

# Der Geist Mesopotamiens

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 hat bis zu zehn Aspekte. Für jeden Aspekt gibt es einen Schicksalspunkt.

Beispiel für die Charaktererschaffung:

1. Zwei Aspekte zur Kindheit, zur Kultur, zur Familie
2. Zwei Aspekte zur Karriere, zum Beruf, zum Leben
3. Zwei Aspekte zur aktuellen Situation, den Ereignissen im letzten Spiel
4. Die restlichen Aspekte werden dann im Laufe des Spiels bestimmt.

Herakles ist ein *Sohn der Götter* und *von Hera verfolgt*. Er ist *jähzornig* und hat *übernatürliche Kraft*. Im Zorn hat er schon manchen Unschuldigen erschlagen und gilt deswegen als *Mörder*. Er hat sich vor vielen Jahren *für den Pfad der Ehre entschieden*. Somit hat er sechs Aspekte und sechs Schicksalspunkte, die restlichen vier gibt es dann im Laufe des Spieles.

## 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 hat die folgenden Fertigkeiten:

- eine Fertigkeit mit Wert 5
- zwei Fertigkeiten mit Wert 4
- drei Fertigkeiten mit Wert 3
- vier Fertigkeiten mit Wert 2
- fünf Fertigkeiten mit Wert 1

Alle anderen Fertigkeiten werden mit Wert -1 verwendet.

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.

- 5 Ringen
- 4 Athletik, Bogen
- 3 Akrobatik, Kurzschwert, Keule (neu)
- 2 Entschlossenheit, Muse (Leier), Streitwagen, Überleben
- 1 Rhetorik, Mystik, Schleichen, und zwei bleiben noch offen

### 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
Ringen	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 (Tracks)

Jeder Charakter hat pro Zähler drei Kästchen. Zu jedem Zähler gehört eine Fertigkeit, mit dem man die Anzahl Kästchen wie folgt erhöhen kann:

- Eine Fertigkeit mit Wert 1-2 erhöht den Zähler um ein Kästchen auf vier.
- Eine Fertigkeit mit Wert 3-4 erhöht den Zähler um zwei Kästchen auf fünf.
- Eine Fertigkeit mit Wert 5 erhöht den Zähler um drei Kästchen auf sechs.

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

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

### Zähler      Fertigkeit

Gesundheit	Athletik
Fassung	Entschlossenheit
Vermögen	Mittel

## Tricks (Stunts)

Jeder Charakter hat drei Tricks. Ein Trick ist einer der folgenden Vorteile:

1. eine Begabung (welche es dem Spieler ermöglicht, eine Fertigkeit auch dann einzusetzen, wenn es eigentlich nicht mehr möglich ist, oder verboten wäre, oder ohne die Abzüge, welche andere sonst erleiden würden)
2. ein Gegenstand (den der Spielleiter einem nicht wegnehmen kann)
3. Ersatzfertigkeit für mich (eine bestehende Fertigkeit auf Wert 1-2 kann durch die gewählte, höhere Fertigkeit ersetzt werden; ohne Schicksalspunkt kann sie auf Stufe 3 eingesetzt werden; mit Schicksalspunkt kann der Wert der höheren Fertigkeit übernommen werden)
4. Ersatzfertigkeit für andere (die gewählte Fertigkeit kann von Begleitern eingesetzt werden; Höchstwert ist 3)
5. 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. Zählerfertigkeit (die einem Zähler zugrunde liegende Fertigkeit kann durch eine andere Fertigkeit ersetzt werden)

## Schicksalspunkte (Fate Points)

Pro Abend erhalten die Charaktere einen Schicksalspunkt pro Aspekt (maximal also zehn).

Einen Schicksalspunkt kann man wie folgt nach dem Würfeln einsetzen: 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 vorschlägt, 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".

Wenn ein Spieler einen neuen Fakt in die Spielwelt einführen will, muss er hierfür einen Schicksalspunkt zahlen und das Einverständnis des Spielleiters haben.

Aspekte gibt es auch für Gegner, die Szene, die Gegend und vieles mehr. Schlussendlich sind sie alle Gelegenheiten, mit der Welt zu interagieren und Schicksalspunkte auszugeben.

Herakles hat den *Bogen des Apollo* und das *Schwert des Apollo*, sowie eine *Ersatzfähigkeit* für sich selber: So prächtig kann er Ringen, dass sein blosser Anblick oft stärker wirkt als jedes Wort – so dass er *Ring* anstelle von *Rhetorik* verwenden kann.

Herakles ringt gegen den nemäischen Löwen. Am Tisch wird entschieden, dies mit einem einfachen Test gegeneinander zu regeln und diskutiert kurz die Konsequenzen von Sieg und Niederlage. Der Löwe würfelt 3 und addiert seine Kampfesfertigkeit von 3 zu einem Total von 6. Herakles würfelt eine 0, addiert sein Ringen von 5 und kommt zu einem Total von 5. Der Spieler erzählt, dass Herakles ja *übernatürliche Kraft* besitzt, welche er aus Heras Brust gesogen. Er zahlt einen Schicksalspunkt und addiert +2 zu seinem Resultat für ein Total von 7, und so gewinnt Herakles dank der Macht des Schicksals. Es bleiben ihm fünf 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. Bewegen (Akrobatik Test bestimmt wie viele weitere Zonen man sich bewegen darf)
2. Manöver (um einen temporären Aspekt einzuführen, der von der eigenen Seite ein mal frei zu verwenden ist)
3. Angreifen (siehe unten)

Man darf nie die gleiche Fertigkeit zwei mal hintereinander anwenden. Wer also mit einer Fertigkeit verteidigt, darf damit nicht angreifen. Wer mit Akrobatik ausweicht, darf sich das nächste Mal nur um eine Zone bewegen.

## 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 (Gesundheit oder Fassung; beim ersten Treffer sowohl Gesundheit als auch Fassung). Ist das 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 ein Kästchen wert, die mittlere Konsequenz ist zwei Kästchen wert und die schwere Konsequenz ist vier Kästchen wert. Kann der Schaden nicht mehr kompensiert werden, scheidet man aus. Man kann dem Gegner auch jederzeit eine Konzession anbieten und aufgeben.

Konsequenzen sind Aspekte, welche für die Gegenseite ein mal frei zu verwenden sind.

Wer die Fassung eines Gegners angreift, während dem andere Leute die Gesundheit angreifen, hat man den temporären Aspekt "Gefundenes Fressen", welcher von der Gegenseite ein mal frei zu verwenden ist.

Ist die Differenz um mindestens drei zum Vorteil der Verteidigung, erhält der Charakter "Schwung" und damit einen +1 Bonus auf die nächste Aktion.

Herakles ringt mit dem kretischen Stier. Dieser verwüstet die ganze Insel: Hörner 5, Trampeln 4, Kraft 4, Ausweichen 3. Gesundheit  $\square\square\square$  – die Fertigkeiten sind frei erfunden. Der Stier ist *schweissnass* (ein Aspekt auf dem Gegner) und *die Sonne brennt vom Himmel* (ein Aspekt der Gegend).

Erste Runde: Herakles würfelt 0, addiert Ringen, gibt 5. Der Stier würfelt -1, addiert Ausweichen, gibt 2. Die Differenz ist 3 zugunsten von Herakles. Der Stier hat nun Gesundheit  $\square\square\boxtimes$ . Der Stier greift nun an und würfelt 1, addiert Hörner, gibt 6. Herakles würfelt -1. Der Spieler meint, dass Herakles der *Sohn der Götter* ist, und Apollos Segen ihm hilft. Er zahlt einen Schicksalspunkt und würfelt -3! Pech gehabt. Apollo hat sich abgewendet. Der Spieler meint, dass nun Herakles' *Jähzorn* erwacht, zahlt noch einen Schicksalspunkt und würfelt 2, addiert Akrobatik, gibt 5. Der Spieler meint, Herkules habe *übernatürliche Kraft* und trotz dem Stier, zahlt einen dritten Schicksalspunkt und addiert 2, gibt 7. Nun ist der Angriff endlich abgewehrt. Herakles bleiben zwei Schicksalspunkte.

Zweite Runde: Herakles würfelt 1, addiert Ringen, gibt 6. Weil *die Sonne vom Himmel brennt* und den Stier blendet (noch ein Schicksalspunkt) für +2 und Herakles *übernatürliche Kraft* hat (kostet den letzten Schicksalspunkt) für +2, gibt 10. Der Stier würfelt -1, addiert Kraft, gibt 3. Die Differenz ist 7 zugunsten von Herakles. Der Stier bietet eine schwere (-4) und eine mittlere (-2) Konsequenz an: Die *Hörner brechen* ab und der Stier endet im *Würgegriff*. Die Differenz wird somit von 7 auf 1 reduziert. Der Stier hat nun Gesundheit  $\boxtimes\square\boxtimes$ . Der Stier würfelt -1, addiert Trampeln, gibt 3. Herkules würfelt 0, addiert Akrobatik, gibt drei. Nichts passiert.

Dritte Runde: Herakles würfelt -2, verwendet die *brechenden Hörner* (Konsequenzen sind ein mal frei zu verwenden) und würfelt 3, addiert Ringen, und verwendet den *Würgegriff*, gibt wieder 10. Der Stier gibt auf und bietet die Gefangenschaft an, welche der Herakles akzeptiert.

# Ende des Spielabends

Am Ende des Abends darf man

- zwei nebeneinander liegende Fertigkeiten tauschen und einen Aspekt austauschen.
- Alle Kästchen der drei Zähler leeren.
- Wer für einen Zähler eine milde Konsequenz erlitten hat, diese streichen.
- Wer für einen Zähler eine mittlere Konsequenz erlitten hat, darf diese erst am Ende des nächsten Spielabends streichen.
- Wer für einen Zähler eine schwere Konsequenz erlitten hat, darf diese am Ende des nächsten Spielabends nur streichen, falls der Zähler den ganzen Spielabend hindurch kein einziges Kästchen verloren hat.

Herakles hat die Hydra erschlagen und seine Pfeile in ihr Blut getaucht. Er gibt sich den Aspekt *vergiftete Pfeile* 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 zehn gewählt hat. Zu Beginn des nächsten Spielabends wird Herakles sieben statt nur sechs Schicksalspunkte erhalten.

# 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 by Alex Schröder.

For purposes of this license, nothing is considered to be Product Identity in addition to anything covered in section 1, above.

The font for the title is [Chapbook](#) by by Feòrag NicBhrìde and licensed under a [Creative Commons License](#) (Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported).