

Inhalt

1. Die Grundlagen.....	3
1.1 Dinge, die man zum Spielen benötigt.....	3
1.2 Die Stufenleiter.....	3
1.3 Würfelproben.....	4
1.4 Schwierigkeitsgrad.....	4
1.5 Fertigkeiten.....	5
1.6 Aspekte	5
1.7 Stunts.....	6
1.8 Fate-Punkte	6
Einen Bonus erhalten.....	6
Einen Aspekt aufrufen	6
Einen Aspekt auslösen.....	7
Einen Stunt aktivieren.....	7
Etwas „behaupten“	7
1.8.1 Rückgewinnung von Schicksalspunkten	8
1.8.2 Schicksalspunkte verdienen.....	8
2 Erschaffen der Spielerfiguren.....	10
2.1 Die einzelnen Schritte zur Spielerfigurenerschaffung.....	10
2.2 Konzepte für Spielerfiguren.....	10
2.2.1 Gelehrter	10
2.2.2 Der Entdecker.....	10
2.2.3 Der Mann mit dem wundersamen Gerät.....	10
2.2.4 Edler Gauner	11
2.2.5 Der Herr des Dschungels	11
2.2.6 Der Geheimnisvolle	11
2.2.7 Der Agent.....	12
2.2.8 Beherzter Reporter	12
2.2.9 Eingeborener	12
2.2.10 Erfinder	13
2.2.11 Naturwissenschaftler	13

2.2.12 Buschpilot.....	13
2.3 Erschaffung einer Spielerfigur.....	14
2.4 Vorbereitung	14
2.5 Namen.....	14
2.6 Phase 1: Hintergrund	15
2.6.1 Regeln für die Spieler.....	15
Phase 2: Die Jugend.....	15
2.7.1 Regeln für die Spieler.....	16
2.8 Phase 3: Roman	16
2.8.1 Regeln für die Spieler.....	16
2.9 Phase 4: Nebenrolle.....	16
2.9.1. Regeln für die Spieler	17
2.10 Phase 5: Nebenrolle	17
2.10.1. Regeln für die Spieler.....	17
2.11 Charaktere, die später dazu stoßen.....	17
2.12 Fertigkeiten	17
2.13 Stunts.....	17
2.14 Zusammenfassung	18
2.15 Ratschläge zur Figurenerschaffung.....	18
2.15.1 Motivation	18
2.15.2 Aspekte auswählen.....	18
Mächtige Aspekte	19
2.16 Schnelle Charaktererschaffung	20
2.16.1 Spontane Figurenerweiterung.....	20
Einige Tipps.....	21
Spielfigurenerstellungs-Arbeitsblatt für: Sky Hobo / Himmelsvagabund.....	22

1. Die Grundlagen

1.1 Dinge, die man zum Spielen benötigt

Zum spielen sind neben diesen Regeln noch ein paar andere Dinge nötig, noch ein paar weitere sind empfohlen.

Du **benötigst**:

- Je vier Fudge-Würfel für jeden Spieler und die Spielleitung. Fudge-Würfel sind sechsseitige Würfel, bei denen zwei Flächen mit einem Pluszeichen und zwei mit einem Minuszeichen versehen sind. Die beiden verbleibenden Flächen sind überhaupt nicht markiert, also blank. Solche Würfel erhältst Du bei einem gut sortierten Rollenspielhändler Deines Vertrauens. Es ist aber auch möglich, mit ganz normalen sechsseitigen Würfeln zu spielen.
- Ein Charakterblatt pro Spieler oder wenigstens einige Bögen Papier, um die Werte der Spielerfiguren zu notieren. Das in diesem Regelwerk abgedruckte Charakterblatt kannst Du übrigens nach Herzenslust kopieren, ohne Dir über Urheberrechtsverletzungen Gedanken zu machen.
- Schreibutensilien.
- Freunde. (Für ein Rollenspiel ist zwischen zwei und sechs Freunde optimal. Beim Charakterbau gilt: Je mehr desto besser. Je mehr Freunde schon eine FATE-Spielerfigur haben, desto einfacher ist es später, genügend Mitspieler für den Spielabend zu finden.)

Nützlich wären:

- Ein Satz Poker-Chips oder Glassteine (als Schicksalspunkte-Zähler)
- Karteikarten für Notizen oder um kurze Nachrichten verdeckt weitergeben zu können (oder um sich besondere Ereignisse, die am Spieltisch geschehen, aufschreiben zu können)
- Snacks, damit niemand während des Spiels verhungert.

1.2 Die Stufenleiter

Wenn in diesem Spielsystem Fertigkeiten, Dinge oder Situationen bewertet werden müssen, geschieht dies entsprechend der unten abgedruckten Stufenleiter (kurz: "Die Leiter"). Normalerweise werden die Adjektive benutzt, um etwas zu beschreiben – jemand ist vielleicht ein „guter“ Pilot oder „armselig“ in Wissenschaften. Adjektive und Zahlenwerte sind austauschbar, wenn also ein Spieler oder SL also besser mit Zahlen zurechtkommt, ist es genauso gut möglich zu sagen, „Pilot: +3“ oder „Wissenschaften: -1“. Man kann aber auch gleich beides benutzen, wie bei Pilot: „Gut“ (+3) oder Wissenschaften: „Armselig“ (-1). Auf dieser Stufenleiter beschreibt „Durchschnittlich“ die Kompetenz in einer Fertigkeit, die jemand regelmäßig, vielleicht auch beruflich, ausübt, ohne in ihr außergewöhnlich begabt zu sein.

+8	Legendär
+7	Episch
+6	Fantastisch
+5	Hervorragend
+4	Großartig
+3	Gut
+2	Ordentlich
+1	Durchschnittlich
0	Mäßig
-1	Armselig
-2	Grauenhaft

Die meisten Menschen sind durchschnittlich (+1) in den Dingen, die sie beruflich machen, z.B. Pilot für einen Piloten. In den meisten anderen Dingen sind sie mäßig (0) oder armselig (-1). Nur wenn sie besonders herausragen, überbieten sie diese Grenzen.

Pulp-Helden hingegen verschieben die Grenzen dessen, was ein „normaler“ Mensch leisten kann. Deshalb sind sie in dem, was sie besonders gut können, hervorragend (+5). Das bedeutet, dass Pulp-Helden ganz besondere Persönlichkeiten sind und auch als solche wahrgenommen werden.

1.3 Würfelpuben

Bei jedem Würfelwurf wirft der Spieler vier Fudge-Würfel (abgekürzt 4wF) und erzielt ein Ergebnis zwischen -4 und 4.

Das Würfelergebnis wird dann auf ein passendes Talent addiert. Das Ergebnis kann als **Aufwand** bezeichnet werden, meist nennt man es aber nur „Das Ergebnis“.

<Beispiele>

Falls keine Fudge-Würfel vorhanden sind, kann man sich auch mit 4 sechsseitigen Würfeln behelfen. Jeder Würfel, der eine Eins oder Zwei zeigt, wird als – betrachtet, jeder der eine Fünf oder Sechs zeigt, als +.

Beispielergebnisse

1. ☐☐ ⊕☐ ☐☐ ☐☐ = -2
2. ⊕☐ ⊕☐ ⊕☐ ⊕☐ = +4
3. ⊕☐ ⊕☐ ⊕☐ ☐☐ = 2

1.4 Schwierigkeitsgrad

Wenn eine Spieler für seine Spielfigur würfelt, versucht sie in der Regel, dabei einen bestimmten Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen, den so genannten **Schwierigkeitsgrad**. Dieser Schwierigkeitsgrad beschreibt, wie anspruchsvoll eine bestimmte Aktion ist. Schwierigkeitsgrade werden ebenfalls auf der Stufenleiter bestimmt. Beispielsweise mag es „mäßig (+0)“ schwierig sein, einem Auto Starthilfe zu geben, aber man muss einen „guten (+3)“ Erfolg aufweisen, um dein Auto mit ernsthaften Schäden zu reparieren. Die Stufenleiter gibt einige griffige Adjektive vor, die die Bewertung und Einordnung eines Schwierigkeitsgrades erleichtern sollen.

Der Unterschied zwischen Schwierigkeitsgrad und Würfelergebnis ist der Umfang des erreichten **Effektes** bzw. der Aufwand, den die Figur für die Aktion betrieben hat. Dieser Effekt wird in **Stufen** gemessen. Stufen können – hauptsächlich von der Spielleitung – dazu benutzt werden, den Grad der Wirksamkeit einer Aktion zu bestimmen und die Abwicklung komplexer Aktionen zu steuern. Wir werden die Funktion von Stufen in einem der späteren Kapitel noch genauer besprechen.

Eine Würfelprobe gegen den Wert „Durchschnittlich“ mit einem Ergebnis von +2 erhöht den Erfolg der Probe um 2 Stufen, also auf „Gut“. Bei einem Ergebnis von -2 wäre der

„Miss“-Erfolg zwei Stufen schlechter als „Durchschnittlich“, also „Armselig“. In beiden Fällen beträgt der Effekt der Würfelprobe somit zwei Stufen.

1.5 Fertigkeiten

Spielerfiguren haben **Fertigkeiten**, wie z. B. „Fahren“ oder „Schusswaffen“, denen ein Wert der Stufenleiter (s. Seite 3) zugeordnet wird. Grundsätzlich beschreiben Fertigkeiten also, was deine Spielerfigur tun kann. Wenn eine Spielerfigur würfelt, basiert dieser Würfelwurf in der Regel auf einem entsprechenden Fertigkeitenswert.

Fast jede Aktion, die eine Figur ausführen will, wird von einer Fertigkeit abgedeckt. Wenn die entsprechende Fertigkeit nicht auf dem Charakterblatt steht – entweder, weil sie nicht erlernt wurde oder bisher im Spiel gar nicht existierte – wird angenommen, dass die Figur sie mit dem Wert „Mäßig / +0 “ beherrscht.

Fertigkeiten werden in einem eigenen Kapitel, das auf Seite xxx beginnt, näher betrachtet.

1.6 Aspekte

Spielerfiguren haben neben ihren Fertigkeiten noch weitere Attribute, die Aspekte genannt werden. Aspekte decken eine große Bandbreite ab und sollen insgesamt dazu dienen, ein Bild davon zu zeichnen, wer die Spielfigur ist, welche Verbindungen sie zur Spielwelt hat und was für sie wichtig ist. Dies steht im Gegensatz zu den Talenten, die beschreiben, was die Spielerfigur kann.

Aspekte können Beziehungen, Glaubenssätze, Sprüche, Beschreibungen, Gegenstände oder alles Mögliche andere, das geeignet ist, eine Spielerfigur treffend zu beschreiben. Einige wenige Aspekte werden hier beispielhaft aufgelistet:

- Schlagfertig
- Fällt auf jede Schönheit rein
- ungehobelt
- sieht gut aus und weiß es auch
- Stur wie ein Esel

Wenn ein Aspekt in einer Situation von Nutzen sein kann, darf er dazu verwendet werden, einen Bonus auf eine Würfelprobe zu erwirken. Um dies tun zu können, muss die Spielerfigur einen Fatepunkt ausgeben (siehe dazu weiter unten). Wenn der Aspekt so genutzt werden soll (hier „aufgerufen“ (eng.: invoke) genannt), wird die Spielerfigur in dem, was sie tun möchte, besser, da der Aspekt in irgendeiner Weise zur Situation passt (wie z. B. der Aspekt „sieht gut aus und weiß es auch“ die Chancen erhöhen würde, eine Dame zu verführen).

Ein Aspekt kann der Spielerfigur auch zusätzliche Fatepunkte verschaffen, wenn er Komplikationen und Erschwernisse in das Leben der Spielerfigur bringt. Immer, wenn ein Aspekt Dich in einer Situation behindern würde (z. B. „Stur wie ein Esel“ in Situation, in der diplomatisches Verhalten nötig wäre), kannst Du ihn gegenüber der Spielleitung erwähnen – genau wie einen Aspekt, der nützlich sein könnte. Alternativ

kann dies auch die Spielleitung tun, wenn sie der Auffassung ist, dass ein Aspekt besonders gut auf die konkrete Situation passt. Beide Fälle werden als „einen Aspekt erzwingen“ (eng.: compel) bezeichnet. Dieses Erzwingen, ob von Spielleitung oder Spieler veranlasst, hat den Effekt, dass die Handlungsmöglichkeiten der Spielerfigur in irgendeiner, sich aus dem Aspekt ergebenden, Weise eingeschränkt werden. Wenn das Erzwingen von der Spielleitung ausgeht oder diese zustimmt, erhält der Spieler in einem solchen Fall einen oder mehrere (je nachdem, wie nachteilig der Aspekt sich auswirkt) zusätzliche Schicksalspunkte als Kompensation.

FATE-Punkte werden in den kommenden Abschnitten besprochen.

1.7 Stunts

Stunts erlauben der Spielerfigur Dinge, die die Regel eigentlich nicht zulassen. Sie sind die ganz besonderen Tricks, die eine Spielerfigur aus dem Ärmel schütteln kann. Stunts haben sehr spezifische Regeln und sind in ihrem eigenen Kapitel ausführlich dargestellt (S. XXX). Am Anfang haben Spielerfiguren fünf Stunts.

<Beispiel>

1.8 Fate-Punkte

Jede Spielerfigur beginnt ihr erstes Spielszenario mit einer Anzahl von **Fate-Punkten**, die der Anzahl ihrer Aspekte entspricht, normalerweise Zehn. Fate-Punkte ermöglichen es dem Spieler, in gewissem Maß Kontrolle im Spiel zu erlangen – entweder in dem sie Boni auf Würfelproben gewähren oder es erlauben, keinen kleinen Teil der Geschichte zu erzählen. Fate-Punkte werden am besten durch eine entsprechende Anzahl nichtessbarer Markersteine – Pokerchips oder Glassteine – verwaltet (Versuche mit kleinen Süßigkeiten führten dazu, dass die Spieler kaum Punkte zur Verfügung hatten!).

Spielerfiguren dürfen Schicksalspunkte jederzeit einsetzen, um einen Würfelbonus zu erhalten, einen Aspekt aufzurufen, einen Aspekt auszulösen, etwas zu „behaupten“ oder einen Stunt auszulösen.

Einen Bonus erhalten

Ein Schicksalspunkt kann ausgegeben werden, um einen Bonus von +1 auf eine Würfelprobe zu erhalten bzw. das Würfelergebnis um eine Stufe (wie z. B. das Ergebnis von Angriffs- oder Abwehrmanövern) zu verbessern. Dies ist allerdings die am wenigsten effiziente Art, einen Schicksalspunkt zu verbrauchen. In der Regel bist Du besser beraten, wenn Du eine der anderen Einsatzmöglichkeiten auswählst (viele Spielrunden verzichten ganz auf diese Einsatzmöglichkeit, wenn sich alle Mitspieler an das Spielen mit Aspekten gewöhnt haben).

Einen Aspekt aufrufen

Aspekte (siehe oben, S. 5) sind die Attribute, die die Spielerfigur und ihren Platz in der Geschichte wirklich beschreiben. Wenn die Spielerfigur einen Aspekt hat, der zur der aktuellen Situation passt, kann er aufgerufen werden, um einen Bonus zu erhalten. Nachdem du gewürfelt hat, kannst du einen deiner Aspekte aussuchen und

beschreiben, wie dieser Aspekt zur vorliegenden Situation passt. Wenn die Spielleitung zustimmt, dass der Aspekt passt, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben um einen der beiden Vorteile zu erhalten

1. Alle Würfel neu werfen und das neue Ergebnis verwenden oder
2. Zwei auf das Gesamtergebnis aufaddieren (nachdem etwaige Würfe wiederholt wurden).

Wenn Du mehrere passende Aspekte zur Verfügung hast, kannst du dies auch mehrfach machen. Allerdings kannst Du nicht denselben Aspekt für einen einzelnen Fertigkeitwurf mehrfach einsetzen. Ein Aspekt kann aber sehr wohl mehrmals in ein und derselben Situation mehrfach eingesetzt werden, wenn er zwei oder mehrere verschiedene Fertigkeiten bzw. Fertigkeitwürfe beeinflussen soll. Jeder Einsatz eines Aspektes kostet einen Fate-Punkt.

Einen Aspekt auslösen

Szenen, andere Spielerfiguren, Orte und andere Dinge von dramatischer Bedeutung können ebenfalls Aspekte besitzen. Manchmal sind sie offensichtlich, manchmal nicht. Spieler können Schicksalspunkte ausgeben, um solche Aspekte, die nicht zu ihrer Spielerfigur gehören, zur Wirkung zu bringen, wenn sie von dem Aspekt wissen. Der Vorgang heißt „einen Aspekt auslösen“. Wie dies vor sich geht, wird im Kapitel über Aspekte (Seite xxx) näher erläutert.

Als Faustregel kannst Du Dir merken, dass das Auslösen eines „fremden“ Aspektes eine etwas ausführlichere oder bessere Rechtfertigung voraussetzt als das Aufrufen eines Aspektes der eigenen Spielerfigur. Bei Aspekten, die aus einer Szene entstehen, sollte besonders auf den visuellen oder thematischen Hintergrund, den der Aspekt vorgibt, eingegangen werden. Um Aspekte von gegnerischen Spielerfiguren auslösen zu können, muss der Spieler von ihnen wissen und auf sie hinspielen.

<Beispiele>

Einen Stunt aktivieren

Einige Stunts haben sehr mächtige Wirkungen und es bedarf daher eines Schicksalspunktes, um sie zu benutzen. Wenn ein Stunt dies vorsieht, steht dies ausdrücklich in der Beschreibung des Stunts. Näheres im Abschnitt „Stunts“ auf Seite xxx.

Etwas „behaupten“

Du kannst einfach einen Schicksalspunkt ausgeben und dann etwas „behaupten“, was in der aktuellen Situation vorkommen soll. Wenn die Spielleitung die Behauptung akzeptiert, wird diese wahr. Damit haben die Spieler die Möglichkeit, kleinere Teile der Geschichte selbst zu gestalten, was in vielen anderen Rollenspielsystemen nur die Spielleitung kann.

Das Behaupten eines Ereignisses soll nicht dazu führen, dass der Ablauf eines Abenteuerszenarios erheblich verändert oder eine Szene „gewonnen“ wird.

Behaupten, dass „Doctor Herborn fällt wegen eines Herzschlags tot um“ wird nicht nur

mit hoher Wahrscheinlichkeit von der Spielleitung zurückgewiesen, sie macht auch keinen Spaß. „Behaupten“ ist vor allem dann nützlich, kleinere Zufälle in die Handlung einzuweben. Benötigt die Spielerfigur ein Feuerzeug, ist aber Nichtraucher? Gib einen Schicksalspunkt aus, und Du hast eins! Passiert da drüben etwas Interessantes, das Deine Spielerfigur im Begriff ist zu verpassen? Gib einen Schicksalspunkt aus und behaupte, dass du genau zum Höhepunkt der Szene eintriffst!

Die Spielleitung hat ein Vetorecht gegen jede Behauptung, aber sie hat auch ein kleines schmutziges Geheimnis: Wenn du etwas behauptest, was das Spiel für alle cooler macht, wird sie viel mehr durchgehen lassen, als wenn du etwas langweiliges oder gar egoistisches behauptest.

Als generelle Regel gilt: Behauptungen, die in Zusammenhang mit einem Aspekt der Spielerfigur stehen, sollten von der Spielleitung großzügiger behandelt werden als andere. Zum Beispiel wird eine Spielleitung das „behauptete“ überraschende Vorhandensein von Waffen nach einer Durchsuchung in der Regel zurückweisen. Anders aber ist die Sache, wenn die Spielerfigur den Aspekt „Immer gut bewaffnet“ vorweisen kann. Oder die Spielerfigur kann überzeugend darlegen, dass ihr Aspekt „Ablenkende Schönheit“ die Durchsuchung der Wache auf eher unpassende Regionen konzentriert hat. Insoweit handelt es sich um bei einer Behauptung um das Aufrufen eines Aspektes, aber ohne eine vorweg gegangene Würfelprobe.

1.8.1 Rückgewinnung von Schicksalspunkten

Normalerweise erhalten die Spieler ihre Fate-Punkte zurück, wenn zwischen zwei Spielabenden eine Erholungsphase im Handlungsablauf eintritt. Wenn die Spielleitung den Abend bewusst an einer spannenden Stelle beendet (sog. „Cliffhanger“), kann die Rückgewinnung von Fate-Punkten zwischen zwei Abenden natürlich verweigert werden. Umgekehrt kann längere Erholungsphase innerhalb der Spielhandlung dazu führen, dass die Fate-Punkte inmitten eines Spielabends zurückgewonnen werden.

Die maximale Anzahl, die eine Spielerfigur an Schicksalspunkten in einer solchen Erholungsphase zurückgewinnen kann, entspricht üblicherweise der Anzahl ihrer Aspekte. Wenn eine Rückgewinnung stattfindet, wird die Zahl der Fate-Punkte eines Spielers auf diese Anzahl erhöht. Wenn sie bereits mehr Fate-Punkte haben, bleibt deren Anzahl unverändert.

<Beispiel>

1.8.2 Schicksalspunkte verdienen

Spieler erhalten Schicksalspunkte, wenn einer ihrer Aspekte ihnen Schwierigkeiten bereitet. Wenn das passiert, spricht man davon, dass der Aspekt die Spielerfigur zwingt (compel), im Sinn des Aspekts zu handeln. Wenn der Spieler in einer Situation ist, in der ein Aspekt ihn zu einer problematischen Handlung zwingt, sollte die Spielleitung dem Spieler anbieten: Entweder gibt der Spieler einen Schicksalspunkt aus, um den Aspekt zu ignorieren, oder er akzeptiert die nachteilige Wirkung des Aspekts und erhält einen Fate-Punkt hinzu. Manchmal kann die Spielleitung dem Spieler auch einfach so einen Fate-Punkt ohne Erklärung geben und damit andeuten,

dass ein Aspekt in der nächsten Situation ein Problem darstellen wird. Natürlich kann der Spieler mit einem eigenen Fate-Punkt diese Komplikation vermeiden, aber das ist keine gute Idee, da die Spielleitung andere Komplikationen einsetzen wird, die nichts mehr mit dir zu tun haben.

<Beispiel>

Das Erzwingen von Aspekten geht nicht nur von der Spielleitung aus. Auch der Spieler kann entweder erklären, dass einer seiner Aspekte die Dinge verkomplizieren könnte, oder indem er im Sinne seiner Aspekte spielt und hinterher darauf hinweist, dass er sich ja schon so verhält, als habe es die Spielleitung erzwungen. Die Spielleitung muss dem nicht immer zustimmen, es ist aber wichtig, die Spieler teilhaben zu lassen. Siehe dazu das Kapitel über Aspekte, beginnend auf Seite xxx für eine genauere Beschreibung des Erzwingens von Aspekten.

2 Erschaffen der Spielerfiguren

2.1 Die einzelnen Schritte zur Spielerfigurenerschaffung

1. Denk über ein Konzept für die Spielerfigur nach und lass dich von den Ideen weiter unten dabei inspirieren.
2. Erfinde einen coolen pulpigen Namen für Deine Spielerfigur.
3. Durchlaufe die einzelnen **Phasen** (siehe unten 2.6) in der dort vorgegebenen Reihenfolge. Dabei erhältst du zwei Aspekte pro Phase.
4. Weise deine Fähigkeiten zu.
5. Suche fünf Stunts für deinen Charakter aus.

2.2 Konzepte für Spielerfiguren

Auch wenn die Spieler einen großen Spielraum bei der Entwicklung eines Konzeptes für ihre Spielfigur haben, lohnt es sich, die im Pulp-Genre verbreiteten ikonenhaften Charakterkonzepte zu erinnern. Natürlich bist du nicht verpflichtet, deine Spielerfigur in diese „Schublade“ zu quetschen, aber wir empfehlen, Konzepte zu entwickeln, die den Grundton des Genres treffen. Im Übrigen bist du frei, die Details festzulegen. Pulp kann fast jedes Konzept bedienen, aber es gibt eben doch ein paar beachtenswerte, gebräuchliche Ideen, die zu beachten sinnvoll ist.

2.2.1 Gelehrter

Der Gelehrte ist ein Mittelding zwischen Wissenschaftler und Entdecker. Der Gelehrte ist von seinem Interesse in seinem Forschungsgebiet angetrieben: Üblicherweise Geschichte, Linguistik, Anthropologie oder (besonders oft) Archäologie. Der Gelehrte weiß, dass verlorenes, verstecktes und vergessenes Wissen überall auf der Welt existiert. Uralte Ruinen, obskure Bibliotheken, mysteriöse Artefakte - sie können Antworten auf Fragen geben, die bisher noch nicht einmal gestellt wurden.

Was machst du? Du beantwortest Fragen, findest Verlorenes und versuchst das Wissen der Menschheit zu mehren.

2.2.2 Der Entdecker

Auch wenn auf der Weltkarte schon viel verzeichnet ist: Weite Teile sind noch weiß oder einfach ganz falsch. Der Entdecker blüht auf, wenn er erforschen kann, wer und was an diesen unbekanntenen Orten zu finden ist. Das Klischee des Entdeckers mit Tropenhelm und Khakihose ist vielleicht das bekannteste, aber der gleiche Geist kann sich auch in einem Schiffskapitän, einem Höhlenforscher oder gar einem Botschafter verbergen.

Was machst du? Die Welt entdecken, neue Türen öffnen und verlorene Geheimnisse und Schätze suchen.

2.2.3 Der Mann mit dem wundersamen Gerät

Der Held ist der Empfänger eines Wunders der Wissenschaft. Er verfügt ein einzigartiges Stück Technik, üblicherweise auf Geheiß des Erfinders. Dieser lebt

vielleicht noch und ist ein Gönner des Charakters - oder der Erfinder ist gar dieselbe Person wie der Held! Das Gerät selbst ist normalerweise ziemlich mächtig und ist die Visitenkarte der Spielerfigur - etwas spannendes, auf den ersten Blick wiedererkennbares, wie ein Düsenrucksack, ein Superauto oder eine exotische Waffe.

Was machst du? Mit Supertechnik kommt auch Superverantwortung. Dein Gerät hat dich in die Lage versetzt, etwas zu tun - also tust du es jetzt.

2.2.4 Edler Gauner

Verbrechen ist üblicherweise brutal, begangen aus Hunger und Not. Aber für einige ist es die letzte verbliebene Herausforderung. Üblicherweise haben diese Leute reichlich Talent, genug um anderswo schon Erfolg gehabt zu haben -deshalb sind sie jetzt ein Gauner geworden, um wieder Aufregung in ihr Leben zu bringen. Diese Spielerfiguren genießen das Leben und die Freuden der Zivilisation; Forschungsabenteurer in der Wildnis hingegen können sie nicht begeistern – schon gar nicht verglichen mit dem Nervenkitzel der Jagd, dem austricksen der Ermittler und ähnlichen Gefahren.

Oft werden aus solchen Kriminellen soziopathische Genies, die dem Verbrechen mehr und mehr verfallen. Andere hingegen halten sich an einen (pervertierten) Ehrenkodex: Ein Dieb könnte z.B. so arbeiten, dass niemand verletzt wird oder nur von den Reichen stehlen, um den Armen zu geben. Ein Meuchelmörder könnte z.B. nur solche Mordaufträge annehmen, von denen er denkt, dass die Welt ohne seine Opfer ein Stückchen besser wäre. Die meisten solcher edlen Gauner können davon überzeugt werden, ihre Vergangenheit hinter sich zu lassen und ihre Talente zur Verbesserung der Welt einzusetzen; in Rente zu gehen hingegen ist oft gegen ihre Natur.

Was machst du? Du versuchst etwas zu finden, das es Wert ist, erledigt zu werden. Wenn du es findest, stürzt du dich darauf.

2.2.5 Der Herr des Dschungels

Wenn wir von dem Herrn des Dschungels sprechen, reden wir von Figuren wie Tarzan oder Mogli, einem Mann der von Tieren großgezogen wurde, über gewaltige Kraft verfügt und mit Tieren reden kann – oder sogar über sie herrscht.

Normalerweise unbeholfen in zivilisierten Gebieten bringen diese Helden ihre oft einfachen Vorstellungen von Gerechtigkeit mit. Aber wenn man ihnen etwas Zeit gibt, können sie Brücken zwischen den Welten schlagen.

Was machst du? Du beschützt dein Zuhause und dein Rudel. Und du versuchst die Welt da draußen zu verstehen.

2.2.6 Der Geheimnisvolle

Es gibt keine Magie, nur von der Wissenschaft noch unverstandene Dinge – und davon gibt es noch viele. Der Geheimnisvolle ist in diese Geheimnisse eingetaucht, ob es die wahren Geheimnisse des Gehirns sind, das „kung fu“ der östlichen Krieger oder vielleicht einige Silben des wahren Namens Gottes.

Über welches Wissen der Geheimnisvolle auch verfügen mag – es trennt ihn von seinen Mitmenschen so sehr, dass solche Helden oft eine Rolle annehmen, um zwischen ihrem öffentlichen und privaten Leben trennen zu können.

Es gibt eine Nähe zwischen Wahnsinn und den Geheimnissen dieser Helden – was oft dazu führt, dass es sich um dunklere, verwirrende Gestalten handelt.

Was machst du? Du hast die Dunkelheit gesehen und wirst dagegen kämpfen. Du bestrafst jene, die denken sie stünden über jeder Strafe.

2.2.7 Der Agent

Der Agent arbeitet für eine Regierungsorganisation, deren bloße Existenz bereits geleugnet wird, vielleicht auch für eine so geheime Einrichtung, dass er selbst nicht viel darüber weiß. Aber er hat Verbindungen, gute Verbindungen, und ist in Geheimnisse eingeweiht von denen andere nicht einmal ahnen.

Sein Beruf? Was immer die Organisation befiehlt. Erfreulicherweise ist das, was die Organisation befiehlt ohnehin meist genau das, was der Agent ohnehin täte. Wenn sich Agent und Organisation mal uneinig sind, geht das meist böse aus.

Was machst du? Du dienst einer großen Sache – vielleicht der Regierung, oder einer höheren und geheimeren Autorität.

2.2.8 Beherzter Reporter

Es sind die Nachrichten, die die Welt jeden Tag kleiner machen. Noch vor wenigen Jahren brauchten Nachrichten aus der weiten Welt Ewigkeiten bis sie die normalen Menschen erreichte.

Jetzt, mit Telegraph und Funk, wissen die Menschen von Dingen beinahe noch während sie passieren. Die Nachfrage nach Nachrichten ist hoch und äußerst anspruchsvoll. Eine Sensationsnachricht kann einer Zeitung einen großen Vorsprung geben – wenn nur du die Nachricht bringst, müssen die Leute deine Zeitung kaufen.

Deshalb suchen die Zeitungen immer nach exotischen und spannenden Nachrichten und sind bereit einen Reporter eine Menge durchgehen zu lassen, wenn er dafür die ganz große Sensation findet.

Was machst du? Du findest alles heraus, was du nur kannst - um es in der ganzen Welt zu verbreiten.

2.2.9 Eingeborener

Wenn ein Volk „entdeckt“ wird, dann sind die Eingeborenen Außenseiter in der Welt, in der die Helden dieses Spiels agieren. Sie werden oft herablassend behandelt und wecken viel Neugier – sind aber auch die Hüter von Wissen, das die weißen Entdecker in ihren großen Städten entweder verloren oder nie gekannt haben.

Dieses Wissen könnte eine Form von „Magie“ sein, oder auch etwas Wissenschaftliches wie z.B. Kenntnisse der Botanik, die über das was der moderne Mensch kennt, weit hinausgehen. Wie auch immer, der ach so primitive Eingeborene

ist meist sehr kultiviert – aber in einer Weise, die die meisten Menschen nicht erkennen.

Was machst du? Du repräsentierst dein Volk, suchst nach Wissen um es zu unterstützen oder du versuchst eine Existenz im Exil aufzubauen.

2.2.10 Erfinder

Der Erfinder ist ein Versuch, Helden wie den von Lester Dent geschaffenen Doc Savage zu charakterisieren: Brilliant, zäh, stark, eigentlich in allem besser als Du – durch Wissenschaft!

Immerhin, die meisten Erfinder sind weniger offensichtliche Wiedergeburten von Superman. Ein Erfinder ähnelt dem Held mit dem wundersamen Gerät, es ist jemand, der aus der Wissenschaft seine Vorteile zieht – vielleicht ist er stärker, zäher oder schneller geworden, als er sein sollte. Solche Spielerfiguren sind oft sehr vielseitig (wenn auch meist nicht so übertrieben wie Doc Savage). Ihre Interessen haben oft mit der Quelle ihrer Macht zu tun.

Was machst du? Du machst ein bisschen von allem und nimmst es mit allem auf, was so kommt.

2.2.11 Naturwissenschaftler

In Pulp-Geschichten ist jeder ein Naturwissenschaftler. Die Naturwissenschaften sind die Tür in die Zukunft, und jeder gebildete Mann interessiert sich für sie. Dennoch kann man die echten Naturwissenschaftler leicht erkennen, Meister einer oder mehrerer Disziplinen. Sie widmen sich ganz der Wissenschaft. Während andere Helden Abenteuer suchen und die Naturwissenschaften schätzen, schätzen echte Wissenschaftler das Abenteuer und leben die Wissenschaften.

Ein Naturwissenschaftler mag zwar über ein tolles Labor verfügen, aber außerhalb kann noch so viel gefunden werden, so viele Theorien müssen getestet werden – da kann man seine Zeit nicht im Labor verbringen. Naturwissenschaftler haben ein oder mehrere Interessengebiete, die sich in ihrer Ausrüstung widerspiegeln. Ein Chemiker oder Botaniker z.B. könnte über einen reichhaltigen Vorrat von sonderbaren Gebräuen verfügen, während ein Ingenieur exotische Geräte oder Waffen hat.

Was machst du? Du ziehst Annahmen in Zweifel und testest Theorien. Das alles um mit den Wissenschaften ein Problem zu lösen oder Neues zu schaffen, dass der Menschheit dient.

2.2.12 Buschpilot

Die Welt wächst zusammen während wir zugucken – und die Luftfahrt ist einer der Gründe. Jedes Jahr werden die Flugzeuge nützlicher, ihre Reichweite und Geschwindigkeit steigt. Der Pilot ähnelt dem Erforscher und ist oft der nächste Schritt in einer Reihe von Entdeckungen. Der Erforscher mag derjenige sein, der einen exotischen Ort findet – der Pilot verbindet ihn mit dem Rest der Welt.

Der Weltkrieg machte aus Piloten schneidige und romantische Figuren und die wirtschaftliche Realität der Nachkriegszeit machen sie immer bedeutsamer.

Was machst du? Du verbindest die Welt. Deine Leidenschaft ist es, alles zu sehen, was es zu sehen gibt, zu fremden und exotischen Orten zu reisen und die Welt da draußen mit dir zu nehmen.

2.3 Erschaffung einer Spielerfigur

Die Erschaffung von Spielerfiguren erfolgt in 5 Phasen. Jede Phase skizziert Ereignisse im Leben der Spielerfigur. Die erste Phase legt den generellen Hintergrund, das Konzept und die frühe Jugend der Figur fest. Die Zweite umfasst die Ereignisse während des Weltkrieges (so wurde in dieser Zeit der Erste Weltkrieg genannt), und macht aus den Spielerfiguren Erwachsene. Die neuen Spielerfiguren werden im letzten Kriegsjahr erwachsen, die letzten drei verbleibenden Phasen tauchen in die Abenteuer der Spielerfiguren nach dem Krieg ein.

Wie bereits erwähnt ist das Erschaffen der Figuren eine Gruppenaktivität und muss gleichzeitig erfolgen. Dazu benötigt man neben der Spielleitung mindestens drei Spieler (aber dran denken, für die Erschaffung sind möglichst viele Spieler hilfreich!). Der Erschaffungsprozess sieht eine Vielzahl von Möglichkeiten vor, die Figuren und ihre Geschichten untereinander und mit dem Kampagnenhintergrund zu verknüpfen. Gemeinsame Figurenerschaffung kann oft genau solange dauern wie eine reguläre Spielsitzung und ist eine gute Gelegenheit, die Spieler in den Kampagnenhintergrund einzuführen und allen die Möglichkeit zu geben, die anderen Figuren kennenzulernen. Während der Erschaffung sollten die Spieler laut über ihre Figuren nachdenken und auch Vorschläge für die anderen Figuren machen. Dabei sollten Gespräche herauskommen, wie die Figuren zusammenhängen könnten, welche Beziehungen sie zueinander haben und zur Hintergrundwelt beitragen.

2.4 Vorbereitung

Vor der ersten Phase der ist es hilfreich über das Konzept der Figur nachzudenken. Deine Figur sollte könnte einem bestimmten Helden des Pulp-Genres nachempfunden worden werden, oder um etwas Konkretes herum konstruiert werden, dass du gerne können würdest - wie zum Beispiel mit einem Raketenrucksack herumfliegen, Dinge in die Luft jagen oder Bretter mit dem Kopf zerbrechen können. Helden des Pulp können in einem kurzen Satz beschrieben werden, also versuche ein Konzept zu finden, dass kurz und knackig ist. Wenn du es hinkriegst, dass diese Beschreibung mit einem Ausrufezeichen endet - umso besser!

2.5 Namen

Im Pulp-Genre können eigentlich alle Namen verwendet werden, aber es gibt eine Art Rhythmus, an den man sich halten sollte. Üblich ist ein kurzer Vorname aus dem englischen Sprachraum und ein Nachname, der auch ein „sprechender“ Nachname. Beispiele sind "Drake Devlin", "Maggie Honor", "Jack Stone" und ähnliche.

Ganz „normale“ Namen sind auch okay, aber in der Pulp-Welt bedeuten sie, dass man nicht inmitten der Handlung steht. Solche Namen sind passender, wenn deine Spielerfigur noch ein Pseudonym führt (z.B. Lamont Cranston und „Der Schatten“) oder wenn es darum geht, eine adlige Aura zu verbreiten.

<Beispiel>

2.6 Phase 1: Hintergrund

Diese Phase beschäftigt sich mit der Jugend der Spielfigur, von ihrer Geburt bis ca. zum 14. Lebensjahr. In einem abstrakteren Sinne legt sie aber auch das Hintergrundkonzept des Charakters fest, mit der er als „normale Person“ ins Leben gestartet ist. Die Jugend kann auch eine Zeit voller Aufregung und Abenteuer sein, in erster Linie aber ist sie der Lebensabschnitt, in der die Spielerfigur sehr intensiv durch Familie und Umgebung geprägt wird. Bei der Beschreibung dieser Lebensphase in der Charaktererschaffung können daher folgende Fragen geklärt werden:

- Wie waren die Lebensverhältnisse der Familie? War sie reich? Arm? Gebildet? Isoliert? Religiös? Politisch interessiert?
- Wie groß war die Familie?
- Wie gut versteht sich die Spielfigur mit den Familienmitgliedern?
- In welchem Land wurde die Spielfigur geboren? In welcher Gegend?
- Wie und worin wurde die Spielfigur ausgebildet?
- Welche Freunde hatte die Spielfigur? Geriet sie häufig in Schwierigkeiten?

Welcher Rasse oder Nationalität gehört die Spielfigur an?

2.6.1 Regeln für die Spieler

1. Schreibe eine kurze Zusammenfassung über die Ereignisse in diesem Lebensabschnitt.
2. Notiere zwei Aspekte. Sie sollten in irgendeiner Weise mit den Ereignissen dieser Phase in Zusammenhang stehen oder sich mit der Herkunft, Kultur oder Familie der Figur befassen.

Phase 2: Die Jugend

Phase Zwei ist der Erste Weltkrieg oder - wie er damals genannt wurde - der Weltkrieg. Auch wenn die Spielerfiguren vielleicht eigentlich zu jung waren, um im Krieg gedient zu haben, haben sie es vielleicht doch getan. Solch außergewöhnliche Menschen können natürlich andere über ihr Alter täuschen. Aber als Pulphelden werden sie - wenn überhaupt - nicht viel Zeit im Schützengraben verbracht haben. Vermutlich waren sie eher auf streng geheimen Missionen für Elitesoldaten, Spione, Forscher oder Piloten. Vielleicht waren sie aber auch gar nicht in Europa, sondern haben anderswo mit dem Ende des Kolonialismus zu tun gehabt oder den mysteriösen Osten erkundet.

In dieser Phase hat die Spielerfigur ihr Potenzial entdeckt und sich entschieden, was sie mit ihrem Leben anfangen will.

Einige zu Fragen für diese Lebensphase:

- Hat deine Spielerfigur im Krieg gekämpft? Für welche Seite? Wo? in welcher Eigenschaft?
- Warst du in einer geheimen Einheit? Hast du andere der Spielerfiguren dort getroffen?
- Wer war dein Gönner? Was ist mit ihm oder ihr passiert?

2.7.1 Regeln für die Spieler

1. Schreibe eine kurze Zusammenfassung über die Ereignisse in diesem Lebensabschnitt.
2. Notiere zwei Aspekte. Sie sollten in irgendeiner Weise mit den Ereignissen dieser Phase in Zusammenhang stehen.

2.8 Phase 3: Roman

Phase Drei ist der erste Pulp-Roman der Spielerfigur, mit ihm oder ihr in der Hauptrolle! Jeder Spieler braucht einen Titel für den Roman seiner Figur, am Besten in der Art der Pulpromane. Das gebräuchliche Muster dieser Titel geht so:

Name der Spielerfigur (gegen/in/und) *abenteuerliche Sache!*

Zum Beispiel, **Diego MacKinnon** und das *Netz der Spinne* oder **Drake Devlin** in... *Das Spiel der Erlösung* wären ideal.

Danach denkt sich jeder Spieler eine Geschichte aus, die zu diesem Titel passt. Diese Geschichte muss nicht besonders ausgefeilt sein, ganz im Gegenteil sollte sie vom Umfang her höchstens einem Buchklappentext entsprechen.

2.8.1 Regeln für die Spieler

1. Schreib den Titel und den Klappentext (ein bis zwei Sätze, höchstens) für den Pulp-Roman deiner Figur auf. Lass möglichst noch Details offen (warum steht unten).
2. Notiere zwei Aspekte. Sie sollten in irgendeiner Weise mit den Ereignissen im Roman verbunden sein. (Es ist okay hier noch zu warten und die nächsten Phasen abzuwarten um dann die Aspekte auszusuchen).

2.9 Phase 4: Nebenrolle

Zu Beginn dieser Phase schreibt die Spielleitung die Romantitel aller Spieler/Spielerfiguren auf Karteikarten, mischt diese und teilt sie aus. Hat ein Spieler seinen eigenen Titel erhalten, sollte er die entsprechende Karte mit dem Mitspieler tauschen, der auf seiner rechten Seite sitzt. Das wird wiederholt bis alle einen fremden Romantitel in der Hand halten. In dieser Geschichte spielt die Figur des Spielers nun eine Nebenrolle. Für jede Karteikarte besprechen der Spieler des Titelhelden und der Spieler der Nebenrolle gemeinsam die Handlung und notieren vielleicht ein bis zwei weitere Sätze zu der Romanbeschreibung, in der es um die Handlungen der Spielerfigur geht, der eine Gastrolle spielt.

2.9.1. Regeln für die Spieler

1. Füge dem Roman eines Mitspielers ein oder zwei Sätze hinzu, die beschreiben, wie Deine Spielerfigur in die Geschichte eingreift.
2. Notiere zwei Aspekte, die mit den Ereignissen im Roman in Zusammenhang stehen. (Auch hier ist es wieder zulässig zu warten.)

2.10 Phase 5: Nebenrolle

Phase Fünf entspricht der Phase Vier mit der zusätzlichen Bedingung, dass keine der Spielerfiguren in einem Roman zweimal eine Nebenrolle übernehmen darf.

2.10.1. Regeln für die Spieler

1. Füge dem Roman eines Mitspielers ein oder zwei Sätze hinzu, die beschreiben, wie Deine Spielerfigur in die Geschichte eingreift.
2. Notiere zwei Aspekte, die mit den Ereignissen im Roman in Zusammenhang stehen.

2.11 Charaktere, die später dazu stoßen

Spieler, die später zur Spielrunde dazu stoßen, binden bereits existierende Spielerfiguren (mit Zustimmung von deren Spielern) als Nebenrollen in ihre Abenteuerhandlung mit ein (die Nebenrollen erhalten dafür aber keine zusätzlichen Aspekte). Sie wählen zwei bereits existierende Geschichten aus und fügen ihre eigene Spielerfigur in Abstimmung mit dem Hauptdarsteller als Nebenrollen ein.

2.12 Fertigkeiten

Die Fertigkeiten-Pyramide

1 Fertigkeit auf Hervorragend	<input type="checkbox"/>
2 Fertigkeiten auf Großartig	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 Fertigkeiten auf Gut	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 Fertigkeiten auf Ordentlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Fertigkeiten auf Durchschnittlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Sobald alle Spielerfiguren ihre Lebensphasen beschrieben und die passenden Aspekte zugeordnet haben, ist es an der Zeit, Fertigkeiten zu wählen. Jeder Spieler wählt Fertigkeiten und ordnet ihnen Werte zu wie oben beschrieben. Jede Fertigkeit, die für die Figur nicht gewählt wurde, beherrscht sie mit dem Wert „mäßig/ +0“. Wegen der äußeren Form, die diese Fertigungsliste hat, wird sie auch Fertigkeitenpyramide genannt.

2.13 Stunts

Jeder Spieler sucht sich fünf Stunts für seine Figur aus. Es wird sich vermutlich um Stunts handeln, die mit der höchsten Fertigkeit zu tun haben, aber es gibt diesbezüglich keine Vorgaben. In einigen Fällen kann es sinnvoll sein, einen Stunt für eine Fertigkeit zu nehmen, die gar nicht in der Pyramide vorkommt, wenn die Spielleitung zustimmt.

Mehr zum Thema Stunts und wie sie das Spiel beeinflussen folgt im Kapitel über Stunts.

2.14 Zusammenfassung

Am Ende des Erschaffungsprozesses sollte jeder Spieler nun eine komplette Spielerfigur haben, die über folgende Dinge verfügt:

- Eine Zusammenfassung der Jugend (1900-1914)
- Eine Zusammenfassung der Kriegsjahre (1914-1918)
- Ihren Pulp-Roman und zwei weitere Romane in denen sie vorkommt und ihre Verbindungen zu mindestens zwei anderen Spielerfiguren geklärt werden
- 10 Aspekte
- 15 Fertigkeiten
- 5 Skills

2.15 Ratschläge zur Figurenerschaffung

2.15.1 Motivation

Wir haben es bereits mehrfach erwähnt, aber es ist wirklich wichtig herauszufinden, warum deine Spielerfigur tut, was sie tut. SotC Figuren sind außergewöhnlich. Sie könnten deshalb auch in weniger aufregenden Bereichen Erfolg haben als denen, die in den kommenden Spielsitzungen Thema sein werden. Es ist also deine Aufgabe als Spieler, herauszufinden warum die Spielerfigur ständig in diese Dinge verstrickt wird. Wenn du das nicht machst, muss sich die Spielleitung nicht deine Mühe machen und das Abenteuer auf dich ausrichten - sie wird viel zu sehr mit den Spielern beschäftigt sein, die Figuren haben, für die Grund erkennbar ist, mitzumachen.

Das mag jetzt hart klingen, aber gerade schlaue und talentierte Spieler entwickeln im Laufe der Zeit das Bedürfnis, das Spiel zu „gewinnen“. Indem eine Spielerfigur reich, mächtig und anderweitig erfolgreich ist, schlagen sie ein System, dass sie sonst dazu zwingt, sich für kleine Belohnungen gegen immer stärkere Gegner zu stellen.

Bei SotC muss man sich vor Augen halten, dass die Spielerfigur schon „gewonnen“ hat. Sie ist erfolgreich genug, um keine Abenteuer mehr in seinem Leben erdulden zu müssen - deshalb ist es deine Aufgabe als Spieler, herauszufinden, warum sie es doch tut.

Wie man auch an diese Frage herangeht, die Antwort lautet meist, dass der Erfolg nicht Ziel, sondern ein Mittel ist. Das wahre Ziel, was es für die Figur auch sein mag, ist etwas, was nach Handlung ruft. Sobald du dir im Klaren darüber bist, solltest du es in der Wahl deiner Aspekte berücksichtigen.

2.15.2 Aspekte auswählen

Aspekte können sowohl nützlich als auch gefährlich sein. Was sie aber niemals sein dürfen ist langweilig. Wenn Du einen Aspekt auswählst, halte einen Moment inne und denke darüber nach, welche Situationen Du Dir vorstellen kannst, in denen dieser Aspekt nützlich sein könnte. Und natürlich, in welchen Situationen er Ärger machen

könnte. Die besten Aspekte bieten Antworten auf beide Fragen. Kannst Du beide nicht beantworten, hast Du offenbar einen ausgesprochen lahmen Aspekt vor Dir.

Um festzustellen, ob Spielleitung und Spieler die gleichen Vorstellungen von einem Aspekt haben, ist es sinnvoll, gemeinsam drei Beispielsituationen zu beschreiben, in denen er dir hilft oder dich behindert.

Das ist besonders dann nützlich, wenn der Vorschlag für den Aspekt von der Spielleitung kam - sie hat vermutlich eine sehr genaue Vorstellung von dem, was sie meint, ohne dass dies für jeden sofort offensichtlich ist.

<Beispiel>

Mächtige Aspekte

Auf den ersten Blick sind die mächtigsten Aspekte diejenigen, die universell einsetzbar und nützlich sind und keine erkennbaren Nachteile haben: „Schnell“, „Glückspilz“ oder „Stark“. Viele Spieler erliegen der Versuchung, genau solche Aspekte zu wählen.

Dieser Versuchung solltest Du widerstehen!

Es gibt nämlich drei große Probleme mit solchen Aspekten: Sie sind langweilig, sie generieren keine Fate-Punkte und Du kannst sie nicht dazu benutzen, die Spielhandlung zu verändern.

Langweilig ist ein leicht erkennbares Problem. Vergleiche einfach eine Spielerfigur, die ein „Glückspilz“ ist, mit einer anderen, die „befremdliches Glück“ als Aspekt gewählt hat. Der letztgenannte Aspekt kann für genauso viele gute Effekte eingesetzt werden wie der erste, doch die Bandbreite der Möglichkeiten ist bei ihm viel größer.

Du möchtest zudem, dass Aspekte Raum lassen für negative Folgen. Das hört sich zunächst vielleicht unlogisch an, aber Du solltest daran denken, dass man einen Fate-Punkt erhält, wenn ein Aspekt zur Behinderung wird, ein starker Anreiz.

Um auf den Aspekt „seltsames Glück“ zurückzukommen: Hiermit kann die Spielleiterin der Spielerfigur bizarre, selbst unglückliche, Zufälle in den Weg legen, **aber du wirst dafür bezahlt!** Wenn das noch nicht verlockend genug erscheint, der sollte sich klarmachen, dass die Spielleitung mit den Spielerfiguren sowieso bizarres anstellen wird. Solltest Du dann nicht wenigstens davon profitieren und um mitreden können?

Und das führt dann auch zum letzten Nachteil. Wenn die Spielleitung das nächste Abenteuer plant, wird sie unweigerlich einen Blick auf die Aspekte der Spielerfiguren werfen. Wenn die eine Figur dann den Aspekt „Schnell“ hat und die andere „Erzfeind der Geheimen Bruderschaft der Flamme“, was glaubst Du, zu welchem Aspekt werden ihr mehr Plot-Ideen einfallen?

Deine Aspekte verschaffen Dir eine Stimme bei der Frage, welche Art Spiel du spielst. Verschwende sie nicht! Wenn der Aspekt schon sonst nichts bringt, dann hast Du wenigstens eine neue Geheimgesellschaft im Spiel etabliert, nämlich die „Bruderschaft der Flamme“, und Deine Spielleitung wird sich vermutlich wegen der Details mit Dir in Verbindung zu setzen.

Letztlich erkennt man die wirklich mächtigen Aspekte ganz leicht daran, dass sie *interessant* sind. Wenn Du abwägst, ob Dir ein Aspekt im Spiel einen Vorteil verschaffen oder ob er Fate-Punkte generieren soll, wird Dir schnell klar, dass die besten Aspekte beides können sollten. Darüber hinaus können Aspekte, die die Spielerfigur in irgendeiner Form mit der Spielwelt verbinden (z. B. mit Personen oder Gruppierungen) helfen Dir, die Spielwelt mit Personen und Organisationen auszustatten, die Dir Spaß machen werden.

Fazit: Wenn Du besonders mächtige Aspekte haben willst, **mache sie so interessant wie möglich**. Ausführlichere Hilfe bei der Auswahl von Aspekten findest Du im Kapitel „Aspekte“, Seite XXX.

2.16 Schnelle Charaktererschaffung

Manchmal reicht die Zeit einfach nicht für eine vollständige Spielfigurengenerierung, weil du einfach losspielen willst. Dann nimm einfach einen leeren Charakterbogen und bitte Deine Spieler um die Beantwortung der folgenden Fragen:

Namen und kurze Beschreibung der Spielerfigur

“Kurz“ meint, dass eine Beschreibung von ein oder zwei Sätzen ausreicht. Möglicherweise hat die Spielerfigur einen viel ausgefeilteren Hintergrund, doch dafür ist jetzt keine Zeit.

Die hervorstechende Fertigkeit der Spielerfigur

Hier sollte die Fertigkeit bestimmt werden, in der die Figur am besten ist - oder falls man es etwas ausführlicher haben möchte, die besten drei Fertigkeiten.

Zwei Aspekte

Ein Aspekt sollte dabei einen eher positiven Charakterzug der Figur beschreiben, der andere eine Schwäche sein. Dies ist keine verpflichtende Regel, man kann grundsätzlich die Aspekte beliebig festlegen. Es ist nur leichter zu spielen, wenn die Spielfigur einen ausgewogenen Aspekte-Mix aufweist. Für jeden Aspekt, den die Spielerfigur hier bekommt, erhält sie auch einen Fate-Punkt. Sie beginnt das Spiel also mit zwei Fate-Punkten.

Das war's. Die Spieler können später immer noch mehr Details in ihre Spielfigur einbauen, doch um mit dem Spiel zu beginnen reichen die oben genannten Informationen völlig aus. Wenn Du Dein Spiel so spontan wie möglich gestalten willst, ist dies vermutlich die am besten geeignete Vorgehensweise für Dich.

2.16.1 Spontane Figurenerweiterung

Wenn das Spiel läuft, und die Spielleitung bittet um eine Fertigungsprobe, haben die Spieler drei Möglichkeiten:

1. Wenn die Fertigkeit auf dem Charakterbogen steht, können sie normal würfeln.
2. Wenn die Fertigkeit nicht auf dem Charakterbogen steht, können sie die Fertigkeit in einem leeren Platz in der Pyramide eintragen und dann mit dem gewählten Wert würfeln

3. Sie können mit dem Wert „mäßig“ würfeln (+0).

Auf diese Weise füllt der Spieler seine Fertigkeitspyramide nachträglich während des Spielens aus. Auf ähnliche Art kann er auch Aspekte und Stunts nachtragen, wenn er sie benötigt. Wenn er einen Aspekt nachträgt, erhält er gleichzeitig einen weiteren Fate-Punkt. Hat er seinen zehnten Aspekt eingetragen, erhält er dann auch seinen Gesamtwert von 10 Fate-Punkten.

<Beispiel>

Auch das erste Abenteuer der Spielerfiguren und ihre Nebenrollen in den Abenteuern der Anderen sollten nachgetragen werden, aber auch das geschieht spontan. An irgendeiner passenden Stelle, wann immer sie einen Fate-Punkt benötigen, können sie sich zurückerinnern. Dazu beginnen sie meist mit einem Satz wie „Das erinnert mich an <hier Titel des ersten Abenteuers einfügen>“. Dann können sie kurz beschreiben, was damals passiert ist, und fertig ist die spontane Vorgeschichte. Wenn auf diese Weise ein Fate-Punkt generiert und sofort für eine „Behauptung“ zur aktuellen Szene wieder ausgegeben wird, die in besonderem Maße mit der Vorgeschichte der Spielerfigur verbunden ist, kann die Auswirkung des Fate-Punktes von der Spielleitung auch besonders intensiv gestaltet werden.

Einige Tipps

- Es sollte sichergestellt sein, dass kompetente Werte für die Fertigkeiten „Athletik“, „Ausdauer“, „Entschlossenheit“ und „Aufmerksamkeit“ vorhanden sind. Diese Fertigkeiten sind insbesondere für die Konfliktregeln wichtig. Spieler könnten frustriert werden, wenn sie hier zu schwach sind und dies zu spät merken. Eine Fertigkeit wie „Schusswaffen“, „Nahkampf“ oder „Fäuste“ könnte auch wichtig sein.
- Stunts sind schwerer spontan auszuwählen als Fertigkeiten. Deshalb sollte die Spielleitung die Charakterkonzepte ihrer Spielerfiguren im Auge behalten und an geeigneter Stelle den Erwerb passender Stunts von sich aus vorschlagen. Dabei sollte sie sich die Fertigkeiten ansehen, die an der Spitze der Pyramide stehen, dann das Kapitel zu den Stunts aufschlagen (S. XXX) und unter den entsprechenden Fähigkeiten nachschlagen. Jede Fähigkeit hat ein paar Stunts, die thematisch verknüpft sind. Noch schneller geht es mit dem Anhang „Schnellauswahl Stunts“, S. XXX.
- Es lohnt nicht, sich Gedanken darum zu machen, wie es sein kann, dass ein Spieler, der eben für seine Figur eine Fähigkeit mehrfach ganz schlecht gewürfelt hat, jetzt plötzlich diese Fertigkeit mit einem hohen Wert auf sein Charakterblatt schreibt oder einen Stunt wählt, der eben noch eine andere Szene stark beeinflusst hätte. Sowas stört beim Pulp nicht: Die Figuren verstecken ihr Können gerne anfangs und - wie in den Büchern - sind ihre Fähigkeiten erst ab der ersten Erwähnung wichtig.

Spielfigurenerstellungs-Arbeitsblatt für: Sky Hobo / Himmelsvagabund

Phase Eins (Hintergrund)

Ereignisse:

Diego wurde als Lexington Becksmith geboren. Seine Familie ist während der Industrialisierung reich geworden und hat im 19. Jahrhundert in ein Adelshaus eingeheiratet. Sein Vater wollte, dass er ein Ingenieur und Erfinder wird und jemanden heiratet, der aus der gleichen Schicht stammt. Diego hingegen wollte die Freiheit, sich mit gleichaltrigen Kinder zu treffen. Seinen Unterricht in Mathematik, Physik und Ingenieurwissenschaften hat er geradezu verschlungen. Niemand hat je bemerkt, dass er so sehr durch seinen Unterricht eilte, um sich dann als Straßenkind zu verkleiden und sich auf die Straßen von Manchester zu verdrücken um mit den andern Jungs aus dem Ortes zu spielen.

Erster Aspekt:

Bastler Wunderkind

Zweiter Aspekt:

Bonze im Dreck

Phase Zwei (Der Weltkrieg)

Ereignisse:

Mit 16 wusste Lexington, dass er eines Tages vor seinen Eltern wegrennen würde um niemals wieder zu kehren. Das Unternehmen seines Vaters profitierte mächtig davon, eine Geheimwaffe namens „Panzer“ herzustellen und der Druck, alles über die Firma seiner Familie zu lernen hält ihn von seinen Freunden fern. Als er erfährt, dass die älteren Jungs sich alle bei der Armee melden, um gegen die Deutschen zu kämpfen, weiß Lexington, was er tun muss. Sein Vater hatte ihn gelehrt, Bürokratien und Gesellschaften als große Maschinen zu sehen. Mit den richtigen Einstellungen kann man ihre Funktion verbessern oder sie zerstören. Bei etwas subtilerem Vorgehen tun sie, was man von ihnen will - ohne es zu bemerken. Im Herbst 1916 geht er unter einem neuen Namen an Bord eines Schiffes um in den Schützengräben in Flandern zu kämpfen. Seine Fähigkeit, sich an fast jede Situation anzupassen macht ihn zu einem perfekten Spion. Er lernt das Handwerk von Captain Jake Forsythe, der für Lexington (jetzt als Diego bekannt) der Vater wurde, den er bis dahin vermisst hatte. Bei einer Mission in Budapest im Jahr 1917 wurde sie aber getrennt und Diego musste allein zurückkehren. Als er in Paris ankam schwor Diego Captain Forsythe von dessen Tod zu finden.

Erster Aspekt:

Manipulator der Gesellschaft

Zweiter Aspekt:

Mann mit 1000 Gesichtern

Phase Drei (Dein Roman!)

Titel:

Diego MacKinnon und das Netz der Spinne

Nebendarsteller:

Drake Devlin, Maggie Honor

Ereignisse:

Während unser Held in der Hoffnung, seinen verlorenen Freund zu finden, durch das vom Krieg zerstörte Europa wandert, entdeckt er Spuren einer gewaltigen Verschwörung. Er stolpert über ein Netz aus Hinweisen und weckt so das Raubtier in der Mitte des Netzes. Kann er, versteckt in Zügen, auf Schiffen und Flugzeugen, einen Schritt vor seinen Verfolgern bleiben, welche die Weltkarte neu zeichnen wollen? Und wer ist die finstere Khronos Gruppe, die mit ihm über aufziehbare Spieluhren kommuniziert? Stimmen die Gerüchte über eine vielbeinige Kriegsmaschine, die angeblich in den Wäldern Sibiriens gesichtet wurde? Diego schafft es beinahe, den hinterhältigen Drake Devlin zu fangen, der nur um Haaresbreite entkommen kann und kehrt dann schnell wieder auf die Spur der Khronos-Verschwörung zurück.

Erster Aspekt:

Catchin' out

Zweiter Aspekt:

Vagabundierender Detektiv

Phase Vier (Andere Abenteuer)

Nebendarsteller in...:

„Der Kampf um den Bau der Zeppelin Stadt“

Ereignisse:

Angeschlagen von seinem Abenteuer in Sibirien und dem Tode nahe, versteckt sich Diego als blinder Passagier auf dem großen Luftschiff „Unermüdlich“. Glücklicherweise hilft die Höhenluft seiner Genesung, und als er wieder einigermaßen genesen ist, stellt er fest, dass sein Luftschiff sich einer kleinen Flotte von unabhängigen Luftschiffen angeschlossen hat. Aus Sorge davor, dass hier wieder eine Superwaffe gebaut werden soll verkleidet sich Diego als einer der Arbeiter, die die Luftschiffe miteinander verbinden. Als er einen Blick auf die Pläne werfen kann, erschließt sich ihm das Vorhaben einer Zeppelinstadt. So sehr er auch die Eleganz des Plans bewundert vermutet er doch Schwächen in dem sehr theoretischen Plan. Es würde eine wunderschöne Stadt werden, gebaut um bewundert zu werden und als Werkzeug in den Händen der mit Macht. Für den Arbeiter würde sie wenig bieten. Wie alle bewegten Systeme könnte es mit nur einem sorgfältig platzierten Schlag zerstört werden. Oder, mit einem subtileren Herangehen...

Erster Aspekt:

Mein Leben hängt an einem seidenen Faden

Zweiter Aspekt:

My trusty hobo harpoon

Phase Fünf (Andere Abenteuer)**Nebenrolle in...:**

Gerald Carter – Das Vermächtnis

Ereignisse:

Von seinem Lagerplatz unter den Hafenanlagen aus wird Diego Zeuge eines grausamen Mordes. Unfähig, diese Ungerechtigkeit ungestraft zu lassen, verfolgt er den Mörder. Dank seiner überlegenen Kenntnis der Stadt kann er die Beteiligten verfolgen. Seine Ermittlungen führen zu einem gewissen Clyde Cummings, ein Gewohnheitsverbrecher, der es auf das Vermögen der Carters abgesehen hat. Diego hilft Carter, den fiesen Plan zu vereiteln.

Erster Aspekt:

„Ich habe diese Stadt gebaut, daher kenne ich sie besser als jeder andere“

Zweiter Aspekt:

Beschützer der Bürger

ASPEKTE

- Bastler Wunderkind
- Bonze im Dreck
- Manipulator der Gesellschaft
- Mann mit 1000 Gesichtern
- Catchin' out
- Vagabundierender Detektiv
- Mein Leben hängt an einem seidenen Faden
- My trusty hobo harpoon
- „Ich habe diese Stadt gebaut, daher kenne ich sie besser als jeder andere“
- Beschützer der Bürger

FÄHIGKEITEN

:Hervorragend: Empathie

:Großartig: Ausdauer, Heimlichkeit

:Gut: Ermittlung, Ingenieur, Täuschen

:Ordentlich: Athletik, Schusswaffen, Einbruch, Mysterien

:Durchschnittlich: Fingerfertigkeit, Überleben, Pilot, Entschlossenheit, Aufmerksamkeit

STUNTS

:Ingenieur: Bastler

:Athletik: Mächtiger Sprung

:Aufmerksamkeit: Gefahrensinn

:Täuschen: Raffinierte Verkleidung

:Persönlicher Gegenstand: Die Vagabundenharpune

Bastler

Die Figur ist gut darin, kleine Geräte und schnelle Behelfe aus vorhandenem Material zu basteln. Sie hat niemals Nachteile, weil keine Werkzeuge vorhanden sind und baut

aus den vorhandenen Mitteln etwas Nützliches eine Zeiteinheit schneller als andere zusammen.

Vagabundenharpune

Es ist eine Harpunenpistole, die wie eine Waffe mit der Fertigkeit „Schusswaffen“ geführt werden kann. **Verbesserungen:** *Zusätzliche Fähigkeit* (Enterhaken); *Verbesserung* (+2 Bonus, wenn die Harpune genutzt wird, um jemanden mit der Fertigkeit Athletik festzuhalten); *Handwerk* (+1 auf Nahkampfwaffen wenn die Harpune als Nahkampfwaffe eingesetzt wird)

STRESS

:Gesundheit: OOOOO OO

:Stabilität: OOOOO O