					
<input type="radio"/>					

12	18		Fertigkeit	Grund	Effektiv
+1/1	+1/111				
10	2.1				
+1/11	+1/1111	1:1 11:11			
+			Wunde?	+	Wunde?
			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
14	17		Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/111				
10	2.1				
+1/11	+1/1111	1:1 11:11			
+			Wunde?	+	Wunde?
			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>

12	18		Fertigkeit	Grund	Effektiv
+1/1	+1/111				
10	2.1				
+1/11	+1/1111	1:1 11:11			
+			Wunde?	+	Wunde?
			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
14	17		Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/1	+1/111				
10	2.1				
+1/11	+1/1111	1:1 11:11			
+			Wunde?	+	Wunde?
			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>

Besonderheiten

		Besonderheit
1Δ	+Δ	
3Δ	10Δ	

		Besonderheit
1Δ	+Δ	
3Δ	10Δ	

		Besonderheit
1Δ	+Δ	
3Δ	10Δ	

		Besonderheit
1Δ	+Δ	
3Δ	10Δ	

-10 bei

5

-10 bei

3

-10 bei

1

-10 bei

2

-10 bei

4

Schwäche

Zitat

Trigger

Schwächen

-10 bei

5

-10 bei

3

-10 bei

1

-10 bei

2

-10 bei

4

Schwäche

Zitat

Trigger

9	19		Beruf	Wert
+1/II	+1/IIII	I:6		
12	18			
+1/III	+1/IIII	II:8		
+4	+7		Spezialisierung	Grundwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3		Effektivwert

+

Wunde?

+

Wunde?

+4	+7		Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3			

+

Wunde?

+

Wunde?

9	19		Beruf	Wert
+1/II	+1/IIII	I:6		
12	18			
+1/III	+1/IIII	II:8		
+4	+7		Spezialisierung	Grundwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3		Effektivwert

+

Wunde?

+

Wunde?

+4	+7		Spezialisierung	Grundwert	Effektivwert
+1/II	+1/III	I:+2 II:+3			

+

Wunde?

+

Wunde?

Ausrüstung

Schutz

Schaden

Vermögen

Ausrüstung

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

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

Wunden

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

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

Kern-Antriebe

Wollen	Warum bin ich hier?
Zitat	
Handeln	Warum bei der Gruppe?
Zitat	
Sein	Was macht mich sympathisch?
Zitat	

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen	Tolle Szenen	
	Gesamt-Erfahrung	unverbraucht

Die Vorderseite: Bild, Beschreibung, Darstellung

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

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

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

In Marotte/Requisite/Haltung/... schreibst du etwas, das den anderen in deiner Runde zeigt, dass du jetzt deinen Charakter spielst.⁷

Prägende Erlebnisse wirst du während des Spiels hinzufügen.

Einzelheiten zu Name, Darstellung, Maßen (Größe, Gewicht, Haarfarbe, ...) und dem Aussehen besprechen wir, wenn du deinen Charakter besser kennst: In **Name und Darstellung**, S. 67 und **Aussehen und Kleidung**, S. 74.

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

Fertigkeiten

Wie Berufe sind Fertigkeiten gelerntes Können, doch bei gleichem Einsatz stärker aber deutlich enger begrenzt. Ein Koch kann nicht nur kochen, sondern beherrscht auch die Koordination eines Teams, Zeitplanung und Organisation der Küche, und er kennt die Verschiedensten Zutaten, Sauberkeits- und Gesundheitsvorschriften, usw. Doch wer ähnlich viel Zeit gezielt investiert, um einfach nur kochen zu lernen, kann ein Essen zubereiten, dass das des Koches an Geschmack weit übertrifft. Doch nur wenige investieren so viel Zeit in ihr Hobby wie in ihren Beruf. Und das ist das Verhältnis zwischen Berufen und Fertigkeiten: Die Fertigkeit ist gelerntes Können in einem bestimmten Bereich. Als Faustregeln sollte ein Beruf mindestens 3 Fertigkeiten abdecken. Wenn nicht klar ist, ob ein Charakter für eine Aufgabe eine bestimmte Fertigkeit verwenden kann, fragt einfach seinen Spieler oder seine Spielerin, ob das dazugehört. Fertigkeiten mit sehr breitem Anwendungsgebiet sollten als Beruf oder Herkunft gewählt werden.

Wie bei Beruf und Herkunft sind auch typische Fertigkeiten grob nach Genres sortiert.⁸ Sie stehen nur bei dem Genre, zu dem sie am besten passen, werden also nicht doppelt genannt. Obwohl auch heute Leute Fährtensuchen lernen, steht die Fertigkeit nur bei Fantasy. Trotzdem könnt ihr die Fertigkeit natürlich für Charaktere in der Jetzt-Zeit nutzen.

8

Welten greifbar machen.

Beispiele für typische Berufe und andere Charakterwerte anzugeben ist ein zentrales Werkzeug in der Beschreibung von Welten. Es erleichtert es Spielerinnen und Spielern, zur Welt passende Charaktere zu erschaffen.

- Fantasy: Lesen/Schreiben, Fährtensuchen, Fallenstellen, Nahkampf, Fernkampf, Reiten, Wagen lenken, Feilschen, Flätenspiel, Holzarbeiten, Verführen, Tanzen, Singen, Bequatschen, Schleichen und Verstecken, Schlösser knacken, Wundversorgen, Pflanzen sammeln, Falschspiel, Geschichten erzählen, Aushorchen, Beobachten, Lügen, Jagen, Kochen, Alte Sprachen, Schwimmen, . . . (weitere: Die neuen Lande, S. 84).
- Jetzt-Zeit: Buchhaltung, Kampfsport, Go, Schach, Fußball, Archäologie, Gitarre spielen, Rollenspiele schreiben, Elektronik, Computersicherheit überwinden, Komponieren, Einschüchtern, Lügen, Straßenrennen fahren, Fahrzeug reparieren, Feuerwaffen, Feinmechanik, Schriftfälschung, Zeichnen, Sicherheitstechnik, Die Kanalisation einer Stadt, Gangpolitik, Drogen kochen, Kindererziehung, Vornehme Umgangsformen, Im Netz suchen, Welterfahrung, Kartenspiele, Französisch, Flirten, Politisch Diskutieren, Wissenschaftliches Schreiben, Physik, Chemie, Soziologie, Programmieren, Begeistert erzählen, Leute mitreißen, Selbstdarstellung, Bürokratie, Anime-Serien, . . .
- Horror/Mystery: Okkulte Gemeinschaften, Verschwörungstheorien, Erotische Künste, Verhören, Leute beruhigen, HORrorliteratur des 20. Jahrhunderts, Kunstgeschichte, Psychologie, Selbsthypnose,

Rituale, Kalligraphie, Rollenspiele leuten, Entfesselung, Laufen, Recherche, Opernstücke, ...

- Science-Fiction: Fliegen, Fernkampf, Kommunikationssysteme, Medizintechnik, Antriebstechnik, Taktik kleiner Einheiten, Xenobiologie, Provisorische Reparaturen, Krabatu Urbatsu⁹, Geschütze, Lasertechnik, Diplomatie, Holovisualisierung, Moderation, Politische Theorien, Selbstkontrolle, Massen aufwiegeln, Musik, ...

Die Sammlungen von Fertigkeiten folgen Genrekonventionen, so angepasst, dass sich durch ihre Wahl das Bild des Char schärft. Um eure Vorstellung zu konkretisieren bietet es sich an, die Liste auf nur die für euch am besten passenden Vorschläge einzugrenzen und für euch besonders wichtige Fertigkeiten hinzuzufügen. Das erleichtert die Erschaffung passender Charaktere und schärft gleichzeitig eure Vorstellung der Runde.

Spezialisierungen

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

Oft werden diejenigen zu Köchen, die das Kochen lieben. Doch allzuleicht geht die Liebe zum Kochen im Tagesgeschäft unter, doch ein Koch hder sich seine Liebe

⁹ **Krabatu Urbatsu.** Artistischer Niederschwerkraft-Kampfsport für Raumstationen. Dank für diese wundervolle Idee geht an Schlock Mercenary (schlockmercenary.com).

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

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

Beispiele für Berufe:

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

Als weitere Beispiele kannst du die Liste der Fertigkeiten nutzen (S. 31): Schau, welche davon zu deinem Beruf passen und ob darunter eine ist, in der du besonders gut sein willst.¹⁰ Vielleicht eignet sich auch eine deiner gewählten Fertigkeit eher als Spezialisierung. In dem Fall, nutze sie einfach als Spezialisierung.

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

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

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

Besonders geeignet für Fertigkeitsspezialisierungen sind Techniken, die normalerweise die Probe erschweren. Wenn die Spezialisierung ausreichend stark ist, dass sie die Erschwerung durch die Technik ausgleicht, hat der Charakter die Technik gemeistert: Die besondere Technik fällt ihm so leicht wie anderen die einfache Nutzung der Fertigkeit.¹¹

Stärken

„Stark wie ein Ochse“, „Geschmeidig wie eine Katze“, „Schön wie das Licht des Mondes“, so beschreiben wir Menschen, und so erschaffen wir Plastische Bilder in unserer Erinnerung. Diese Punkte sind im EWS Stärken.

Stärken sind alles, das alle zu einem gewissen Grad beherrschen, in dem einige aber hervorstechen. Zu jeder Stärke gehört ein Zitat: Entweder etwas, das dein Charakter selbst sagt, oder etwas, das andere über ihn oder

11

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

sie sagen. Es konkretisiert die Stärke und erleichtert es dir, schnell in deinen Charakter einzusteigen.

Stärken haben drei Aufgaben:

1. Prüfen, ob etwas Einfaches klappt („bin ich stark genug, um das Klavier umzuwerfen?“). Wann immer gelerntes Können wenig Einfluss hat, ist eine Probe auf eine Stärke passend.
2. Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen unterstützen („Seine feine Nase ermöglicht ihm in der Küche wundervolle Gewürzcreationen“ oder „Durch ihre Katzenhafte Eleganz ist sie kaum zu bezwingen“).
3. Verletzungen aushalten („Bin ich geschickt genug, um die Wunde zu kompensieren?“ oder „Bin ich Stoisch genug, um trotz der Beleidigung ruhig zu bleiben?“).

Wie auch die Berufe, Fertigkeiten und Spezialisierungen kannst du Stärken selbst erfinden oder aus einer Liste wählen. Die folgende Liste enthält nur die Namen und ist wieder nach Genres aufgeteilt. Danach kommt noch eine kürzere Liste, die für einige Stärken passende Zitate liefert.

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

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

Nehmt euch bei der Wahl der Stärken die Freiheit, sie so zu schreiben, wie sie den Charakter am deutlichsten zeigen. Die meisten Beispiele in der folgenden Liste sind Adjektive (z.B. „Charmant“), aber Substantive (wie „Grips“) oder auch Teilsätze („ein harter Hund“ oder „Lebt im Augenblick“) sind ebenso gut geeignet. Wenn der Charakter dadurch greifbar wird oder euch klar vor Augen steht, ist es richtig.¹²

- Fantasy: Stark, Schlau, Elegant, Hinterhältig, Liebenswürdig, Taktgefühl, Flinke Finger, Feingütlich, Geschickte Hände, Gewandt, Stolz, Weise, Sehning, Flink, Rüstig, Unerschütterlich, Einfallsreich, Schaufe Sinne, Gute Nase, Feines Gehör, Eindrucksvolle Erscheinung, Schön, Leichtfüßig, Stur, Höflich, Wortgewandt, Furchteinflößend, Groß, Klein, Guter Ruf.
- Jetzt-Zeit: Harter Hund, Akkurat, Sexy, Entspannt, Freundlich, Sportlich, Lässig, Getrieben, Gläubig, Integer, Lustvoll, Mitreißend, Durchtrainiert, Glaubwürdig, Zornig, Erfahren, Wachsam, Chuzpe, Ruchlos, Grazil, Entschlossen, Raffiniert, Faul¹³, Begeistert, Lebt im Augenblick, Ego, Aggressiv, Achtsam, Wohlwollend.
- Horror/Mystery: Gerissen, Seltsam, Fanatisch, Vorsichtig, Stoisch, Robust, Aggressiv, Scharfsinnig,

¹² **Spezifisch.** Allgemeiner beschriebene Stärken sind nicht besser als spezifischere. Selbst für sehr obskure Stärken lässt sich erklären, wieso sie in bestimmten Situationen nützlich sind, sie geben dem Charakter dabei aber viel mehr Farbe und machen ihn viel Erinnerungswürdiger als generische Stärken — es sei denn, die generischen Stärken sind die beste Beschreibung des Charakters. Wählt, was am besten passt.

¹³ **„Negative“ Stärken.** Stärken können auch etwas sein, dass typischerweise als negativ angesehen wird. Das einzig relevante Kriterium hier ist, dass der Charakter Kraft aus der Stärke zieht. Für manche ist ihre Faulheit eine Tugend.

Belesen, Bücherwissen, Nervenstärke, Sexappeal, Aufmerksam, Intensität, Fröhlich, Neugierig, Spitzfindig, Welterfahren, In sich ruhend, Unberechenbar, Harmlos.

- Science-Fiction: Balance, Charmant, Finesse, Grips, Intuition, Reflexe, Witz, Selbstbeherrschung, Zielgenau, Behende, Geduldig, Ausdauernd, Diszipliniert, Organisiert, Vertrauenerweckend, Verlässlich, Selbstbewusst, Dominant, Autoritätsperson, Respektgebietend.

Das Zitat zu der Stärke konkretisiert sie. Beispiele:

- Elegant: „Seine Füße scheinen zu schweben“, „Als wäre er in die Welt der Reichen geboren“ oder „Aus jeder ihrer Bewegungen spricht die kontrollierte Macht eines Raubtiers.“
- Welterfahren: „Ich habe schon alles gesehen“ oder „Die Welt ist ein Seltsamer Ort.“
- Höflich: „Das richtige Wort und ein Danke öffnen neue Türen“ oder „Niemals würde ich ein schmutziges Wort in den Mund nehmen.“
- Sehnig: „In seinen dünnen Armen liegt unerwartete Stärke“ oder „Auch wenn ich nicht danach aussehe, mich wirft so leicht nichts um.“
- Stark: „Wie ein Ochse“ oder „Die Frucht jahrelangen Trainings.“

Schwächen

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

Schwächen sind die Stolpersteine im Leben des Charakters. Wie Stärken haben sie Namen Zitate. Anders als stärken wurden sie allerdings nicht immer, sondern nur, wenn ein Trigger erfüllt ist. Dafür haben sie zusätzlich einen Satz, der diesen Trigger beschreibt. Wann immer der Trigger erfüllt ist, besteht bei jedem Würfeln das Risiko, über die Schwäche zu stolper und dadurch spektakulär aber Charaktertreu zu scheitern. Stärken ermöglichen dem charakter, die umgebung zu beeinflussen. Schwächen ermöglichen der Umgebung, den Charakter zu beeinflussen. Dafür kann der Charakter für jede Schwäche einen weiteren Punkt auf andere Werte verteilen, für große Schwächen 3 Punkte. Bei einfachen Schwächen liegt während deer Trigger aktiv ist, die Wahrscheinlichkeit des Stolperns bei 1 zu 6 pro Probe. Bei großen liegt sie bei 50%.

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

Konzeptuell sind Schwächen das Gegenstück von Stärken, und wenn dir ein Spannender Nachteil einfällt, zu dem es nicht passt, dass der Charakter von Zeit zu Zeit darüber stolpert, nimm ihn stattdessen als **Besonderheit** (S. 47). Du kannst dich jederzeit entscheiden, deinen Schwächen nachzugeben. Darüber stolpern kannst du nur, wenn du versuchst, ihnen nicht nachzugeben. In den meisten spannenden Geschichten wird es Situationen geben, in denen du deinen Schwächen nicht nachgeben willst. Wenn deine SL sie übersieht, erinnere sie daran.

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

- Fantasy: Dumm wie Brot, Leichtgläubig, Neugierig, Höhenangst, Lüstern, Blütrünstig, Tapsig, Taktlos, Zwei linke Hände, Furchtsam, Einfältig, Hässlich, Langweilend, Unaufmerksam, Zwei linke Füße, Schwach, Sehr klein, Ehrlich, Nachtblind, Übermütig.
- Jetzt-Zeit: Angst vor Schlangen, Missgünstig, Gierig, Angst vor Menschenmengen, Schnellfrustriert, Schusselig, Genusssüchtig, Nachtragend, Schwerhörig, Schwerfällig, Naiv, Unverlässlich, Verstockt, Schwer von Begriff, Faul, Schlechter Ruf, Schuld-

gefühle, Verfressen, Pyromanisch, Selbstsüchtig, Schüchtern, Arm, Xenophob.

- Mystery/Horror: Abergläubisch, Vergesslich, Gewalttätig, Rachsüchtig, Grobschlächtig, Misstrauen-enerweckend, Oberflächlich, Steif, Zweifelnd, Ungeduldig, Verträumt, Auffällig, Angst vor Gewalt, Unsicher, Instinktgesteuert, Fanatisch, Impulsiv, Mundan, Sadistisch, Masochistisch.
- Science-Fiction: Unkonzentriert, Unstet, Verkrampft, Selbstsüchtig, Berechenbar, Dröge, Unsicher, Unorganisiert, Unerfahren, Gelangweilt, Tratschsüchtig, Plappermaul, Schmerzempfindlich, Pflichtgefühl, Kurze Aufmerksamkeitsspanne, Stur, Arbeitswütig, Xenophil.

Trigger beschreiben konkret, wann eine Schwäche Probleme bereitet. Beispiele sind „wenn eine Aufgabe X erfordert“, „Wenn ich X bleiben muss, obwohl Y“, „Wenn ich an X vorbei gehen muss“ und „Wenn X in der Nähe ist“. Die folgende Liste gibt für ein par Schwächen Beispiele möglicher Trigger — inklusive verschiedener Stile, wie ihr Trigger schreiben könnt.

Beispiele für Trigger:

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

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

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

Beispielschwächen (- bedeutet Schwäche, -- bedeutet große Schwäche):

- Tapsig -
Trigger: Ich werde beobachtet oder bewertet.
Zitat: Ich stolpere und es lachen wieder alle.
- Faul -
Trigger: Wenn ich nichts mache, ist es bald nicht

mehr nötig.

Zitat: Eigentlich habe ich gerade viel mehr Lust, Musik zu hören.

- Schusselig --

Trigger: Wenn fremde dabei sind.

Zitat: Ich weiß auch nicht, warum ich ständig was wichtiges vergesse.

Daran konnte ich nicht auch noch denken.

Sonst habe ich das immer dabei.

Besondere Ausrüstung

- „Und meinen Laptop habe ich immer zur Hand!“
- „Ich kaufe noch eine Laterne, damit wir in der Höhle auch bei Wind was sehen.“
- „Habe ich als Tischler einen Hobel eingepackt?“

Ausrüstung deckt all die Dinge ab, die ein Charakter dabei hat, von Landkarten über Smartphones bis hin zu schwerer Atellerie. Sie wird auf 3 unterschiedliche Arten gehandhabt:

- Besondere Ausrüstung ist Teil des Charakters. Sie wird wie ein starker Wert gekauft. Der Spieler oder die Spielerin kann sicher sein, dass der Charakter

diese Ausrüstung fast immer zur Hand hat. Auch Waffen und Rüstung sind meist besondere Ausrüstung.

- Mit Geld gekaufte, gefundene oder auf andere Art erspielte Ausrüstung. Sie steht zur Verfügung, wenn nicht irgendetwas passiert, dass das verhindert. Anders als besondere Ausrüstung kann sie leicht gestohlen werden und nicht mehr auftauchen oder anderweitig verloren gehen.
- Plausible Ausrüstung deckt all die Kleinigkeiten ab, um die ihr euch nicht ständig kümmern wollt. Um zu sehen, ob ihr sie dabei habt, würfelt ihr eine Probe auf einen passenden Beruf oder einen passenden Hintergrund (wie Proben funktionieren wird auf S. XX beschrieben). Gelingt die Probe, gilt die Ausrüstung für diesen Spielabend als erspielt. Die Schwierigkeit legt die SL fest. Sie steigt mit jeder weiteren Anwendung am gleichen Spielabend.

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

Besondere Ausrüstung kosten ein oder mehrere Punkte, je nachdem welche Vorteile sie bringt. Als Faustregel

könnt ihr davon ausgehen, dass ein besonderer Gegenstand der einen Punkt kostet in bestimmten Situationen einen Bonus von 3 auf eine Fertigkeit gibt. Für 3 Punkte gibt er einen Bonus von 6.

Wenn ihr das Fokusmodul Kampf (FoKa) verwendet, sind Waffen und Rüstungen speziell geregelt. Bis zu Schwert und Lederrüstung kosten sie einen Punkt, darüber hinaus zwei oder mehr. Ein Blaster oder eine Raumkampfpfanzierung kosten z.B. jeweils 2 Punkte und ein Laserschwert 4. Einzelheiten findest du im FoKa (S. XX).

Beispiele für besondere Ausrüstung:

- Fantasy: Schwert und Schild (1), Kettenhemd (1), Pferd¹⁴ (1), Vollmacht des Grafen (1) oder des Königs (2), Langbogen (1), Kurzbogen und Lederrüstung (1), Last-Echse (1), Händlerkarren (2), Streitaxt (1), Kriegshammer (1), Vertrautentier¹⁵ (klein 1, hundsgrößer 2, menschengroß 3, Sonderfähigkeiten +1 oder mehr¹⁶), Edle Gewandung (1), Einbruchswerkzeug (Dietrich, Brecheisen, Seile, usw., 1), Halsband des Wasseratmens (1, andere: was die Besonderheit kosten würde), Unsichtbarkeitsmantel (3, gewendet als normmaler Mantel), Loyales sprechendes Schwert (3, kann warnen, Wache halten, usw.) ... (weitere Beispiele in den **neuen Landen**, S. 84).
- Jetzt-Zeit: Kleine Schusswaffe mit Erlaubnis (1), Hackingtools (1), Automatische Waffen (2), Droh-

14

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

15

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

16

Beispiel: Falkengroßer Drache, der ein Lagerfeuer anzünden kann: 2

nen (1 und mehr, je nach Ausstattung), Teures Fahrzeug (1, inklusive Versicherung), Wildnisüberlebensset (1), Erste Hilfe Koffer (1), Gut ausgestattetes Smartphone (1, mit Solarpanel usw.), Spurensicherungskoffer (1), Kugelsichere Weste (1), ...

- Horror/Mystery: Okkulte Enzyklopädie (1), Trainings-Set für magische Fähigkeiten (1, kann selbst Erfahrungen triggern), Fokuskristall (1, vorbereitung mit ihm erleichtert Proben für Magie um 3), Revolver (1), Schrotflinte mit Salz (2, hilft vielleicht), Kettensäge (2), Axt (1), Familien-Notrationen (1), Taschenuhr, die Laut tickt, wenn sich magische Wesen nähern (1), Gefälschte Ausweise (2), Kraftquelle (1, lässt kleine Rituale funktionieren), ... (weitere in der *Welt hinter der Welt*, S. 84).
- Science-Fiction: Handlaser (1), Persönlicher Assistent (1, Handy-KI), Vibroschwert (2), Laserschwert (4), Zivilpanzer (2), Jagdgewehr (2), Handblaster (2), Logbuch-Manipulations-Werkzeug (2), Sensor-Störfeldgenerator (1, für einen Raum oder Tisch), Schallprojektor (1, Waffentauglich: 3), Direkte Gehirncomputerschnittstelle (1, Proben auf Computerfertigkeiten um 3 erleichtert), Kleine Nanitenfabrik (1 für die Herstellung beliebiger kleiner, einfacher Verbrauchsgegenstände, 3 für den Umbau Existierender, 5 für Gegenstände bis zu kleinen Handfeuerwaffen), Holo-Projektor (1 für kleine Bilder bis zu einer Person, 3 für raumfüllende Bilder),

Automatische Schwebedrohne (1), ... (weitere in [Technophob](#), S. 84).

Besonderheiten

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

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

„Er zieht Merkwürdiges an. Wo immer er auftaucht, sind außergewöhnliche Ereignisse nicht weit.“

Besonderheiten decken all die Punkte ab, die nicht auf Berufe, Fertigkeiten, Spezialisierungen, Stärken, Schwächen oder Ausrüstung passen. Sie können entweder positiv sein, wie ein absolutes Gedächtnis, oder negativ, wie ein Magnet für Außergewöhnliches. Positive Besonderheiten kosten Punkte wie Stärken, negative geben Punkte wie Schwächen: 1 Punkt für + oder -, 3 Punkte für ++ / --, oder 6 Punkte für +++ / --- (je nach Größe der erwarteten Auswirkungen). Besonderheiten bringen oft eigene Regelschnipsel mit, z.B. „Wärmesicht: kann im Dunkeln sehen“. Wenn unklar ist, welche Regeln gelten, dann gilt die Regel der Besonderheit. Es sei denn, die SL hat Gründe dagegen, z.B. „Hier funktioniert es nicht: Sie sind Kaltblüter.“

Besonderheiten können die Spezies beschreiben (z.B. Orks, Katzenmenschen, Geflügelte, Androiden oder Echsenmenschen), besondere Fähigkeiten (z.B. schnelle Heilung, Magiebegabung oder Tirefreundschaft), persönliche Beschränkungen (z.B. einen Ehrenkodex oder fehlende Gliedmaßen) und vieles mehr. Wehle dir diejenigen, die die Spieltechnischen Auswirdungen deiner Idee am besten beschreibt. Besonderheiten beschreiben konkret, was eine Spezies kann. Gründe dafür kannst du dir selbst überlegen.^{17, 18}

17

Kurzfassungen. In den Beispielen hier stehen nur Besonderheiten, die sich in einem Satz beschreiben lassen (die Ausnahme von dieser Regel ist die Magie, der ab Seite 84 ein eigenes Kapitel gewidmet ist). Es gibt noch eine Vielzahl weiterer. Du findest einige davon bei den **Welten** (S. 84), auf der 1w6-Webseite (1w6.org) oder in dem Gurps-, Fudge- oder Fate-Buch deiner Wahl. In Gurps sind alle Besonderheiten zusätzlich im Kompendium 1 zusammengestellt.

18

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

Vorteile

- 360°-Sicht (+)
- Affinität zu Magie (+: Magische Wesen fühlen sich in deiner Anwesenheit wohl, ++: Zauber sind in deiner Nähe leichter (Bonus von 3), alte Magie erwacht wieder, usw.)
- Amphibisch (+: In Wasser und an Land gleich gut und schnell)
- Chamäleon (+: +3 für Verstecken, +6 wenn unbewegt)
- Daredevil (++: Wenn du unnötige Risiken eingehst, erhältst du +3 auf alle Würfe und eine gewürfelte 5 gilt als gewürfelte 3. Andererseits bringen unnötige Risiken fast immer Erschwernisse mit sich)

- Dunkelsicht (+: Du siehst selbst in völliger Dunkelheit wie am hellichten Tag)
- Erinnerungen der Zukunft (+: Du siehst, hörst, fühlst bis zu einmal am Tag wichtige Dinge, die du innerhalb der nächsten Woche wahrnehmen wirst)
- Federgang (+: kann entscheiden weder Geräusch zu machen, noch Fußspuren zu hinterlassen, sinkt in Schnee nicht ein)
- Feenfreund oder Feenfreundin (+: Findet Feenhügel und Feen der Bäume, usw, und wird von ihnen gemocht; doch Feen sind nicht verlässlich und es heißt, sie würden ihren Freunden übler mitspielen als ihren Feinden, denn sie lieben Spannung und sehen die Welt als Spiel)
- Gedankenkontrolle (+: Kann Gefühle des Ziels wahrnehmen, ++: Würfel einen Wettstreit gegen einen passenden Wert des Ziels. Wenn du gewinnst, kannst du die Gedanken des Ziels lesen und verstehen und wahrnehmen, was das Ziel wahrnimmt)
- Gedankenverbindung (+: Geistiger Kontakt mit einer Person, kann die Gedanken dieser Person lesen und ihr Gedanken übermitteln, ++: mit bis zu 13 Leuten, kann diese Leute miteinander verbinden, +++: bis zu 150 Leute (ein Dorf), 4+: bis zu 10k, 5+: 1 Million, 8+: Ein Planet)

- Gefahrenvisionen (+: Wenn während drohender aber unbekannter Gefahr der Char eine 6 würfelt, kann er Visionen des Unheils erhalten, oder sie ignorieren. Sein Spieler oder seine Spielerin entscheidet entweder den guten Wurf zu nutzen und nur ein Schlechtes gefühl zu haben, oder den Wurf als -10 zu werten und dafür Visionen der Gefahr zu sehen)
- Geisterempathie (+: Du kannst dich in Geister einfühlen und deine SOzialfertigkeiten funktionieren mit Geistern wie mit Menschen)
- Gesang, der über Tagesreisen trägt (+: nicht laut, trägt aber weit)
- Heiler/Heilerin (+: Kann Wunden heilen, würfne gegen 9 plus Wundabzüge des Ziels, Erfolg heilt eine Wunde, oder eine kritische wird zu einer normalen, und das Ziel kann am nächsten Tag eine Heilungsprobe würfelt, die um deine Differenz zum Mindestwurf erleichtert ist. Bei Misserfolg erhältst du eine Wunde, die binnen eines Tages heilt. Diese Wunde muss körperlich sein. Heiler können keine durch Heilung verursachten Wunden heilen.
- Kampfflexe (+: Würfe gegen Überraschung im Kampf sind um 3 erleichtert, Angriffe von hinten oder in der Dunkelheit bekommen einen um 3 verringerten Bonus, kann zu Überreaktionen führen)

- Magiedilletant (+: beherrscht nur einen Zauber, der Zauber wird als Fertigkeit gekauft. Zauber: S. 85)
- Magieresistenz (+: Zauber mit dir als Ziel sind um 3 Punkte erschwert, ++: um 6 Punkte erschwert, du kannst nie Magie lernen, +++: Um 9 erschwert, deine Berührung kann Verzauberungen zertören und Artefakte zeitweise inaktivieren, Einzelheiten sind im jeweiligen Magiesystem geregelt), Geas (++ : Eine Prophezeiung über dein Leben oder deinen Tod, die sich erfüllen muss, z.B. „wird durch ein Familienmitglied sterben“. Sprich es mit der SL ab)
- Medium (+: Kann bei bestandener fordernder Probe in Trance zu einem Werkzeug von Geistern werden)
- Nachwachsende Körperteile (+: Kleine Körperteile wachsen dir nach, zw.B. Ohren oder Finger, ++: Auch große wachsen nach, z.B. Augen und Beine, sobald deine Wunden geheilt sind)
- Neutralisieren (++ : Kann mit Berührung eine mystische Kraft deaktivieren. Würfel gegen einen passenden Wert des Ziels. Bei Erfolg fällt dessen Kraft für eine Minute pro Punkt Differenz aus. Bei Misserfolg öffnest du dich dessen Kraft: Du giltst als williges Ziel, 4+: kann auf die gleiche Art Fähigkeiten blockkieren, die den Char betreffen, oder etwas das er berührt)

- Person in Besitz nehmen (+++: Du kannst mit einem gewonnenen Wettstreit deinen Geist in eine andere Person in Sichtweite übertragen und deren Geist unterdrücken. Du erfährst dabei allgemeine Informationen wie den Namen oder den Wohnort. Wenn du den Körper verlässt, erwacht das Ziel wieder. 4+: Du hast Zugriff auf die Erinnerungen des Ziels und kannst Punkte verschieben (siehe Steigern und Schieben, S. XX), um dessen Fertigkeiten zu kopieren)
- Rechengenie (+: Kann komplizierteste Berechnungen im Kopf ausführen, schneller als die meisten Computer)
- Schattengestalt (++ : Du kannst zu einem Schatten werden, aber in dieser Form nichts halten, +++: Du kannst Objekte mit in Schatten verwandeln und wieder zurück)
- Schnelle Heilung (+: Würfle einmal pro Tag auf Heilung statt nur einmal pro Woche, ++: Würfle einmal pro Stunde, +++: einmal pro 5 Minuten, 4+: Einmal pro 15 Sekunden, 5+: Einmal pro Sekunde)
- Schwert-Tanz (+: Beschrieben auf S. 84)
- Spinnenlauf (+: Kann an Wänden oder Decken entlanglaufen)

- Stören (+: blockiert einen Sinn in 2m Radius, z.B. durch Dunkelheit oder weißes Rauschen; du kannst Leute innerhalb der Zone ausnehmen, ++: ist dabei nicht zu bemerke; Zuschauern kann auffallen, das etwas verschwindet, aber sie sehen keine Zone der Dunkelheit o.ä.)
- Trinkfest (+)
- Unerschütterlich (+: Du bleibst immer freundlich und höflich, egal was die Welt dir auch entgegenwirft. Du kannst dich immer entscheiden, eine psychische Wunde zu nehmen, statt dem Willen eines oder einer anderen oder deinen Gefühlen nachzugeben. Selbst zutifst traumatisiert bleibst du freundlich und höflich)
- falsche Zweit-Identität (+)
- kann fliegen (+: Gleitflug mit bis zu 2x Laufgeschwindigkeit, braucht Aufwind, ++: echter Flug bis 3x Laufgeschwindigkeit)
- kann mit Pflanzen sprechen (+: im Rahmen deren Verständnisses, was und wie eine Pflanze fühlt, ++: Als wären die Pflanzen Menschen),
- kann mit Tieren sprechen (+: im Rahmen des Verständnisses der Tiere; Keas, Schweine und Delfine verstehen sehr viel, ++: Als wären die Tiere Menschen)

- landet immer auf den Füßen (+: unter 5 Meter bleibst du dabei unverletzt)
- muss nicht atmen (+)
- perfekter Gleichgewichtssinn (+: Du stolperst nie ohne Grund und hast einen Bonus von 6, um es zu vermeiden, umgeworfen zu werden)
- photographisches Gedächtnis (+)
- rasiermesserscharfe Nägel (+: Schaden 3)
- schnellere Fortbewegung (+: du kommst in deiner üblichen Umgebung 2x so schnell voran, ++: 6x so schnell)
- schnellere Zeitwahrnehmung (+++: 2 Handlungen pro Runde, gibt vorteil wie Überzahl)
- tragende Stimme (+: kann 100 Leute übertönen, bei passender Erklärung Bonus von 3, ++: ist über eine Stunde Fußweg zu hören, Bonus von 6, +++: über mehrere Tagesreisen zu hören, Bonus von 9)
- tödliche Stimme (+: kann die Stimme auf eine einzelne Person richten, Schaden 6; wenn das Opfer seine Ohren verstopft nur Schaden 1)
- verbesserte Zeitwahrnehmung (++: Du bist immer zuerst dran und hast immer Zeit, nachzudenken)

- verbesserter Grundwert (+: eine Stärke ist 3 Punkte höher, gibt 1 Punkt mehr Bonus und hat eine um 1 erhöhte Schwelle, ++: 6 Punkte höher, +2 Punkte Bonus und +2 Punkte Schwelle, +++: 9/3/3; nur als Besonderheit einer Spezies oder großen Gruppe mit ausgleichenden Schwächen, nicht pro Individuum)
- verrückter Erfinder (++: Kann binnen Stunden Prototypen basteln, die sonst Jahre an Entwicklungszeit brauchen, benötigt auch eine passende freie Fertigkeit oder einen passenden Beruf)
- viele Kontakte (+: die SL würfelt für jeden neuen Ort. Bei 6 kennst du jemanden hilfsbereiten, bei 2-4 kennst du jemanden, der überzeugt werden kann, bei 5 kennst du jemanden, der dich verraten will, bei 1-3 will jemand deine Hilfe)

Nachteile

- Amnesie (-: Du erinnerst dich an nichts und weit nicht, was du kannst. Während du mehr und mehr deiner Vergangenheit und deiner Fähigkeiten wiederfindest, musst du den Nachteil wegkaufen, wie in Steigern und Schieben beschrieben, S. XX)
- Berserker (-: Wenn du eine Wunde erhältst oder ein geliebtes Wesen eine Wunde erhält, musst du eine fordernde Probe auf einen passenden Wert würfeln. Schlägt sie fehl, verfällst du in einen Berserker-

rausch: DU musst den nächsten Feind unkontrolliert ungreifen, erhältst aber keine Wundabzüge. Wann immer du eine 6 würfelst, kannst du entscheiden, den Berserkerrausch zu verlassen, --: Du wirst zusätzlich zum Berserker, wann immer du in einer Stresssituation eine 5 würfelst)

- Bluter (--: Jede Wunde verursacht bis sie verbunden ist eine weitere Wunde pro Minute durch Blutungen. Kritische Wunden verursachen auch nach dem Verbinden eine weitere Wunde pro Tag. Sie können nur im Krankenhaus oder durch Magie geheilt werden)
- Ehrenkodex (-: Du folgst einem strengen Set an Regeln, z.B. die der Ritterlichkeit, des Gentelmans oder der Askese. Diesen Kodex zu brechen verursacht dir eine Psychische Wunde, die deine Selbstzweifel deinen Selbsthass und deine Zerrissenheit widerspiegelt)
- Erschreckt Tiere (-: Sie werden in deiner Nähe panisch oder aggressiv)
- Fanatiker/Fanatikerin (-: Du glaubst an etwas, das du vor alles andere stellst, selbst vor dein eigenes Leben. Beispiel: Religion, Weltfrieden, den König. Du erhältst 3 Punkte Erleichterung für jeden Wurf, bei dem es darum geht, deiner Ideologie treu zu bleiben. Du kannst ihr nicht willentlich zuwiderhandeln, es

sei denn, du kaufst gleichzeitig den Nachteil weg oder ersetzt ihn durch einen anderen)

- Farbenblind (-)
- Gutgläubig (-: Lübeg zu entdecken ist um 6 erschwert, allerdings weißt du es. Das hilft dir zwar nichts gleich, aber du kannst im Nachhinein merken, was passiert ist, --: Du glaubst wortwörtlich alles, was man dir sagt, solange es irgendeine Erklärung für die Diskrepanz zwischen dem gesagten und deiner Erfahrung oder Wahrnehmung gibt)
- Magnet für Außergewöhnliches (-: du ziehst Seltsames an)
- Pech (-: Die SL wirft dir einmal pro Runde einen unglücklichen Zufall entgegen, und wenn irgendetwas unglückliches passiert, trifft das meistens dich, --: Du bist verflucht und alle schlechten Zufälle treffen dich und vor allem dich, ständig. Du kannst nie darauf hoffen, dass irgendetwas zufällig zu deinem Vorteil ist. Sollte es doch einmal so scheinen, erinnere deine SL an dein Pech. Wenn sie dann hintertrieben lächelt, weißt du, dass sie es nicht vergessen hatte)
- Schützling (-: Ein Lehrling, der mit dir reist, ein Freund oder eine Freundin,¹⁹ oder ein Kind, das zuhause auf dich wartet, --: Ein Kind, das mit dir reist)

¹⁹ **Schützling.** Erschaffe ihn oder sie als Charakter mit höchstens der Hälfte der Punkte deines Charakters.

- Tierhaft (-, Du handelst und fühlst wie ein wildes Tier)
- Todesaura (-: Kleine Tiere und Pflanzen sterben in deiner Nähe, in Armreichweite sterben fliegen binnen Sekunden und Eichhörnchen binnen Minuten)
- Wahnvorstellungen (-: Du glaubst unerschütterlich an etwas, das schlicht und einfach falsch ist, und es ist offensichtlich für alle, die mehr als eine halbe Stunde Zeit mit dir verbringen)
- braucht seltene Nahrung (-: z.B. Menschenblut)
- chronische Schmerzen (-: Wann immer du zwei 5er würfelst, durchzucken dich schreckliche Schmerzen und bleiben für mindestens 2 Stunden. Die schmerzen geben dir einen Abzug von 3 auf alle Würfe, --: die Schmerzen treten bei jeder gewürfelten 5 auf und geben 6 Punkte abzug)
- verschlechterter Grundwert (-: Zahlenwert -3, Schwelle -1, Bonus minus 1, -- : -6/-2/-2, --- : -9/-3/-3)

Zahlen für die Werte

Auf was würfle ich denn jetzt?

In der Einleitung haben wir versprochen, dass ihr würfelt, um den Geschichten die Unwägbarkeit und Span-

nung Selbsterlebter Abenteuer zu geben. Hier schreiben wir die Zahlen dafür auf: Die Werte, auf die ihr würfelt.

Wir fangen wieder mit den **Berufen** an. Der Zahlenwert des Berufes ist gerade 6 plus 3 pro +. Ein Beruf auf + hat also den Zahlenwert 9, auf ++ den Zahlenwert 12, auf +++ 15 und auf ++++ 18. Trage für jeden deiner Berufe den entsprechenden Wert unter „Grundwert“ ein. Auf diesen Wert würfelst du, wann immer du etwas versuchst, das zu deinem Beruf passt und zu dem du keinen höheren passenden Zahlenwert hast.

Fertigkeiten funktionieren ähnlich wie Berufe, mit zwei Unterschieden: Sie bekommen Unterstützung durch bis zu zwei Stärken und ihr Zahlenwert ist 3 Punkte höher.²⁰ Wähle für jede Fertigkeit bis zu zwei deiner Stärken und schreibe sie dazu. Auf sie stützt du dich, wenn du die Fertigkeit nutzt.²¹ Der Grundwert der Fertigkeit ist 9 plus 3 pro +. Also 12 für +, 15 für ++, 18 für +++ und 21 für ++++. Der Effektivwert der Fertigkeit ist ihr Grundwert plus 1 pro + in den als Stärken, auf die du dich bei der Fertigkeit stützt.

Spezialisierungen funktionieren wie Fertigkeiten, mit einem Unterschied: Sie bauen auf einem Beruf oder einer Fertigkeit auf und erhöhen deren Grundwert für ein eng umrissenes Spezialgebiet. Wähle wie bei den Fertigkeiten erst bis zu 2 passende Stärken, die die Spezialisierung unterstützen. Der Grund der Spezialisierung ist gerade der Grundwert ihrer Fertigkeit oder ihres Berufes plus 1 plus 3 pro + in der Spezialisierung. Konkret plus 4 auf + und plus 7 auf ++. Der Effektivwert ist der Grund-

²⁰ **Engeres Gebiet.** Im Austausch für ihren höheren Wert haben Fertigkeiten ein deutlich begrenzteres Einsatzgebiet als Berufe. Einzelheiten findet ihr im Kapitel **Fertigkeiten** auf Seite 31.

²¹ **Stärken tauschen.** Du kannst die eine Fertigkeit stützenden Stärken tauschen, wann immer du die Fertigkeit änderst, z.B. durch **Steigern** oder **Schieben** (S. ??).

wert plus 1 pro + in den die Spezialisierungen stützenden Stärken.

Die **Stärken** haben jeweils einen Zahlenwert und eine Schwelle. Der Zahlenwert ist 12 plus 3 pro +. Die Schwelle ist 4 plus 1 pro + (also gerade ein Drittel des Zahlenwertes, abgerundet). Damit ist bei + der Zahlenwert 15 und die Schwelle 5, bei ++ sind sie 18 und 6, bei +++ 21 und 7 und bei ++++ 24 und 8.²²

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

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

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

Stärkenwerte ändern. Es gibt Besonderheiten, die die Schwelle oder den Zahlenwert von Stärken verändern können. Dazu gehören z.B. erhöhte Wundresistenz oder ein höherer Grundwert der Spezies.

22

Grundantriebe

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

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

Du hast festgelegt, was du schaffen kannst, jetzt wird es Zeit, deine Vorstellung zu fixieren, was dich bewegt — und was dich ins Abenteuer bringt. Anders als die Werte ist hier nichts besser oder schlechter. Du musst keine Punkte dafür ausgeben, und du kennst es ändern, wenn du merkst, dass es damit deine Vorstellung deines Charakters besser widerspiegeln würde. Sprich es nur mit deiner Runde ab.

Als erstes wähle deine Kernantriebe. Wähl für jeden der Bereiche *Wollen*, *Handeln* und *Sein* einen Antrieb aus der entsprechenden Liste. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, würfle es einfach aus. Wenn es sich im Spiel als falsch erweist, kannst du es immernoch ändern.²³

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

Diese Kernantriebe sind, was deinem Charakter Kraft gibt. Wenn er Schicksalsschläge verwinden muss, kann er sich auf sie zurückziehen, doch wenn die Kernantriebe miteinander in Konflikt geraten oder er gezwungen ist, zwischen der Runde und einem Kernantrieb zu entscheiden, liefert das Stoff für die großen Heldenepen oder Tragödien.^{24, 25}

23 **Zufallstabellen.** Hier und auf den nächsten Seiten gibt es eine Reihe Zufallstabellen. Wir nutzen sie als Kompakteste leicht zugängliche Form der Ideensammlung und Beschreibung. Das heißt nicht, dass du sie für deinen Charakter benutzen musst. Wenn du eine Vorstellung von deinem Charakter hast, folge ihr. Diese Zufallstabellen überbrücken Blockaden für Fragen, bei denen du nicht direkt eine Antwort weißt. Wenn dir was du hier gewürfelt hast nicht gefällt, hast du durch das Würfeln eine stärkere Vorstellung davon gewonnen, was du willst — folge ihr.

24 **Menschen.** Die Kernantriebe sind für Menschen gewählt (sie stammen aus dem „Lebe Balance“ Programm, das sie aus Internationalen Studien übernommen hat). Wenn ihr andere Arten von Wesen spielt, können andere Antriebe passender sein. Wenn du eigene Wesen erschaffst, überleg dir für jeden Bereich mindestens 3 Beispiele. Da-

Fragen

Nachdem du nun den Konfliktmotor hast — die Antriebe widersprechen einander oft — Kommen wir zum Zusammenhalt. Hierfür setzt ihr euch in der Runde zusammen. Solltet ihr eure Charaktere vor dem ersten Spielabend selbst erschaffen, dann erledigt diesen Teil erst am Anfang des Spielabends. Du brauchst Antworten auf 3 Fragen:

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

durch machst du die Antriebe der Wesen leichter begreifbar.

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

25

Die Antworten der verschiedenen Charaktere in deiner Runde auf diese 3 Fragen sollten in eine gemeinsame Geschichte münden. Passt sie so lange gemeinsam an, bis ihr das Gefühl habt, dass die Charaktere so zusammen Abenteuer erleben werden und wollen. Solltest du Schwierigkeiten damit haben, schau dir deine Kernantriebe an oder wähle aus einer der folgenden Listen (oder würfle dreimal und pass das Ergebnis an).²⁶

26

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

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

Tabelle 2.1: Antworten auf die drei Fragen für Fantasy

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

Tabelle 2.2: Antworten auf die drei Fragen für die Jetzt-Zeit

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Besessen von dem Unverstandenen	Der Rest der Welt ist mir fremd	Völlig begeistert selbst von kleinsten Spuren
2	Sieht wieder einen Sinn in seiner Arbeit	Kann die Frischlinge nicht alleine lassen	Erzählt alle möglichen obskuren Theorien
3	Sucht die Wahrheit über das Verschwinden eines Freundes	Was wir hier tun ist wichtig!	Loyal bis in letzter Konsequenz
4	Führe meine Arbeit privat fort	Sie kennen meine Vergehen	Bekämpft das Übel, nicht dessen Werkzeuge
5	Diese Geheimnisse lassen sich mit Geld nicht kaufen	Nur mit ihnen erlebe ich es wirklich	Zollt den anderen den Tiefsten Respekt
6	Will eigentlich nur Urlaub machen	Was würden die zu Hause denken, wenn sie hiervon wüssten?	Kindlich naiv

Tabelle 2.3: Antworten auf die drei Fragen für Horror/Mystery

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Ich wollte das All sehen	Ich zahlte nicht, sie werden mich immer jagen	Kämpft für das, was er will: Uns
2	Ich werde die beste Kämpferin	Hier finde ich immer neue Herausforderungen	Ihre Begeisterung strahlt aus ihr heraus
3	Ich werde die Piraten führen	Ich brauche ihre Fähigkeiten und Verschwiegenheit	Er wird uns verraten, und das wird spannend
4	Ich wollte immer Teil von etwas Größerem sein	Hier kann ich wirklich etwas bewegen	Kämpft wirklich für das wohl allen Lebens
5	Kriesen zeigen das wirkliche Wesen	Jede und jeder hier ist spannend	Liebt die anderen mit ihren Schwächen
6	Sie hat mich fallen lassen	meine neue Heimat erhalte ich	Steht bedingungslos loyal zu uns

Tabelle 2.4: Antworten auf die drei Fragen für Science-Fiction

Falls dir jetzt ein Lebensmotto für deinen Charakter einfällt, trag es ein. Ansonsten mach das einfach später. Oft entwickelt es sich während ihr spielt. Mach dir jetzt noch ein paar Notizen zu den anderen in deiner Runde — Namen, Kurzbeschreibung, und wer den Charakter spielt ist meist nützlich — dann schreib dir deine Erschaffungspunkte als „Gesamt-Erfahrung“ auf. Und damit kommen wir zum letzten Schritt: Der Beschreibung.

Name und Darstellung

Nun kommst du zur Vorderseite. Sie ist die Zusammenfassung der Wirkung deines Charakters, und wie jede gute Zusammenfassung schreiben wir sie zum Schluss.

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

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

Wenn du schon eine Idee für einen **Namen** hast, nutze sie. Du hast bereits eine konkrete Vorstellung deines Charakters entwickelt. Wenn deine Namensidee für dich dieser Vorstellung entspricht, hast du vermutlich einen guten Namen. Das gleiche gilt, wenn du die Idee zu dem Namen schon lange hast und die Vorstellung danach entwickelt hast. Sollte dir die Wahl des Namens schwerfallen, wähle ihn einfach aus den folgenden Listen — oder aus den entsprechenden Listen bei den Welten (S. 84). Fühle dich frei, Vor- und Nachnamen zu mischen. Achtet darauf, dass keine zwei Namen mit dem gleichen Laut anfangen.

Tabelle 2.5: Beispiele für Namen

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

Tabelle 2.6: Beispiele für Namen, ff

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

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

Tabelle 2.7: Beispiele für „Zwei Worte“

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

Tabelle 2.8: Beispiele für „Zwei Worte“, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Abgehalfterter Mafiosi	Desertierter Soldat
Professionelle Skeptikerin	Kameradschaftlicher Schiffskoch
Neugieriger Journalist	Adrenalinsüchtige Diebin
Besessene Ermittlerin	Verratene Diplomatin
Gefallene Kultistin	Erfindungsreicher Putzmann
Hedonistischer Künstler	Insolvente Kampfausbilderin

Stichworte zur Darstellung geben dir einen konkreten Weg, um in deinen Charakter einzutauchen. In Tabelle 2.9 findest du viele Beispiele dafür. Du kannst daraus wählen oder wie in der Tabelle beschrieben ein Stichwort auswürfeln.

Wenn du es auswürfelst und ein Stichwort zu nah an deinem normalen Verhalten ist, würfle einfach neu. Deine Runde soll dich von deinem Char unterscheiden können. Würfle auch erneut, wenn etwas nicht passt, oder wenn ein anderer Charakter in der Runde das gleiche hat. Wenn du einen Dialekt beherrscht und es magst, deinen Char lustig darzustellen,²⁷ kannst du ihn mit einem Dialekt oder Akzent unvergesslich machen.

27

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

	1: Haltung	2: Gestik	3: Stimme	4: Gimmick
1	Überheblich	Pistole/Pfeil	Samtig	Stift rauchen
2	Schüchtern	Merkelraute	Schroff	Stift kauen
3	Aufrecht	Fromm/ShaoLin	Höher	Notizblock
4	Aufmerksam	Geballte Fäuste	Tiefer	Würfel
5	Hohnässig	Hände kneten	Langsamer	Ein Schal
6	Verspielt	Ausladend	Schneller	Tee trinken
5: Tick				
			6: Tick	
1	Über Haare streichen			Mit Münzwurf entscheiden
2	Bart streicheln/Mit Strähne spielen			An Hut/Mütze tippen
3	Krawatte/Kragen/Bluse zurechtzupfen			Nägel reinigen/lackieren
4	(Sonnen-)Brille hochschieben			Haustier streicheln/füttern
5	An die Nase greifen			Fingerknöchel kauen
6	Mit Faust in die Handfläche schlagen			Am Kopf kratzen

Tabelle 2.9: **Darstellung:** Würfle mit zwei W6 (Spalte und Zeile) und nutze das Stichwort zur Darstellung.

Beispiel: *Jana würfelt 4 und 6. Sie nutzt also ein Gimmick: Tee trinken (geht auch mit einem Glas)*

Der **typische Spruch** ermöglicht dir, auf einfachste Weise in deinen Charakter zu kommen. Es ist dein Signaturatz, ein Äquivalent zu „Hasta la Vista, Baby“, „Schau mir in die Augen, Kleines“²⁸ oder „Ich brauche keine Waffen, ich habe Anwälte“. Wenn du ihn gefunden hast, nutze ihn. Anders als das Lebensmotto sollte dieser Ausspruch etwas sein, das du einfach in ein Gespräch einflechten kannst. Der Klassiker ist: „Das wohl, bei Swafnir!“ Wenn du noch keinen hast, lass das Feld einfach leer. Wenn du einen hast und nicht sicher bist, ob er passt, schreib ihn rein und probier ihn aus. Du kannst ihn immernoch ändern.

28

Zu bekannt. Zitate, die Leute zu sehr an bekannte Personen denken lassen, sind als typischer Spruch gefährlich. Sie können sie leicht aus der Runde reißen und z.B. an den entsprechenden Film denken lassen, im schlimmsten Fall sogar ein Gespräch über den Film starten. Daher nimm die beiden ersten Zitate am besten nur als Inspiration dafür, wie ein griffiges Zitat aussehen kann. Und entspann dich: viele der bekanntesten Zitate sind zufällig entstanden. Entspann dich und nimm, was sich gerade jetzt gut anfühlt.

Maße, Aussehen und typische Kleidung

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

Maße und Daten

- Spezies: Mensch. Wähle das Geschlecht oder wirf einen Würfel. 1-3 weiblich, 4-6 männlich.
- Alter: Würfel zweimal und multipliziere die Augenzahlen. Addiere 15. Das Ergebnis liegt zwischen 16 und 51, sollte also für die meisten Ideen funktionieren.

MASSE, AUSSEHEN UND TYPISCHE KLEIDUNG⁷⁵

- Größe: $170\text{ cm} \pm W6 \times 3$ (würfle und multipliziere das Ergebnis mit 3. Ist die Augenzahl ungerade, ziehe das Ergebnis von 170 cm ab, sonst zähle es dazu). 155 - 185 cm.²⁹
- Gewicht: Größe minus 100 $\pm W6 \times 3$ in kg (würfle wie bei der Größe). 40 - 103 kg.

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

Alter: $15 + (W6 \times W6)$ (16–51)

Größe: $170\text{cm} \pm (1w6 \times 3)$ (155–185cm)

Gewicht: Größe - 100 $\pm (1w6 \times 3)$ in kg (40–103kg)

Haut-, Haar- und Augenfarbe

Hautfarbe, Haarfarbe und Augenfarbe sind bei Menschen korreliert.³⁰ Wenn du sie auswürfeln willst, würfle erst die Hautfarbe auf Tabelle 2.10 und dann entsprechend auf Tabelle 2.11 für die Haarfarbe und die Augenfarbe.

- **Hautfarbe:** Beginne in der Mitte und würfle mit 1W6. Bei 3, 1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei 5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 5/6).

29

Weiterwürfeln. Du kannst hier auch bei 5 und 6 weiter würfeln, wie bei kritischen Erfolgen und Patzern. Dabei gelten die Grenzen der Plausibilität.

30

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

- **Haare und Augen:** Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 2.10 und wirf 1W6. Bei 3, 1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei 5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 1/6).

*Beispiel: Stefan würfelt für **Haut** eine 6. Er geht eins nach rechts. Dann wirft er eine 2: Bronzefarbene Haut. Für die **Haare** beginnt er in Zeile 2 und wirft eine 5. Er geht eins nach oben. Dann wirft er eine 6: Stahlgraue Haare. Für die **Augen** beginnt er ebenso in Zeile 2 und wirft eine 4: Walnussbraune Augen.*

Tabelle 2.10: **Hautfarbe**

	5	direkt	6
-3	blass	rosig	sommersprossig
-1	grau	gelblich	jade
2	kupfer	rotbraun	bronze
4	oliv	dunkelbraun	schwarz
5/6	albino	-	fleckig

-5	-3	-1	2	4	5/6
	weiß	hellblond	feuerrot	orangerot	rostrot
-3	rubinrot	blond	hellbraun	dunkelbraun	aschgrau
-1	dunkelblond	hellbraun	dunkelbraun	schwarz	stahlgrau
2	rostrot	haselnuss	schwarzbraun	schwarz	rotbraun
4	granatrot	grauschwarz	grünschwarz	blauschwarz	weißblond
6	weiß	neon-grün	hell-lila	neon-blau	strohblond
-3	-1	2	4	5/6	
-5	rot	aquamarin	türkis	saphir	mandelgrün
-3	azurblau	bernstein	eisgrau	perlgrau	stahlgrau
-1	bernstein	honig	amethyst	haselnuss	schwarz
2	zimtbraun	grau-grün	grau-blau	walnuss	eisblau
4	blau-braun	bleigrün	dunkelbraun	kohl-schwarz	moosgrün
6	rot/blau	blau/braun	blau/grau	amethyst	lila

Tabelle 2.11: **Haare** (oben) und **Augen** (unten)

Erscheinung und typische Kleidung

„Beschreib’ dich mal“ — gefürchtete Aufforderung

„An Elf enters the room. He is 5 feet tall, has brown hair and ...“ — Dungeons and Dragons, Satans Game

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

Um dir dabei zu helfen haben wir hier zwei Werkzeuge: Eine Tabelle mit spannenden Adjektiven (du kannst auch darauf würfeln. Wenn das Ergebnis nicht passt, wähle einfach etwas anderes; üblicherweise weißt du nach dem Würfeln, was besser gepasst hätte) und mehrere Tabellen mit markanten Kleidungsstücken, die schnell ein Bild deines Charakters zeichnen. Mit beidem zusammen solltest du selbst dann leicht deinen Charakter beschreiben können, wenn du gerade in einer vollen Schreibblockade hängst.

Für das **Stichwort**, wähle das passende Genre aus den Tabellen 2.12 und 2.13 und würfle 1w6. Weitere Beispiele findest du bei den **Welten** (S. 84).

Tabelle 2.12: Stichwort zur Beschreibung

	Fantasy	Jetzt-Zeit
1	groß	sportlich
2	kleinwüchsig	jung/alt
3	grobschlächtig	fröhlich
4	derb	bezaubernd
5	keck	modisch
6	liederlich	verschlafen

Tabelle 2.13: Stichwort zur Beschreibung, ff

	Horror/Mystery	Science-Fiction
1	nervös	charmant
2	massig	hässlich
3	hager	zierlich
4	verträumt	höflich
5	übereifrig	vernarbt
6	resolut	lässig

Für **typische Kleidung** liefern die folgenden Tabellen mehrere zueinander passende Kleidungsstücke: Würfle auf den zu Genre und Geschlecht passenden Tabellen. Für Fantasy sind das Tabelle ??, ??, ?? und ??, für die Jetzt-Zeit Tabelle 2.14, 2.15, 2.16 und 2.17, für Horror/Mystery

??, ??, ?? und ??, und für Science-Fiction Tabelle ??, ??, ?? und ??[fn:52]

Würfle erst für „oben“. Du beginnst in der mittleren Spalte. Wenn du 3, 1, 2 oder 4 würfelst, wähle die entsprechende Zeile aus. Wenn du 5 würfelst, gehe eine Spalte nach links und würfle erneut. Wenn du 6 würfelst, gehe eine Spalte nach rechts und würfle erneut. Würfelst du nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5, oder bist du schon am äußeren Rand der TAbelle, dann wähle statt nach rechts oder links zu gehen die Zeile 5/6. Hiermit hast du die „oben“ getragene Kleidung, also Jacken, Mützen, Brillen, usw.. Sollte dir etwas anderes besser gefallen, wähle einfach das und merk dir seine Zeile.

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

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

Beispiel: Um den NSC Frank zu erschaffen würfle ich für Oberbekleidung. Ich würfle eine 4 → Zeile „4“ in der Mitte: T-Shirt. Dann würfle ich auf Hüftabwärts². Ich

MASSE, AUSSEHEN UND TYPISCHE KLEIDUNG⁸¹

würfle eine zwei → Spalte „2“ in Zeile „4“ → Turnschuhe.
Frank ist in T-Shirt und Turnschuhen unterwegs.³¹

Weitere Beispiele:

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

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Männer.

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

Tabelle 2.14: **Oben:** Beginne in der Mitte und würfle mit 1W6. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 5/6). Weiter in Tabelle 2.15.

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

Tabelle 2.15: **Unten:** Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 2.14 und wirf 1W6. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 5/6).

Kleidung in der Jetzt-Zeit, Frauen.

MASSE, AUSSEHEN UND TYPISCHE KLEIDUNG83

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

Tabelle 2.16: **Oben:** Beginne in der Mitte und würfle mit 1W6. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 5/6). Weiter in Tabelle 2.17.

-3	-1	2	4	5/6
-5	Turnschuhe	Flip-flops	Stöckelschuhe	Sandalen
-3	Cargo-Hose	Mini-Rock	Bermudas	Radler-Hose
-1	Jeans	Röhrenhose	Stoffhose	Leggins
2	Lederhose	Outdoor-Hose	Wickelrock	Reifrock
4	Faltenrock	Marlene-Hose	Seidenstrümpfe	Spitzenrock
6	Ledertasche	Rucksack	Schlüsselskette	Motivtasche

Tabelle 2.17: **Unten:** Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 2.16 und wirf 1W6. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei - geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen 5/6).

Charakter aus der Beschreibung erschaffen

Hintergründe

Raumzeit-Technophob: Science Fiction

Die Neuen Lande: Fantasy im Grenzgebiet

Die Welt hinter der Welt: Phantastik

Kurzregeln

Magie

Schwert-Tanz

In einem Duell sammelt sich ein Element in Klingen und Tänzer oder Tänzerin.

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

Das Element verändert auch die Persönlichkeit von Tänzer oder Tänzerin in seinem Sinn, ab 4+ auch die Erscheinung und die nähere Umgebung. Am Tisch eines Feuertänzers scheint die Luft zu flirren und eine vorbeirauschende Eistänzerin zieht eine Böe eisiger Luft hinter sich her und feine Eiskristalle wachsen über ihre Haut.

Wenn sie tanzen erfüllt dieser Effekt den Kreis und kann geschwächt auch Zuschauende treffen.

Magie der Elemente

Ad-Hoc Magie

Spruchzauberei

Kapitel 3

Konvertierungen

(Spiel X mit 1w6)

Starcraft

Shadowrun

DSA

...

Kapitel 4

Anhang

Glossar

A Augenzahl Die Zahl, die der Würfel nach dem Würfeln zeigt 10

B Bonus Verbesserung eines Zahlenwertes 45

C Charakter Ein Charakter ist eine Person im Spiel. Er wird auch als Spielfigur bezeichnet. Wichtige Charaktere werden in Charakterheften festgehalten 7

Charakterheft Im Charakterheft werden Informationen und Werte eines Charakters festgehalten 7

E Effektivwert Der Zahlenwert plus oder minus alle Modifikatoren. Beispiel: Der Fertigkeitswert plus Eigenschaftsboni minus Wundabzüge 59

Ergebnis Der Effektivwert plus oder minus die Augenzahl (plus bei einer geraden Augenzahl, minus bei einer ungeraden Augenzahl) 10

M Malus Verschlechterung eines Zahlenwertes 84

Mindestwurf Die Zahl, die das Ergebnis erreichen muss, damit der Wurf Erfolg hat. Manchmal ist der Mindestwurf das Ergebnis eines anderen Wurfes. Wenn unklar ist, wer Erfolg hat, gewinnt, wer aktiver war. Ist auch das unklar, passiert das, was mehr ändert 7

P Probe Ein Wurf mit einem Wert gegen einen Mindestwurf 35

S Spieler/Spielerin Eine Spielerin oder ein Spieler spielt einen wichtigen Charakter. Unterschieden werden sie von der Spielleitung (SL) 7

Spielfigur Eine Spielfigur (Figur) ist eine Person im Spiel. Sie wird auch als Charakter bezeichnet. Spielfiguren werden üblicherweise in Charakterheften festgehalten 10

Spielleitung (SL) Einer oder eine der Beteiligten übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL). Die SL entscheidet unklare Situationen, bereitet den Plotaufhänger vor, führt die erzählerische Kamera und stellt Umgebung und Statisten dar 9

W Wert Ein Aspekt des Charakters, der konkret definiert und oft in Zahlen ausgedrückt wird 7

Wurf Der AKt des Würfels, meist auf einen Wert. Bringt ein Ergebnis 7

Z Zahlenwert Die Höhe eines Wertes, als Zahl aufgedrückt (statt als Plusse/Minusse/Striche) 24

Index

Beruf, 19

Charakterheft, 19

FATE, 9

Fudge, 9

Gurps, 9

Herkunft, 19

Spieler/-in, 10

Spielleitung (SL), 9

Kapitel 5

Impressum

Bilder

Gertrud Wenzel:

- Logo (Titelseite) und Draketo-Dragon (Seiten 5 und 11).

Emilien Rotival (LordBob):

- Dionli for Legend of Wesmere (Battle for Wesnoth) (Seite 20).