

♠♦einBlatt♥♣

Tempestrider & eisenherzz

3. Februar 2011

Heldenhaftigkeit ist eine Todesart, keine Lebensart.
– Gabriel Laub

Inhaltsverzeichnis

I. Nur Der Anfang	6
1. Nur der Anfang	7
1.1. Was ist dieses „einBlatt“?	7
1.2. Ist einBlatt also ein (besonders schlecht sortiertes) Rollenspiel?	7
1.3. Also ist einBlatt ein generisches Rollenspiel?	7
1.4. Warum setzt einBlatt auf Karten statt auf Würfel?	8
1.5. Mit diesem halben Dutzend Regelmodulen kommt man aber nicht weit!	8
1.6. Und was ist dann dieses Heftchen?	9
1.7. Und jetzt?	9
II. einRegelblatt	10
2. einRegelblatt	11
2.1. Charaktererschaffung	11
2.2. Zufall	11
2.3. Proben	11
2.3.1. Allgemeiner Ablauf	11
2.3.2. Konfliktvorbereitung: Handkarten ziehen	12
2.3.3. Konfliktabwicklung	12
2.3.4. Konfliktende	13
2.3.5. Passen	13
2.3.6. einSchränkungen	13
2.4. Erläuterungen und Beispiele zu einRegelBlatt	14
2.4.1. Charaktererschaffung	14
2.4.2. Zufall	19
2.4.3. Proben	21
III. einBildungen	27
3. einBildungen	28
3.1. einVerlies - Im Dungeon gibt es keine Maniküre	28
3.1.1. Regeln	28

IV. einRichtungen	31
4. einRichtungen	32
4.1. Standard Punkteverteilung für Attribute	32
4.2. Breite Fertigkeiten	33
4.3. Erfahrungspunkte für Powergamer	34
4.4. Zusätzliche Eigenschaft: Selbstbewusstsein	35
4.5. Anreizsystem (Attribute)	37
4.6. Lehren ziehen	38
4.7. Zauberwörter Magiesystem	38
4.7.1. Funktionsweise der Magie	38
4.7.2. Wirkung und Grenzen von Magie	39
4.7.3. Die Gestaltung von Prozessen und Prinzipien	40
4.7.4. Zauber wirken	41
4.7.5. Beispiele	43
4.8. einfache Fantasy-Attribute	46
4.8.1. Attribut: Stärke	46
4.8.2. Attribut: Gewandtheit	47
4.8.3. Attribut: Charisma	48
4.8.4. Attribut: Weisheit	49
V. einGriffe	51
5. einGriffe	52
5.1. Sich in die Karten schauen lassen	52
5.2. Die Karten zinken	52
5.3. Nachkarten	52
5.4. Die Karten werden neu gemischt	53
5.5. Die Karten auf den Tisch legen	53
5.6. Ein Ass im Ärmel haben	53
5.7. Alle Karten in der Hand haben	54
5.8. Alles auf eine Karte setzen	54
5.9. Mit offenen Karten spielen	54
5.10. Gnade der Götter / Zorn der Götter (HÖL)	54
VI. Zum Schluss	57
6. Zum Schluss	58
6.1. Danksagungen	58

VII. Lizenzinformation	59
7. Lizenzinformation	60

Teil I.

Nur Der Anfang

1. Nur der Anfang

Falls Du (wie es die meisten Rollenspieler zu tun pflegen) dieses Heftchen schon mal vor dem Lesen durchgeblättert hast, wird Dich wahrscheinlich eine Frage beschlichen haben:

1.1. Was ist dieses „einBlatt“?

Es sieht ein bisschen so aus wie ein Rollenspiel (sag bitte nicht „Amateur-Rollenspiel“ – wir bevorzugen die Bezeichnung „Indie-RPG“), aber irgendwie auch nicht: Nichts ist so angeordnet, wie Du es gewohnt bist, am Anfang diese Grundregeln, die genauso unvollständig aussehen wie das erste Charakterblatt, das Setting erst kurz vor dem Ende (zusammen mit einem zweiten, „kompletten“ Charakterblatt), dazwischen all das, was Du normalerweise in den Grundregeln erwartet hättest und ganz zum Schluss wieder irgendwelche Regeln. Andererseits ist aber alles da was man braucht, und wenn man will, kann man es wahrscheinlich auch spielen.

1.2. Ist einBlatt also ein (besonders schlecht sortiertes) Rollenspiel?

Nun, das kann es sein. Aber eigentlich ist es viel mehr. Wie Du beim Lesen feststellen wirst, besteht einBlatt nicht aus vielen komplex miteinander verwobenen Regeln. Stattdessen gibt es einerseits einen leichten, offenen Regelkern („einRegelBlatt“) und andererseits eine Vielzahl handlicher Regelmodule, mit denen einRegelBlatt zu einem kompletten Spiel – wie dem auf Seite 28, Kapitel 3.1, beschriebenen einVerlies – ausgebaut werden kann. Insofern gehören eine ganze Reihe Rollenspiele zu einBlatt.

1.3. Also ist einBlatt ein generisches Rollenspiel?

Viele Spiele haben schon Regeln und Setting voneinander getrennt (seit GURPS nennt man das „generisch“, und das klingt nicht zufällig wie der kleine Bruder von „beliebig“). einBlatt geht noch einen großen Schritt weiter: es trennt die Regeln voneinander. Du entscheidest nicht nur, ob Du Fantasy, Horror, Space Opera oder Mystery spielen willst, sondern auch, ob Du mit klassischen Attributen wie Stärke, Geschick, Weisheit, . . . spielst, Deine Charaktere lieber durch Motivationen wie Gier, Stolz, Angst und Glaube definierst oder den Spielern ganz freistellst, welche Attribute sie ihren Charakteren geben wollen. einBlatt stellt Dir frei, ob Du auf ein einfaches, ein taktisches, ein cineastisches oder ein brutales Kampfsystem setzt, ob Du ein spruchbasiertes, ein freies oder gar kein Magiesystem bevorzugst, ob Deine Spieler miteinander oder gegeneinander spielen, ob sie

nur die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben dürfen oder mit Dir zusammen die Spielwelt erschaffen sollen, ob Du Mechanismen willst, die bestimmtes Charakterverhalten belohnen und / oder bestrafen, ob Du klassische Proben auf Handlungen willst oder lieber diese neumodischen Konfliktproben – einBlatt schreibt es Dir nicht vor, sondern ermöglicht es Dir. So befreit es Dich einerseits von den Vorgaben „generischer“ Systeme, gibt dir aber am Ende ein Spiel, das nicht „halbwegs auf Deine Idee angepasst“ ist, sondern ganz genau!

einBlatt ist kein Rollenspiel, generisch oder anderweitig – Rollenspiel ist, was Du daraus machst.

1.4. Warum setzt einBlatt auf Karten statt auf Würfel?

1. Mit Karten kannst Du (als Spieleentwickler oder Spielleiter) selber kontrollieren, wie zufällig die Ergebnisse wirklich sein sollen:
 - wenn Du nach jeder Probe neu mischst hast Du praktisch dieselbe Zufallsverteilung wie beim Würfel
 - wenn Du den Stapel komplett durchspielen lässt bevor neu gemischt wird, hast Du eine relativ gleichmäßige Verteilung von Glück und Pech
 - wenn Du alle Spieler vom selben Stapel ziehen lässt, ist das Glück des Einen das Pech der Anderen wenn Du den Zeitpunkt des Mischens von Spielergebnissen abhängig machst (z.B. eine Nacht Schlaf in einem actiongeladenen Zombie-Rollenspiel), erzeugst Du weitere taktische Optionen

Du kannst alles machen, was Du mit Würfeln kannst, musst aber nicht, sprich: Du bist einfach flexibler als mit Würfeln.

2. Karten haben nicht nur einen Zahlenwert, sondern auch eine Farbe. Natürlich kann man das auch wie einen 32-seitigen Würfel sehen oder umgekehrt mit bunten Würfeln arbeiten. Mit Karten ist das aber deutlich einfacher und intuitiver.
3. Du kannst dem Spieler eine Menge weiterer taktischer Optionen an die Hand geben – alleine schon die Möglichkeiten einer Kartenhand, aus der der Spieler selbst wählt, welche Karten er wann spielt und welche er zurückhält. Auch das ist mit Würfeln nicht komplett unmöglich, aber doch reichlich kompliziert.

Insbesondere im Hinblick auf die Möglichkeiten, die damit für die Entwicklung von Erweiterungen geschaffen werden, erscheinen uns Karten als die sinnvollere Alternative.

1.5. Mit diesem halben Dutzend Regelmodulen kommt man aber nicht weit!

Stimmt. Deshalb ist einBlatt auch ein Internet-Projekt. Derzeit wird es auf www.eisenherzz.de gehostet. Hier können registrierte User nicht nur Regelmodule lesen und fertige Spiele

1. Nur der Anfang

herunterladen, sondern auch selbst Regelmodule oder Spiele im Forum einstellen, damit andere sie bewerten, Probe spielen und dabei helfen, sie zu verbessern, bis sie fertige einBlätter sind.

Noch nie war es so einfach, selbst ein Rollenspiel zu entwickeln.

1.6. Und was ist dann dieses Heftchen?

Dieses Heftchen ist nur ein kleiner Ausschnitt von einBlatt – die Regeln für das erste komplette einBlatt-Rollenspiel „einVerlies“. So wie Du es gerade in der Hand hältst ist es kostenlos und darf unter der Creative Commons Lizenz frei verteilt werden – so wie alle Bestandteile von einBlatt.

1.7. Und jetzt?

Viel Spass beim Lesen, Spielen und hoffentlich mitmachen! Über Fragen, Anregungen und jede andere konstruktive Form der (An-)Teilnahme freuen wir uns unter:

✉ einblatt@eisenherzz.de

Tempestrider & eisenherzz

Teil II.

einRegelblatt

2. einRegelblatt

einRegelblatt ist der Regelkern aller einBlatt-Systeme. Fragen, die einRegelblatt nicht beantwortet, sind nicht als Lücken, sondern als Freiräume für Erweiterungen (einRichtungen, einBildungen und einGriffe) zu sehen. einRegelblatt ist primär ausgerichtet auf Rollenspiele für einen Spielleiter („SL“) eine beliebige Anzahl von Spielern mit ihren Charakteren („SCs“). Das Wort des SL ist Gesetz, egal was der gesunde Menschenverstand oder die Regeln sagen.

2.1. Charaktererschaffung

SCs in einBlatt haben in der Regel 4 Attribute, denen je

- eine Kartenfarbe des Skatblatts (, , , ; von nun an „Attributsfarbe“ genannt),
- ein Wert von 2 - 10 Punkten und
- pro Punkt eine Fertigkeit

zugeordnet werden. Fertigkeiten haben keine Werte.

2.2. Zufall

einBlatt verwendet Skatkarten als Zufallselement. Jeder Spieler benutzt ein eigenes Skatblatt, einen eigenen Nachzieh- und Ablagestapel. Sobald ein Spieler seinen Nachziehstapel aufgebraucht hat, ersetzt er ihn durch den neu gemischten Ablagestapel. Bevor die Werte von Karten bestimmt und verglichen werden können, muss der SL festlegen, ob und ggf. welche Attribute das Ergebnis beeinflussen (wie es z. B. in Proben immer der Fall ist). Karten in den jeweiligen Attributsfarben gelten dann automatisch als höher als alle anderen. Spielen die Attribute keine Rolle oder bringt der Farbvergleich kein Ergebnis, entscheidet das höhere Motiv (Reihenfolge: A-K-D-B-10-9-8-7).

2.3. Proben

2.3.1. Allgemeiner Ablauf

In einBlatt werden Proben als Wettkampf zwischen zwei oder mehr Konfliktteilnehmern (im Folgenden „KT“ genannt; können natürliche Hindernisse sein) behandelt. Dieser besteht aus drei Runden, in denen alle Teilnehmer versuchen, Erfolgspunkte (EP) für

2. einRegelblatt

gelungene Aktionen gegen ihre Kontrahenten zu sammeln. Aus der Summe ihrer EP am Ende des Konflikts ergibt sich das Ausmaß des (Miss-)Erfolgs – 0 EP bedeuten ein unentschieden, eine negative Zahl ein Scheitern und eine positive einen Erfolg. Solange kein vollkommenes Ergebnis (+/- 3 EP) erzielt wurde, können die Beteiligten den Konflikt jedoch mit weiteren Proben fortsetzen.

Und jetzt noch mal im Detail:

2.3.2. Konfliktvorbereitung: Handkarten ziehen

Zu Beginn jeder Probe legt der SL zwei Dinge fest:

- für alle Nichtspieler-KT: eine Kartenzahl zwischen 1 (harmlos) und 32 (fast unbesiegbar)
- für jeden beteiligten SC: die auf die Probe zu stellende Kombination aus einem Attribut (Probenattribut) und einer Fertigkeit

Aus dieser ergibt sich, wie viele Karten der Spieler auf die Hand nehmen darf (siehe Tabelle 2.1, Seite 12). Im weiteren Verlauf des Konflikts werden keine weiteren Karten mehr gezogen.

Tabelle 2.1.: Probenattribut, Probenfertigkeit und Handkarten

Der SC hat die Probenfertigkeit...	Der Spieler zieht...
gar nicht	Probenattribut / 2 (abgerundet) *
unter einem anderen Attribut	Probenattribut - 2 *
unter dem Probenattribut	Probenattribut

* = Solange das Probenattribut höher ist als 0, darf der Spieler immer mindestens eine Karte ziehen.

2.3.3. Konfliktabwicklung

Zu Beginn jeder Runde spielen alle Konflikttteilnehmer gleichzeitig eine Karte („Rundenkarte“) aus ihrer Hand. Beginnend mit der höchsten führen die Spieler nun ihre Aktionen durch. Bei Gleichstand kommt der Teilnehmer mit dem höheren Attributswert zuerst an die Reihe. Herrscht auch hier Gleichstand, agieren beide gleichzeitig. Wenn ein KT an der Reihe ist, kann er:

- abwarten (~ nichts tun; nächster Spieler ist dran)
- agieren (SL entscheidet, wer wen angreifen darf)

Entscheidet er sich für die „Aktion“, benennt er einen Gegner, der „reagieren“ muss. Mit diesem vergleicht er die Rundenkarten. Hat der Angegriffene seine Rundenkarte bereits abgeworfen (weil er in dieser Runde schon einmal „reagiert“ oder selbst „agiert“ hat), spielt er eine neue aus seiner Hand. Fehlt die Rundenkarte aber, weil der Angegriffene

2. einRegelblatt

KT „gepasst“ (siehe Seite 13) hat, darf er keine neue Karte spielen. Der Teilnehmer mit der höheren Karte gewinnt die Aktion und einen EP, der Unterlegene verliert einen. Bei Gleichstand bleiben die Punktestände unverändert. Beide Kontrahenten legen die in dieser Aktion eingesetzten Karten auf den Ablagestapel und der Spieler, der nun die höchste offene Karte vor sich hat, ist dran.

Für 1-gegen-1-Konflikte wird dies vereinfacht zu: Höhere Karte gewinnt einen EP, niedrigere verliert einen.

2.3.4. Konfliktende

Nach der dritten Runde wird das Konfliktergebnis in Tabelle 2.2 (Seite 13) abgelesen. Eine negative Anzahl von EP bedeutet stets, dass die Aktion gescheitert ist. Ein vollkommener Erfolg (drei oder mehr EP) beinhaltet neben dem Erreichen des Zieles noch einen „zusätzlichen Gewinn“, der je nach Situation frei zu gestalten ist. Allgemein ist die Interpretation der Konsequenzen für Sieger stärker von der Situation abhängig und obliegt dem Spieler nach Maßgabe des SL.

Sind die Ergebnisse der Beteiligten nicht unabhängig voneinander zu bewerten (z.B.: Seilziehen), hat der SL die Wahl, ob er für jede Partei die Summe bildet (wenn alle gleichwertig zum Ergebnis beitragen), nur das höchste Ergebnis wertet (wenn alle darauf hinarbeiten, dass einer Erfolg hat) oder was auch immer er für das Logischste hält.

Tabelle 2.2.: Konfliktergebnisse

EP	Qualität	Konsequenz
<-2	Vollkommen	Dem Schicksal oder dem Gegner total ausgeliefert
-2	Klar	Schwerer Misserfolg & einSchränkung (Probeattribut -3)
-1	Knapp	knapper Misserfolg & leichte einSchränkung (Probeattribut -1)
+0	Unentschieden	Außer Zeit nichts verloren
+1	Knapp	Teilerfolg
+2	Klar	Ziel erreicht
>+2	Vollkommen	Erfolg und zusätzlicher Gewinn

Speziell nach sozialen oder intellektuellen Proben unterliegt die eventuelle einSchränkung dem Urteil des SL.

2.3.5. Passen

Statt eine Karte zu spielen, darf man auch passen. Dies zählt für Reaktionen als farblose 7, eine gegnerische 7 kann damit also abgewehrt werden. Es ist jedoch nicht möglich, selbst zu agieren, wenn man gepasst hat. Auch darf ein KT, der gepasst hat, in dieser Runde keine Karte mehr spielen.

2.3.6. einSchränkungen

einSchränkungen sind die negativen Folgen einer verlorenen Probe. Es handelt sich um Abzüge auf das Probenattribut. Die Angaben in Tabelle 2.2 (Seite 13) sollten hier nur

2. einRegelblatt

als Richtwerte verstanden werden und unterliegen stets dem Urteil des SL.

Erhält ein SC eine einSchränkung, sollte der Spieler den Wert, das Attribut das Datum und die Situation kurz vermerken, damit der SL später besser entscheiden kann, wann die Einschränkung wieder „geheilt“ ist.

2.4. Erläuterungen und Beispiele zu einRegelBlatt

2.4.1. Charaktererschaffung

Attribute

In diesem Bereich bietet einBlatt viel Raum für Erweiterungen (einRichtungen und einBildungen). Es werden bewusst weder die Namen der Attribute oder Fertigkeiten, noch ein Mechanismus zur Punkteverteilung vorgegeben. Nehmen wir beispielsweise an, es wird eine einRichtung mit Standard-Fantasy Attributen verwendet, dann könnte das wie folgt aussehen:

Tabelle 2.3.: Beispiel Attribute

Kreuz	Stärke
Pik	Gewandheit
Karo	Weisheit
Herz	Ausstrahlung

Für die Charaktererschaffung könnte man nun sagen, dass einfach 23 Punkte pro SC zu verteilen sind. Will man Spezialisierung bei den Charakteren fördern, könnte man stattdessen ein System wie das folgende anwenden:

Die Spieler erhalten 61 Punkte um Attribute zu kaufen. Vor der Punkteverteilung benennt jeder ein starkes Attribut für seinen SC. Punkte in diesem Attribut kosten jeweils 2 Einkaufspunkte, in allen anderen jedoch 3.

Nun bauen wir mit beiden Systemen einen typischen Krieger. Mit den 23 Punkten könnte das so aussehen:

Tabelle 2.4.: Beispiel Punkteverteilung

Kreuz	Stärke	8
Pik	Gewandheit	7
Karo	Weisheit	3
Herz	Ausstrahlung	5

Macht in der Summe $(8+7+3+5)$ 23.

Und nun das ganze mit dem etwas komplizierteren System (natürlich ist Stärke das starke Attribut):

2. einRegelblatt

Tabelle 2.5.: Beispiel Punkteverteilung Spezialisierung

Kreuz	Stärke	10 (10 x 2=20 Einkaufspunkte)
Pik	Gewndheit	8 (8 x 3=24 Einkaufspunkte)
Karo	Weisheit	2 (2 x 3=6 Einkaufspunkte)
Herz	Ausstrahlung	4 (4 x 3=12 Einkaufspunkte)

Macht in der Summe 62 – und mit Stärke 10 bildet sich unser „Spezialist“ ein, dass es auf den einen verschenkten Punkt nicht ankommt.

Es ist nicht nur möglich, den „Normalbereich“ weiter hinter sich zu lassen als in diesem Beispiel – es ist explizit erwünscht. Stellen wir uns ein Spiel vor, in dem die SCs Geister sind, die selbst kaum Einfluss auf die physische Welt nehmen können, die aber Macht über Menschen gewinnen können, indem sie bestimmte Gefühle in ihnen wecken. Hierzu haben sie die vier Emotionsattribute Angst (Pik), Zorn (Karo), Leid (Kreuz) und Freude (Herz), mit denen sie Opfer, in denen sie diese Gefühle geweckt haben, unter ihre Kontrolle bringen, sowie ein Attribut „Projektion“, mit dem sie mit Menschen kommunizieren können (die Fertigkeiten bestimmen, auf welche Art und Weise). Um deutlich zu machen, wie schwierig die Einflussnahme aus dem Reich der Toten ist, kommt dieses fünfte Attribut ohne eine Attributsfarbe aus.

Einige andere Möglichkeiten:

- Attribute, denen mehrere Farben zugeordnet werden
- Attribute, für die in Proben keine roten oder schwarzen Karten gespielt werden dürfen
- Ein frei definierbares Attribut (beispielsweise für übernatürliche Fähigkeiten)
- ...

Fertigkeiten

In aller Regel sollte einBlatt ohne konkrete Listen von Fertigkeiten auskommen. Was als Fertigkeit zulässig ist und was nicht kann ein erfahrener SL meist besser entscheiden als ein Regelwerk. Außerdem ist das freie benennen von Fertigkeiten eine gute Möglichkeit, einem SC individuelle Färbung zu verleihen. Ob eine Fertigkeit als Verb, Substantiv oder Adjektiv, in einem oder mehreren Worten beschrieben wird, bleibt dem Spieler überlassen. Kehren wir zurück zu unserem Krieger von vorhin (1. Beispiel) und geben wir ihm für seine Stärke von acht Punkten acht Fertigkeiten:

Tabelle 2.6.: Beispiel stärkebasierte Fertigkeiten

Äxte	Schwerter	Faustkampf	Ausdauer
Trinkfestigkeit	Gesundheit	Rammen	Muskulöse Erscheinung

2. einRegelblatt

Klar, kann man so machen. 0-8/15 eben. Es geht aber auch so :

1. Zögling Eirik Jarulfsons (der ein gefürchteter Axtkämpfer war)
2. Gyrischer Tempelgardist (eine Schwertkämpfer-Eliteeinheit)
3. Rauflustiger Trunkenbold
4. Sleipnirs Lungen
5. Trinkfester Raufbold
6. „Ist nur ein Kratzer“
7. Öffnet Türen mit der Schulter
8. Nackt am schönsten

Manche dieser Definitionen sind dem Wortlaut nach enger als die klassischen, andere breiter. Das muss im Spiel nicht unbedingt so gehandhabt werden – aber es ist wichtig, dass Spieler und SL sich über die Grenzen der Fertigkeit einig sind und dass die Fertigkeiten insgesamt einigermaßen ausgewogen bleiben. Es sollte nicht um möglichst mächtige Fertigkeiten gehen, sondern um solche, die ein klareres Bild vom SC zeichnen.

Charaktererschaffung von A bis Z

Hendrik will sich für eine Fantasy-Runde den Thorwinger Superhendrik erschaffen. Der SL hat hierfür eine Erweiterung ausgewählt, die auf folgenden Attribute basiert:

Tabelle 2.7.: Superhendriks Attribute

Karo	Kopf (Intelligenz, Wahrnehmung, Gedächtnis, ...)
Herz	Herz (Menschenkenntnis, Charisma, Mut, ...)
Kreuz	Körper (Stärke, Geschick, Ausdauer, ...)
Pik	Ahnen (Verbindung zu den eigenen Vorfahren)

Das Setting sieht vor, dass jeder Charakter 21 Punkte auf die Attribute verteilen darf, also sieht Superhendrik nach zwei Minuten so aus:

Tabelle 2.8.: Superhendriks Attribute (mit Werten)

Kopf	3
Herz	5
Körper	7
Ahnen	5

2. einRegelblatt

Nun macht er sich an die Fertigkeiten. Zuerst Kopf (das geht am schnellsten, weil er da nur 3 Stück braucht):

1. Orientierung
2. Tierkunde
3. Orkische Sprache

Dann Herz – das sind schon 5:

1. Einschüchtern
2. Lügen ahnen
3. Männer führen
4. Mut
5. Mitreißend singen

Der Körper bekommt zwar 7 Fertigkeiten, doch die werden Hendrik schnell von der Hand gehen:

1. Axt
2. Schild
3. Schwert
4. Speer
5. Reiten
6. Raufen
7. Saufen

Die 5 Ahnen von Superhendrik sind folgende:

1. Inna (seine Großmutter, die berühmt wurde, weil sie mit bloßen Händen Wölfe zur Strecke brachte)
2. Ragnulf (ein Skalde, der vor 100 Jahren starb, dessen Lieder aber noch heute gesungen werden)

3. Ulf (sein Großonkel und der beste Seemann seiner Zeit)

4. Ingmar (der einzige aus seiner Familie, der jemals Hetmann seiner eigenen Otta war)

5. Hildrun (Eine Hexe, die vor 700 Jahren einen Halbgott hereinlegte, um mit ihm Superhendriks Familie zu zeugen)

Dann radiert Hendrik Superhendriks Namen aus und nennt ihn Kent – das passt irgendwie besser in die Familie.

Damit nicht alle Probleme dieser Runde mit dem Schwert gelöst werden, bastelt sich Stefan einen alten Druiden namens Eirik, der Kent begleiten soll:

Kopf: 9

1. Fährten lesen
2. Pflanzenkunde
3. Heilkunde
4. Wahrsagerei
5. Eismagie
6. Beherrschungsmagie
7. Schutzmagie
8. Heilungsmagie
9. Axt

„Was soll die Axt denn an Deinem Kopf?“ fragt Hendrik.

„Erstens weiß ich viel über die und zweitens kann ich so immer noch ein bisschen kämpfen.“ antwortet Stefan.

Herz: 3

1. Einschüchtern
2. Lügen erkennen

2. einRegelblatt

3. Lügen

„Du bist nicht mutig?“

„Ich behaupte einfach, ich wäre es.“

Körper: 6

1. Schleichen

2. Stabkampf

3. Trinken

4. Reflexe

5. Rennen

6. Schwimmen

„Schwimmen?“ Hendrik schaut besorgt auf sein Charakterblatt. . .

Ahnen: 3

1. Stig (der erfolgreichste Trickbetrüger, der je in Thorwingen gelebt hat)

2. Ole (der insgeheim unter jedem Dach Thorwingens Kinder hatte)

3. Lasse (Eiriks Großvater, der mit Karten- und Würfelspielen ein Vermögen gemacht hat)

Zufrieden reicht Stefan Hendrik die Hand:
„Freunde?“

„Dein Feind will ich jedenfalls nicht sein. . . “

2.4.2. Zufall

Gültigkeit von Attributsfarben

Wenn Karten miteinander verglichen werden sollen, stellt sich zunächst die Frage, ob ein Attribut und damit die zugehörige Farbe das Ergebnis beeinflussen könnte.

Beispiele:

- Der SL will auf einer Reise das Wetter vom Zufall abhängig machen. Er lässt einen Spieler eine Karte für gutes Wetter ziehen und zieht selbst eine für schlechtes. Sofern die SCs keine Halbgötter oder zumindest mächtige Schamanen sind, haben sie keinen Einfluss auf den Ausgang, also ignoriert der SL die Kartenfarben.
- Ein SC will eine steile Felswand hinaufklettern. Der SL legt fest, dass er dazu eine Probe auf „Gewandtheit + Klettern“ ablegen muss und setzt die Schwierigkeit der Felswand mit sieben an (zieht also sieben Karten). Der Spieler hat zwar zwei Karten weniger, aber da die Probe auf Gewandtheit geht, kann er die Attributsfarbe von Gewandtheit für sich geltend machen, während die Felswand keine Attributsfarbe für sich anführen kann.
- Der SL will ohne eine aufwändige Probe prüfen, welchem der SCs die Geheimgtür auffällt, hinter der der restliche Plot lauert, die aber irgendwie keiner der Spieler wirklich sucht. Hierbei spielt natürlich die Wahrnehmung eine Rolle, also könnte die entsprechende Attributsfarbe stechen. Da das aber gleichermaßen für alle gelten würde, ignoriert der SL die Farben und die Regeln in diesem Fall am besten einfach.
- Die SCs sind in einen schlimmen Sturm geraten und müssen sich mit Gewandtheitsproben in Sicherheit bringen. Um die Dimensionen des Sturmes deutlich zu machen legt der SL fest, dass die Spieler zwar ihre Gewandtheits-Attributsfarbe einsetzen dürfen, der Sturm seine aber auch – alles außer Herz...

Kartenvergleich

Kleiner Tip: Um bei diesen Beispielen den Überblick zu behalten ist es ratsam, sie beim Lesen mit Skat-Karten „mitzuspielen“.

Sofern Attributsfarben anwendbar sind, entscheiden diese über den Ausgang des Vergleichs. Nur wenn mehrere oder gar keiner der Beteiligten ihre jeweiligen Attributsfarben gespielt haben, wird der Kartenwert verglichen.

Beispiel:

Um festzustellen, ob die SCs den in einem Gebüsch versteckten feindlichen Späher entdecken, lässt der SL alle Spieler Karten entsprechend ihres „Wahrnehmung“-Attributwertes ziehen, von denen sie dann eine spielen sollen. Die Attributsfarbe (in diesem bei allen Karo) gilt ebenso wie die des Gewandtheitsattributs des Spähers (Pik), für den der SL sechs Karten zieht.

- Spieler eins spielt ein Kreuz-Ass.

2. einRegelblatt

- Spieler zwei spielt eine Herz-Dame.
- Spieler drei spielt eine Karo-7 (*).
- Spieler vier spielt eine Karo-10 (*).
- Und der SL spielt eine Pik-10 (*).

(*) = Attributsfarbe

Damit haben drei Konfliktteilnehmer Attributsfarbe gespielt (Spieler drei, Spieler vier und der SL). Zwischen diesen entscheidet nun die Kartenhöhe. Die Karo-7 von Spieler drei ist die niedrigste der drei Karten. Die Karo-10 von Spieler vier jedoch ist gleichrangig mit der Pik-10 des Spähers, da beide ihre jeweilige Attributsfarbe gespielt haben. So wird der Feind zwar entdeckt, bemerkt dies aber im selben Augenblick und nimmt so einen kleinen Vorsprung mit auf die Flucht.

2.4.3. Proben

Einfacher Fall: 1 gegen 1

Beispiel 1 – eine ganz normale Probe:

Billy will einen Baum hinauf klettern. Der SL bestimmt, dass der Konflikt zwischen Billy und dem Baum stattfindet. Für Billy legt er Gewandtheit:Klettern als Probenattribut und -Fertigkeit fest. Billy hat Gewandtheit 6 (Attributsfarbe Kreuz) und verfügt über die Fertigkeit Gewandtheit:Klettern, also zieht er sechs Karten. Als Schwierigkeit zieht der SL fünf Karten, legt aber keine Attributsfarbe fest.

Da Billy die benötigte Fertigkeit hat und sie dem Probenattribut zugehörig ist, darf er seinen vollen Attributswert ziehen – also sechs Karten:

- Herz: 8, König
- Karo: 8, 9
- Pik: Bube, Dame
- Kreuz: 10

Der SL zieht:

- Herz: 10
- Karo: 7
- Pik: Dame
- Kreuz: 8, Ass

1. Runde:

- Billy: Herz-König
- SL: Herz-10

Ergebnis:

- niemand hat Attributsfarbe gespielt
- Billys König ist höher als die 10 des SL

Also gewinnt Billy. Billy hat 1 EP, der SL -1.

2. Runde:

- Billy: Pik-Dame
- SL: Pik-Dame

Ergebnis:

- niemand hat Attributsfarbe gespielt
- Beide Karten sind gleich hoch

Also bekommt niemand Punkte. Billy hat 1 EP, der SL -1.

3. Runde:

- Billy: Kreuz-10
- SL: Kreuz-Ass

Ergebnis:

- Billy hat seine Attributsfarbe gespielt, der SL nicht (weil er keine hat)

Damit sind die Motive egal. Billy gewinnt diese Aktion. Billy hat 2 EP, der SL -2. Und laut Tabelle 2.2 (Seite 13) bedeutet das, dass Billy den Baum besteigt, ganz so, wie er sich das vorgestellt hat.

Beispiel 2:

Billys etwas bücherversessener Freund Saruman, der Jüngere, sieht Billy zu und beschließt, ihn zu übertreffen. Erst kürzlich hat er alles, was je über das Klettern geschrieben wurde, gelesen, und so schwer klang das gar nicht. „Gibt’s hier in der Nähe einen größeren Baum?“ fragt er den SL und der nickt. „Da kletter ich rauf.“

Zu seiner Enttäuschung darf er aber nicht mit seiner Weisheit (Wert: 10, Attributsfarbe Karo) klettern, sondern muss ebenso wie Billy zuvor seine Gewandtheit (Wert: 4, Attributsfarbe Kreuz) proben. „Ich kann aber auch Klettern!“ freut er sich. Aber da es

2. einRegelblatt

nicht „Gewandtheit:Klettern“ sondern „Weisheit:Klettern“ ist, darf er nicht seine volle Gewandtheit einsetzen, sondern muss zwei davon abziehen (siehe Tabelle 2.1, Seite 12). Also zieht er nur zwei Karten:

- Karo: Bube
- Kreuz: 9

„Was machst denn Du da?“ fragt er den SL, als der seine Kartenhand aufnimmt:

- Herz: 7, 10, Dame
- Karo: –
- Pik: 7, 9, 10
- Kreuz: Bube, Ass

„Ich ziehe für den Ent“ antwortet der SL, „der hat übrigens Pik als Attributsfarbe für Gewandtheit, aber das merkst Du erst nachher...“

Runde 1:

- Saruman: –
- SL: Pik-9

Ergebnis:

- Der Ent spielt Attributsfarbe, Saruman spart seine Karten (= farblos 7), der Ent gewinnt.

Ent: 1 EP, Saruman: -1 EP

2. Runde:

- Saruman: Kreuz-9
- SL: Pik-7

Ergebnis:

- Beide spielen ihre jeweilige Attributsfarbe
- Sarumans 9 ist höher als die 7 des Ent

- Saruman gewinnt.

Ent: 0 EP, Saruman: 0 EP

3. Runde:

- Saruman: Karo-Bube
- SL: Pik-10

Ergebnis:

- Saruman spielt nicht Attributsfarbe, der Ent schon
- Der Ent gewinnt.

Ent: 1 EP, Saruman: -1 EP

Und mit diesem Endergebnis fällt Saruman von dem wütenden Baumhirten, kassiert bei der unsanften Landung eine 1-Punkt einschränkung auf seine Gewandtheit und beschließt, dass er eines Tages entweder zaubern lernen muss um alle blöden Bäume mit Feuerlanzen einzuäschern, oder, wenn das nicht klappt, dass er viele doofe Orks anheuern muss, um dieses übellaunige Gestrüpp kamingerecht zerkleinern zu lassen. . .

Etwas komplizierter: Konflikte mit mehreren Beteiligten

3. Beispiel: SCs gegen NSCs

Die SCs Francis, Kyle und Mortimer liefern sich einen Seilzieh-Wettbewerb mit sechs Halbstarken aus dem Dorf, in dem sie auf die Ankunft des nächsten Plots warten. Der SL legt fest, dass die Stärke der SCs geprüft werden soll und fragt die Spieler, welche passenden Fertigkeiten sie anzubieten haben. Mortimer zuckt gleich mit den Schultern, während Kyle sein „Standhaft wie ein Fels“ natürlich einsetzen darf. Francis schlägt sein Geschick: Athletik vor, was der SL aber zu breit ausgelegt findet und ablehnt.

„Sonst nichts?“

2. einRegelblatt

„Vielleicht doch,“ meint Mortimers Spieler, „Da die Abstimmung doch so wichtig ist beim Seilziehen, wie wäre es mit Ausstrahlung:Anführer?“ Der SL zögert kurz und fragt dann, ob seine Freunde denn bereit wären, auf sein Kommando zu hören, was diese bejahen.

„OK, aber es ist immer noch -2, weil es keine Stärke-Fertigkeit ist.“

Also zieht Francis (Stärke 7) 3 Karten ($\frac{7}{2}$, abgerundet), Kyle (Stärke 6) zieht 6 und Mortimer (Stärke 7) zieht 5 ($7 - 2$). Der SL gesteht einem der Jungspunde 4 Karten zu, zwei 3 Karten, zwei 2 und dem „Anführer“ 5. So kommen folgende Kartenhände zustande:

- Francis: Herz: 9; Pik: Bube, König
- Kyle: Karo: 8, Ass; Pik: 7, 10; Kreuz 8, Dame
- Mortimer: Herz: König; Kreuz: 8, 9, 10, Dame
- Junge 1: Herz: Bube; Ass; Karo: 8; Pik: 8
- Junge 2: Pik: 10; Kreuz: 7, 10
- Junge 3: Herz: 8, 10, Dame;
- Junge 4: Pik: Bube; Kreuz: 9
- Junge 5: Karo: 10; Pik: 7
- Anführer der Jungen: Herz: Ass; Karo: 9, König; Kreuz: Ass

Die Attributsfarbe für alle ist Kreuz.

1. Runde:

- Francis: Pik-Bube
- Kyle: Karo-Ass
- Mortimer: Kreuz-8
- Junge 1: Karo-8

- Junge 2: Kreuz-10
- Junge 3: Herz-8
- Junge 4: Pik-Bube
- Junge 5: Farblos-7 (passt)
- Anführer der Jungen: Kreuz-Ass

Der Anführer gewinnt also die Initiative und wählt Kyle zu seinem Opfer. Sein Kreuz-Ass schlägt Kyles Karo-Ass, also gewinnt er einen EP, Kyle verliert einen und beide legen ihre eben verwendeten Karten ab. Als nächster ist der zweite Junge mit seiner Kreuz-10 an der Reihe – und er greift Mortimer an. Wieder siegt der Angreifer und gewinnt einen EP, Mortimer verliert einen und beide legen ihre Karten auf den Ablagestapel. Somit hat Mortimer, der eigentlich die dritthöchste Karte gespielt hatte, nicht als nächster (oder genauer: überhaupt noch in dieser Runde) dran. Gleiches gilt für Kyle, dessen ebenfalls bereits abgelegtes Karo-Ass die vierthöchste Karte gewesen wäre. Die höchsten verbliebenen Karten sind die beiden Pik-Buben von Francis und dem vierten Jungen. Da Francis aber den höheren Attributswert hat, kommt er zuerst zum Zug.

„Wen soll Francis angreifen?“ fragt der SL Mortimers Spieler.

„Hallo, mein Charakter, hier!“ ruft Francis Spieler dazwischen, doch der SL entgegnet:

„Ihr habt Mortimers Führung akzeptiert, sonst hätte er keine Karten für seine Anführer-Fertigkeit ziehen dürfen.“ Er wendet sich wieder Mortimers Spieler zu: „Also?“

„Den Anführer.“

„Aber das ist doch dumm!“ ruft Francis Spieler, „Der ist der letzte. . .“

„Heißt das, Du greifst einen anderen an?“ fragt der SL.

2. einRegelblatt

„Klar,“ antwortet Francis Spieler, „ich nehme den ersten von den Jungs“.

Francis erhält einen Punkt, der erste Junge verliert einen, die Karten landen auf den Ablagestapeln und der SL schaut sich Francis Karten an und lässt ihn die Kreuz-Dame abwerfen.

„Und wenn nochmal jemand sein eigenes Ding dreht, machen wir das wieder.“

Außerdem greift der vierte Junge, der nun an der Reihe ist, Mortimer mit seinem Pik-Buben an. Mortimer antwortet grinsend mit dem Herz-König von seiner Hand, gewinnt die Aktion und einen EP, Junge 4 verliert einen und König und Bube wandern auf die Ablagestapel. Nun hat Junge 3 als Einziger noch eine Karte vor sich liegen – eine Herz-8.

„Damit würde ich mich einfach nur raushalten“ tönt Mortimers Spieler.

„OK,“ sagt der SL, „dann geht der auch gegen Dich.“

Mortimer antwortet mit seiner Kreuz-9, die zwar einen weiteren EP für ihn bedeutet, doch da ihm nun für die verbliebenen beiden Runden nur noch eine Karte bleibt (und auch die nur, wenn keiner seiner „Freunde“ vorher wieder einen auf Selbstbestimmung macht), beschleicht ihn ein ungutes Gefühl...

Der Stand nach der ersten Runde:

- Francis: 1 EP (eine gewonnene Aktion)
- Kyle: -1 EP (eine verlorene Aktion)
- Mortimer: 1 EP (eine verlorene und zwei gewonnene Aktionen)
- Junge 1: -1 EP
- Junge 2: 1 EP
- Junge 3: -1 EP

- Junge 4: -1 EP
- Junge 5: 0
- Anführer der Jungen: 1 EP

2. Runde:

- Francis: Pik-König
- Kyle: Kreuz-Dame
- Mortimer: Kreuz-10
- Junge 1: Pik-8
- Junge 2: Pik-10
- Junge 3: Herz-Dame
- Junge 4: Farblos-7 (passt)
- Junge 5: Pik-7
- Anführer der Jungen: Karo-9

Nach dem Aufdecken klatschen die Spieler ab – keiner der Jungs kann ihnen diesmal das Wasser reichen. Kyle eröffnet (auf Geheiß seines „Anführers“ Mortimer) mit einem erfolgreichen Angriff auf den dritten Jungen, Mortimer selbst besiegt den gegnerischen Anführer und Francis die Nummer 2. Nach dieser Großoffensive haben nur noch die Jungs 1 und 5 ihre Karten vor sich liegen. Junge 1 greift Francis an, der sich aber mit seiner Herz-9 erfolgreich zur Wehr setzt, während Mortimer der Pik-7 des letzten Jungen gar keine Karte mehr entgegensetzen hat.

Der Stand nach der zweiten Runde:

- Francis: 3 EP
- Kyle: 0 EP
- Mortimer: 1 EP
- Junge 1: -2 EP

2. einRegelblatt

- Junge 2: 0 EP
- Junge 3: -2 EP
- Junge 4: -1 EP
- Junge 5: 1 EP
- Anführer der Jungen: 0 EP

3. Runde:

- Francis: Farblos-7 (passt)
- Kyle: Kreuz-8
- Mortimer: Farblos-7 (passt)
- Junge 1: Herz-Ass
- Junge 2: Kreuz-7
- Junge 3: Herz-10
- Junge 4: Kreuz-9
- Junge 5: Karo-10
- Anführer der Jungen: Herz-Ass

Junge 4 gewinnt die letzte Initiative und besiegt Kyle. Damit können die SCs selbst nicht mehr agieren. Von den fünf übrigen Jungs greifen 2 Mortimer und 3 Francis an, die sich beide nicht mehr wehren können.

So kommt folgendes Endergebnis zustande:

- Francis: 0 EP
- Kyle: -1 EP
- Mortimer: -1 EP
- Junge 1: -1 EP
- Junge 2: 1 EP
- Junge 3: -1 EP
- Junge 4: 0 EP
- Junge 5: 2 EP
- Anführer der Jungen: 1 EP

Konfliktende

In der Summe haben die Dorfkinder 2 EP mehr als die SCs, sie haben 3 Sieger (die SCs keinen), nur bei den Verlierern (jeweils 2) herrscht Gleichstand. Andererseits sind 2 EP Unterschied jetzt auch keine Demütigung – eine deutliche Überlegenheit, mehr nicht. Für die einzelnen SCs bedeutet dies, dass Kyle und Mortimer kleine Verletzungen eingesteckt haben und diese nun unter „einSchränkungen“ auf ihren Charakterblättern eintragen müssen. Francis Spieler schreibt:

Datum	Attribut	Wert	Situation
8.10.2009	Stärke	- 1	beim Seilziehen mit der Dorfjugend Bizeps gezerzt

Auf Mortimers Charakterblatt stehen die gleichen Daten, nur als Beschreibung wählt er: „Seit dem Seilziehen zwickt die alte Kriegsverletzung wieder“.

Noch ein paar weitere Beispiele zur Interpretation der Ergebnisse von Proben:

Vier der heldenhaften „Ausgewürfelten 7“ wollen den abenteuerfreien Montag unklugerweise nicht mit Entspannung verbringen, sondern halten sich mit alltäglichen Übungen fit. Der generische Alrik klettert an seinem Lieblingsüberhang, doch wie es an Montagen so geschieht, legt er eine -1 Niederlage hin. Kein tiefer Sturz – der SL versichert ihm, dass er den verlorenen Geschickspunkt wiederbekommt, sobald sein Knöchel verheilt ist. Alriks omnipotenter Kollege Loophole Maniac betätigt sich als Preisboxer, doch heute gerät er an den Falschen: er unterliegt mit -1, lässt ich dabei von seinem Gegner die Farbe seiner Augen und die Anzahl seiner Schneidezähne anpassen und verliert vorübergehend 1 Punkt auf seine Stärke. Magus Maximus nutzt die Zeit lieber in seinem Labor, wo er sein Plot-Umgehungs-Artfekt endlich fertig stellen will. Leider legt er beim alles entscheidenden Magiewurf eine -3 hin. Ängstlich schaut M&Ms Spieler den SL an.

„Nicht schlimm, Du verlierst 4 Punkte von Deinem Magie-Attribut, kriegst aber jede Session einen Punkt zurück. Nur der vierte Punkt, den musst Du Dir irgendwie verdienen. Das Artefakt raucht ein wenig und blaue Amethyst hat einen Sprung.“

Das ist nicht so wild, den kann man schnell ersetzen – Erleichtert notiert der Spieler seinen Schaden. Und der SL notiert, was dem Artefakt sonst noch passiert ist...

Teil III.

einBildungen

3. einBildungen

einBildungen sind die fertigen Spiele in einBlatt. Da einBlatt eine Community ist und wir einerseits keine inhaltlichen Vorgaben für diese Spiele machen wollen, andererseits aber davon ausgehen, dass sich hier ohnehin keine kompletten Rollenspielfanfänger her verirren, weißt Du jetzt schon etwa genauso viel darüber wie wir...

3.1. einVerlies - Im Dungeon gibt es keine Maniküre

Tief unter den Mauern der von einem bösen Herrscher beherrschten Festung Karamel, in einem absurd verworrenen, von Sklavenhänden in jahrhundertelanger Schwerstarbeit in den Fels getriebenen Tunnelkomplex für den es keine praktische Verwendung gibt, liegt ein gar wertvoller, von 1W6 Drachen bewachter Schatz. Die Helden (andere SCs existieren in einVerlies nicht!!!) wurden ausgesandt, diesen Schatz den Klauen des bösen (verdammte eklig BÖSEN!!!) Herrschers zu entreißen, da dies die einzige Möglichkeit ist, die gute (gutaussiehende) Jungfrau (ehrlich!) des Königreiches Ril'ngirna'Krum-Lma'A von ihrem ewigen Mundgeruch zu erlösen, auf dass der heroischste unter den Helden sie Freien und alsbald König anstelle des guten, doch altersschwachen Königs werde.

Die Prinzessin ist sehr flexibel, was im Interesse aller Heldinnen zu übersetzen ist mit bi- oder transsexuell – aber wie es sich für eine gute Jungfrau geziemt, ist sie absolut monogam.

Es kann also nur einen neuen König geben.

3.1.1. Regeln

Charaktererschaffung:

Als Attribute verwendet einVerlies die einfachen Fantasy Attribute (siehe Kapitel 4.8, Seite 46).

Außerdem wird ein fünftes Attribut ohne Fertigkeiten benötigt: Heldenhafte Schönheit. Auf dieses werden im Verlauf des Spiels keinerlei Proben abgelegt – außer bei der Übergabe des Schatzes an den altersschwachen König.

Nun brauchen wir noch die Standard Punkteverteilung für Attribute (siehe Kapitel 4.1, Seite 32).

Eventuell noch etwas Magie. Hierfür nehmen wir das Zauberwörter Magiesystem (siehe Kapitel 4.7, Seite 38).

3. einBildungen

Für Erfahrungspunkte setzt ein Verlies die Erfahrungspunkte für Powergamer ein (siehe Kapitel 4.3, Seite 34).

Heldenhafte Schönheit

die Schönheit eines Helden, sein makellooses Antlitz und sein narbenfreier Körper, für jeden ahnungslosen Betrachter der untrügliche Beleg seiner Unbesiegbarkeit, ist die nutzloseste Eigenschaft, die man im Kampf gegen eine Hundertschaft von Grottenolmen haben kann. Gleichzeitig ist es die eine Eigenschaft, mit der man sich aus dieser miesen Existenz als Kammerjäger des Hochadels freilächeln und selbst König anstelle des Königs werden kann. Ergo sollte jeder Spieler sowohl in der Charaktererschaffung als auch im weiteren Verlauf des Spiels größten Wert auf die Heldenhafte Schönheit seines SCs legen.

Leider tun seine Gegner dies nicht – egal, ob es gemeine Wald- und Wiesenorks, Schwärme von Fleischermotten oder die Hortdrachen selbst sind, alle zielen nur auf das Gesicht eines jeden Helden. Wird also ein Kampf oder eine Probe gegen eine Falle nicht mit 3 Punkten Differenz gewonnen, sinkt die Schönheit des SC um 1 – verliert er gar, so sinkt sie um 2.

Das Endspiel

Nachdem der Schatz geborgen ist und die Helden zum König und seiner ach so holden Tochter zurückgekehrt sind, erhalten sie nicht nur die Belohnung für ihre Leistungen in Form von Erfahrungspunkten, Titeln und / oder Reichtümern, sondern sie wetteifern auch um die Gunst der infantile Triebfantasien auslösenden Prinzessin. Dies geschieht, indem sie gegeneinander einen Konflikt auf Heldenhafte Schönheit ausfechten. Solange es mehrere Sieger gibt, flirten diese weiter, bis ein einziger Sieger feststeht. Dieser hat das Herz der Prinzessin gewonnen, muss sie heiraten und wird umgehend König (was seine Karriere als Held jäh beendet). Der Spieler ist angehalten, noch rasch ein paar neue Gesetze zu erlassen, ehe er sich einen neuen SC baut.

P.S.: Natürlich ist dieser König der nächste Auftraggeber der Gruppe – und natürlich wird er weiterhin von seinem Spieler dargestellt...

Über Verliese

Ein Verlies hat für gewöhnlich zehn Ebenen, an deren Ende jeweils ein Boss-Gegner zu besiegen ist. Dieser verfügt über eine Kampffertigkeit in Höhe des jeweiligen Levels+2 (Level 1: 3 Karten, Level 10: 12 Karten). Nach Belieben kann der SL auf einem höheren Level beginnen, auf einem niedrigeren aufhören, etc., aber die Steigerung muss erhalten bleiben.

Auf jeder zweiten Ebene darf der Boss-Gegner erst angegriffen werden, nachdem der RätselmeisterTM, zu erkennen an seinem stets über ihm schwebenden, leicht leuchtendem Fragezeichen, besucht und die von ihm gestellte, zunehmend sinnfreie Aufgabe gelöst worden ist.

3. *einBildungen*

Verliese werden nach jedem Besuch von Helden um dekoriert. Einerseits tuen Monster dies für ihr Leben gern, schließlich sind sie alle Ausgebildete Innenarchitekten/Raumausstatter, andererseits wäre es für Helden auch sicher eintönig immer das selbe Verlies zu durchkämmen.

Alles in allem sollte man möglichst viele Klischees bedienen bzw. die ewig währenden Fragen der Verliesbaukunst thematisieren.

Bei weitem nicht vollständige Liste:

- warum werden Türen mit seltsamen Rätseln anstelle mit einem anständigen Schloss versehen
- wovon ernähren sich die gar schrecklichen Monster wenn gerade keine Helden da sind
- verstehen sich die Monster gar untereinander, gehen sie zusammen Kegeln und haben sie einen gemeinsamen Schlafraum
- ein ewiges Geheimnis mag auch die Nachwuchsfrage bei Verliesbewohnern sein
- ...

Teil IV.

einRichtungen

4. einRichtungen

einRichtungen sind Regelmodule, die

1. mit wenig Aufwand flexibel in Regelwerke, die auf einRegelBlatt basieren, eingebaut werden können
2. einen wichtigen Beitrag zur Beschreibung der Spielwelt oder der Charaktere leisten (folglich sind beispielsweise alle Regelmodule, die auf dem Charakterblatt Spuren hinterlassen, einRichtungen).

einRichtungen sind zusammen mit einRegelBlatt die Bausteine, aus denen einBlatt-Regelwerke zusammengebaut werden. Beispiele könnten einzelne Attribute sein (z.B. das Attribut Selbstbewusstsein), ebenso komplette Attributssysteme (wie die Standard Fantasy Attribute), Modifikationen am Attributs- oder Fertigkeitssystem (siehe Breite Fertigkeiten oder Freie Attribute), Erfahrungs-, Kampf-, Magie oder irgendwelche anderen (Sub-)Systeme, die eben fest mit den Charakteren (speziell der Charaktererschaffung) oder der Spielwelt verbunden sind.

4.1. Standard Punkteverteilung für Attribute

Diese einRichtung liefert einen simplen Kaufmechanismus für die Ermittlung der Attributswerte. Anhand des gewünschten Machtlevels für die SCs bestimmt der SL eine Zahl von Punkten, die die Spieler eins-zu-eins in Attributspunkte tauschen können:

Tabelle 4.1.: Standard Punkteverteilung für Attribute

Punkteanzahl	Machtlevel	Beispiele
17	Gentechnischer Unfall	Homer S.; Jar Jar B.; Dieter B.;
21	Normalo	Jay & Silent Bob; Fuzzy; Du
24	Spezialist	MacGyver; Das A-Team; Ich
27	(Anti-)Held	Hartigan; Achilles; Der Joker

Der Mindestwert für ein Attribut liegt wie gehabt bei 2, der Maximalwert bei 10 Punkten.

Diese Werte gehen davon aus, dass der SL in Proben etwa folgende Schwierigkeiten verwendet (bei manchen Herausforderungen sind mehrere mögliche Schwierigkeiten angegeben). SLs, die lieber höhere oder niedrigere Schwierigkeiten ansetzen, sollten die Punktezahl für die SCs entsprechend anpassen.

4. einRichtungen

Tabelle 4.2.: Schwierigkeiten

Herausforderung	Karten	Attributsfarben
eine einfache Kletterwand hinaufklettern (ohne Hilfsmittel)	4	keine
eine Felswand hinaufklettern (ohne Hilfsmittel)	6	eine
eine besonders schwierige Felswand hinaufklettern (ohne Hilfsmittel)	12	eine
ein davonlaufendes Burgfräulein (im typischen Burgfräuleinkleid) einholen	3	eine
einen davonlaufenden, sehr athletischen Bösewicht einholen	7	eine
im typischen Burgfräuleinkleid vor einem sehr athletischen Bösewicht davonlaufen	7	zwei
einen Dämon belügen	12	eine

Beispiel:

In einer ungerechten Galaxie wird Jar-Jar B. als dreizehntes und letztes Kind eines Alderaanischen Immobilienmaklers und einer halbintelligenten Waschmaschine geboren. Auf seine vier Attribute Intelligenz, Schnelligkeit, Kraft und Ausstrahlung verteilt er seine traurigen 17 Punkte wie folgt:

Tabelle 4.3.: Die Attribute des Jar-Jar B.

Kraft	Geschick	Intelligenz	Ausstrahlung
7	5	2	3

Zum Glück muss er niemals auf Atomphysikerkonferenzen große Vorträge halten, doch in einer der Nachwelt leider nicht erhalten gebliebenen Szene versucht er, Prinzessin Amidala (die gerade etwas unvorteilhaft gekleidet vor ihm flieht) einzuholen. Da Jar-Jar über die Geschick-Fertigkeit „Schnell weg!“ verfügt, darf er fünf Karten verwenden (seine Attributsfarbe für Geschick – Karo – gilt ohnehin). Der SL legt eine Attributsfarbe für die fliehende Prinzessin fest und zieht drei Karten.

4.2. Breite Fertigkeiten

Mit dieser einRichtung können SCs grundlegende Fertigkeiten in weiten Bereichen erhalten.

Problem:

Nur in den seltensten Fällen wird ein SL eine Fertigkeit wie beispielsweise „Bewaffneter Nahkampf“ erlauben – sie ist einfach zu mächtig. Andererseits kann kein Krieger, selbst mit einem Attributswert von 10, alle Waffengattungen und Kampfstile als Fertigkeiten auflisten.

4. einRichtungen

In der Charaktererschaffung:

Um breite Grundfähigkeiten abzubilden, können diese ihrer Breite entsprechend mit einem Malus versehen werden, z.B.:

- Klingenwaffen: -2
- Nahkampfwaffen: -3
- Nahkampf: -4
- Kämpfen: -5

Diese Fertigkeiten können mehrmals genommen werden, wodurch der Malus jeweils um 1 sinkt. Die Fertigkeit „Kämpfen: -3“ würde also drei Fertigkeiten entsprechen (einmal um sie auf -5 zu nehmen und zwei weitere um sie auf -3 anzuheben). Unter -2 kann der Malus nicht gesenkt werden.

In Proben:

Verwendet ein SC in einem Konflikt eine breite Fertigkeit, zieht er den Malus von der Anzahl der Karten, die er zieht, ab.

4.3. Erfahrungspunkte für Powergamer

Erfahrungspunktesystem, dass sich nur an Konflikten und den in ihnen gespielten Karten orientiert.

Erlangen von Erfahrungspunkten

Die Spieler erhalten nach jeden Konflikt Erfahrungspunkte, wenn sie entweder :

- verloren
- keine Bilder oder Asse gespielt
- keine Attributsfarbe gespielt
- gegen einen Gegner, der drei Bilder und / oder Asse gespielt hat, gewonnen haben.

Die Anzahl der Erfahrungspunkte ergibt sich aus folgender Aufstellung:

Der SC hat:

- Automatisch : 2 Punkte
- Der Gegner war stärker: +3 Punkte
- Verloren : + 1 Punkt
- Pro Bild oder Ass, dass der Gegner gespielt hat: + 1 Punkt
- Pro Bild oder Ass, dass der SC gespielt hat: - 2 Punkte

4. einRichtungen

Einsetzen von Erfahrungspunkten

Eingesetzte Erfahrungspunkte sind für die Session verbraucht, werden aber zu Beginn der nächsten wieder „regeneriert“. Ihre Effekte sind jedoch meist ebenfalls nur von sehr vorübergehender Dauer.

- Die aktuelle Hand abwerfen und neu ziehen: 3 Punkte
- Eine bereits ausgespielte gegnerische Karte abwerfen((Gegner spielt eine neue von seiner Hand): 4 Punkte
- eine zusätzliche Karte ziehen: 1 Punkt
- Für einen konflikt sämtliche Verletzungen ignorieren: 2 Punkte

Ausgeben von Erfahrungspunkten

Ausgegebene Erfahrungspunkte werden nicht regeneriert, ihr Effekt ist jedoch in aller Regel auch dauerhaft:

- Doch nicht tot sein: 3 Punkte
- ein Attribut um einen Punkt steigern: aktueller Wert hoch 2 (von 2 auf 3: 4 Punkt, von 3 auf 4: 9 Punkte, von 5 auf 6: 25 Punkte, von 8 auf 9: 64 Punkte)
- eine neue Fertigkeit lernen (wenn das Attribut bereits höher ist als die Anzahl der Fertigkeiten): Wert des Attributs
- eine neue Fertigkeit lernen (wenn das Attribut nicht höher ist als die Anzahl der Fertigkeiten): Wert des Attributs * 3

Optional: Der SL kann eine Auswahl an einGriffen vorgeben, deren Nutzung Erfahrungspunkte kostet, beispielsweise:

4.4. Zusätzliche Eigenschaft: Selbstbewusstsein

Eine Eigenschaft, die dem SC bei allen Würfeln helfen kann, von ihm aber ein entsprechendes Verhalten verlangt.

Charaktererschaffung:

Selbstbewusstsein wird ergänzend zu einer beliebigen Attribute-Kombination eingesetzt. Bei der Punktezuteilung wird es normalerweise behandelt wie die anderen Attribute auch. Es hat keine eigene Attributsfarbe und anstelle von Fertigkeiten werden ihm Persönlichkeitsmerkmale (oder genauer: Facetten der Selbstwahrnehmung des SC) zugeordnet, aus denen sich dieses ergibt, z. B.:

- mutiger Kämpfer

4. einRichtungen

- treuer Freund
- ein Mann der Tat
- Überlebenskünstler
- der Mann, den Mata Hari liebt
- der Mann, den alle Frauen lieben
- guter Verlierer
- der, den alle ungerecht behandeln
- ...

Zu Spielbeginn:

Am Anfang jeder Session zieht der Spieler eine Kartenhand für sein Selbstbewusstsein, wirft die höchste und die niedrigste Karte daraus ab. Den Rest legt er verdeckt vor sich ab. Dieser Kartenvorrat ist nun seine Selbstbewusstseinshand.

Selbstbewusstsein gewinnen:

Nach jedem Konflikt, in dem es um sein Selbstbild geht (also eines der Persönlichkeitsmerkmale unter Selbstbewusstsein), kann er eine ungenutzte Karte aus diesem Konflikt auf seine Selbstbewusstseinshand legen. Wird seine Selbstbewusstseinshand damit größer als sein Selbstbewusstseinswert, muss er eine Karte von seiner Selbstbewusstseinshand abwerfen.

Auch wenn mehrere seiner Persönlichkeitsmerkmale betroffen sind, darf er pro Konflikt nur eine Karte auf die Selbstbewusstseinshand legen.

Selbstbewusst handeln:

Will ein SC in einem Konflikt auf sein Selbstbewusstsein zurückgreifen, so kann er zusätzlich zu seiner normalen Kartenhand für jedes Persönlichkeitsmerkmal, welches von diesem Konflikt betroffen ist, eine Karte aus seiner Selbstbewusstseinshand ausspielen.

Selbst wenn keines seiner Persönlichkeitsmerkmale betroffen ist, darf er eine Karte aus seiner Selbstbewusstseinshand spielen, wenn er

- freiwillig in den Konflikt gegangen ist und
- der Konflikt ein erhebliches Risiko für ihn darstellt.

Es kann niemals in einem Konflikt gleichzeitig Selbstbewusstsein gewonnen und selbstbewusst gehandelt werden.

4.5. Anreizsystem (Attribute)

Zweck

Diese Regelerweiterung soll die Spieler für ein vom SL oder vom Spiel bestimmtes Verhalten belohnen. Hierbei kann es sich z.B. um emotionales, heroisches oder einfach nur besonders kreatives Rollenspiel drehen.

Regelanpassungen:

Allgemeine Regeln

Alle „7“ gelten als farblos, d.h. sie können nicht der Attributsfarbe angehören.

Charaktererschaffung

Das zu belohnende Verhalten muss im Vorfeld definiert und den Spielern bekannt gegeben werden. Im einfachsten Fall reicht die Bekanntmachung aus, dass beispielsweise jeder selbstlose Einsatz für die Hilflösen und Schwachen von den Göttern gesegnet wird. Um komplexere Effekte zu erzielen, bietet sich jedoch die Bindung an die Werte des Charakters an. Jedem Attribut wird (von den Regeln der einBildung, dem SL oder dem Spieler nach Vorgaben des SL) eine Motivation oder ein Ziel mitgegeben, z.B.:

- Attribut: Stärke
Motivation: Für den König
Bedeutung: „Für meinen König bin ich doppelt so stark“

oder
- Attribut: Charisma
Motivation: Minne
Bedeutung: „Erst im Werben um eine holde Maid kommt mein Charme auf Touren“

Spielvorbereitung

Die Spieler entfernen sämtliche Asse, Könige und „7“ aus ihrem Deck und legen diese beiseite. Faire SLs tun das gleiche :-)

Im Spiel

Handelt ein Charakter gegen eine Motivation, muss er eine (in besonders schweren Fällen auch zwei) Siebener auf seinen Ablagestapel legen (wodurch sie nach dem nächsten Mischen in den Nachziehstapel gelangen). Wenn ein Charakter sich einer Motivation entsprechend verhält, darf der Spieler den König der entsprechenden Farbe auf seinen Ablagestapel legen. Hat er sich den entsprechenden König bereits verdient, darf er stattdessen das Ass nehmen. Ist auch das nicht mehr verfügbar, darf er irgendeinen König oder wenn er auch die bereits alle hat ein beliebiges Ass wählen. Folgte der SC seiner

4. einRichtungen

Motivation sogar unter besonderer Opferbereitschaft oder großem Risiko, darf er Ass und König auf den Ablagestapel legen. Alternativ darf er eine „7“ zurück zu den ausgesonderten Karten legen. Asse und Könige, die in einem Konflikt ausgespielt wurden, kehren zurück zu den aussortierten Karten. Sind sie aber bis zum Ende des Konflikts auf der Hand verblieben, werden sie auf den Ablagestapel gelegt und erneut in den nächsten Nachziehstapel eingemischt.

4.6. Lehren ziehen

Zieht ein SC eine Lehre aus einer bedeutenden Szene (SL-Entscheidung), darf diese auf dem Charakterblatt vermerkt werden. Fortan darf er diese einmal pro Session in einem Konflikt beachten und eine zusätzliche Karte ziehen.

4.7. Zauberwörter Magiesystem

Voraussetzungen

1. Es wird ein Attribut benötigt, von dem die magischen Fähigkeiten des SCs abhängig gemacht werden (z.B.: Weisheit, Mana, ...). Da die Zauber über Fertigkeiten an diesem Attribut gebildet werden, müssen Magier sich zwischen ihren Zaubern und den weniger magischen Fertigkeiten entscheiden.
2. Falls gewünscht muss festgelegt werden, welchen Preis das Magietalent hat.

Charaktererschaffung

Charaktere mit magischen Fähigkeiten verfügen unter dem Magieattribut statt Fertigkeiten über „Zauberwörter“, die folgenden Kategorien angehören:

- Prinzipien (Objekte, auf die ein Zauber wirken kann; Substantive)
- Prozesse (Wirkungen von Zaubern; Verben)
- Qualitäten (Modifikatoren für die Magie selbst; Adjektive)

All diese Zauberwörter werden weiter unten beschrieben.

Die Anzahl der Prinzipien und der Prozesse, über die ein SC verfügt, darf maximal um 2 auseinander liegen. Die der Qualitäten darf er frei bestimmen. Vom SL als „mächtig“ eingestufte Zauberwörter müssen mit einem, „besonders mächtige“ mit zwei Sternen markiert werden.

4.7.1. Funktionsweise der Magie

Allgemeine Vorbemerkung

Dieses Magiesystem ist sehr flexibel und interpretierbar. Einerseits bedeutet das, dass der Spieler einen großen kreativen Freiraum genießt. Andererseits bedeutet es aber auch,

4. einRichtungen

dass die Magie ihm nur selten völlig gehorchen wird – sie ist eine eigene, freie Kraft, die genutzt, aber nicht berechnet oder gar beherrscht werden kann. In allem hat der SL das letzte Wort – und ganz explizit das Recht, zu tun, was er will! Als Ratschlag sollte hier das „Ja, aber ...“ - Prinzip gelten: Der Zauber, den der Spieler angestrebt hat, wird gewirkt, aber je nach Ausgang der Zauberprobe passieren noch weitere unangenehme Dinge oder gehen Teile schief.

Prinzipien und Prozesse

Im einfachsten Fall besteht der Effekt eines Zaubers immer aus einem Prozess (einer Handlung, ausgedrückt als Verb) und einem betroffenen Prinzip (ein Gegenstand im aller weitesten Sinne, ausgedrückt als Substantiv). So könnte man beispielsweise der allseits beliebte Flammenstrahl als „Feuer bewegen“ beschrieben werden (mit dem Prinzip „Feuer“ und dem Prozess „bewegen“, ein Heilzauber als „Fleisch stärken“ und ein Verhörzauber als „Wahrheit erkennen“ – oder, in einer weniger humanen Variante „Lüge verbrennen“. Die Einsatzmöglichkeiten von „Dämonen rufen“ sollten selbsterklärend sein. Unter Umständen kann ein Zauber auch zwei Prinzipien beinhalten, wobei das zweite als Ziel fungiert (es wird also dennoch genau ein Prozess benötigt). So könnte beispielsweise obiger Flammenstrahl um das Prinzip „Feind“ zu „Feuer auf Feind bewegen“ erweitert werden.

Qualitäten

Außerdem gibt es noch eine dritte Art von Zauberwörtern: Qualitäten, die das „Wie“ eines Zaubers beschreiben. Mit Zustimmung des SL (die völlig willkürlich erteilt und widerrufen werden kann), dürfen Qualitäten auf Prinzipien oder Prozesse angewendet werden. So kann die Qualität „vergangen“ Magie auf zurückliegende Ereignisse wirken lassen, „geheim“ kann einen Zauber wie einen Zufall erscheinen lassen und nicht umsonst ist „klebrig“ das erste Zauberwort aller kleinen Kobolde. Ganz allgemein gilt, dass jedes Zauberwort vom SL abgesegnet werden muss.

4.7.2. Wirkung und Grenzen von Magie

Reichweite

Die meisten Zauberwörter wirken auf Kontakt. Dort, wo es offensichtlich sinnvoll ist gilt die natürliche Sichtweite als Reichweite. Auf der Zeitachse wirkt Magie jetzt und auf die Gegenwart.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer bestimmt in aller Willkür (aber bevor der Zauber gesprochen wird) der SL – sie mag reichen von „Zauberattribut in Sekunden“ über „bis es jemand ändert“ bis hin zu „für immer“. Nur wenige Zauber haben jedoch eine große Lebensdauer.

Grenzen verschieben

Qualitäten wie „künftig“, „weit“ oder „langlebig“ können Zauber jenseits dieser Grenzen ermöglichen. Hiervon wird jedoch im allgemeinen abgeraten – zu groß sind die Risiken... Ansonsten kann der SL Grenzverschiebungen anbieten und im Gegenzug die Zauberprobe schwerer machen – hierzu ist er jedoch nicht verpflichtet.

4.7.3. Die Gestaltung von Prozessen und Prinzipien

Breite contra enge Zauberwörter

Die „Breite eines Zauberworts“ bezeichnet die Größe seines Anwendungsbereichs. „Wesen“ hat eine größere Breite als „Mensch“, das wiederum breiter ist als „Freund“ oder „Feind“. Die Breite hat folgende Bedeutung:

1. Ein breites Zauberwort wird der SC natürlich häufiger nutzen können
2. Andererseits kann er ein enges erheblich besser kontrollieren – denn der Zauber ist stets nur genau so eng definiert, wie es seine Zauberworte tun. Eine Flammenlanze („Feuer bewegen“), die um das Ziel „Wesen“ erweitert wird, wird fast nie den nahenden schwarzen Ritter treffen – zu viele Fliegen, Käfer und andere „Wesen“ bieten sich als (aus Sicht der Magie) ebenbürtige Alternativen. Das Ziel „Feind“ hingegen träfe wohl nur auf den schwarzen Ritter zu.
3. Den Nachteil breiter Worte können Qualitäten häufig lindern, wodurch aber der Zauber selbst natürlich wieder schwerer wird.

Keine „flexiblen“ Zauberwörter

Jeder, der auch nur einen Funken Powergamer in sich trägt, hat sich sicherlich bereits überlegt, welche Qualitäten aus breiten Prinzipien enge machen könnten. „Bestimmt“ beispielsweise könnte doch aus eine Feuerlanze gegen Menschen eine Feuerlanze gegen „bestimmte“ Menschen machen, oder? Prinzipiell ja – aber solange nicht ein Zauberwort diese Bestimmung vornimmt, tut es der SL allein, und wenn ein Zauberwort sagt, welche bestimmten Menschen, dann braucht man „bestimmt“ nicht mehr. Es ist bedeutungslos und macht den Zauber nur schwerer. Ähnlich sinnlos ist die Suche nach doppeldeutigen Zauberwörtern – sie gelten immer nur in der ersten Bedeutung, in der sie verwendet wurden.

Vorsilben vermeiden

Besonders für Prozesse gilt, dass Vorsilben wenn irgend möglich zu vermeiden sind. So ist beispielsweise „brennen“ ein sehr brauchbarer Prozess, „verbrennen“ jedoch sollte der SL nicht zulassen. Der Zauber kann sein Ziel sicherlich in Flammen setzen – ob es aber ganz und gar „verbrennt“, hängt auch von vielen anderen Faktoren ab. Wörter, bei denen der Sinn (und nicht nur das „Boah!“ des Effekts) von der Vorsilbe abhängt, sind

4. einRichtungen

hiervon natürlich ausgenommen – der Prozess „wandeln“ kann das „verwandeln“ nun mal nicht ersetzen...

Schwarze Magie

Seit Jahrhunderten schon werden die mächtigsten Zauberwörter unter Verschluss gehalten und ihr Gebrauch (den jeder Magier in weitem Umkreis sofort spürt) geächtet. Auf dem Codex der Unwörter stehen unter anderem:

- töten / sterben / leben / Tod / Leben / etc.
- immer
- ewig
- überall
- jeder / alle / viele / etc.
- Zeit
- Raum
- Mensch / Person /
- alles weitere, was der SL auf die Liste setzen möchte

Ebenso gilt gilt jeder zauber, der ein Lebewesen direkt tötet (und nicht nur eine tödliche Verletzung hervorruft) als schwarze Magie.

4.7.4. Zauber wirken

Die Magieprobe

Will ein SC einen Zauber wirken, so benennt er alle beteiligten Zauberwörter und einigt sich mit dem SL über den Effekt, den er damit erreichen möchte. Will der SC ein Prinzip einsetzen, über das er nicht verfügt, so gilt dies als automatisch „mächtig“ und natürlich als Einsatz einer nicht vorhandenen Fertigkeit (es darf also nur der halbe Attributswert verwendet werden). Pro Zauber darf maximal ein unbekanntes Wort verwendet werden. Wörter, die der SL als „mächtig“ oder als „besonders mächtig“ einstuft, dürfen nicht eingesetzt werden, ohne dass der SC sie beherrscht. Dann gibt der SL die Schwierigkeit bekannt. Diese ergibt sich wie folgt:

- jedes Zauberwort: +1
- jedes als „mächtig“ oder „besonders mächtig“ eingestufte Zauberwort: zusätzlich +1
- Der eigentliche Effekt des Zaubers: +1 (eine Feder schweben lassen) – +5 (eine Stadtmauer sprengen).

4. einRichtungen

- Der SL kann dem Spieler anbieten, Wirkungsdauer, Reichweite etc. für eine höhere Schwierigkeit zu verändern

Die Attributsfarben, die der SL gegen den Zauber des SC wertet, ergeben sich wie folgt:

- Karo ist immer Attributsfarbe gegen den Magier
- Herz wenn er schwarze Magie einsetzt
- Kreuz wenn er mindestens zwei „mächtige“ oder ein „besonders mächtiges“ Zauberwort verwendet
- Pik, wenn er mindestens zwei „besonders mächtige“ Zauberworte verwendet

Erreicht der SC lediglich einen knappen Erfolg, wird wenigstens eines der Zauberworte eine „unvorhergesehene“ Wirkung entfalten, der Zauber wird aber trotzdem keinen Schaden anrichten.

Für einen klaren Erfolg bekommt der SC recht genau den angestrebten Effekt.

Ein vollkommener Erfolg dehnt die Grenzen des Zaubers – er trifft mehrere Ziele auf einmal, wirkt länger, stärker, etc., aber alles im Sinne des Magiers.

In allen drei Fällen ist der Spieler selbst angehalten, Vorschläge für die genaue Wirkung zu machen.

Die Widerstandsprobe

Ist der Zauber gegen jemanden oder etwas gerichtet, legt der SL vor Zauberprobe fest, mit welchem Attribut und ggf. welcher Fertigkeit das Opfer versuchen darf, dem Zauber zu widerstehen. Um dies zu tun, tritt es als dritte Partei in die Zauberprobe ein. Es sollten nur Fertigkeiten angewendet werden dürfen, die sehr genau passen – oder eine spezifische Magieresistenz-Fertigkeit.

Die Requisitenprobe

Häufig wird ein Magier einen Teil eines Zaubers nicht mit seinen Zauberworten abdecken wollen, sondern weltlichere Lösung suchen. Hierfür muss eine Probe auf eine entsprechende nicht-magische Fertigkeit zusätzlich zu der Zauberprobe abgelegt werden. Viele Feuermagier erzeugen und bewegen ihre Feuerbälle magisch, zielen jedoch wie es jeder Bogenschütze tut.

4.7.5. Beispiele

Voraussetzungen

Das Magie-Attribut

Bei Verwendung der einRichtung „einfache Fantasy Attribute“ (siehe Kapitel 4.8, Seite 46) (Stärke, Geschick, Weisheit, Charisma) bietet sich natürlich Weisheit als Magie-Attribut an. Dies hat jedoch auch Nachteile: Unter dem Magieattribut werden Magier für gewöhnlich nur wenig anderes als ihre Magie-Fertigkeiten haben. Weisheit zum Magie-Attribut zu machen sorgt als für Magier, die außer vom Zaubern von nichts eine Ahnung haben – Gandalf wäre in diesem System nicht abbildbar. Eine Alternative besteht in Charisma: Dies lässt Magiern einerseits die Möglichkeit, fremde Sprachen zu lernen und Wissen über okkulte Traditionen zu sammeln, während es andererseits erklärt, warum fast alle Magier auf ihre Mitmenschen wie komplette Nerds wirken.

Welche Lösung hier die bessere ist (oder ob es in Deinem Setting besser passt, Magie an Stärke zu binden), muss allerdings immer von Fall zu Fall entschieden werden. Der Preis des Magietalents

Es besteht eine Reihe verschiedener Möglichkeiten. Hier einige Beispiele:

- Keiner: Jeder Charakter darf sich magische Fähigkeiten nehmen
- Attributsanforderungen: ein SC muss gewisse Mindestwerte in bestimmten Attributen erfüllen, um magische Fähigkeiten besitzen zu können
- Attributsbeschränkungen: magiebegabte SCs dürfen in den körperlichen Attributen gewisse Maximalwerte nicht überschreiten
- Magische Nachteile: für jede magische Fertigkeit muss der SCs einen magischen Nachteil erhalten, beispielsweise:
 - Der SC wird von bösen Feen als Spielzeug begehrt
 - Er ist ständig von Salpeterduft umgeben, außer eine hässliche Frau berührt ihn gerade (Charme - 1)
 - Er hat eintreibungswürdige Schulden bei der Magierakademie, die er Hals über Kopf verlassen hat, weil er nicht glaubte, die Prüfung bestehen zu können

Funktionsweise der Magie

Prinzipien

- Feuer*, Wasser*, Erde*, Luft*
- Lüge
- Licht
- Gedanke**

4. einRichtungen

- Kraft*
- Weg*
- Liebe**
- Gier
- Blut**
- Schmerz

Prozesse

- erkennen
- bewegen
- heilen
- zerstören**
- anhalten*
- verschwinden*
- verwandeln**
- betören

Qualitäten

- früher
- schön
- morgen
- schnell
- leise

Wirkung und Grenzen von Magie

Reichweite

Der Zauber „Wunde heilen“ hat eine üblicherweise Reichweite von „Berührung“. Der Zauber „Feuer erschaffen bewegen“ (einen Feuerball erzeugen und schleudern) hat normalerweise eine Reichweite „Sichtweite“. Der Zauber „Lüge erkennen“ kann nur einen Betrug aufdecken, der im Moment des Zaubers oder wenige Minuten danach erfolgt. Um eine zurückliegende Aussage zu überprüfen, müsste der Magier eine Qualität wie

4. einRichtungen

„vergangen“ einflechten – und wenn er sich nicht am Ort der Aussage befindet oder den Verdächtigen direkt mit dem Zauber belegen kann, benötigt er außerdem eine Qualität wie „entfernt“.

Wirkungsdauer

Hier sollte wirklich jeder SL seinen Weg finden.

Grenzen verschieben

Siehe Reichweite.

Schwarze Magie

Ein junger Adept hat im Labor seines Mentors ein paar Wunderlampen zu viel geputzt und soll nun zur Strafe das Abendessen für den ganzen Konvent richten. Doch schon beim Schlachten des Schweins verlässt ihn der Mut und er verlegt sich wieder auf eine Magische Lösung. Er berührt also das Schwein, wirkt seinen Zauber „Blut** verschwinden“ und wird von einem wütenden, talarbekleideten Mob geächtet und davon gejagt, da sein Zauber verboten ist (da sein Zauber nur zu töten vermag). Zur gleichen Zeit entledigt sich sein leicht aufbrausender Mentor mittels eines Feuerballs einer Schnake. Auch er wird vom Hof gejagt, aber nur wegen der angesengten Tagebücher des Erzmagus – ein Feuerball tötet nicht, er verwundet nur. Dass selbst ein hundert mal größeres Insekt den Feuerball nicht hätte überleben können spielt hierbei keine Rolle – es geht nur um die prinzipielle Wirkungsweise des Zaubers.

Zauber wirken

Die Magieprobe

Ein SC will mit den Worten „Feind“, „Atem*“ und „anhalten“ den Oberbösewicht aus der Welt schaffen. Leider isst der ein ganzes Stück weit weg und der SC muss das Wort „entfernt“ improvisieren. So ergibt sich als Schwierigkeit:

- 4 Zauberwörter: +4
- „Atem*“ und das improvisierte „entfernt“ = 2 „mächtige“ Zauberwörter: +2
- Der Effekt (nach Bewertung des SL): +4
- Der SL zieht also 10 Karten – nicht gerade ermutigend. . .

Nun zu den Attributsfarben:

- Karo ist immer Attributsfarbe gegen den Magier, also auch hier.
- da er schwarze Magie einsetzt, gilt auch Herz als Attributsfarbe für den SL
- Wegen seiner zwei „mächtigen“ Zauberworte gilt auch Kreuz

4. einRichtungen

- Aber immerhin bleibt ihm Pik erspart, da er nicht mal ein „besonders mächtiges“ Zauberwort verwendet.

Ich würde diesen Zauber nicht versuchen. . .

Die Widerstandsprobe

Da unser Test-Magier aber nicht so klug ist wie ich, legt der SL nun fest, dass sein Gegner mit seiner Gesundheit dagegen halten kann, also mit dem Attribut „Stärke“. Eine geeignete Fertigkeit wie „Luft anhalten“ oder auch nur „Tauchen“ hat das Opfer nicht, also kann es nur mit den halben Attributswert einsetzen. Trotzdem verbessert das die ohnehin schlechten Aussichten unseres übernatürlichen Optimisten nicht gerade. . .

Die Requisitenprobe

Nachdem dieser kleine Mordanschlag gescheitert und ein neuer Magier-Charakter erschaffen ist, arbeitet sich die Gruppe auf traditionelle Weise zum Endgegner vor. Dort versucht sich der Neuling mit einem klassischen Feuerball: „Feuer“, „erschaffen“, „bewegen“. Die Probe gelingt ihm vollkommen – das wäre das Ende für den Bösewicht. Doch gehörte das Zielen nicht zum Zauber, also bestimmt der SL, dass eine erfolgreiche Wurfaffenprobe gegen die „Ausweichen“-Fertigkeit des Erzfeindes über den Erfolg entscheidet.

4.8. einfache Fantasy-Attribute

4.8.1. Attribut: Stärke

Farbe: Kreuz

Bedeutung: Die körperliche Kraft des SC; seine Widerstandskraft; seine Gesundheit;

Fertigkeiten:

- Heben
- Standhalten (z.B. eine Tür geschlossen halten, gegen die auf der anderen Seite zehn Orks drücken).
- Gesundheit (Widerstandskraft gegen Krankheiten, Wundentzündungen, etc.)
- Schmerzen ertragen
- Ausdauer
- Trinkfestigkeit

4. einRichtungen

einSchränkungen:

Alle Formen körperlicher Beeinträchtigungen, also z.B.:

- Wunden
- Entzündungen
- Zerrungen
- Bänderrisse
- Schnupfen
- Pest
- Cholera
- Kopfweh (echtes)

Erschöpfung:

Sinkt Stärke auf 0, sollte man beten. Unter 0 ist es Zeit, ein Loch zu buddeln.

4.8.2. Attribut: Gewandtheit

Farbe: Pik

Bedeutung: Schnelligkeit; Reflexe; Koordination; Nah- und Fernkampf

Fertigkeiten:

- Schwerter
- Äxte
- Bogen
- Ausweichen
- Fingerfertigkeit
- Akrobatik
- Laufen
- Schwimmen
- Klettern

4. einRichtungen

einSchränkungen:

Ähnlich wie bei Stärke, mit stärkerem Fokus auf Zerrungen, Dehnungen, Bänderrisse und weniger Wunden und Krankheiten (außer Rheuma, Gicht, etc.); aber auch ein Vollrausch kann das Geschick negativ beeinflussen.

Erschöpfung:

Fällt Gewandtheit auf 0, wird der SC unbeweglich und muss von anderen getragen werden.

4.8.3. Attribut: Charisma

Farbe: Herz

Bedeutung: Selbstdarstellung; Empathie; Empfindsamkeit

Fertigkeiten:

- Betören
- Lügen
- Umgang mit Tieren
- Lügen erkennen
- Agitation
- Einschüchtern

einSchränkungen:

Alles, was die kontrollierte Wirkung auf andere oder die eigene Offenheit für andere einschränkt:

- eine häßliche Narbe
- Pocken im Gesicht
- übler Körpergeruch
- unkontrolliertes Verhalten (z.B. durch einen Drogenrausch)
- ein böses Gerücht

4. einRichtungen

Erschöpfung:

Sinkt Charisma unter 3, wird der SC von wirklich ALLEN Menschen gemieden und aus jeder Gemeinschaft ausgeschlossen. Sein Selbstwertgefühl nimmt Schaden, was sich negativ auf JEDE seiner Handlungen auswirkt. Probt der SC in der Folge ein anderes Attribut als Charisma, muss er folgende Nachteile inkauf nehmen:

- bei Charisma 2 zieht er immer eine Karte weniger
- bei Charisma 1 3 weniger
- bei 0 und darunter darf er höchstens noch zwei Karten ziehen.

4.8.4. Attribut: Weisheit

Farbe: Karo

Bedeutung: Wissen; Gedächtnis; Wahrnehmung; geistige Widerstandsfähigkeit; Willenskraft; Magie

Fertigkeiten:

- Orientierung
- Sagen & Legenden
- Etikette
- Gedächtnis
- Pflanzenkunde
- Heilunde
- Sehen
- Hören
- Wille
- Rhetorik
- Magieresistenz (wenn es das Magiesystem unterstützt)

einSchränkungen:

Alles, was die mentale Leistungsfähigkeit einschränkt: ein Vollrausch, ein Verwirrungszauber, ein fester Schlag auf den Kopf, ...

4. *einRichtungen*

Erschöpfung:

Fällt Weisheit unter 3, wird der SC sehr beeinflussbar und muss sich gegen Jeden Überredungsversuch mit seinem verbliebenen Willen verteidigen. Scheitert er, glaubt er das, was ihm gesagt wird, und handelt dementsprechend.

Teil V.
einGriffe

5. einGriffe

einGriffe sind eng verwandt mit einRichtungen. Auch sie sind Regelmodule, aber sie verändern nicht die Spielwelt oder die Charaktere, sondern die Regeln selbst. Klingt zu abstrakt?

(Ja, das hören wir öfter...)

Nehmen wir als Beispiel eine Regel, die Spielercharakteren nach einer knapp verlorenen Probe anbietet, eine neue Karte zu ziehen und gegen eine ihrer unterlegenen Karten zu tauschen, wenn sie im Gegenzug nach der Probe einen 2 Punkte Malus auf ihr Attribut hinnehmen.

Diese Regel verändert die Spielwelt nicht. Die Charaktere bekommen zwar eine neue taktische Möglichkeit, aber keine, die man als Teil des Charakters sehen kann. Diese Regel könnte nach der dritten Session in einer Runde probetalber eingeführt und zwei Sessions später bei Nichtgefallen wieder fallen gelassen werden – das macht sie zu einem einGriff.

5.1. Sich in die Karten schauen lassen

Wer eine Karte offen auslegt (in den Konfliktbereich, nicht auf den Ablagestapel!), darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand abwerfen und ebenso viele neue von seinem Nachziehstapel ziehen. Solange der Nachziehstapel nicht leer und noch wenigstens ein Slot frei ist, darf dies wiederholt werden. Alle Karten in der Hand haben darf auf diese Weise nicht herbeigeführt werden.

5.2. Die Karten zinken

Hat sich ein SC besonders gut auf einen bevorstehenden Konflikt vorbereitet (SL-Entscheidung), darf er direkt vor dem Konflikt 1 - 5 Karten (wieder SL-Entscheidung) von seinem Nachziehstapel aufnehmen, eine beliebige Anzahl direkt auf seinem Ablagestapel entsorgen und den Rest wieder zurück auf den Nachziehstapel legen.

Achtung: sehr mächtig!

5.3. Nachkarten

Geht ein Konflikt unentschieden aus, hat jeder der Beteiligten das Recht, ein Mal nachzukarten, indem er offen eine weitere Karte ausspielt. Kann ein Gegner keine zumindest gleichwertige Karte spielen, gilt er als knapp besiegt. Kann er eine genau gleichwertige

oder höhere Karte dagegen spielen, gilt nach wie vor das Unentschieden, aber er darf nun seinerseits nachkarten (sofern er das in diesem Konflikt nicht schon getan hat).

5.4. Die Karten werden neu gemischt

Statt auf einen Ablagestapel legen die Spieler ihre Karten nach dem Konflikt auf zwei Stapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden beide getrennt gemischt, wodurch der Spieler nun über zwei verschiedene Nachziehstapel verfügt. Wenn Karten zu ziehen sind, steht es dem Spieler frei, von welchem Stapel er sie zieht. Erst wenn beide aufgebraucht sind, darf erneut gemischt werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, nach welchen Kriterien die Karten auf die beiden Stapel aufgeteilt werden können:

- ein Stapel kann für die Karten reserviert werden, die in Probene eingesetzt wurden, der andere für diejenigen, die ungenutzt abgeworfen wurden
- ein Stapel könnte für die Karten sein, die eine Probe gewonnen haben, der andere für den Rest
- es kann nach Farben oder nach Bildern und Zahlen unterschieden werden (was den Zufallsfaktor deutlich mindert und die SCs merklich mächtiger macht; insbesondere sinkt die Wahrscheinlichkeit derber Patzer)
- der SL kann es den Spieler vollkommen freistellen (was die SCs erheblich mächtiger macht)

Des weiteren muss der SL (oder die Gruppe) noch festlegen, ob immer alle Karten für eine Probe vom selben Stapel zu ziehen sind oder ob zwischendrin gewechselt werden darf.

5.5. Die Karten auf den Tisch legen

Vor dem Auslegen der Karten kann jeder Spieler statt Karten auszulegen alle seine Handkarten offen abwerfen und stattdessen eine neue Hand ziehen, die jedoch um 1 Karte kleiner ist als die zuvor abgelegte. Dies kann pro Charakter und Konflikt nur ein Mal gemacht werden.

5.6. Ein Ass im Ärmel haben

Hat ein Spieler in einem Konflikt mehr als die benötigten drei Karten auf der Hand, kann er eine als Ass im Ärmel benutzen. Dazu legt er sie verdeckt vor sich ab. In einem späteren Konflikt kann er eine bereits aufgedeckte Karte durch das Ass im Ärmel ersetzen. Man darf nie mehr als ein Ass im Ärmel haben. Das Ass verbleibt im Ärmel, bis es in einem Konflikt ausgespielt wird.

5.7. Alle Karten in der Hand haben

Hat ein Spieler weniger Karten auf seinem Nachziehstapel als er ziehen darf, so zieht er nur die vorhandene Anzahl. Er darf jedoch im bevorstehenden Konflikt einen Slot frei lassen, der automatisch als König der entsprechenden Attributsfarbe gewertet wird. Muss der Spieler einen weiteren Slot frei lassen (weil er nur eine Karte ziehen konnte), zählt dieser als farblose „7“.

5.8. Alles auf eine Karte setzen

Verliert ein Charakter einen Konflikt „knapp“ und stellt ein Beharren auf dem Konflikt ein interessantes, zusätzliches Risiko dar (SL-Entscheidung), darf er Alles Auf Eine Karte Setzen: er deckt nochmal eine Karte vom Stapel auf und spielt sie anstelle einer der seiner Karten aus dem vorangegangenen Konflikt. Erreicht er so einen 2:1 - Sieg oder ein Unentschieden, prima (aber natürlich darf in einem solchen Fall sein Gegner nun ebenfalls Alles Auf Eine Karte Setzen). Ändert sich jedoch nichts am Ergebnis, so wird der Konflikt automatisch als 3:0 gegen ihn gewertet und die vereinbarte Gefahr tritt ein.

Pro Konflikt kann jeder Charakter nur ein Mal Alles Auf Eine Karte Setzen.

In einem knappen Kampf kann man stets Alles Auf Eine Karte Setzen – das drohende 3:0 ist Risiko genug. . .

5.9. Mit offenen Karten spielen

Hat eine Konfliktpartei einen taktischen Nachteil (Hinterhalt, Drogeneinfluss, . . .), so kann der SL dies berücksichtigen, indem er sie mit offenen Karten spielen lässt – je nach Umfang des Nachteils müssen 1, 2 oder sogar alle drei Karten offen ausgelegt werden, bevor der Gegner seine Karten spielt.

5.10. Gnade der Götter / Zorn der Götter (HÖL)

Dieser einGriff ist eine Adaptation des gleichnamigen Regelpaares aus dem krankhaft genialen, leider seit Jahren vergriffenen Satirerollenspiel „HÖL – Human Occupied Landfill“ aus White Wolfs Black Dog Game Factory. Schon Anfang der 90er strikt auf vier stimmungsvolle Attribute (Meat, Feet, Nuts und Greymatta) reduziert wirkt HÖL heute quasi wie ein frühgeborenes einBlatt. Während man das Grundregelwerk liest, wirkt die Realität wie ein einziger, langer Drogenentzug. Ehre, wem Ehre gebührt.

Sessionvorbereitung

Am Anfang jeder Session zieht der SL verdeckt zwei „Zorn der Götter“-Karten, (ZdGK) schaut sie an, merkt sie sich und legt sie beiseite.

Im Spiel

Verliert ein SC einen Konflikt, darf er die „Gnade der Götter“ (des Schicksals, Saurons, seiner Mutter, die von Herrn Kaiser von der Habsburg-Mülleimer, etc.) erflehen. Daraufhin zieht er drei Karten (GdGK), mit denen er eine beliebige Auswahl seiner zuvor gespielten Karten ersetzen und den verlorenen Konflikt so vielleicht doch noch gewinnen kann.

Währenddessen vergleicht der SL diese drei Karten mit seinen ZdGK. Findet er keine Übereinstimmung, zieht er eine weitere ZdGK und das Spiel geht mit dem von den Göttern gesegneten Konfliktausgang weiter. Findet er eine Karte, die sowohl unter den GdGK als auch unter den ZdGK ist, befällt ein unwahrscheinliches Unglück den SC, der die Gnade so überstrapaziert hat – er verliert den Konflikt vollkommen und muss selbst ein sowohl schmerzhaftes als auch für alle Zuschauer lustiges Scheitern erzählen.

Findet der SL mehr als eine Übereinstimmung, trifft der ZdG die ganze, gierige Gruppe...

In beiden Fällen mischt der SL alle ZdGK unter sein Deck und zieht zwei neue.

Wenn der SL seinen Ablagestapel neu mischt, mischt er die ZdGK ebenfalls mit, zieht aber danach die halbe Anzahl (aufgerundet) neu.

Und was macht man damit?

Diese Option eignet sich speziell für „Fun-Runden“, in denen kreative Katastrophen erwünschte Spaßfaktoren sind – denn genau das liefert dieser Mechanismus.

In „ernsthafteren“ Runden werden die Spieler schnell dahinter kommen, dass das Risiko im Vergleich zum zu erwartenden Gewinn meist viel zu hoch ist und deshalb nur in den allerschlimmsten Momenten die „Gnade der Götter“ erbitten. Doch auch hier kann die Regel mit ein paar Anpassungen helfen, die Dramatik zu steigern:

1. Die Götter und ihre Macht müssen klarer umrissen werden, z.B.:
 - Fantasy: Götter; mächtige Geister; Schutzengel; Magierkönige
 - Modern: politische Widerstandskämpfer; die Matrix, eine geheime Militäreinheit
 - Mystery: Geister; Wesen aus einer anderen Dimension; ein fremdartiges Artefakt
 - SF: mächtige Aliens; eine geheimnisvolle, unzuverlässige Technologie
2. Der ZdG muss klar definiert und stark auf das jeweilige Spiel abgestimmt werden, z.B.:
 - Mystery: Für eine zufällige Anzahl von Szenen wird der SC von einer fremden Intelligenz übernommen (Der SL gibt dem Spieler ein paar Anweisungen auf einem Zettel)
 - Modern mit Widerstandskämpfern: die befreundeten Rebellen werden beim Versuch zu helfen von der Geheimpolizei erwischt

5. *einGriffe*

- SF mit geheimnisvoller Technologie: der gewünschte Effekt tritt viel zu groß / klein / am falschen Ziel auf.
3. Der SL muss für eine Vielzahl existenzieller Konflikte (also solcher, die die Spieler um fast jeden Preis gewinnen wollen) sorgen.
 4. Die „Gnade der Götter“ wird nicht nach dem Konflikt, sondern direkt nach dem Kartenziehen erbeten.
 5. Löst die Gnade kleinen Zorn aus, wird nur eine neue ZdGK gezogen.
 6. Beim Neumischen zieht der SL nur eine Zorn-Karte weniger als er vor dem Mischen hatte.

Teil VI.

Zum Schluss

6. Zum Schluss

6.1. Danksagungen

Tempestrider steht auf den Schultern dieser Riesen:

Mario „Grubber“ S. – für den Technophobie-Hardcore-Test und für 20 Jahre gemeinsame Würfelknechtschaft.

Harald W. – Für die Erkenntnis, dass es doch noch ein ganzes Stück ist bis zum Horizont.

Paul Czege – Weil ich ohne My Life With Master schon lange kein Rollenspieler mehr wäre.

Whitson John Kirk III - Für die RPG Design Patterns.

Den weiteren Testusern:

Lorenz „flinx“ A., Gerald „Kul“ F.

Dietrich „Calamitas“ H. – für selbst müde noch konstruktives und antreibendes Feedback. Ohne Dich hätten wir jetzt wahrscheinlich discotaugliche Buttons statt einem FAQ...

Sarah „mistchild“ G. - Für offene Ohren, noch offenere Worte und unendlich viel Geduld. Du lässt ein Leben mit mir leicht aussehen...

Olli K. – Für unablässiges, detailfeteschistisches Nörgeln und Besser-Haben-Wollen, noch bevor wir überhaupt wussten, wohin die Reise geht.

Teil VII.

Lizenzinformation

7. Lizenzinformation

Sofern nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Tabellenverzeichnis

2.1. Probenattribut, Probenfertigkeit und Handkarten	12
2.2. Konfliktergebnisse	13
2.3. Beispiel Attribute	14
2.4. Beispiel Punkteverteilung	14
2.5. Beispiel Punkteverteilung Spezialisierung	15
2.6. Beispiel stärkebasierte Fertigkeiten	15
2.7. Superhendriks Attribute	16
2.8. Superhendriks Attribute (mit Werten)	16
4.1. Standard Punkteverteilung für Attribute	32
4.2. Schwierigkeiten	33
4.3. Die Attribute des Jar-Jar B.	33