

Der Geist Mesopotamiens

Alex Schroeder

16. Juli 2013

Dies sind die Regeln für unsere Mesopotamien Runde – die fantastische Welt der Stadtstaaten in Sparta, Athen, Ur, Babylon, Assur, die Welt des Gilgamesch, des trojanischen Krieges, der Odyssee, der Metamorphosen – auf so wenig Platz wie möglich. Der griechisch-mesopotamische Hintergrund bestimmt vor allem die Auswahl der Fertigkeiten.

Aspekte (Aspects)

JEDER CHARAKTER zwischen zwei und fünf Aspekte. Diese können zusammen mit *Schicksalspunkten* verwendet werden, um Würfelergebnisse zu verbessern. Die ersten beiden Aspekte vergibt man wie folgt:

- ein Charakterkonzept: Beruf, Kultur oder Persönlichkeit
- ein Charakterfehler oder ein Beziehungsproblem

Weitere Aspekte ergeben sich idealerweise aus der gemeinsamen Vergangenheit mit anderen Charakteren.

Fertigkeiten (Skills)

BEI EINEM TEST würfelt der Spieler mit vier Fudge Würfeln und addiert die passende Fertigkeit, um eine vom Spielleiter gesetzte Schwierigkeit zu erreichen. Das Resultat kann durch den Einsatz von Aspekten und Schicksalspunkten beeinflusst werden.

Wer keine Fudge Würfel hat, kann auch einen positiven und einen negativen sechsseitigen Würfel zusammenzählen.

Die benötigte Grundausrüstung für die jeweiligen Fertigkeiten hat man zu Spielbeginn. Wer einen Gegenstand garantiert haben will, muss hierfür einen Trick investieren (siehe unten).

Jeder Charakter eine Fertigkeit mit Wert 4, zwei Fertigkeiten mit Wert 3, drei Fertigkeiten mit Wert 2 und vier Fertigkeiten mit Wert 1. Alle anderen Fertigkeiten werden mit Wert 0 verwendet.



Herakles ist ein Sohn des Zeus, jähzornig und hat übernatürliche Kraft. Zwei Aspekte bleiben unbestimmt.

Herakles ist vor allem ein Ringer. Damit er nicht so leicht verletzt wird, wählen wir Athletik. Weil er den Bogen des Apollo trägt, muss er auch gut schießen können. Da er für seine Keule bekannt ist, geben wir ihm die entsprechende Fertigkeit, obwohl die sonst kaum einer mehr verwendet.

- 4 Ringen
- 3 Athletik, Bogen
- 2 Schleichen, Kurzsword, Keule (neu)
- 1 Entschlossenheit, Muse (Leier), Streitwagen, Überleben

Grundwerte

Athletik	verbessert den Zähler für Gesundheit
Entschlossenheit	verbessert den Zähler für Fassung
Mittel	verbessert den Zähler für Vermögen
Kämpfen	
Akrobatik	Ausweichen, Bewegung auf dem Schlachtfeld
Bogen	Fernkampf
Kurzsword	Nahkampf
Reiten	nieder reiten, verfolgen
Ring	auch Boxen, Schlagen
Schild	Verteidigen
Schleuder	Fernkampf
Speer	Nahkampf
Speerwurf	Fernkampf
Streitwagen	nieder fahren, Phalanx durchbrechen
Zur Person	
Muse	Singen, Instrumente spielen, Steinmetz, Töpfern
Handeln	Verhandeln, Geld verdienen
Rhetorik	Leute überzeugen, Diplomatie
Überleben	In der Wildnis überleben
Wissenschaft	Flaschenzüge, Astronomie, Geometrie, Algebra
Mystik	Götter, Orakel, Prophezeiungen
Schleichen	Leise sein, sich verstecken
Alchemie	Gift, Heilmittel, Blei zu Gold, griechisches Feuer
Steuermann	Kurs finden, Strömungen erkennen
Schiffsbau	Löcher ausbessern, neue Schiffe bauen, Mast erneuern

Normalerweise ist es kein Problem, wenn Spieler weitere Fertigkeiten ins Spiel bringen.

Zähler (Stress Tracks)

JEDER CHARAKTER hat drei Zähler mit je zwei Kästchen. Zu jedem Zähler gehört eine Fertigkeit, mit der man die Anzahl Kästchen erhöhen kann.

Zähler	Fertigkeit	Wert	Kästchen
Gesundheit	Athletik	normal	□□
Fassung	Entschlossenheit	1–2	□□□
Vermögen	Mittel	3+	□□□□

Herakles hat Athletik 4 und Entschlossenheit 2, deswegen hat er nicht überall zwei Kästchen:

Gesundheit □□□□
 Fassung □□□
 Vermögen □□

Tricks (Stunts)

JEDER CHARAKTER hat drei Tricks. Ein Trick ist einer der folgenden Vorteile:

1. ein *Gegenstand* mit eigenem Aspekt und einer passenden Spezialfähigkeit; der Spielleiter kann einem diesen Gegenstand auch nicht wegnehmen
2. eine *Begabung*: eine Fertigkeit kann auch dann eingesetzt werden, wenn es eigentlich nicht mehr möglich ist, oder ohne die Abzüge, welche Andere sonst erleiden würden
3. ein *Ersatzfertigkeit* für den eigenen Charakter: eine bestehende Fertigkeit auf Wert 1-2 kann durch die gewählte, höhere Fertigkeit ersetzt werden; ohne Schicksalspunkt kann sie mit Wert 3 eingesetzt werden; mit Schicksalspunkt kann der Wert der höheren Fertigkeit übernommen werden
4. eine Ersatzfertigkeit *für andere*: die gewählte Fertigkeit kann von Begleitern eingesetzt werden; Höchstwert ist 3
5. eine *Bonusfertigkeit* für andere: die gewählte Fertigkeit mit Mindestwert 3 kann dafür eingesetzt werden, um Begleitern einen +1 Bonus zu geben
6. ein weiteres *Kästchen* für einen Zähler
7. eine *Zählerfertigkeit*: die einem Zähler zugrunde liegende Fertigkeit kann durch eine andere Fertigkeit ersetzt werden

Schicksalspunkte (Fate Points)

JEDEN ABEND beginnen die Charaktere mit drei Schicksalspunkten. Diese setzt man nach dem Würfeln ein: Man erzählt, warum ein Aspekt die Situation beeinflusst und wenn alle einverstanden sind, **addiert man +2** auf den Wurf oder **würfelt noch mal**.

Wer dem Spielleiter einen Vorschlag zum eigenen Nachteil vor schlägt, erhält einen Schicksalspunkt, wenn der Spielleiter darauf eingeht.

Wer einen Vorschlag des Spielleiters zum eigenen Nachteil annimmt, erhält einen Schicksalspunkt; anderenfalls muss ein Schicksalspunkt gezahlt werden. Im Kampf nimmt dies meistens die Form von "setzen eine Runde aus und nimm dafür einen Schicksalspunkt."

Herakles hat die folgenden drei Tricks: Einen magischen *Gegenstand*, den Bogen des Apollo mit dem Aspekt "Giftpfeile der Hydra", welche unheilbare Wunden schlagen; die *Begabung*, Schleichen im Kampf gegen Ahnungslose einsetzen zu können; eine *Ersatzfähigkeit* für sich selber: so prächtig kann er Ringen, dass sein blosser Anblick oft stärker wirkt als jedes Wort – so kann er Ringen anstelle von Rhetorik verwenden.

Herakles ringt gegen den nemäischen Löwen. Am Tisch wird entschieden, dies mit einem einfach Test gegeneinander zu regeln und diskutiert kurz die Konsequenzen von Sieg und Niederlage. Der Löwe würfelt 2 und addiert seine Kampfesfertigkeit von 3 zu einem Total von 5. Herakles würfelt eine 0, addiert sein Ringen von 4 und kommt zu einem Total von 4. Der Spieler erzählt, dass Herakles ja *übernatürliche Kraft* besitzt, welche er von seinem Vater geerbt hat. Er zahlt einen Schicksalspunkt und addiert +2 zu seinem Resultat für ein Total von 6, und so gewinnt Herakles dank der Macht des Schicksals. Es bleiben ihm zwei Schicksalspunkte für den Rest des Abends.

Kampfrunden

IN JEDER RUNDE kann man sich um eine Zone auf der Karte bewegen (falls es eine Karte gibt) *und* eine der folgenden Aktionen durchführen:

1. *Überwinden*: ein Hindernis mit einer Fertigkeit überwinden (z. B. eine grössere Distanz mit Akrobatik überwinden)
2. *Vorteil schaffen*: ein Aspekt wird eingeführt, der von der eigenen Seite ein Mal frei zu verwenden ist;
3. *Angreifen* (siehe unten)

In allen Fällen wird die Schwierigkeit entweder vom Spielleiter festgelegt oder es gibt einen Gegner, der sich der Aktion widersetzt und hierfür eine entsprechende Fertigkeit verwendet.

Gelingt die Aktion mit einer Differenz von mindestens drei, so entsteht ein neuer, temporärer Aspekt, den man ein Mal frei verwenden darf. Bei Gleichstand entsteht auch ein neuer, temporärer Aspekt, den der Handelnde oder der Angreifer ein Mal frei verwenden darf.

Angreifen

Um Anzugreifen, würfelt man die Fudge Würfel und addiert die passende Fertigkeit und zieht die Zonendifferenz ab, wenn man sich nicht in der gleichen Zone befindet. Um Abzuwehren, würfelt man die Fudge Würfel und addiert eine passende Fertigkeit. Der Verteidigungswurf gilt gegen alle Angriffe dieser Runde.

Ist die Differenz zum Vorteil des Angreifers, ist dieser Wert auf dem entsprechenden Zähler einzutragen. Ist das entsprechende Kästchen voll, muss ein höheres Kästchen genommen werden. Gibt es kein freies Kästchen mehr, müssen Konsequenzen genommen werden, um dies zu kompensieren.

Man kann drei Konsequenzen nehmen: Die milde Konsequenz ist zwei Kästchen wert, die mittlere Konsequenz ist vier Kästchen wert und die schwere Konsequenz ist sechs Kästchen wert. Konsequenzen sind Aspekte, welche für die Gegenseite ein mal frei zu verwenden sind. Kann der Schaden nicht mehr kompensiert werden, scheidet man aus. Man kann dem Gegner auch jederzeit eine Konzession anbieten und aufgeben.

Nach einer kurzen Verschnaufpause werden die Kästchen aller Zähler wieder frei. Nur die Konsequenzen bleiben.

Herakles ringt mit dem kretischen Stier. Dieser verwüstet die ganze Insel: Hörner 4, Trampeln 3, Gesundheit □□. Es gibt den lokalen Aspekt *Die Sonne brennt vom Himmel*. Herakles hat Ringen 4, Athletik 3 und zwei Schicksalspunkte. Der dritte Schicksalspunkt wurde im letzten Beispiel schon gebraucht.

Erste Runde: Herakles würfelt 0, addiert Ringen 4, gibt 4. Der Stier würfelt -1, addiert Hörner 4, gibt 3. Herakles entscheidet sich, die brennende Sonne zu seinem Vorteil zu verwenden und zahlt einen Schicksalspunkt für +2, gibt 6. Die Differenz ist nun 3 zugunsten von Herakles. Die Differenz führt zu einem zusätzlichen, temporären Aspekt: Der Stier ist "verwirrt". Der Stier nimmt eine milde (-2) Konsequenz und endet *im Würgegriff*; zudem ist seine Gesundheit □□. Der Stier greift zurück an und würfelt 1, addiert Hörner 4, gibt 5. Herakles würfelt -2. Der Spieler meint, dass Herakles der *Sohn des Zeus* ist, und seines Vaters Segen ihm hilft. Er zahlt den letzten Schicksalspunkt und würfelt -3! Pech gehabt. Der Spieler beschliesst, den freien Aspekt "verwirrt" zu verwenden und würfelt -1, addiert Ringen 4, und verwendet den zweiten freien Aspekt "im Würgegriff" für +2, gibt 5. Gleichstand! Ein temporärer Aspekt ist für den angreifenden Stier entstanden: Herakles ist *niedergeworfen*.

Zweite Runde: Herakles greift an und würfelt 0, addiert Ringen 4, gibt 4. Der Stier würfelt -3, addiert Hörner 4 und verwendet den Aspekt *niedergeworfen* für +2, gibt 3. Die Differenz ist 1 zugunsten von Herakles. Da die Gesundheit des Stiers schon □□ ist, muss trotzdem das zweite Kästchen genommen werden: □□. Der Stier greift zurück an und würfelt -1, addiert Hörner 4, gibt 3. Herakles würfelt 0, addiert Ringen 4, gibt 4. Der Angriff schlägt fehl.

Dritte Runde: Herakles greift an und würfelt 1, addiert Ringen 4, gibt 5. Der Stier würfelt 0, addiert Hörner 4, gibt 4. Die Kästchen sind voll, die milde Konsequenz ist schon genommen: Es muss eine mittlere (-4) Konsequenz sein: *Die Hörner sind abgebrochen*. Der Stier gibt auf und bietet die Gefangenschaft an. Herakles akzeptiert.

Ende des Spielabends

AM ENDE DES ABENDS darf man

- zwei nebeneinander liegende Fertigkeiten tauschen
- ein Aspekt austauschen
- eine milde Konsequenz streichen
- eine mittlere Konsequenz streichen, die man an einem *früheren* Spielabend erlitten hat
- eine schwere Konsequenz streichen, die man an einem *früheren* Spielabend erlitten hat, falls man für diesen Zähler dieses mal kein einziges Kästchen verloren hat

Herakles hat den Stier gebändigt. Er gibt sich den Aspekt *Tierbändiger* und tauscht Mystik mit Muse aus, weil er sich seinem göttlichen Erbe näher fühlt und sowieso nie die Leier rührt. Er muss keinen Aspekt streichen, weil er ja noch nicht alle fünf gewählt hat.



Lizenz: Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copy- right date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distrib- uting are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any autho- rized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
 Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.
 FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.
 Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.
 Diaspora © VSCA Publishing. Authors Brad Murray, C.W. Marshall, Tim Dyke and Byron Kerr.
 Der Geist Mesopotamiens © 2010-2013 by Alex Schröder.

For purposes of this license, the two images by Erik York are Product Identity. You can find more of his art and contact him at tilling-
 hast23.deviantart.com. The game text without the license itself is Open Game Content.