

Spektrum

Spektrum



Ein universelles Pen & Paper-Rollenspiel

Ein universelles Pen & Paper-Rollenspiel

Spektrum

Ein universelles Pen & Paper-Rollenspiel

© Tobias Deterding 2019

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk darf für den persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden. Jede kommerzielle Nutzung und Vervielfältigung bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors.

Oh nein, nicht noch ein Rollenspiel!

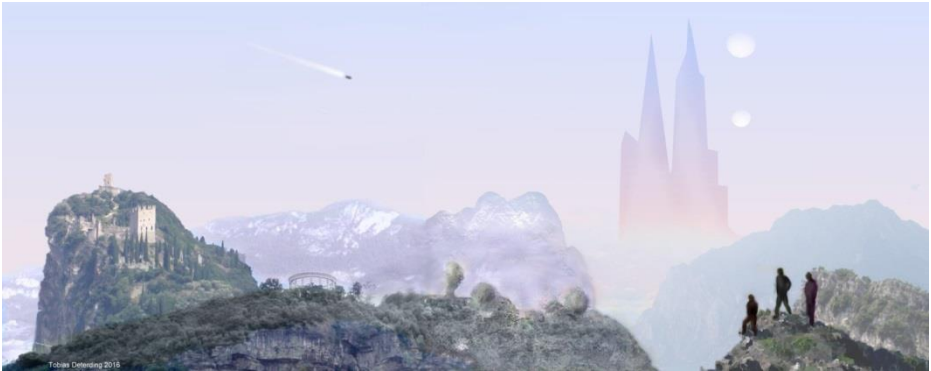
Doch, dies ist die Beta-Version eines neuen Universal-Rollenspiels. Es kommt vollständig mit allen Regeln und einem ausgearbeiteten Hintergrund daher, und das alles auf weniger als 60 Seiten. Wer also auf der Suche nach einem kleinen, noch dazu kostenlosen Taschen-Rollenspiel ist, sollte ruhig mal einen Blick riskieren. Wer nicht weiß, was ein Pen&Paper-Rollenspiel ist, erhält von mir den gleichen Tipp, den ich sinngemäß früher schon gegeben habe: googelt es einfach oder schaut euch die einschlägigen Videos auf Youtube an. Denjenigen, die sich im Sinne von Umberto Eco fragen: „Worum, zum Teufel, geht es?“, möchte ich ein paar knappe Antworten liefern.

Dieses Spiel verbindet mehrere Anliegen miteinander. Ich wollte ein einigermaßen universelles Regelwerk, das eine sehr freie und sehr schnelle Charaktererschaffung und ein ebenso schnelles Spiel erlaubt. Es sollte für One-Shots ebenso gut geeignet sein wie für längere Kampagnen. Die Regeln sollten zwar einfach, aber konkret genug sein, um ständige Interpretationen und Diskussionen um die richtige Auslegung am Spieltisch zu vermeiden. Das Regelwerk schert sich nicht um moderne Buzzwords wie „Balancing“, „Meta-Gaming“, „Erzählrechte“ oder „Player Empowerment“. Gewürfelt wird, wenn der Ausgang einer Aktion unsicher und gleichzeitig relevant für die Handlung ist. In diesem Fall kann man auf die Würfel als vermeintlich neutrale Entscheidungshilfe zurückgreifen, ohne dass dadurch Spielfluss und Handlung zu sehr ins Stocken geraten. Im Übrigen sollte man sich auf den gesunden Menschenverstand verlassen.

Es gibt weder umfangreiche Ausrüstungskataloge, noch ein System von Vor- und Nachteilen, wie dies bei den meisten Rollenspielen mittlerweile Standard ist. Die Ausarbeitung der Persönlichkeiten und des sozialen Umfelds der Charaktere wird der Fantasie der Spielerinnen und Spieler überlassen, anstatt beides in ein System von Punkten und Sanktionen zu pressen.

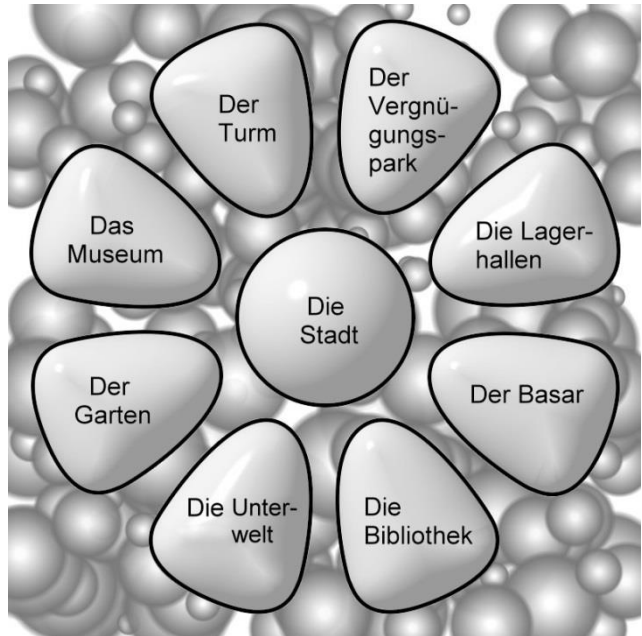
Das Spiel sollte aber nicht nur regeltechnisch universell sein, sondern auch gleich einen Hintergrund mitliefern, mit dem man alle möglichen Settings und Genres miteinander verbinden kann. Der „Clash of Cultures“ soll hier durchaus möglich sein. Ursprünglich war der Hintergrund als Konzept für das Element der virtuellen Welten in meinem Sci-Fi-Rollenspiel „Exile“ gedacht, und Exile-Spieler, sofern sie existieren, können den Hintergrund auch gern auf diese Weise verwenden. Andererseits kann die Welt von „Exile“ auch einfach nur eine unter vielen Welten sein, die mit diesem Spiel verbunden werden. Der Standard-Charakterbogen ist für Charaktere aus modernen und futuristischen Welten ausgelegt. Angepasste Bögen, z. B. für Fantasy-Charaktere, finden sich weiter hinten.

Welten und Zwischenorte – Der Spielhintergrund



Die Schauplätze des Multiversums, in dem „Spektrum“ spielt, können grob in zwei Kategorien eingeteilt werden: die Wahren Orte, auch Welten genannt, und die sogenannten Zwischenorte. Die Welten kommen in jeder denkbaren Form daher – als Planeten, Hohlwelten, Scheibenwelten, Taschendimensionen oder Teile ganzer Galaxien. Jede Welt funktioniert nach ihren eigenen Regeln. Auf manchen Welten gibt es Magie, auf anderen Psi-Kräfte oder fortgeschrittene Technologie, wieder andere sind Schauplätze von Kämpfen zwischen Göttern oder Halbgöttern. Viele Welten scheinen auch ganz profan zu sein, so wie unsere Erde. Verschiedene Varianten unserer Erde in verschiedenen Zeitaltern gehören zur weitaus größten Gruppe von Welten. Die Unterschiede sind manchmal offensichtlich, manchmal aber auch subtil. Auf einigen Erden ist Sherlock Holmes eine historische Person, die als Begründer der modernen Forensik gilt, auf anderen eine literarische Figur, die von Arthur Conan Doyle erfunden wurde. Auf einigen Erden gab es zwei große Weltkriege in 20. Jahrhundert, auf anderen gehören diese Kriege ebenso wie der Holocaust zu den Inhalten einer Serie utopischer (oder dystopischer) Romane, die zu Beginn des 20. Jahrhunderts erschienen und vor der Gefahr globaler Kriege und Genozide warnten. Manche Erden scheinen sich oberflächlich nicht von unserer zu unterscheiden, doch werden sie vielleicht heimlich von unsterblichen Vampiren, dem Templer-Orden oder den Anhängern toter, schlafender Götter beherrscht. Neben verschiedenen Versionen unserer Erde gibt es viele Welten, die uns Erdbewohnern fantastisch erscheinen und auf einigen Erden auch als literarisch gelten, wie Mittelerde, Barsoom oder Nehwon. Gemeinsam ist allen Welten, dass sie mehr oder weniger eindeutig definierte Naturgesetze, eine Geschichte und klare Grenzen besitzen. Damit unterscheiden sie sich von den Zwischenorten.

Die Zwischenorte teilen sich gewisse Charakteristika mit den „Nicht-Orten“, wie sie von Marc Augé definiert wurden, in einigen Punkten weichen sie aber davon ab. Die Zwischenorte spielen eine wichtige Rolle im Multiversum, da sie als Übergänge und Transit-Stationen zwischen den Welten fungieren. Diverse Übergänge und Portale verbinden die Zwischenorte untereinander und mit den Welten. Die Über-



gänge sind manchmal eindeutig erkennbar und manchmal fließend. Von grosser Bedeutung sind dabei auch Objekte einer bestimmten Kategorie, „Relikte“ genannt, die weiter unten erklärt werden.

Unter den Eingeweihten wird noch über die Anzahl der Zwischenorte gestritten. Man ist sich aber darüber einig, dass mindestens neun Zwischenorte existieren: Die Stadt, Der Turm, Das Museum, Der Garten, Die Unterwelt, Die Bibliothek, Der Basar, Die Lagerhallen und Der Vergnügungspark. Diese Zwischenorte werden weiter unten genauer vorgestellt. Zunächst sollen aber einmal einige wichtige Regeln erklärt werden.

Regeln für Zwischenorte

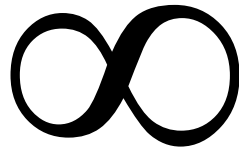
1. Zwischenorte haben keine Außenseiten

Man kann Zwischenorte zwar verlassen, doch verlässt man sie praktisch ausschließlich durch Portale, die zu Wahren Orten, also Welten, führen. Verlässt man z. B. den Turm durch eine Tür und schaut aus einiger Entfernung zurück, befindet sich diese Tür in irgendeinem Gebäude, das aber keineswegs der Turm ist. Oft ist diese Ausgangstür eine Einweg-Tür, durch die man nicht in den Turm zurückgelangt, wenn sie einmal geschlossen wurde. Stattdessen steht man nun vor einer ganz normalen Haus-, Wohnungs- oder Toilettentür.

Bei Zwischenorten, die aus oberirdischen Gebäuden bestehen, wie der Bibliothek oder dem Museum, kann man endlos durch die Räume und Gänge laufen oder auch auf das Dach steigen und dort in jeder Richtung nur ein grenzenloses Dächermeer sehen, lediglich unterbrochen von Innenhöfen oder Gassen. Würde man im Turm eine Wand zu sprengen versuchen, würde dies entweder nicht gelingen, weil sie so unzerstörbar wie ein „Relikt“ ist, oder man würde durch das Loch nur einen weiteren Raum des Turmes erreichen. Die Tatsache, dass Zwischenorte keine Außenseiten haben, hängt in gewisser Weise mit dem folgenden Punkt zusammen.

2. Zwischenorte sind dreidimensionale Möbiusbänder

Geht man an einem Zwischenort immer weiter in dieselbe Richtung, ohne ihn durch ein Portal zu verlassen, kommt man irgendwann wieder am Ausgangspunkt an. Dies kann Tage, vielleicht sogar Wochen dauern. Ein Zwischenort ist wie die Miniaturausgabe einer ganzen Welt, nur dass keinerlei Krümmung zu erkennen ist – zumindest nicht für Wesen mit menschlicher Wahrnehmung und Auffassungsgabe. Würde man im Turm in den Abgrund springen und dabei irgendwie vermeiden, auf einer Brücke oder einem anderen Hindernis aufzuprallen, würde man ewig fallen. Dabei würde man im Sturz in regelmäßigen Abständen immer wieder dieselben Punkte passieren.



3. Zwischenorte sind zeitlos und ewig

Auch wenn sie sich in einem gewissen Umfang verändern können (und dies zur Verwirrung ihrer Bewohner auch recht oft tun), ändert sich nie etwas an der grundsätzlichen Natur der Zwischenorte. Zwar kann sich die Lage einzelner Teile zueinander auf mysteriöse Weise verändern, und auch bestimmte Details können verschwinden oder hinzukommen, doch wird ein Zwischenort nie schrumpfen, seine Gesamtfunktion ändern oder gar aufhören zu existieren. Es gab zwar und gibt immer wieder Bemühungen gewisser Machtgruppen, Zwischenorte zu zerstören oder zumindest zu erobern, doch ist nicht ein einziger erfolgreicher Versuch überliefert. Ebenso wenig findet man Überlieferungen über die Entstehung bestimmter Zwischenorte oder Berichte aus Zeiten, zu denen sie noch nicht existiert hätten, zumindest seit es überhaupt Lebewesen gibt, die zu Überlieferungen fähig sind. Zwischenorte waren immer und werden wohl auch immer sein. Eine Theorie besagt, dass die zeitliche Struktur der Zwischenorte ebenso wie ihre räumliche mit Möbiusbändern vergleichbar ist, sich ihre Geschichte also wiederholt.

4. Jeder Zwischenort ist ein Nexus

Zwischenorte sind die reinsten Umsteigebahnhöfe des Multiversums. Jeder Zwischenort enthält unzählige Portale und andere Übergänge der unterschiedlichsten Art, die zu jeder denkbaren Welt und zu jedem Zwischenort führen können. Während Wahre Orte nur sehr wenige Tore zu anderen Welten oder zu Zwischenorten enthalten (oft nur einen einzigen solchen Übergang, der meistens auch noch schwer zu finden ist), muss man an Zwischenorten bei jeder Tür, jedem Tunnel und jeder verdächtigen Straße vorsichtig sein. Zwar ist die Mehrzahl der Straßen, Türen und sonstigen Passagen auch hier meistens den gewöhnlichen Gesetzen von Raum und Zeit unterworfen (sonst wären die Zwischenorte auch gar nicht bewohnbar), doch sollte man immer den vorigen Punkt beachten: Veränderungen sind stets möglich. Dazu weiter unten mehr.

5. Zwischenorte sind untereinander stärker vernetzt als mit Wahren Orten

Die unterirdischen Orte der Stadt, wie Keller, Tunnel oder Abwasserkanäle, enthalten viele Übergänge zur Unterwelt. Vom Stadtpark kann man leicht in verschiedene Teile des Gartens gelangen, und die Türen des Turms können sich in alle möglichen Gebäude in der Stadt, aber auch in die Räume anderer Zwischenorte öffnen, wie Museum, Lagerhallen, Unterwelt oder Bibliothek. Wegen ihrer vielfältigen Stadtteile und Gebäude weist die Stadt wohl die meisten Übergänge zu anderen Zwischenorten auf, gefolgt vom Turm. Da Zwischenorte, wie erwähnt, aufgrund ihrer Nexus-Funktion sehr viel mehr Portale und sonstige Übergänge enthalten als Wahre Orte, kann man sich ausrechnen, dass die Wahrscheinlichkeit höher ist, von einem Zwischenort zum anderen zu gelangen, als von einem Zwischenort zu einer *bestimmten* Welt.

6. Zwischenorte sind eigenwillig

Jeder Zwischenort stellt sich für jede Person, die sich dort aufhält, anders dar. Manche Leute schaffen es niemals, von einem Zwischenort zu entkommen, so sehr sie sich auch anstrengen, während andere beliebig zwischen den Übergängen herumreisen können. Wieder andere verschwinden schnell wieder von einem Zwischenort und kehren nie mehr zurück, selbst wenn sie dies wollen. Es scheint, als besäßen die Zwischenorte ein Bewusstsein und die Fähigkeit, ihre Realität für jede Person individuell anzupassen, so als verfolgten sie für diese Individuen besondere Pläne. Dafür spricht auch, dass jeder Zwischenort bestimmte Arten von Bewohnern hat, die ihm zu dienen scheinen. Vielleicht leben diese in einer Art Symbiose mit dem Ort, wie die Gärtner im Garten, die Bibliothekare in der Bibliothek oder die Wächter im Museum.

Allerdings reicht dies nicht aus, um zu erklären, wie Zwischenorte überhaupt funktionieren können, rein physikalisch betrachtet. Eine Theorie besagt, dass die Zwischenorte Lebewesen sind, deren körperliche Gestalt identisch mit ihrer Vorstellung ist, als wären sie real gewordene Träume. Und damit wären wir bei der letzten Regel.

7. Zwischenorte sind unzuverlässig

Alle oben erwähnten Regeln sind eher Richtlinien oder Erfahrungswerte als feste Gesetze. Im Grunde kann man sich bei Zwischenorten nur darauf verlassen, dass man sich auf nichts verlassen kann. In einigen Gebäuden der Stadt hat man Fernsehempfang, in anderen Internetzugang, in wieder anderen funktionieren überhaupt keine Elektrogeräte. Übergänge mögen für die meisten Lebewesen die meiste Zeit funktionieren, für einige bestimmte aber unpassierbar sein. Ursprünglich stabile Portale können plötzlich willkürlich versagen oder ganz verschwinden. Man sollte nie davon ausgehen, dass ein bestimmtes Portal verschiedene Personen immer an denselben Ort bringen wird. Die räumliche Struktur kann sich verändern, bestimmte bauliche Elemente können verschwinden und durch neue ersetzt werden. In der Stadt, im Vergnügungspark oder auf dem Basar können neue Gebäude, sogar völlig neue Straßenzüge entstehen, vielleicht aber auch nur temporär erscheinen und dann wieder verschwinden. Dies alles macht die Zwischenorte selbst für langjährige Einwohner manchmal zu verwirrenden Labyrinthen, die einen in den Wahnsinn treiben können.

Beschreibung einzelner Zwischenorte

Der Basar

Der Basar teilt sich gewisse Charakteristika sowohl mit der Stadt, als auch mit dem Vergnügungspark, und zu diesen beiden anderen Zwischenorten bestehen auch die meisten Übergänge. In seiner Architektur könnte der Basar ein Teil der Stadt sein. Er besteht aus einer Ansammlung unterschiedlichster Gebäude mit dazwischen liegenden Gassen, Höfen und Plätzen. Der Zweck sowohl der Gebäude als auch der Räume dazwischen ist allerdings rein kommerzieller Natur. Der Basar ist nahezu völlig auf den Austausch von Waren ausgerichtet. Man findet zwar auch Dienstleistungsbetriebe und ein paar Fahrgeschäfte (von denen einige Übergänge zum Vergnügungspark enthalten), doch im Mittelpunkt steht hier das Kauf- und Tauschobjekt. Die größten Gebäude sind die mehrstöckigen Kaufhäuser, die sich in ihrem Stil und der Epoche, aus der sie stammen könnten, stark unterscheiden. Die Bandbreite geht von modernen und futuristischen Kaufhäusern mit Rolltreppen oder

sogar Teleportern bis hin zu altertümlichen Warenhäusern mit Aufzügen oder Paternostern. Ebenso groß oder sogar noch größer sind die Einkaufszentren, von denen die ausgedehntesten schon als Arkologien anzusehen sind. Die Markthallen dehnen sich mehr in der Fläche als in der Höhe aus. Wesentlich interessanter als diese Riesenstrukturen sind aber die dazwischen liegenden kleineren Geschäfte und Läden sowie die Straßenstände und Marktplätze.

Teile des Basars sind unter anderem Antiquariate, Apotheken, Auktionshäuser, Baumärkte, Cafés, Einkaufszentren, Flohmärkte, Handwerksbetriebe, Kaufhäuser, Ladenlokale, Marktstände, Pfandleiher, Reisebüros, Schmieden, Supermärkte, Tauschbörsen, Technikmärkte, Trödelmärkte und Zauberläden.

Antreffen kann man hier Besucher bzw. Kunden aus allen möglichen Welten. Zu den „Einheimischen“ gehören Bauchladenhändler, Beschicker, Dealer, Diebe, Händler, Hehler, Lieferanten, Schwarzhändler und Wachen.

Die Bibliothek

In seiner Grenzenlosigkeit ähnelt dieses Gebäude in gewisser Weise der „Bibliothek von Babel“, wie sie von Jorge Luis Borges beschrieben wurde. Tatsächlich sieht ein Teil der Bibliothek genauso aus wie in dieser Erzählung beschrieben. Doch handelt es sich, wie gesagt, nur um einen Teil des scheinbar unendlichen Gebäudes. Die Bibliothek ist der Inbegriff aller Bibliotheken und Büchereien. Ihre Regale beinhalten Werke aus nahezu allen Welten des Multiversums in jeder denkbaren Sprache, nicht nur als Bücher, sondern auch als Schriftrollen, Steintafeln, Mikrofilme, Datenträger, Fotografien, Filmrollen und Holo-Kristalle. Je nach Abteilung kann sich die Architektur unterscheiden, von gotisch über klassizistisch und modern bis futuristisch. Die Abteilungen sind durch Türe, Tore, Treppen, Fahrstühle und Rolltreppen miteinander verbunden. Neben den eigentlichen Abteilungen mit ihren Regalen gibt es auch Archive, Vitrinenschränke, Kartotheke, Lesesäle, Magazine, Sammlungen von Handschriften, Nachlässen und Okkulten Werken, Schreibstuben, Toiletten und Verwaltungsbüros.

Die einheimischen Wesen, die den Betrieb aufrecht halten und manchmal unerwünschte Eindringlinge verfolgen, bleiben meistens fast unsichtbar im Hintergrund. Zu diesen geheimnisvollen Gestalten gehören Bibliothekare, Akquisiteure, Übersetzer, Kopisten, Transkriptoren, Mahner, Wächter und Zensoren. Daneben wandern natürlich auch Besucher aus diversen Welten durch die Gänge. Von einigen dieser Wesen heißt es, sie seien literarische Figuren, die auf mysteriöse Weise den Büchern entkommen seien und körperliche Gestalt angenommen hätten.

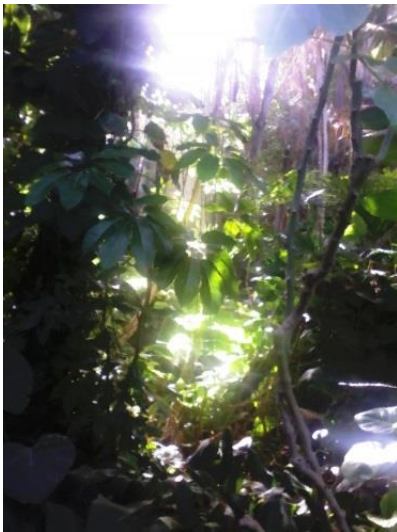
Die Bibliothek versteht sich als Präsenzbibliothek ohne Ausleihe. Entwendungen von Büchern werden von den unheimlichen „Mahnern“ und „Wächtern“ streng geahndet.

Die meisten Übergänge bestehen zu den Lagerhallen sowie zu Buchhandlungen, Büchereien und Antiquariaten auf dem Basar, in der Stadt und auf den verschiedenen Welten.

Der Garten

Wie der Name schon sagt, handelt es sich beim Garten um eine Landschaft aus verschiedensten Anpflanzungen in allen denkbaren Formen und zu allen möglichen Zwecken. Man findet hier nur wenige Gebäude. Sofern man sich nicht gerade unter einem dichten Blätterdach befindet, ist stets der Himmel zu sehen, der manchmal blau und manchmal wolkenverhangen ist. Ein Mond ist nie zu sehen, die Sternbilder sind fremdartig. Manche behaupten, im Gar-

ten herrsche immer Frühling oder Sommer, andere Theorien besagen, dass unterschiedliche Regionen des Gartens abwechselnd die Jahreszeiten zyklisch durchlaufen würden.



Der Garten besteht unter anderem aus folgenden Regionen: Botanische Gärten, Gemüsegärten, Gewächshäuser, Heckenlabyrinth, Kräutergärten, Landschaftsgärten (englische Gärten), Menagerien, Obsthaine mit allen möglichen gewöhnlichen und exotischen Früchten, einzelne Pavillons und Pagoden, Parklandschaften, Friedhöfe, Skulpturengärten und Tiergärten.

Häufig anzutreffende einheimische Lebensformen sind Dryaden, Elfen, Gnome, fleischfressende Pflanzen, Gärtner in jeder Form, Kobolde, Waldschrate, Tiere jeder Art, insbesondere Vögel, wandelnde Pflanzen sowie wandelnde Statuen.

Übergänge bestehen vor allem zum Park in der Stadt sowie zu diversen Gärten und Wildnisregionen auf verschiedenen Welten, doch auch Gärtnereien in der Stadt und auf dem Basar sollen Portale enthalten. Die Grotten und die Friedhöfe des Gartens enthalten oft Übergänge zur Unterwelt.

Die Unterwelt

Die Unterwelt entspricht am ehesten dem, was ein Fantasy-Rollenspieler wohl als „Dungeon“ bezeichnen würde: ein Labyrinth aus allen nur denkbaren unterirdischen Tunneln, Gängen, Höhlen, Kammern, Gewölben und Hallen.

Dieser Zwischenort beinhaltet Knochenhäuser, Königsgräber, Schatzhorte, Gruben, Gräfte, Tempel, Kavernen, Abgründe, Treppenfluchten, Geheimgänge, Kanäle, die Wasser, Säure oder Lava führen, Untergrundflüsse, Vulkanschlote, Pilzwälder, Drachenhöhlen, Schächte, Stollen, U-Bahn-Tunnel, Bunker, Kloaken, Verliese, palastartige Hallen und ganze versunkene Städte. Gemeinsam ist all diesen Orten, dass sie unterirdisch, fensterlos und oft auch nicht beleuchtet sind.

Man kann hier lichtscheue Kreaturen jeder Art antreffen, darunter Mumien, Skelette, Geister, wandelnde Statuen, Dämonen, Ghule, tote Götter, Zwerge, Gnome, Bergbauroboter, Riesenwürmer, Drachen, Mutanten, Trolle und Orks.

Viele Übergänge führen zu den Lagerhallen, zum Museum, zum Turm, zur Bibliothek, zu Friedhöfen innerhalb des Gartens sowie zu Kellern und anderen unterirdischen Orten in der Stadt oder auf diversen Welten.



Die Lagerhallen

Neben dem Museum enthalten die Lagerhallen die größte Vielfalt an dreidimensionalen Objekten unter allen Zwischenorten. Während die Objekte im Museum offen präsentiert werden, sind sie in den Lagerhallen nicht zur Betrachtung vorgesehen und meistens sogar schwer bewacht. Die Lagerhallen

haben tatsächlich die stärkste Präsenz an „Wächtern“ unter allen Zwischenorten, was jeden Aufenthalt hier überaus gefährlich macht. Beutezüge werden aber nicht nur durch die starke Bewachung erschwert. Da man hier buchstäblich jedes nur denkbare Objekt jeder Größe nicht nur einmal, sondern (oft) massenhaft vorfinden kann, ähnelt ein *gezielter* Raubzug der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Allein die Größe dieses Zwischenortes lässt den Besucher verzweifeln. Die unzähligen Hallen und Kammern mit ihren Regalen, Containern und Kisten sind durch ein Labyrinth von Gängen, Rampen, Treppen, Aufzügen, Förderbändern und Röhren miteinander verbunden.

Zu den Lagerhallen gehören Magazine, Tresorräume, Schatzhorte, Kryogenische Anlagen, Fuhrparks, Hangars, Ersatzteillager, Kühlräume und Archive. Wer sie zu welchem Zweck bestückt hat und woher die Waren kommen, lässt sich nicht so einfach beantworten. Auf jeden Fall sind fast alle Bereiche auf die eine oder andere Weise gesichert, teils recht primitiv, teils auch mittels Hightech.

Wächter kommen in jeder denkbaren Form daher, als Roboter, Cyborgs, Geister, Golems, Mumien, Monstren und Mutationen. Daneben schleichen hier und da Plünderer aus verschiedenen Welten durch die Lagerhallen, und hin und wieder entkommen auch „eingelagerte“ Lebensformen und Konstrukte und gehen auf Wanderschaft.

Die meisten Übergänge bestehen zum Industriegebiet der Stadt, zur Unterwelt, zum Basar, zum Museum und zur Bibliothek.

Das Museum

Was die Bibliothek für jede Art von Literatur ist, das ist das Museum für jegliche Art von Exponat. Die ausgestellten Objekte des Museums können sowohl dreidimensional, als auch „Flachware“ sein. Offenbar scheint es kein Kunstwerk, kein Gebrauchsobjekt, kein technisches Relikt und kein biologisches oder anorganisches Fundstück zu geben, das nicht als präsentabel und museumswürdig gelten kann. Exponate aus nahezu allen Welten sind in diesem unendlich großen Gebäude untergebracht, dessen unzählige Flügel sich in ihrer Architektur stark voneinander unterscheiden können, von romanisch über historistisch bis postmodern und futuristisch.

Dies sind nur einige Beispiele für die Abteilungen des Museums: Arboretum, archäologische Abteilungen, Kunstgalerien, historische Abteilungen, Lapidarien, Maschinenhallen, naturkundliche Abteilungen, Schaumagazine, Terrarien, Science Center, volkskundliche Abteilungen, Wachsfigurenkabinette,

Museumsgärten, Aquarien, Planetarien, Waffenkammern und Wunderkammern. Daneben enthält das Gebäude auch Werkstätten, Magazine, Labore und Verwaltungsbüros.

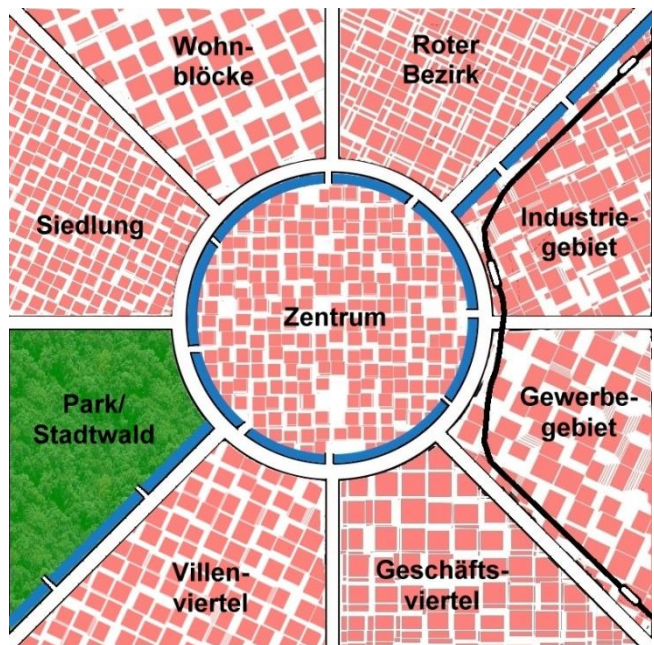
Das Museum gehört neben der Bibliothek und den Lagerhallen zu den am stärksten bewachten Zwischenorten. Die Wächter des Museums kommen in vielerlei Gestalt daher und gehen mit potenziellen Plünderern nicht zimperlich um. Zum „Personal“ des Museums gehören auch Akquisiteure, Konservatoren, Kuratoren und Präparatoren. Gewisse Maschinenwesen, die Automaten, erfüllen spezielle Funktionen im Museum. Zudem haben einige Exponate die lästige Angewohnheit, ihre vorgesehenen Plätze eigenmächtig zu verlassen und herumzustreuen.

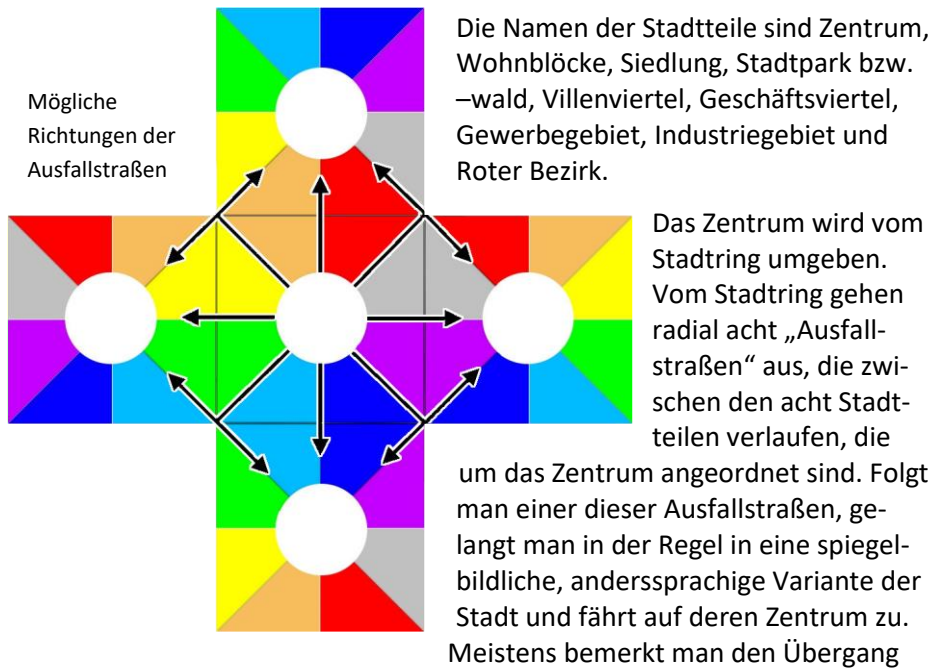
Viele Übergänge führen in die Lagerhallen, auf den Basar, in die Bibliothek, in die Stadt oder in museumsartige Einrichtungen auf verschiedenen Welten.

Die Stadt

Was die Stadt von den anderen Zwischenorten abhebt, ist ihre sehr klare Struktur, nämlich die Aufteilung in genau neun Stadtteile, sowie die Wiederholung dieser Struktur in unzähligen Versionen der Stadt, die miteinander verbunden sind. Die Stadt existiert nicht nur einmal, sondern mehrfach. Es gibt eine deutschsprachige Variante, eine

englischsprachige, eine chinesischsprachige usw. Die grundsätzliche Aufteilung in neun Stadtteile ist eine Konstante, nur ist deren Anordnung in einigen Varianten der Stadt spiegelverkehrt oder verdreht oder beides. So verhält sich etwa die französischsprachige Stadt im Aufbau zur deutschsprachigen spiegelbildlich.





nicht sofort. Dasselbe passiert, wenn man sich in einem äußeren Stadtteil vom Zentrum wegbewegt. Früher oder später landet man in einer anderssprachigen Stadt, deren Stadtteile anders angeordnet sind. Manchmal führen die Ausfallstraßen auch zu Wahren Orten, meistens Städten auf bestimmten Welten. Das hängt von der jeweiligen Person und den äußeren Umständen ab.

Ein Fluss fließt zwischen Stadtpark und Villenviertel auf das Zentrum zu, teilt sich dort, umfließt das Zentrum, das dadurch zur Insel wird, und vereinigt sich dahinter wieder zu einem einzigen Fluss, der zwischen Rotem Bezirk und Industriegebiet fließt. Die Stadt hat auch einen Bahnhof, der am Stadtring zwischen Industriegebiet und Zentrum liegt. Die Bahnstrecke verläuft zwischen Industrie- und Gewerbegebiet, Industriegebiet und Roten Bezirk und über eine kurze Strecke am Stadtring dazwischen. Nahverkehrszüge pendeln regelmäßig zwischen verschiedenen Varianten der Stadt, Fernverkehrszüge fahren des Öfteren ohne Fahrplan und nach einem unbekannten, scheinbar chaotischen Prinzip in den Bahnhof ein. Die Zielbahnhöfe dieser Züge liegen meistens auf irgendwelchen Welten.

Im Folgenden werden die Stadtteile kurz vorgestellt.

Zentrum

Dieser kreisrunde Stadtteil wird manchmal auch „Altstadt“ genannt, obwohl dieser Begriff bei einem zeitlosen Zwischenort irreführend ist. Gemeint ist damit wohl eher das Aussehen der Häuser, das sich vom mittelalterlichen bis zum gründerzeitlichen Baustil erstreckt. Moderne oder gar futuristische Gebäude findet man hier nicht. Damit ähnelt das Zentrum tatsächlich vielen Altstädten auf der Erde. Es gibt hier keine besonderen Nutzungsschwerpunkte. Wohnhäuser wechseln sich mit Ladengeschäften, Restaurants, Cafés, Dienstleistungsbüros und Verwaltungsgebäuden ab. Auch die Stadtverwaltung, die „Tourist-Info“, die Stadtbücherei und die Polizeidirektion mit der großen parawissenschaftlichen Abteilung sind hier untergebracht. Die beiden größten Kirchen, die Martini-Kirche und die Marienkirche, stehen ebenfalls im Zentrum. Die Straßen und Gassen werden hier und da von kleineren und größeren Plätzen unterbrochen. Auf einigen dieser Plätze finden regelmäßig Märkte statt.

Geschäftsviertel

Die Gebäude des Geschäftsviertels sind größtenteils mehrstöckig und in den meisten Fällen Hochhäuser. Sie beherbergen Banken, Versicherungen, Immobilienmakler und diverse andere Dienstleister, aber auch Auktionshäuser, Verlage, Kaufhäuser, Buchhandlungen sowie Geschäfte für Mode und Schmuck. Zu den öffentlichen Einrichtungen gehören das Krankenhaus, die Stadtparkasse und die Volkshochschule, die auch Kurse für „Neubürger“ anbietet. Der „Stadtfunk“ produziert in einem Hochhaus Fernseh- und Radioprogramme sowie Online-Inhalte. Der Sender gehört zu den wenigen zuverlässigen Informationsmedien dieses Zwischenortes. Abgesehen von diesem Anbieter kann man nie wissen, welchen Empfang von welcher Welt man – wenn überhaupt – in einem bestimmten Gebäude der Stadt hat.

Gewerbegebiet

Das Gewerbegebiet hat wie der Geschäftsbezirk einen kommerziellen Charakter. Hier prägen jedoch Baumärkte, Tankstellen, Werkstätten, Möbelhäuser, Supermärkte und Fitnessstudios das Stadtbild. Außerdem befinden sich die Fußballarena, das Sportzentrum und der Südbahnhof in diesem Stadtteil. Einige Veranstaltungszentren, z. B. Diskotheken, sind hier ebenfalls zu finden.

Industriegebiet

Im Industriegebiet sind einerseits die Versorgungsbetriebe der Stadt, wie Elektrizitätswerk, städtische Kläranlage und Wasserwerk, andererseits alle

möglichen Industrieunternehmen und Fabriken angesiedelt. Das technische Niveau dieser Betriebe erstreckt sich von Dampfkraft bis zu futuristischer Hightech, je nachdem, zu welchen Welten Verbindungen bestehen. Einige Fabriken stellen „Wundermaschinen“ her, die zum Teil auf Magie basieren, andere haben sich auf die Konstruktion von Strahlenwaffen oder Androiden spezialisiert. Die Produkte werden von der Gewerbeaufsicht der Stadtverwaltung streng kontrolliert (heißt es).

Auch der Güterbahnhof ist am Rand des Industriegebietes zu finden.

Roter Bezirk

Vorherrschende Einrichtungen im Roten Bezirk sind Bars, Clubs, Spielotheken, Casinos, Bordelle, Opium-Höhlen und Geschäfte für den „speziellen Bedarf“. Alles ist hier auf Vergnügen und Laster ausgelegt. Verschiedene Clans und kriminelle Organisationen kämpfen um die Vorherrschaft, auch wenn man hier und da „ehrbare Geschäftsleute“ antrifft.

Die Siedlung

Die Siedlung ist eine reine Wohngegend und besteht nur aus Ein- und Zweifamilienhäusern im Stil typischer Vorstädte. Der Baustil unterscheidet sich je nach Straße. Während ein Teil der Siedlung von Fachwerkhäusern beherrscht wird, dominieren in anderen Klinkerbauten oder (post-) moderne Glasbauten. Gärten und Vorgärten gehören nahezu überall zum Standard.

Villenviertel

In diesem Stadtteil sind die größeren, repräsentativen Wohnhäuser konzentriert, die meistens aber nur jeweils eine Partei beherbergen. Hier stehen sowohl alte Herrenhäuser mit Pferdeställen, als auch futuristische, vollautomatisierte Glasbauten mit hauseigenem Swimmingpool. Die meisten Villen sind von großen, oft eingezäunten Grundstücken umgeben. Einige Villen sind offenbar verlassen und gelten als „Spukhäuser“.

Die Wohnblöcke

Die Wohnungen in diesem Stadtteil befinden sich ausschließlich in Hochhäusern, von denen ein jedes unzählige abgeschlossene Einheiten enthält. Sowohl in der Wohnungsgröße, als auch in der technischen Ausstattung und im Baustil unterscheiden sich die Hochhäuser und deren Wohneinheiten stark. Die Palette reicht von Sozialwohnungen bis zu Luxus-Appartements, von alttümlichen Mietskasernen bis zu futuristischen Arkologien mit vernetzten Haushaltsgeräten und Service-Robotern, die von künstlichen Intelligenzen ge-

steuert werden. Manche Hochhäuser werden ausschließlich von bestimmten Wesen, Banden oder Sekten genutzt bzw. besetzt.

Stadtbewohner

Zu den Einwohnern der Stadt gehören alle denkbaren Wesen von allen möglichen Welten: Fabelwesen, Monster, Roboter, Mutanten, Aliens, Untote, Superhelden und -schurken und auch ganz „normale“ Menschen. Letztere stellen den weitaus größten Anteil an Stadtbewohnern. Die meisten der Anwesenden hat es irgendwann einmal von einer bestimmten Welt hierher verschlagen, wo sie sich dann mehr oder weniger gut eingerichtet haben. Es werden zwar auch Personen in der Stadt geboren (die Sterberate ist allerdings noch höher), doch herrscht allgemein eine hohe Fluktuation. „Alteingesessene“ Familien sind selten. Gerüchte besagen, dass nicht die offizielle Stadtverwaltung, sondern eine geheime, unbekannte Macht an der Spitze der Stadt steht und im Hintergrund die Fäden zieht. Sicher ist, dass diverse Geheimorganisationen hinter den Kulissen miteinander um Einfluss ringen.

Übergänge und Portale führen von der Stadt zu vielen Welten und zu anderen Zwischenorten. Über den Stadtpark kann man in den Garten gelangen, über Keller und Kanalisation in die Unterwelt, über die diverse Gebäude in den Turm und in das Museum, über Buchhandlungen und die Stadtbücherei in die Bibliothek, über das Industriegebiet meistens in die Lagerhallen, über Gewerbegebiet, Zentrum und Geschäftsviertel auf den Basar und über den Roten Bezirk in den Vergnügungspark.

Der Turm

Was den Turm einzigartig macht, ist erstens, dass sein Sinn mehr als bei allen anderen Zwischenorten im reinen Transit zu liegen scheint, dem Übergang von einem Ort zum anderen. Zweitens ist für ihn charakteristisch, dass er weniger auf der horizontalen Ebene unendlich zu sein scheint, sondern vielmehr auf der vertikalen. Der Turm hat offensichtlich keine Decke und keinen Fußboden, sondern erstreckt sich endlos nach oben und unten. Türen und Fenster zu einer wie immer gearteten Außenseite existieren nicht. Der Turm ist wie die meisten Zwischenorte ein reiner Innenbereich. Das Gebäude stellt sich als ein Labyrinth aus Balkonen, Brücken, Treppen, Galerien, Leitern, Nischen, Durchgängen, Türen, Plattformen, Säulen, Wendeltreppen und Zwischenwänden dar. Zwischen diesen Bauelementen klaffen schwarze Abgründe. In den Wänden findet man hin und wieder Türen, Tore und dunkle Passagen. Die meisten dieser Portale führen zu anderen Zwischenorten oder zu Wahren Orten, andere lediglich in weitere Bereiche des Turms. Die Reise von

einem Portal zum anderen über die schmalen, manchmal maroden Treppen, Brücken und Stege des Turms ist nicht ungefährlich. Ständige, plötzlich und unerwartet stärker werdende Winde sowie die Angriffe streunender, oft fliegender Wesen können zum Sturz in die Tiefe führen.

Besonders häufig anzutreffende Kreaturen sind geflügelte Gargoyles, die oft auf Vorsprüngen sitzen und von unbedarften Passanten für Statuen gehalten werden können, bis diese plötzlich zum Leben erwachen und die Jagd eröffnen. Die unsichtbaren Sylphen (Luftgeister) werden von Gelehrten für die ständig an- und abschwellenden Winde verantwortlich gemacht. Daneben wird der Turm noch von Irrlichtern, Torwächtern, Wegelagerern und Instandhaltern bewohnt. Grenzgänger aus verschiedenen Welten und Zwischenorten sind auch häufig anzutreffen. An einigen Stellen haben diese Grenzgänger auf Brücken und Vorsprüngen permanente Siedlungen errichtet, die über dem Abgrund hängen.

Der Turm verbindet viele Welten und Zwischenorte miteinander, darunter vor allem die Stadt, das Museum, die Unterwelt, die Bibliothek und die Lagerhallen.

Der Vergnügungspark

In vielerlei Hinsicht ähnelt der Vergnügungspark dem Basar, nur dass hier nicht der Erwerb von Waren, sprich die Habgier, im Vordergrund steht, sondern das Amüsement bzw. die Vergnügungssucht. Das Größenspektrum der zahllosen Einrichtungen reicht vom Jongleur oder Puppenspieler an der Strassenecke bis hin zu ganzen Themenländern wie Westernstädten oder Mittelalter-Märkten.

Der Vergnügungspark setzt sich unter anderem zusammen aus Kirmes-Buden, Fahrgeschäften, Grusel-, Spiegel- und Wachsfigurenkabinetten, Themenländern, Bühnen, Arenen, Restaurants, Freakshows, Kletterparks, Spaßbädern mit Wasserrutschen, Wahrsager-Zelten, Zirkuszelten sowie den Wohnwagen der Betreiber.

Mehr als alle anderen Zwischenorte ist der Vergnügungspark Gegenstand zahlreicher Spekulationen und düsterer Legenden über seinen eigentlichen Sinn und Zweck jenseits des reinen Kommerzes. Obwohl für die meisten Attraktionen irgendeine Art von Eintrittsgebühr verlangt wird, unterstellen skeptische Zeitgenossen den Betreibern des Vergnügungsparks finstere Absichten, wie Entführung und Manipulation der Besucher. Insbesondere den Zauberkünstlern und den allgegenwärtigen Clowns trauen viele Besucher nicht über den Weg. Tatsächlich verbirgt sich hinter einem geschminkten Ge-

sicht nicht immer ein menschliches Wesen. Hinter den Kulissen spielen unterschiedliche Machtfaktionen ihre Spiele, und einige der Freaks, Tiere, Puppen und fantastischen Wesen können sehr reale Gefahren darstellen.

Neben den Clowns, Freaks und Zauberkünstlern gehören Schausteller, Techniker, Kostümierte, echte Tiermenschen, lebende Puppen (von winzig bis riesig), Imitatoren, Doppelgänger, Pantomimen, Wahrsager, Artisten und Dompoteure zum festen Ensemble des Vergnügungsparks.

Relikte



Eine bestimmte Kategorie von Objekten kommt an nahezu jedem Wahren Ort und Zwischenort vor. Diese Objekte werden Relikte genannt und können von anderen Gegenständen durch eine Reihe von Eigenschaften unterschieden werden:

1. Relikte sind unzerstörbar

Man kann einem Relikt mit keiner bekannten Methode auch nur die kleinste Schramme zufügen, geschweige denn es vernichten. Man kann eine Atom-bombe über einem Relikt abwerfen oder es in die Sonne schießen, es wird immer seine Form behalten.

2. Relikte sind unscheinbar

Äußerlich unterscheiden sich Relikte nicht von anderen Gebrauchsgegenständen derselben Kategorie. Relikte sehen immer wie profane Gegenstände aus. Sie sind weder extravagant, noch haben sie eine „magische Aura“, Seriennummern oder Signaturen, die einem bestimmten Besitzer zuzuordnen sind. Die einzig zuverlässigen Methoden ihrer Identifizierung sind Zerstörungsversuche und das Auslösen ihrer besonderen Fähigkeiten.

3. Relikte haben übernatürliche Fähigkeiten

Jedes Relikt hat neben seiner offensichtlichen Funktion mindestens eine Eigenschaft, die die bekannten Naturgesetze ad absurdum führt. Manche Relikte können unsichtbar oder unverwundbar machen, andere können Portale zu Zwischenorten öffnen, wieder andere können die menschliche Wahrnehmung erweitern. Manche Effekte sind immer aktiv, andere müssen auf die eine oder andere Weise ausgelöst werden.

4. Relikte sind klein und handlich

Alle Relikte sind so klein, dass man sie entweder in Hosen- und Jackentaschen, oder in Koffern transportieren kann. Jedes Relikt kann von einer einzelnen Person mitgeführt werden. Aufgrund des unscheinbaren Aussehens dieser vermeintlich gewöhnlichen Gegenstände fällt dies auch nicht weiter auf.

5. Relikte sind überall zu finden, aber selten

Im Gegensatz zu bestimmten magischen oder technischen Artefakten, die vielleicht nur auf bestimmten Welten vorkommen (und auch oft nur dort funktionieren), sind Relikte weit verbreitet. Sie liegen aber in der Regel nicht einfach in der Gegend herum, sondern sind im Besitz bestimmter Personen und werden von diesen meistens gut gehütet. Manche Relikte, wie Schlüssel, kommen wesentlich häufiger vor als andere. Manche Relikte gelten als Unikate, wie z. B. das Handy, das viele Funktionen anderer Relikte in sich vereinigt. Elektrogeräte kommen auf Welten mit präindustriellem Entwicklungsstand wesentlich seltener vor als auf futuristischen Welten.

6. Relikte funktionieren überall

Relikte sind nicht an die speziellen Regeln einer Welt oder eines Zwischenortes gebunden. Sie funktionieren überall zuverlässig.

7. Relikte sind rätselhaft

Es kursieren zwar viele Gerüchte und Theorien über die Herkunft, den Sinn und den Zweck der Relikte, doch hat noch niemand eine eindeutigen Beweis für die Richtigkeit einer dieser Hypothesen gefunden. Es gibt keine eindeutigen Indizien für den Ursprung der Relikte. Man weiß nicht, wer sie zurückgelassen hat und ob sie einer bestimmten Person oder einer Gruppe von Lebewesen gehört haben.

Beispiele für Relikte

Schlüssel funktionieren in jeder Tür mit halbwegs geeignetem Schloss. Die Tür, die man damit aufschließt, führt je nach Schlüssel nach dem Öffnen zu einem bestimmten Zwischenort. Meistens öffnet sich das Portal temporär in einer Tür an diesem Ort. Es gibt Schlüssel verschiedener Größen für Innentüren und für Zylinderschlösser. Es existieren auch ganze Schlüsselbunde, doch diese Relikte sind etwas seltener.

Die **Armbanduhr** teleportiert ihren Träger an einen Ort zurück, an dem er sich zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgehalten hat.

Die **Schere** funktioniert wie ein mobiles Kopiergerät. Alles, was sie entzweischneidet, ergänzt sich von selbst wieder und verdoppelt sich dadurch.

Die **Mütze** macht Ihren Träger unverwundbar.

Die **Sonnenbrille** macht Ihren Träger unsichtbar.

Das **Monokel** zeigt die Kirlian-Aura eines Menschen.

Das **Diktiergerät** nimmt die Information auf, die man darauf spricht, und löscht diese dabei im Gehirn des Benutzers. Wenn man die Aufnahme wieder abspielt, kehrt die Erinnerung zurück.

Der **Kompass** ist ein Detektor für andere Relikte. Die Nadel zeigt auf das nächstgelegene Relikt.

Der **Taschenspiegel** zeigt die wahre Natur von Dingen und Personen. Er kann im Spiegelbild unsichtbare Wesen sichtbar machen sowie getarnte, verwandelte und maskierte Wesen in ihrer wahren Gestalt zeigen.

Die **Stoppuhr** beschleunigt die eigene Zeit und verlangsamt die Umgebungszeit. Nach dem Druck auf den Startknopf scheint sich alles in der Umgebung in Zeitlupe zu bewegen.

Die **Kopfhörer** machen Gedanken von Personen in der Nähe hörbar.

Die **Polaroid-Kamera** fotografiert das Motiv zu einem Zeitpunkt 12 Stunden in der Vergangenheit.

Die **Spiegelreflex-Kamera** friert ihr Motiv in der Zeit ein und lässt Lebewesen für ein paar Minuten in ihrer Bewegung erstarren.

Der **Flöte** besänftigt Tiere und Menschen.

Die **Geldbörse** enthält nach jedem Öffnen ein paar Münzen in der Währung des Ortes, an dem man sich befindet.

Der **Schal** beschleunigt die Heilung von Wunden und Krankheiten um das Sechzigfache.

Der **Flachmann** ist eine unerschöpfliche Quelle von Trinkwasser.

Postkarten zeigen Live-Bilder von bestimmten Punkten an bestimmten Zwischenorten.

Das **Feuerzeug** vernichtet Gegenstände, die es verbrennt, nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in der Vergangenheit, und löscht damit jede Erinnerung an das Objekt.

Weitere bekannte Relikte

Die Mundharmonika, die Taschenuhr, die Brieftasche, der Schraubenzieher, der Schraubenschlüssel, das Taschenmesser, der Löffel, der Bindfaden, die Handschuhe, die Brosche, der Walkman, das Handy, die Batterie, der Angelhaken, der Kamm, die Bürste, der Wecker, das Fernglas, die Pistole, der Schlapphut, der Gürtel, die Kerze, die Taschenlampe, das Buch, das Glasaugen, die Spielkarten, der Tennisball, der Würfel, die Gießkanne, der Becher, der Fingerhut, die Puppe, der Zollstock, der Teddybär, das Notizbuch, das Halsband, der Armreif, das Etui, die Spritze, die Hornbrille, die Nickelbrille, die Keksdose, die Lupe, das Rasiermesser, der Taschenrechner

Geheimgesellschaften



Etliche Schattenorganisationen kämpfen im Verborgenen um Macht über die Zwischenorte und um den Besitz von Relikten. Sie können zu Gegnern oder Verbündeten der Charaktere werden. Hier einige Beispiele:

Die **Psychometriker** glauben, dass die Relikte ursprünglich einer bestimmten Person oder Gruppe von Personen gehörten. Sie sind davon überzeugt, dass diese Personen der sogenannten „Primären Welt“ zugeordnet werden können. Diese Welt sei den Zwischenorten und Wahren Orten übergeordnet

und vielleicht deren Ursprung oder Schablone. Durch Sammeln aller Relikte, insbesondere aller Schlüssel, soll der richtige Weg durch das „Labyrinth der Zwischenwelten“ zum Primären Ort gefunden werden können.

Die **Isolationisten** wollen alle Portale zerstören oder versperren und Relikte, vor allem Schlüssel, aus dem Verkehr ziehen, die Portale öffnen können. Dadurch wollen sie die Welten voneinander isolieren und das „Grenzgänger-Problem“ in den Griff zu bekommen. Die Isolationisten sind fremdenfeindlich und rassistisch. Sie hassen die Stadt und andere Zwischenorte und suchen nach Wegen, sie zu zerstören.

Die **Discordianer** scheinen reine Anarchisten zu sein, die möglichst viel Chaos stiften wollen. Sie rauben Relikte, vor allem Schlüssel, und verteilen oder verstreuen sie völlig willkürlich. Sie wollen Portale und Übergänge für jeden und alles offen halten.

Die **Torbrecher** sind eine noch radikalere Untergruppe der Discordianer. Sie wollen alle Grenzen niederreißen und dadurch die „Wirklichkeit“ hinter den Welten und Zwischenorten ergründen.

Die **Obskuranten** glauben, dass es äußerst gefährlich wäre, das Geheimnis der Zwischenorte und der Relikte aufzudecken, und dass das Zusammenführen von Relikten schlimme Konsequenzen hätte. Sie wollen verhindern, dass Portale und Relikte in die falschen Hände fallen.

Der **Graue Zirkel** dient einer finsternen Macht, die die Herrschaft über alle Welten des Multiversums anstrebt und schon viele Welten erobert oder verwüstet hat. Diese Macht wird manchmal als „Miasma“ bezeichnet. Ihre Diener sehen in der Eroberung der Zwischenorte mit ihren zahlreichen Portalen den Schlüssel zur Eroberung aller Wahren Orte.



Das **Dunkle Netz** ist eine kriminelle Vereinigung unter Leitung des genialen Hypnotiseurs Dr. Esbaum, der in der deutschsprachigen Variante der Stadt wohnt. Er strebt eine Herrschaft des Verbrechens an. Das Netz sammelt auch Relikte für seine finsternen Ziele.

Die **Wächter der Stadt** haben sich dem Schutz der verschiedenen Varianten der Stadt vor dem Einfluss der anderen Geheimorganisation und vor gefährlichen Grenzgängern verschrieben. Sie wollen vor allem für Ruhe und Ordnung sorgen und verhindern, dass Relikte in die falschen Hände geraten.

Die **Akquisiteure** suchen sowohl Relikte, als auch gewöhnliche Sammelstücke von allen möglichen Welten für das Museum (den Zwischenort).

Die **Mahner** verfolgen Personen, die Bücher aus der Bibliothek entwendet haben, und treiben „Mahngebühren“ ein, die manchmal äußerst ungewöhnlich ausfallen können.



Ideen für Schauplätze in der Stadt

„Nucleon Interdimensional“, eine Fabrik für Atomtechnologien (Atomautos, Strahlenwaffen etc.), die nur exportiert werden dürfen, wohingegen deren Verkauf in der Stadt verboten ist. Gerüchte besagen, dass der Betrieb von Aliens geleitet wird.

Die ACME-Fabriken, die vor allem ungewöhnliche, comicartige Gadgets herstellen. ACME-Produkte für den Haushalt haben einen schlechten Ruf wegen ihren ungewollten Nebenwirkungen. Hergestellt werden z. B. tragbare Löcher, aufblasbare Attrappen und Sexpuppen.

Der Körpertausch-Basar, der sowohl von Transsexuellen, als auch von Personen aufgesucht wird, die eine neue Identität brauchen, um unterzutauchen. Der Basar befindet sich im Roten Bezirk in den Hinterzimmern einer Bar.

Das „Bestiarium“, ein Bordell für Freier mit Monster-Fetisch im Roten Bezirk
„Kuriose Kreaturen“, eine kryptozoologische Tierhandlung im Gewerbegebiet

„Yin und Yang-Möbel“, ein auf Feng-Shui spezialisiertes Möbelhaus, das teils labyrinthisch ist. Wer den richtigen Weg durch das Labyrinth findet, kann zu einem Portal gelangen. Ladendiebe werden in labyrinthischen Raum-Zeit-Schleifen gefangen. Das Möbelhaus liegt im Gewerbegebiet

Das Haus des Bastlers Ulrich Kleinmann in der Siedlung. In seinem Hobbykeller stellt er Roboter-Gartenzwerge als Spione her und setzt sie an verschiedenen Orten in der Stadt ein. Seine Motive sind unklar.

Ein Modelleisenbahn-Club, der täuschend echte Modelle von Schauplätzen in der Stadt, an anderen Zwischenorten oder an Wahren Orten baut. Angeblich kann durch Veränderung der Modelle die Realität beeinflusst werden. Der Club befindet sich in einem Haus in der Innenstadt.

Das „Nocturn“, ein Varieté in der Altstadt, in dem Dr. Esbaum als Show-Hypnotiseur auftritt. Dort unterhalten auch alle möglichen Grenzgänger das Publikum mit ihren ungewöhnlichen Talenten, darunter Gestaltwandler, Psioniker und Wahrsager. Gerüchten zufolge soll Dr. Esbaum in der Lage sein, Menschen mittels posthypnotischer Suggestion zu Komplizen seiner Verbrechen zu machen. Esbaum ist auch bekannt dafür, verschüttete Erinnerungen wieder zutage zu fördern und so Traumata und Psychosen zu heilen. Diese Tätigkeit als Hypnose-Therapeut ist seine scheinbare Haupt-Einnahmequelle. Tatsächlich ist er der Kopf einer Verbrecherorganisation.

Die „Wasch & Weg“-Autowaschanlage, die auch als Portal in andere Welten dient (Je nach Waschprogramm). Man findet sie im Gewerbegebiet

Die „Fluchbörse“, wo Flüche von einer Person genommen und gegen Bezahlung auf ein anderes, „freiwilliges“ Opfer übertragen werden. Die Börse nimmt zwei Etagen eines Bürohochhauses im Geschäftsviertel ein.

Das Clubhaus der Parageografischen Gesellschaft, die Informationen über die verschiedenen Zwischenorte und Welten sammelt. Es liegt in der Lindenallee im Villenviertel der Stadt. Diverse Sammlungen befinden sich in den Räumen des Hauses, das nicht nur durch Alarmanlagen gesichert ist.

Die „Hmm Lecker!“-Nahrungsmittelfabriken im Industriegebiet. Der Betrieb importiert Nahrungsmittel aus vielen Welten und verarbeitet sie für den Verkauf in der Stadt. Damit zählt er zu den wichtigsten Versorgungsunternehmen für diesen Zwischenort. „Hmm Lecker!“ wirbt damit, Produkte auch für den ausgefallensten Geschmack und jede Lebensform im Sortiment zu haben, unter anderem auch für Vampire, Zombies und Dämonen. Hartnäckige Gerüchte über die Verarbeitung von Menschenfleisch konnten durch Untersuchungen des Gesundheitsamtes nicht bestätigt werden.

Die „Martini-Bar“ in der Nähe des Martini-Kirchhofs in der Innenstadt. Der Pastor der Martini-Kirche gehört zu den besten Kunden dieser Cocktail-Bar.



Behörden

Die Stadtverwaltung regelt das öffentliche Leben in vielerlei Hinsicht wie in „normalen“ Städten auch. Durch den besonderen Charakter dieses Zwischenortes haben aber einige Ämter sehr viel mehr Bedeutung und Einfluss als gewöhnlich, und oft kommt es zu Kompetenzstreitigkeiten zwischen ihnen.

Das Einwohnermeldeamt versucht alle Neuankömmlinge in der Stadt zu erfassen, einschließlich Angaben über die Spezies und den derzeitigen Aufenthaltsort. Durch die hohe Fluktuation ist dies eine personalintensive Aufgabe.

Das Gesundheitsamt ist für den Schutz der Stadt vor potenziell gefährlichen Erregern und Substanzen und für die Lebensmittelkontrolle zuständig. Da praktisch täglich neue, unbekannte Stoffe und Lebewesen von verschiedenen Welten in die Stadt kommen, ist das Gesundheitsamt chronisch überfordert.

Die Parawissenschaftliche Abteilung der Polizei unterhält mehrere Labore, arbeitet mit Hellsehern als Beratern zusammen, spürt gefährliche Wesen auf, verfolgt Verbrechen im Zusammenhang mit Magie und anderen paranormalen Kräften und zieht gefährliche Gegenstände auf dem Verkehr. Für die Ermittlungsarbeit werden auch Relikte eingesetzt, z. B. die Polaroid-Kamera.

Superhelden und -schurken

Obwohl die Stadt mit ihren zahlreichen gefährlichen Kreaturen eigentlich ein ideales Betätigungsfeld für Superhelden sein müsste, sind derartige Vigilanten bei den Bewohnern nicht gern gesehen. Einerseits liegt das an den Kollateralschäden bei den Kämpfen zwischen den übermächtigen Gegnern, die viel Schrott und Trümmer hinterlassen. Andererseits entsprechen die paar Superhelden, die tatsächlich durch die nächtliche Stadt streifen, auch nicht unbedingt den bewundernswerten Vorbildern, wie man sie aus Comicheften kennt. Einige der bekannteren maskierten Rächer werden hier vorgestellt.

Die Superkraft von „Witchsight“ liegt angeblich darin, böse Doppelgänger zu erkennen. Sollte eine Person durch einen bösen Doppelgänger ersetzt worden sein, würde Witchsight dies sofort durchschauen. Angeblich soll sie die Stadt schon mehrfach gerettet haben, etwa vor maskierten Reptiloiden, vor Androiden aus einer futuristischen Welt, vor Spiegel-Dämonen aus einem Spiegelkabinett des Vergnügungsparks, vor Klonen der Firma OGRA Technologies und vor einem dämonischen „Hauträuber“, der die Identität seiner Opfer annahm, indem er deren abgezogene Haut trug.

„Mister Teflon“ neutralisiert in einem Umkreis von mehreren Metern automatisch jede übernatürliche Kraft, wodurch er unverwundbar durch paranormale Angriffe wird. Er erreicht dies angeblich durch seine besondere „Scheißegal“-Einstellung. Damit wird er zu einem gefährlichen Gegner für Psioniker, Vampire und den Hypnotiseur Dr. Esbaum.

„Captain Extra“ ist der bekannteste Superheld der Stadt. Angeblich kann er an verschiedenen Orten gleichzeitig sein. Einer Theorie zufolge soll dieses Kunststück aber schlicht dadurch gelingen, dass in Wirklichkeit zwei oder drei Personen identische Masken und Kostüme benutzen und ein Team bilden. Seinen Namen verdankt dieser Superheld seiner „Extra-Ausrüstung“. Er hat für Alles Reserven und Ersatz und trägt eine Gürteltasche mit Extra-Munition, Extra-Werkzeugen, Extra-Verbandszeug und einer Extra-Unterhose.

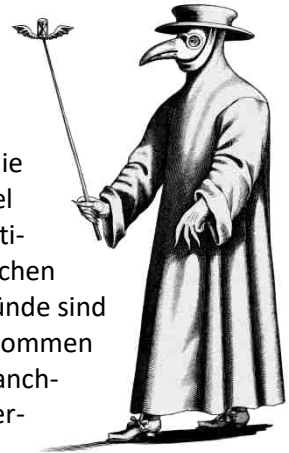
Die „Wanderin“ kann in ihren Träumen andere Welten und Dimensionen betreten. Sie erschafft dabei eine Art Astralkörper, der auch mit der materiellen Welt interagieren kann.

„Thanatos“ hat eine besonders tragische Superkraft: Er kennt immer den Zeitpunkt und die ungefähren Umstände seines Todes. Beides kann er durch aktives Eingreifen verändern. Meistens liegt der Zeitpunkt in ferner Zukunft, doch Thanatos begibt sich oft absichtlich in gefährliche Situationen, um die Konsequenzen seines Handelns abzuschätzen.

Der „Virus“ besitzt die Kraft, außerirdische Technologie zu verstehen und kurzzeitig für eigene Zwecke zu kontrollieren, bevor sie durch diese Benutzung endgültig zerstört wird. Dieser Superheld soll angeblich mehrere Alien-Invasionen aufgehalten haben.

Nicht alle Bedrohungen werden durch die Superhelden permanent aus der Welt geschafft. Einige Superschurken sind sehr hartnäckig und haben die schlechte Angewohnheit, immer wieder mit neuen Plänen aufzukreuzen. Einer dieser Bösewichte ist der bereits erwähnte, machtgierige Hypnotiseur Dr. Esbaum.

Mindestens ebenso gefährlich ist „Dr. Schnabel“, der stets komplett verhüllt in der Verkleidung eines Pestarztes aus dem 17. Jahrhundert auftritt. Dazu gehören ein schwarzer Kapuzenmantel und eine Vogelmaske, die tatsächlich eine Gasmasken ist, mit der sich Dr. Schnabel selbst schützt. Er verübt gern Anschläge mit Gasen, giftigen oder halluzinogen Substanzen sowie bakteriologischen Kampfstoffen der ausgefallensten Art. Seine Beweggründe sind bislang unklar. Er hat hin und wieder Raubzüge unternommen und Personen entführt, doch scheint sein Interesse manchmal auch nur darin zu liegen, Chaos und Seuchen zu verbreiten.



„Pfeiffer mit drei F“ wird in kriminellen Kreisen ein psychopathischer Killer genannt, der bei seinen Mordanschlägen gern Lieder pfeift und auf eine gruselige Art fröhlich wirkt. Es sieht aus wie eine Mischung aus Peter Lorre und dem jungen Heinz Rühmann. Hin und wieder führt er Auftragsmorde durch, bei denen er gern Haushaltsgegenstände verwendet.

Beispiele für Wesen und Personen

Es folgen kurze Beschreibungen und die Spielwerte einiger Kreaturen und Nichtspielercharaktere, denen die Charaktere begegnen können. Die Erklärungen der Spielwerte findet man hinten im Regelteil.

Automaten, künstliche Diener im Museum

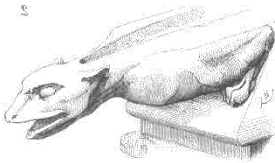
Aussehen: Menschenähnliche, mechanische Puppen mit starren Gesichtszügen und hölzern wirkenden Bewegungsabläufen

Zähigkeit 3, Wahrnehmung 2, je nach Funktion eine oder zwei der folgenden Fähigkeiten: Bildung 3, Kampf 3, Kommunikation 3, Technik 4, Transport 4

Bibliothekare, Hüter der Bücher in der Bibliothek

Aussehen: Menschlich wirkende Gestalten in schwarzen, an Mönchskutten erinnernden Roben mit Kapuzen. Die Gesichter liegen im Schatten, doch sind hin und wieder Spiegelungen großer Brillengläser darin zu erkennen.

Zähigkeit 2, Athletik 2, Bildung 5, Kampf 2, Kommunikation 2, Wahrnehmung 4



Gargoyles, Bewohner des Turms

Aussehen: Geflügelte, oft gehörnte, an Wasserspeier erinnernde Wesen unterschiedlicher Größe mit steinern wirkender Haut. Im bewegungslosen Zustand kann man sie für Statuen halten.

Zähigkeit 3, Athletik 3, Fliegen 4, Kampf 3, Wahrnehmung 4 (auch im Dunkeln)

Waffe: Krallen ●

Gärtner, Hüter des Gartens

Aussehen: Menschenähnlich, aber mit Organen und Körperteilen, die wie Teile verschiedener Pflanzen aussehen. (Nein, nicht wie Ents!)

Zähigkeit 3, Athletik 3, Handwerk (Gärtnerei) 5, Heimlichkeit 4, Kampf 2, Natur 5, Wahrnehmung 4

Waffe: Messer ●●



Typisches Sicherheitspersonal

Aussehen: In der Regel menschlich, mit Uniform bekleidet und mit einer passenden Waffe ausgestattet, manchmal auch mit Funkgerät

Zähigkeit 3-4, Athletik 3, Kampf 3, Kommunikation 2, Transport 2, Wahrnehmung 3

Waffen: Pistole ●●●, Knüppel ●

Typischer Wachhund

Zähigkeit 3, Athletik 4, Kampf 3, lautes Gebell 4, Wahrnehmung 5

Waffe: Zähne ●

Typischer Untoter

Aussehen: Teils verwest, mit zeretzter Kleidung

Zähigkeit 3, Kampf 2, übler Geruch 4, Wahrnehmung 2

Wie kommen die Charaktere ins Spiel?

Es bieten sich mehrere Möglichkeiten an, das Regelwerk und den Hintergrund zu verwenden. Man könnte natürlich einfach immer auf einer bestimmten Welt oder an einem bestimmten Zwischenort spielen, ohne dass irgendwelche Relikte oder Portale eine Rolle spielen.

Andererseits kann man die Orts- und damit Settingwechsel auch in den Mittelpunkt eines Abenteuers oder einer Kampagne stellen. Auch das kann auf verschiedene Arten geschehen. Die Charaktere könnten sich bereits kennen und auch schon über die Zwischenorte informiert sein, vielleicht sogar für eine Geheimorganisation arbeiten. Dann steigt man mitten in der Handlung ein. Die Charaktere könnten Kollegen, Verwandte, Freunde, Kameraden, Verbündete, Komplizen, Ordensbrüder- oder Schwestern, Reisegefährten oder Vereinsmitglieder sein.

Sie könnten aber auch erst während des ersten Abenteuers von den Relikten und Zwischenorten erfahren und dann nach und nach in die Handlung gezogen werden. Vielleicht lernen sie sich erst im Verlauf der Handlung kennen und werden so zu einer Gruppe zusammengeschweißt. In diesem Fall müssten die Charaktere nicht einmal von derselben Welt stammen. Die Gruppe kann sich aus allen denkbaren Wesen und Berufen zusammensetzen. So ein „Clash of Cultures“ kann für die Gruppendynamik interessant sein.

Hier ein paar Vorschläge für den Beginn der Handlung:

- Jemand hat ein Haus oder Schloss geerbt, in dem sich ein Portal zu einem Zwischenort befindet, das im Verlauf der Handlung entdeckt wird.
- Ein Charakter verliebte sich in eine Person, die plötzlich verschwand. Es stellt sich heraus, dass diese Person von einer anderen Welt stammt und über einen Zwischenort hierher gelangte.
- Die Charaktere werden von Unbekannten entführt und an einem Zwischenort oder an einem Wahren Ort mit einem Portal gefangen gehalten. Es bietet sich die Chance, über ein Portal oder mithilfe eines Schlüssel-Relikts zu entkommen.
- Ein Charakter gelangt an eine Karte, auf der möglicherweise ein Schatz eingezeichnet ist. Es stellt sich heraus, dass es sich bei dem Schatz um ein Relikt handelt, hinter dem auch andere Interessenten her sind.
- Einem Charakter ist ein wertvolles Familienerbstück abhandengekommen, das er unbedingt wiederfinden will. Es stellt sich heraus, dass die Diebe von einem Zwischenort kamen.

- Ein zwielichtiger Händler verkaufte einem Charakter einen Gegenstand, der angeblich kostbar sein soll. Der Händler verlangte dafür kein Geld, sondern einen Gefallen, den er eines Tages einfordern würde. Der Gegenstand entpuppt sich als Relikt.
- Einem Charakter wird von einem Verwandten oder einer ominösen Gruppe offenbart, zum Träger eines magischen oder heiligen Objektes – einem Relikt – auserwählt worden zu sein. Mit dem Besitz sind besondere Pflichten verbunden.
- Die Charaktere entdecken einen einsamen, versteckten Ort, vielleicht eine alte Ruine, eine vergessene Stadt, einen verzauberten Turm oder einen geheimen Tempel. Plötzlich erscheint ein mysteriöser „Hüter“ dieses Ortes und verpflichtet sie zur Verschwiegenheit, um das Geheimnis zu wahren. Ein Verstoß dagegen soll schreckliche Folgen haben. Bei dem Ort handelt es sich um ein Portal.
- Die Charaktere erblicken ein legendäres Wesen, von dem es heißt, es wäre längst ausgestorben oder würde nur in der Fantasie existieren. Jetzt wollen sie dessen Existenz beweisen. Es stellt sich heraus, dass dieses Wesen von einer anderen Welt stammt.
- Die Charaktere begegnen einem magischen Wesen, das ihnen weissagt, dass sie für eine besondere Aufgabe ausersehen seien. Sie wissen nicht, wofür, wollen es aber herausfinden. Die Suche nach Antworten führt zu einem Portal.
- Die Charaktere träumen ständig von einem bestimmten Ort, an dem sie noch nie waren. Sie versuchen, das Geheimnis zu ergründen und gelangen dabei über ein Portal an einen Zwischenort.
- Die Charaktere haben einen kleinen Gegenstand gefunden, den jemand verlor, der offenbar auf der Flucht war und dann spurlos verschwand. Seitdem geschehen um die Charaktere herum die seltsamsten Dinge.
- Den Charakteren wird von einem sterbenden Menschen, dem sie zufällig begegnen, ein Gegenstand anvertraut, mit der Bitte, ihn unbedingt einer anderen Person zu bringen, weil viel davon abhängen würde. Sie kennen aber weder den Grund, noch wissen sie, wo sich die betreffende Person aufhält. Sie befindet sich nicht auf dieser Welt.
- Die Charaktere begegneten jemanden, vom dem es hieß, er wäre verstorben. Auf ihre Fragen antwortete die Person nur, sie würden zur richtigen Zeit die Antworten erhalten und sollten auf das Zeichen warten. Danach verschwand die Person. Die Spur führt zu Zwischenorten und vielleicht auch auf andere Welten.

- Eine Wahrsagerin warnt die Charaktere, eine Person in deren Umfeld sei nicht die, die sie behauptete zu sein, und sie sollten wachsam sein. Sie wissen nicht, welche Person gemeint sein könnte. Es handelt sich dabei um einen Doppelgänger von einer anderen Welt.
- Ein Charakter half einem Fremden in Not. Diese Person schenkte dem Charakter zum Dank ein Relikt, z. B. einen Schlüssel.
- Ein Charakter hat offenbar einen Doppelgänger, der ihm bis aufs Haar ähnelt. Sie sind sich noch nie begegnet, doch der Charakter erfuhr davon durch Leute, die beide verwechselten. Der Doppelgänger könnte ein übernatürliches Wesen sein oder von einer alternativen Version der Erde stammen.
- Die Charaktere waren mit jemandem befreundet, der eines Tages unter seltsamen Umständen verschwand. Vielleicht wurde die Person von fremdartigen Wesen entführt oder buchstäblich von Erdboden verschluckt. Entweder glaubt ihnen niemand, oder niemand erinnert sich an die Person. Ermittlungen der Charaktere ergeben, dass eine der Geheimgesellschaften dahinter steckt.
- Die Charaktere wurden mit einer unbekannten Krankheit angesteckt, die nur langsam voranschreitet und für die sie unbedingt ein Heilmittel finden wollen. Die Krankheit wurde von einer Person oder einem Wesen von einer anderen Welt eingeschleppt.
- Ein Charakter wurde für eine bestimmte Tat von jemandem oder etwas verflucht. Der Fluch tritt nur in bestimmten Situationen oder bei bestimmten Ereignissen auf, z. B. bei Vollmond oder bei Verletzungen. Das Opfer könnte sich z. B. in einen Werwolf verwandeln, für einen Tag pro Monat in einen tiefen Schlaf fallen oder für eine Stunde pro Tag alles, was es berührt, in Brand stecken. Die Charaktere suchen nach einem Weg, den Fluch loszuwerden. Doch der Ursprung des Fluchs liegt nicht auf dieser Welt.

Instant-Charakter-Ideen

Spieler, denen spontan kein originelles Konzept für ihren Charakter einfällt, können einfach die Satzbausteine auf den folgenden Seiten zusammenfügen. Dafür muss man nur dreimal mit einem hundertseitigen Würfel würfeln und die Ergebnisse zusammensetzen.



Er ist ein...

1.abergläubischer 2.abgebrühter 3.adliger 4.alkoholkranker 5.allwissender 6.altkluger
7.an den Rollstuhl gefesselter 8.ausgebrannter 9.ausgebuffter 10.autistischer 11.blinder
12.blutrünstiger 13.desillusionierter 14.ehrgeiziger 15.einäugiger 16.emotional abge-
stumpfter 17.enthusiastischer 18.entstellter 19.farbloser 20.fortschrittlicher 21.Gedan-
ken lesender 22.geklonter 23.genetisch verbesserter 24.genießerischer 25.gestaltwan-
delnder 26.hasserfüllter 27.hellseherisch begabter 28.homosexueller 29.immer elegant
gekleideter 30.in der Kanalisation lebender 31.incognito reisender 32.innerlich toter
33.innerlich zerrissener 34.kaffeesüchtiger 35.kampferprobter 36.Kette rauchender
37.kleinlicher 38.kommunistischer 39.konservativer 40.korrupter 41.künstlich geschaf-
fener 42.lebensmüder 43.leicht reizbarer 44.leichtlebiger 45.manisch-depressiver
46.Messer werfender 47.misanthropischer 48.neurotischer 49.obdachloser 50.paranoider
51.perverser 52.philosophischer 53.quengeliger 54.rastloser 55.redseliger 56.schizophre-
ner 57.schlagfertiger 58.schmerzunempfindlicher 59.sexbesessener 60.spielsüchtiger
61.sportbegeisterter 62.sprunghafter 63.stets optimistischer 64.stets pessimistischer
65.super-intelligenter 66.superreicher 67.tablettensüchtiger 68.telekinetisch begabter
69.telepathisch begabter 70.tierlieber 71.todgeweihter 72.traumatisierter 73.übereifriger
74.übermenschlich schneller 75.übermenschlich starker 76.unberechenbarer 77.undurch-
schaubarer 78.unerfahrener 79.unerschütterlicher 80.unschuldig verfolgter 81.unsterb-
licher 82.unter Amnesie leidender 83.untoter 84.unverwundbarer 85.verdächtig perfekter
86.verdeckt ermittelnder 87.verfluchter 88.verstörend wirkender 89.vom Tod zurückge-
kehrter 90.von einem Geist besessener 91.von Geistern verfolgt 92.von Gott auserwähl-
ter 93.von Rache getriebener 94.von Schuldgefühlen geplagter 95.vorurteilsbelastender
96.weltweit bekannter 97.zerstreuter 98.zutiefst gläubiger 99.zwielichtiger 100.zynischer

1.Android 2.Archäologe 3.Archivar 4.Arzneimittel-Tester 5.Astronaut 6.Astrophysiker
7.Außerirdischer 8.Bestseller-Autor 9.Bibliothekar 10.Bischof 11.Boxer 12.buddhistischer
Mönch 13.Chemielaborant 14.Computer-Hacker 15.Cyborg 16.Dokumentarfilmer 17.Ein-
brecher 18.Elvis-Imitator 19.Entertainer 20.Erbschleicher 21.Eremit 22.Erfinder 23.Ex-
Bulle 24.Ex-Häftling 25.Exorzist 26.Fakir 27.Feldforscher 28.Feuernrannann 29.Ge-
brauchtwagenverkäufer 30.Geheimagent 31.Gehirnnchirurg 32.Gemeindepfarrer 33.Gen-
forscher 34.Guru 35.Heiratsschwindler 36.Homöopath 37.Immobiliennakler 38.Kammer-
jäger 39.Kampfpilot 40.Kampfsportler 41.Kinobesitzer 42.Klempner 43.Klosterbruder
44.Komiker 45.Kopfgeldjäger 46.Kriminalkommissar 47.Lastwagenfahrer 48.Leibwächter
49.Mafioso 50.Marktschreier 51.Medizinstudent 52.Meeresbiologe 53.Motorradfahrer
54.Multimillionär 55.Mutant 56.Neurologe 57.Ninja 58.Parapsychologe 59.Pathologe
60.Performance-Künstler 61.Playboy 62.politischer Aktivist 63.Postbote 64.Privatdetektiv
65.Profikiller 66.Psychiater 67.Rechtsanwalt 68.Rennfahrer 69.Reporter 70.Rocker
71.Rockmusiker 72.Sanitäter 73.Scharfschütze 74.Schausteller 75.Schlachter 76.Schlan-
genbeschwörer 77.Schneider 78.Stammeskrieger 79.Stepptänzer 80.Straßenhändler
81.Straßenmusiker 82.Stripper 83.Stuntman 84.Super-Soldat 85.Talkshow-Moderator
86.Taxifahrer 87.Trickbetrüger 88.Türsteher 89.Umweltschützer 90.Untergrundkämpfer
91.Vagabund 92.Vampir 93.Versicherungsdetektiv 94.Versicherungsmakler 95.Voodoo-
Priester 96.Wahrsager 97.Werwolf 98.Wrestler 99.Zeitreisender 100.Zirkusartist

1.an der Grenze zum Wahnsinn. 2.an der Schwelle zu einem großen Durchbruch. 3.an einem persönlichen Wendepunkt. 4.auf Bewährung. 5.auf dem Weg aus der Dunkelheit. 6.auf dem Weg in den Abgrund. 7.auf dem Weg zum Erfolg. 8.auf der Flucht vor dem Gesetz. 9.auf der Flucht vor der Mafia. 10.auf der Flucht vor der Regierung. 11.auf der Jagd nach einem mächtigen Artefakt. 12.auf der schiefen Bahn. 13.auf der Schwelle des Todes. 14.auf der Spur des größten Rätsels der Menschheit. 15.auf der Spur einer Verschwörung. 16.auf der Spur eines Serienmörders. 17.auf der Suche nach Atlantis. 18.auf der Suche nach der eigenen Identität. 19.auf der Suche nach Erlösung. 20.auf der Suche nach innerem Frieden. 21.auf der Suche nach seinem entführten Kind. 22.auf der Suche nach seinem Vater. 23.auf der Suche nach seinem Zwilling Bruder. 24.auf der Suche nach Vergeltung. 25.auf der Suche nach Vergessen. 26.auf der Suche nach wahrer Liebe. 27.auf einer spirituellen Reise. 28.auf Geheimmission. 29.auf Weltreise. 30.aus der Hölle. 31.aus der tiefsten Provinz. 32.aus der Zukunft. 33.aus einer anderen Welt. 34.gefangen in der falschen Zeit. 35.gefangen zwischen zwei Welten. 36.hinter einer biedereren Fassade. 37.im Auftrag einer Geheimorganisation. 38.im Bann einer falschen Realität. 39.im Drogenentzug. 40.im freien Fall. 41.im Interessenkonflikt. 42.im Kampf mit den Dämonen der Vergangenheit. 43.im Kampf mit seinem Doppelgänger. 44.im Konflikt mit der Gesellschaft. 45.Im Konflikt mit einem skrupellosen Konzern. 46.im Konflikt mit seinen früheren Arbeitgebern. 47.im Ruhestand. 48.im Wettlauf gegen die Zeit. 49.im Zeugenschutzprogramm. 50.in der Widerstandsbewegung. 51.in einem Geflecht aus Intrigen. 52.in einem Testprogramm. 53.in einem undurchschaubaren Spiel. 54.in einer trügerischen Scheinwelt. 55.in einer Welt ohne Hoffnung. 56.in Kenntnis der Alien-Invasionspläne. 57.in Kenntnis der Regierungsverschwörung. 58.in Rekonvaleszenz. 59.in seinem persönlichen Fegefeuer. 60.mit dunklen Absichten. 61.mit einem Arsenal gefährlicher Waffen. 62.mit einem Gehirnimplantat. 63.mit einem heiligen Artefakt. 64.mit einem intelligenten Hund. 65.mit einem Krokodil als Haustier. 66.mit einem magischen Schwert. 67.mit einem schrecklichen Geheimnis. 68.mit einem schweren Erbe. 69.mit einem Spezialfahrzeug. 70.mit einem Teufelspakt. 71.mit einem unsichtbaren Feind. 72.mit einem unsichtbaren Helfer. 73.mit einer bahnbrechenden Idee. 74.mit einer eigenen Radiosendung. 75.mit einer eigenen Website. 76.mit einer einzigartigen Begabung. 77.mit einer geheimen Operationsbasis. 78.mit einer Glückssträhne. 79.mit einer großen Fangemeinde. 80.mit einer mächtigen Waffe in seinem Besitz. 81.mit einer Pechsträhne. 82.mit einer zwielichtigen Vergangenheit. 83.mit gelöschter Identität. 84.mit großen Plänen. 85.mit Hightech-Ausrüstung. 86.mit unkontrollierbaren Kräften. 87.mit verstörenden Visionen. 88.mit Vorliebe für moderne Kunst. 89.mit weltweiten Kontakten. 90.mit Zugang zu einem Super-Computer. 91.mit zwei Seelen in seiner Brust. 92.nach einer Gesichtsoperation. 93.ohne Erinnerung an sein früheres Leben. 94.unter Beobachtung durch eine Geheimorganisation. 95.unter Erfolgsdruck. 96.unter Kontrolle einer fremden Macht. 97.unter Mordverdacht. 98.vor einer schweren Entscheidung. 99.zwischen zwei Frauen. 100.zwischen zwei Welten.

Sie ist eine...

1.abergläubische 2.abgebrühte 3.adlige 4.alkoholranke 5.allwissende 6.altkluge 7.an den Rollstuhl gefesselte 8.ausgebrannte 9.ausgebuffte 10.autistische 11.blinde 12.blutrünstige 13.desillusionierte 14.ehrgeizige 15.einäugige 16.emotional abgestumpfte 17.enthusiastische 18.entstellte 19.farblose 20.fortschrittliche 21.Gedanken lesende 22.geklonte 23.genetisch verbesserte 24.genießerische 25.gestaltwandelnde 26.hasserfüllte 27.hellseherisch begabte 28.immer elegant gekleidete 29.in der Kanalisation lebende 30.incognito reisende 31.innerlich tote 32.innerlich zerrissene 33.kaffeesüchtige 34.kampferprobte 35.Kette rauchende 36.kleinliche 37.kommunistische 38.konservative 39.korrumpierte 40.künstlich geschaffene 41.lebensmüde 42.leicht reizbare 43.leichtlebige 44.lesbische 45.manisch-depressive 46.Messer werfende 47.misanthropische 48.neurotische 49.obdachlose 50.paranoide 51.perverse 52.philosophische 53.quengelige 54.rastlose 55.redselige 56.schizophrene 57.schlagfertige 58.schmerzunempfindliche 59.sexbesessene 60.spielsüchtige 61.sportbegeisterte 62.sprunghafte 63.stets optimistische 64.stets pessimistische 65.super-intelligente 66.superreiche 67.tablettensüchtige 68.telekinetisch begabte 69.telepathisch begabte 70.tierliebe 71.todgeweihte 72.traumatisierte 73.über-eifrige 74.übermenschlich schnelle 75.übermenschlich starke 76.unberechenbare 77.un-durchschaubare 78.unerfahrene 79.unerschütterliche 80.unschuldig verfolgte 81.unsterbliche 82.unter Amnesie leidende 83.untote 84.unverwundbare 85.verdächtig perfekte 86.verdeckt ermittelnde 87.verfluchte 88.verstörend wirkende 89.vom Tod zurück-gekehrte 90.von einem Geist besessene 91.von Geistern verfolgte 92.von Gott auserwählte 93.von Rache getriebene 94.von Schuldgefühlen geplagte 95.vorurteils-beladene 96.weltweit bekannte 97.zerstreute 98.zutiefst gläubige 99.zwielichtige 100.zynische

1.Äbtissin 2.Amazone 3.Androidin 4.Archäologin 5.Archivarin 6.Arzneimitteltesterin 7.Astronautin 8.Astrophysikerin 9.Außerirdische 10.Avon-Beraterin 11.Ballerina 12.Barkeeperin 13.Bestseller-Autorin 14.Bibliothekarin 15.Bodybuilderin 16.Boxerin 17.Chemielaborantin 18.Computerhackerin 19.Diebin 20.Dokumentarfilmerin 21.Domina 22.Einbrecherin 23.Einsiedlerin 24.Entertainerin 25.Erbschleicherin 26.Erfinderin 27.Ex-Polizistin 28.Feldforscherin 29.Femme Fatale 30.Frauenrechtlerin 31.Gangsterbraut 32.Geheimagentin 33.Gehirnchirurgin 34.Geisterbeschwörerin 35.Genforscherin 36.Hausfrau 37.Heiratsschwindlerin 38.Hexe 39.Homöopathin 40.Hostess 41.Immobiliensmaklerin 42.Kammerjägerin 43.Kampfpilotin 44.Kampfsportlerin 45.Kinobesitzerin 46.Komikerin 47.Kopfgeldjägerin 48.Krankenschwester 49.Kriminalkommissarin 50.Lastwagenfahrerin 51.Leibwächterin 52.Märchenfee 53.Marktfrau 54.Medizinstudentin 55.Meeresbiologin 56.Millionenerbin 57.Modedesignerin 58.Motorradfahrerin 59.Mutantin 60.Neurologin 61.Nonne 62.Parapsychologin 63.Pathologin 64.Performancekünstlerin 65.politische Aktivistin 66.Postbotin 67.Privatdetektivin 68.Profkillerin 69.Psychiaterin 70.Rechtsanwältin 71.Rennfahrerin 72.Reporterin 73.Rettungsschwimmerin 74.Rockmusikerin 75.Sanitäterin 76.Schaustellerin 77.Schlachterin 78.chmuckdesignerin 79.Schneiderin 80.Stammeskriegerin 81.Stepptänzerin 82.Straßenhändlerin 83.Straßenmusikantin 84.Stripperin 85.Stuntfrau 86.Super-Soldatin 87.Talkshow-Moderatorin 88.Taxifahrerin 89.Trickbetrügerin 90.Umweltschützerin 91.Untergrundkämpferin 92.Vagabundin 93.Vampirin 94.Versicherungsdetektivin 95.Versicherungsmaklerin 96.Voodoo-Priesterin 97.Wahrsagerin 98.Wrestlerin 99.Zeitreisende 100.Zirkusartistin

1.an der Grenze zum Wahnsinn. 2.an der Schwelle zu einem großen Durchbruch. 3.an einem persönlichen Wendepunkt. 4.auf Bewährung. 5.auf dem Weg aus der Dunkelheit. 6.auf dem Weg in den Abgrund. 7.auf dem Weg zum Erfolg. 8.auf der Flucht vor dem Gesetz. 9.auf der Flucht vor der Mafia. 10.auf der Flucht vor der Regierung. 11.auf der Jagd nach einem mächtigen Artefakt. 12.auf der schiefen Bahn. 13.auf der Schwelle des Todes. 14.auf der Spur des größten Rätsels der Menschheit. 15.auf der Spur einer Verschwörung. 16.auf der Spur eines Serienmörders. 17.auf der Suche nach Atlantis. 18.auf der Suche nach der eigenen Identität. 19.auf der Suche nach Erlösung. 20.auf der Suche nach innerem Frieden. 21.auf der Suche nach ihrem entführten Kind. 22.auf der Suche nach ihrer Mutter. 23.auf der Suche nach ihrer Zwillingschwester. 24.auf der Suche nach Vergeltung. 25.auf der Suche nach Vergessen. 26.auf der Suche nach wahrer Liebe. 27.auf einer spirituellen Reise. 28.auf Geheimmission. 29.auf Weltreise. 30.aus der Hölle. 31.aus der tiefsten Provinz. 32.aus der Zukunft. 33.aus einer anderen Welt. 34.gefangen in der falschen Zeit. 35.gefangen zwischen zwei Welten. 36.hinter einer biedereren Fassade. 37.im Auftrag einer Geheimorganisation. 38.im Bann einer falschen Realität. 39.im Drogenentzug. 40.im freien Fall. 41.im Interessenkonflikt. 42.im Kampf mit den Dämonen der Vergangenheit. 43.im Kampf mit ihrer Doppelgängerin. 44.im Konflikt mit der Gesellschaft. 45.Im Konflikt mit einem skrupellosen Konzern. 46.im Konflikt mit ihren früheren Arbeitgebern. 47.im Ruhestand. 48.im Wettlauf gegen die Zeit. 49.im Zeugenschutzprogramm. 50.in der Widerstandsbewegung. 51.in einem Geflecht aus Intrigen. 52.in einem Testprogramm. 53.in einem undurchschaubaren Spiel. 54.in einer trügerischen Scheinwelt. 55.in einer Welt ohne Hoffnung. 56.in Kenntnis der Alien-Invasionspläne. 57.in Kenntnis der Regierungsverschwörung. 58.in Rekonvaleszenz. 59.in ihrem persönlichen Fegefeuer. 60.mit dunklen Absichten. 61.mit einem Arsenal gefährlicher Waffen. 62.mit einem Gehirnimplantat. 63.mit einem heiligen Artefakt. 64.mit einem intelligenten Hund. 65.mit einem Krokodil als Haustier. 66.mit einem magischen Schwert. 67.mit einem schrecklichen Geheimnis. 68.mit einem schweren Erbe. 69.mit einem Spezialfahrzeug. 70.mit einem Teufelspakt. 71.mit einem unsichtbaren Feind. 72.mit einem unsichtbaren Helfer. 73.mit einer bahnbrechenden Idee. 74.mit einer eigenen Radiosendung. 75.mit einer eigenen Website. 76.mit einer einzigartigen Begabung. 77.mit einer geheimen Operationsbasis. 78.mit einer Glückssträhne. 79.mit einer großen Fangemeinde. 80.mit einer mächtigen Waffe in ihrem Besitz. 81.mit einer Pechsträhne. 82.mit einer zwielichtigen Vergangenheit. 83.mit gelöschter Identität. 84.mit großen Plänen. 85.mit Hightech-Ausrüstung. 86.mit unkontrollierbaren Kräften. 87.mit verstörenden Visionen. 88.mit Vorliebe für moderne Kunst. 89.mit weltweiten Kontakten. 90.mit Zugang zu einem Super-Computer. 91.mit zwei Seelen in ihrer Brust. 92.nach einer Gesichtsoperation. 93.ohne Erinnerung an ihr früheres Leben. 94.unter Beobachtung durch eine Geheimorganisation. 95.unter Erfolgsdruck. 96.unter Kontrolle einer fremden Macht. 97.unter Mordverdacht. 98.vor einer schweren Entscheidung. 99.zwischen zwei Männern. 100.zwischen zwei Welten.

Weltenbau leicht gemacht

Eine schnelle Methode zum Erfinden von Welten und anderen wahren Orten funktioniert ähnlich wie der Mechanismus für die Instant-Charakter-Ideen. Man kann das System für die Konstruktion der Heimatwelt der Charaktere oder der Welten benutzen, die im Verlauf der Handlung besucht werden.

Man wählt oder bestimmt zufällig per Würfel zwei Machtgruppen, die in dem Setting wichtig sind und vielleicht im Konflikt liegen. Diese Gruppen können offen oder im Verborgenen agieren. Anschließend wählt man das generelle Setting. Dabei muss es sich nicht um eine ganze Welt handeln, es kann auch ein Land oder eine Region zu einer bestimmten Epoche sein. Die Formel ist:

Wer [Machtgruppe 1] gegen wen [Machtgruppe 2] wo und wann [Setting]?

Machtgruppen

- | | | |
|----------------------------------|-------------------|---------------------|
| 1. Aliens | 34. Inquisitoren | 68. Ritter |
| 2. Amazonen | 35. Incubi | 69. Roboter |
| 3. Androiden | 36. Kannibalen | 70. Rocker |
| 4. Assassinen | 37. Kelten | 71. Samurai |
| 5. Astronauten | 38. Kobolde | 72. Sarazenen |
| 6. Azteken | 39. Kommunisten | 73. Satanisten |
| 7. Barbaren | 40. Kopfgeldjäger | 74. Satyrn |
| 8. Cops | 41. Kreuzritter | 75. Schamanen |
| 9. Cowboys | 42. Legionäre | 76. Schulmädchen |
| 10. Cyberpunks | 43. Marines | 77. Serienkiller |
| 11. Cyborgs | 44. Mechas | 78. Shaolin |
| 12. Dämonen | 45. Meermenschen | 79. Spione |
| 13. Dinosaurier | 46. Mönche | 80. Stripperinnen |
| 14. Dominas | 47. Mongolen | 81. Succubi |
| 15. Drachen | 48. Musketiere | 82. Superhelden |
| 16. Druiden | 49. Mutanten | 83. Superschurken |
| 17. Echsenmenschen | 50. Nazis | 84. Terminatoren |
| 18. Elfen | 51. Neanderthaler | 85. Tiermenschen |
| 19. Engel | 52. Nekromanten | 86. Trolle |
| 20. Fleischfressende
Pflanzen | 53. Nonnen | 87. Vampire |
| 21. Gangster | 54. Nymphen | 88. Waldschräte |
| 22. Geisterjäger | 55. Oger | 89. Werwölfe |
| 23. Gladiatoren | 56. Orks | 90. Wikinger |
| 24. Gnome | 57. Osmanen | 91. Wissenschaftler |
| 25. Golems | 58. Pfadfinder | 92. Wrestler |
| 26. Gypsies | 59. Piraten | 93. Yetis |
| 27. Halbgötter | 60. Predators | 94. Zauberer |
| 28. Häftlinge | 61. Profikiller | 95. Zeitreisende |
| 29. Hexen | 62. Psioniker | 96. Zenobiten |
| 30. Hunnen | 63. Punks | 97. Zombies |
| 31. Illusionisten | 64. Rednecks | 98. Zyklopen |
| 32. Indianer | 65. Riesen | 99. Zulu-Krieger |
| 33. Inka | 66. Riesenaffen | 100. Zwerge |
| | 67. Riesenspinnen | |

Settings

1. am Rande des Universums
2. auf dem Mars
3. auf dem Meeresboden
4. auf dem Ozean
5. auf der anderen Seite des Mondes
6. auf der Venus
7. auf einem Dschungelplaneten
8. auf einem Eisplaneten
9. auf einem Feuerplaneten
10. auf einem Gefängnisplaneten
11. auf einem Planetoiden
12. auf einem Wasserplaneten
13. auf einem Wüstenplaneten
14. auf einer einsamen Insel
15. auf einer High-Fantasy-Welt
16. auf einer Raumstation
17. auf einer Ringwelt
18. auf einer Spiegelwelt
19. auf einer Steampunk-Welt
20. auf einer sterbenden Welt
21. auf einer Sword-and Sorcery-Welt
22. auf Island
23. auf Mittelerde
24. hinter den sieben Bergen bei den sieben Zwergen
25. im absolutistischen Frankreich
26. im alten Ägypten
27. im alten Arabien
28. im alten Britannien
29. im alten China
30. im alten Indien
31. im alten Japan
32. im Amazonas-Gebiet
33. im antiken Griechenland
34. im antiken Persien
35. im antiken Rom
36. im Asteroidengürtel
37. im Cyberspace
38. im deutschen Kaiserreich
39. im Dritten Reich
40. im dunklen Zeitalter
41. im Fegefeuer
42. im Kopf eines Komapatienten
43. im Märchenreich
44. im Mittelalter
45. im viktorianischen England
46. im vorderen Orient
47. im Weltraum
48. im Wilden Westen
49. im Zarenreich
50. in Afrika
51. in Asgard
52. in Atlantis
53. in Australien
54. in den Anden
55. in den Karpaten
56. in der Antarktis
57. in der Bronzezeit
58. in der fernen Zukunft
59. in der Gegenwart
60. in der Hölle
61. in der Karibik
62. in der nahen Zukunft
63. in der Post-Apokalypse
64. in der Renaissance
65. in der Steinzeit
66. in der Südsee
67. in der Unterwelt
68. in der Urzeit
69. in einem futuristischen Freizeitpark
70. in einem Generationenraumschiff
71. in einem Konzernstaat
72. in einem Mikrokosmos
73. in einem Museumspark
74. in einem Schattenreich
75. in einem Sternenreich
76. in einem Überwachungsstaat
77. in einem vergessenen Land
78. in einem Zeitkrieg
79. in einer anderen Galaxis
80. in einer Dyson-Sphäre
81. in einer Hohlwelt
82. in einer Megacity
83. in einer parallelen Zeitlinie
84. in einer Taschendimension
85. in einer Todeszone
86. in einer Traumwelt
87. in Gallien
88. in Lemuria
89. in Metropolis
90. in New York
91. in Schottland
92. in Shangri-La
93. in Tausendundeiner Nacht
94. in Tibet
95. in Tokio
96. über den Wolken
97. unter der Erde
98. unter einer riesigen Kuppel
99. während der Prohibition
100. während es kalten Kriege



Inspirationsquellen

Romane und Erzählungen

Jorge Luis Borges: Fiktionen

Mark Danielewski: Das Haus

Neil Gaiman: Niemalsland

Stephen King: Der Dunkle Turm

Michael Marshall Smith: Stark, der Traumdetektiv

Arkadi und Boris Strugatzki: Picknick am Wegesrand

Sachliteratur

Marc Augé: Orte und Nicht-Orte

Walter Benjamin: Das Passagen-Werk

Comicserien

Neil Gaiman: Die Bücher der Magie

Ders.: Sandman

François Schuiten/Benoît Peeters: Die geheimnisvollen Städte

Fernsehserien

Dirk Gentlys holistische Detektei

Doctor Who

Lost Room – Das verschwundene Zimmer

Sliders

Kinofilme

Big Trouble in Little China

Hellboy I + II

House I + II

Mirrormask

Naked Lunch

Time Bandits

Computerspiele

Dark Seed I + II

Ishar III

Phantasmagoria II

Realms of the Haunting

The Longest Journey

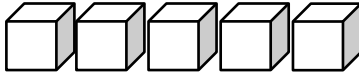
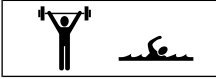
Zak MacCracken

Regelteil

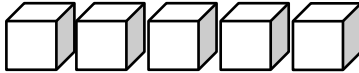


Spektrum - Charakterbogen

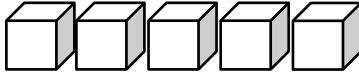
Athletik



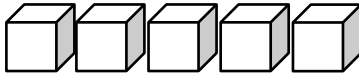
Bildung



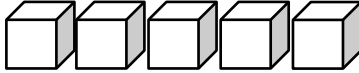
Computer



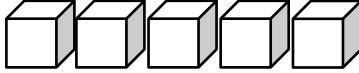
Heimlichkeit



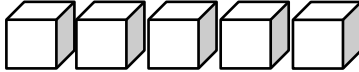
Kampf



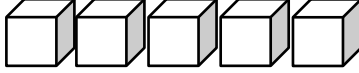
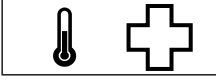
Kommunikation



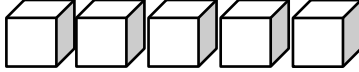
Kreativität



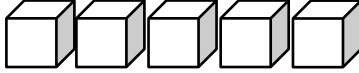
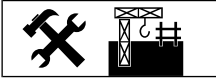
Medizin



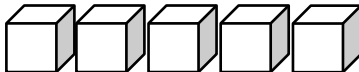
Natur



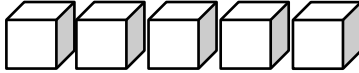
Technik



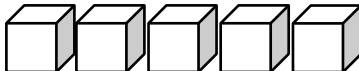
Transport



Wahrnehmung



Fähigkeit



Name

Beruf

Besitz

Würfelreserve

Erfahrung

Verletzungspunkte 0 1 2 3 4 schwer verletzt: 5 6 7 8 K. O.

Äußerliche Beschreibung

Erwähnenswertes zum Hintergrund: Erlebnisse, Ziele, Interessen, Geheimnisse...

Würfelergebnisse



Grün: Geschafft



Gelb: Geschafft, wenn du nicht schwer verletzt bist.



Blau: Geschafft, wenn du einen nützlichen Gegenstand einsetzt.



Weiß: Geschafft, wenn es dein Fachgebiet ist.



Schwarz: Geschafft, wenn du Hilfe durch Magie oder Hightech hast.



Rot: Nicht geschafft, und es gibt ein Problem.

Kontakte

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Fremdsprachen

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Besondere Kräfte und Effekte

Die wichtigsten Spielregeln

Charaktererschaffung

10 Punkte auf die freien Felder der Fähigkeiten verteilen (ankreuzen). Jeder Punkt zählt als ein zusätzlicher Würfel. Die Leerstelle mit der Bezeichnung „Fähigkeit“ ist für eine selbst definierte Fähigkeit vorgesehen (z. B. „Magie“)

Einsatz von Fähigkeiten

Benutzt werden Farbwürfel. Man rollt so viele Würfel, wie man Punkte in der Fähigkeit hat, und zählt die Erfolge. Erfolge hängen von den gewürfelten Farben ab. Normalerweise wird nur ein Erfolg benötigt, bei schweren Proben auch mehr. Zusätzliche Erfolge bringen positive Zusatzeffekte. Bei Widerstand, z. B. im Kampf, bei Verfolgungsjagden, Diskussionen oder Versuchen, unbeobachtet vorbei zu schleichen, muss man entweder mehr oder mindestens genauso viele Erfolge haben wie der Gegner, je nach Situation.

Bedeutung der Farben

- Grün: immer ein Erfolg
- Gelb: Erfolg bei guter Gesundheit, ohne schwere Verletzung
- Blau: Erfolg mit passendem Objekt (Waffe, Rüstung, Werkzeug...)
- Schwarz: Erfolg bei Unterstützung durch Hightech (Geräte, Implantate) oder durch Magie (Verzauberungen oder magische Artefakte)
- Weiß: Erfolg bei genauer Spezialisierung (Beruf, Hobby, Ausbildung etc.)
- Rot: Kein Erfolg. Rollt man nur Rot, passiert etwas besonders Schlimmes. Bei Behinderungen (z. B. Dunkelheit) heben rote Ergebnisse grüne auf.

Verletzungspunkte

Körperliche Verletzungen werden als Punkte dargestellt. Wer Verletzungspunkte erhält, würfelt sofort auf Athletik. Für jedes grüne Ergebnis wird ein Verletzungspunkt abgezogen. Wenn man im Kampf eine Rüstung trägt, reduziert auch Blau die Verletzungspunkte, bis zur Stärke der Rüstung (1-5). Verletzungspunkte werden addiert. Wer fünf davon hat, ist angeschlagen. Ab diesem Punkt ist Gelb bei Würfelproben kein Erfolg mehr. Gelbe Ergebnisse werden auf Rot gedreht. Wer acht Verletzungspunkte hat, ist außer Gefecht.

Würfelreserve

Am Anfang jeder Spielsitzung hat man 4 Würfel als Reserve. Bei einem Würfelwurf kann man Würfel aus dieser Reserve hinzunehmen, um die Aussicht auf Erfolge zu erhöhen. Diese Würfel sind dann verbraucht und werden abgestrichen. Am Anfang der nächsten Sitzung ist die Reserve wieder aufgefüllt.

Wofür werden welche Fähigkeiten benutzt?

Athletik: Klettern, schwimmen, springen, werfen, rennen, gewichtheben, balancieren, jonglieren, ausweichen, Krafteinsatz, Belastungen standhalten

Bildung: Wissenschaftliche, politische, geographische, historische und kulturelle Fakten kennen und anwenden, recherchieren, forschen, analysieren

Computer: EDV, programmieren, hacken, Systemanalyse, modifizieren, codieren, Internet- und Darknet-Recherche, soziale Medien, Gaming

Heimlichkeit: Beschatten, tarnen, schleichen, verstecken, stehlen, maskieren, kaschieren, verkleiden, unauffällig bleiben, keine Spuren hinterlassen

Kampf: Angriff und Verteidigung mit und ohne Waffen, fechten, ringen, schlagen, treten, schießen, werfen, Waffen improvisieren und pflegen

Kommunikation: Überzeugen, überreden, befehlen, betören, einschüchtern, lügen, täuschen, inspirieren, manipulieren, Kontakte knüpfen und nutzen

Medizin: Diagnostizieren und behandeln von Krankheiten und Verletzungen jeder Art, Pharmazie, Chirurgie, Psychiatrie, Erste Hilfe

Natur: Survival in jeder Art von Wildnis, Nahrungsbeschaffung, Fährten lesen, Lager errichten, Feuer machen, Tiere und Pflanzen erkennen, Abrichten

Technik: Basteln, reparieren, konstruieren, konzipieren, analysieren, erfinden, sabotieren und improvisieren von Geräten und Maschinen aller Art.

Transport: Lenken und steuern von Fortbewegungsmitteln an Land, zur See, in der Luft und im Weltraum, navigieren, reiten, Verfolger abschütteln

Wahrnehmung: Beobachten, horchen, riechen, schmecken, Spuren lesen, Suchen, Indizien finden und deuten, Personen einschätzen und durchschauen

Kreativität: Bildende Kunst, darstellen, komponieren, improvisieren, singen, Instrumente spielen, unterhalten, verfassen, fotografieren, filmen

Beeinflussung: siehe Kommunikation

Darbietung: musizieren, erzählen, unterhalten, tanzen, singen, darstellen

Fortbewegung: siehe Transport, ohne motorisierte Fortbewegungsmittel

Handwerk: Konstruktion und Reparatur von Alltags- und Kunstgegenständen

Heilkunde: siehe Medizin, außer Psychiatrie

Wildnisleben: siehe Natur

Magie, Psionik, Okkultismus etc.: Einsatz paranormaler Kräfte je nach Setting

Weitere Regeln

Besitz und Einkommen

Ein Charakter besitzt in der Regel die Gegenstände, die für die Ausübung seines Berufes nötig sind, und die zu seinen Fähigkeiten passen. Wer auf die Fähigkeit „Kampf“ Punkte verteilt hat, könnte mindestens eine Waffe besitzen, wer sich mit Technik auskennt, besitzt einige Werkzeuge. Einkommen und Ersparnisse hängen vom Beruf und von der Hintergrundgeschichte ab. In Zweifelsfall hat der Charakter ein durchschnittliches Einkommen.

Die zweite Seite des Charakterbogens

Beschreibung: Wie sieht der Charakter aus, wie wirkt er auf andere Personen, wie ist das typische Verhalten dieser Spielfigur und was treibt sie so den lieben, langen Tag? Hier kann man ein paar Stichworte dazu notieren.

Geschichte: Ein paar Sätze zum Hintergrund und zur Biografie, zur Familie und zu sozialen Umfeld können helfen, sich ein Bild vom Charakter zu machen und vielleicht auch Ansatzpunkte für Abenteuer zu finden.

Schwächen: Was macht dem Charakter das Leben schwer? Vieles ist möglich: Ängste, Obsessionen, Vorurteile, Feindschaften, Beziehungsprobleme, Süchte und dunkle Geheimnisse. Hier kann man sie in Stichworten notieren.

Kontakte: Der Wert in der Fähigkeit Kommunikation entspricht der Anzahl besonderer Personen, zu denen der Charakter außerhalb seines familiären Umfelds gute Beziehungen hat. Diese Personen können in bestimmten Situationen hilfreich sein, etwa als Informanten, Türöffner oder Kollaborateure. Zur ersten Person besteht die beste Beziehung, zur letzten die flüchtigste.

Fremdsprachen: Der Wert in der Fähigkeit Bildung entspricht der Anzahl der Fremdsprachen, die der Charakter spricht und versteht. Die erste Fremdsprache ist diejenige, die der Charakter am besten beherrscht.

Kräfte und Effekte: Wer Fähigkeiten wie „Zaubern“, „Psionik“ oder „Bionik“ besitzt, kann in der Anzahl der damit erzeugten Effekte begrenzt sein. So könnte ein Magier eine Anzahl konkreter Zaubersprüche beherrschen, die seinem doppelten Fähigkeitswert entsprechen, bei einem Fähigkeitswert von 3 also sechs Sprüche.

Erfahrung

Nach jedem Abenteuer bekommt man einen Erfahrungspunkt. Sobald man fünf Erfahrungspunkte hat, kann man ein freies Feld bei einer beliebigen Fähigkeit ankreuzen, sofern man die Verbesserung logisch erklären kann.

Schwarze Ergebnisse

Wer durch fortgeschrittene Technik unterstützt wird, z. B. durch Implantate, Nanobots oder High-Tech-Waffen, kann auch Schwarz als Erfolg zählen.

Wer durch Magie unterstützt wird, z. B. durch eine Verzauberung oder eine magische Waffe, kann ebenfalls Schwarz als Erfolg zählen. Falls man sowohl durch Hightech, als auch durch Magie unterstützt wird, hat dies keinen kumulativen Effekt. Es zählt nur eines von beiden, je nach Situation.

Spezialgebiet

Wenn eine Probe genau zu dem Beruf des Charakters passt (z. B. Büchsenmacher beim Reparieren von Schusswaffen), kann die Spielleitung entscheiden, dass in diesem Fall auch Weiß als Erfolg zählt.

Erfolge mit Haken (optional)

Wenn man den Wurf zwar geschafft, dabei aber auch mindestens einmal **Rot** erhalten hat, kann der Erfolg einen kleinen Haken haben, also etwas, das die Angelegenheit verkompliziert und einen Nachteil für den Charakter darstellt.

Kampf

Kämpfe laufen in Runden ab, von denen jede ein paar Sekunden dauert, genug für eine kurze Aktion, z. B. einen Angriff. Beide Kontrahenten würfeln. Wer mehr Erfolge hat, verletzt den Gegner. Mit einer Waffe ist auch **blau** ein Erfolg, bis zu deren Stärke (1-5). Pro Erfolg über denen des Gegners erhält dieser einen Verletzungspunkt. Längere Aktionen dauern mehrere Runden.

Heilung

Wer direkt nach einer Verletzung behandelt wird, kann für jeden Erfolg in Medizin einen bei dieser Verletzung erhaltenen Verletzungspunkt streichen. Die Regel gilt auch für die Behandlung mit Heilmagie.

Fernkampf

Fernkampfwaffen haben zwei Reichweiten: nah und maximal. Im Nahbereich zählt wie bei Nahkampfwaffen auch **blau** als Erfolg, jenseits davon nicht. Weiter als die maximale Reichweite kann man nicht schießen oder werfen. Meistens reicht ein Erfolg für einen Treffer, weil das Ziel sich nicht wehren kann.

Spezialeffekte

Wenn man ein Gegner entwaffnen, betäuben oder an einer bestimmten Stelle treffen will, kann man Verletzungspunkte gegen solche Spezialeffekte tauschen, im Normalfall zwei Verletzungspunkte für einen Effekt. Ein Betäubungsversuch gelingt nur, wenn dem Gegner ein Wurf auf Athletik misslingt.

Alle auf einen

Wenn zwei oder mehr Kämpfer einen einzelnen Gegner angreifen, werden ihre Erfolge addiert, als wären sie eine Person. Hat der Einzelkämpfer mehr Erfolge, kann dieser wählen, welcher Gegner zuerst verletzt wird.

Gleichzeitige Aktionen

Wer in einer Kampfrunde zwei verschiedene Aktionen gleichzeitig durchführen will, für die Würfe auf zwei verschiedene Fähigkeiten nötig sind (z. B. Kampf und Transport), würfelt nacheinander auf beide Fähigkeiten, wobei die Erfolge jeweils halbiert und abgerundet werden. Eine Fähigkeit mit nur einem Würfel kann deshalb nicht gleichzeitig mit einer anderen eingesetzt werden.

Behinderung durch Rüstung

Wenn man beim Klettern, Schwimmen und Schleichen eine Rüstung trägt, heben **blaue** Ergebnisse die **grünen** auf, bis zur Stärke der Rüstung. Die schwarzen Ergebnisse bei Hightech-Rüstungen bleiben davon unberührt.

Beispiele für Waffenstärken

Die Zahl gibt das Maximum an **blauen** Erfolgen an.

- 1: Stein, abgebrochene Flasche, Schlagring, kleines Taschenmesser, Peitsche
- 2: normales Messer, Knüppel, Wurfstern, Wurfpeil, kleinkalibrige Pistole
- 3: einhändige Fechtwaffe, Keule, Beil, Bogen, mittelkalibrige Schusswaffe
- 4: Zweihänder, Katana, Hellebarde, Langbogen, großkalibrige Schusswaffe
- 5: Maschinenpistole, Reiterlanze, Kettensäge, Schrotflinte, Speerschleuder

Beispiele für Reichweiten von Fernkampfwaffen

	nah	maximal
Kleine Pistole	10 m	60 m
Größere Pistole	20 m	120 m
Jagdgewehr	90 m	300 m
Scharfschützengewehr	150 m	500 m
Sturmgewehr	100 m	350 m
Schrotflinte	10 m	30 m
Armbrust	40 m	80 m
Langbogen	100 m	200 m
Speer	10 m	70 m
Wurfmesser/-stern	5 m	15 m



Sonstige Quellen für Verletzungspunkte

Feuer: Je nach Stärke 1-3 Punkte minus grüne und gelbe Erfolge in Athletik pro Runde

Ersticken/Ertrinken: 2 Punkte minus grüne und gelbe Erfolge in Athletik pro Runde

Sturz: Verletzungspunkte = gefallene Meter minus grüne und gelbe Erfolge in Athletik

Vergiftung: Verletzungspunkte = Stärke des Giftes (2-10) minus grüne Erfolge in Athletik, entweder sofort oder ein Punkt pro Runde, Minute oder Stunde

Säure: Je nach Stärke 1-3 Punkte minus grüne Erfolge in Athletik pro Runde für 3 bis 5 Runden

Krankheit: Je nach Schwere 1-3 Punkte minus grüne Erfolge in Athletik pro Tag, maximal zwei Wochen lang.

Explosion: Verletzungspunkte = Stärke der Explosion (2-10) minus grüne, gelbe und (mit Rüstung) blaue Erfolge in Athletik in der Kernzone, halbe Stärke minus grüne, gelbe und (mit Rüstung) blaue Erfolge in der Splitterzone

Massiver Schaden

Beim Einsatz von ungewöhnlich großen und schweren Waffen, wie Panzerfäusten, Raketenwerfen oder Katapulten können **blaue** Ergebnisse auch doppelt oder dreifach zählen, und es gibt keine Begrenzung blauer Erfolge.

Erholung von Verletzungen

Nach einer Woche Ruhe ohne anstrengende Tätigkeit heilt ein Charakter mindestens einen Verletzungspunkt. **Grüne** Erfolge in Athletik und Erfolge in Medizin der Person, die den Charakter behandelt, werden hinzugezählt. Bei Einsatz medizinischer Technik zählt auch Blau und eventuell Schwarz als Erfolg.

Verfolgungsjagen

Verfolger und Verfolgte würfeln auf die passenden Fähigkeiten, wie Athletik, Transport oder Fortbewegung. Wer mehr Erfolge hat, kommt seinem Ziel, dem Einholen (Verfolger) oder dem endgültigen Entkommen (Verfolgte), näher. Sobald eine von beiden Parteien genügend Erfolge angesammelt hat (je nach Entfernung 5-10), hat sie das Rennen gewonnen.

Motorisierte Verfolger sind meistens schneller als nicht motorisierte, weshalb Rennen zwischen derart verschiedenen Gegnern im Normalfall schon von vornherein entschieden sind. Fortbewegungsmittel zählen als Werkzeuge, für die auch Blau als Erfolg zählt, und für Hightech-Fahrzeuge auch Schwarz.



Erschöpfung beim Zaubern

Wenn bei einem Zaubern-Wurf die roten Ergebnisse die Erfolge übertreffen, ist man erschöpft und muss einige Stunden ausruhen, bevor man wieder Zaubern kann. Dabei ist es egal, ob man erfolgreich war oder nicht.

Zähigkeit

Gegner im Kampf haben einen Zähigkeit-Wert, der angibt, ab wie vielen Verletzungspunkten sie ausgeschaltet sind. Wenn sie mindestens den halben Zähigkeit-Wert an Verletzungspunkten erreicht haben, sind sie angeschlagen. Auf Athletik und Rüstung wird bei Verletzungen von Monstern und NSC nicht gewürfelt. Diese Dinge sind bereits im Zähigkeit-Wert inbegriffen. Ob ein ausgeschalteter Gegner tot oder nur bewusstlos ist, entscheidet die Spielleitung.

Beispiele für Zähigkeit

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------|
| 1: Ratte, Giftschlange, Fledermaus | 7: Halbgott, Erzdämon |
| 2: Greifvogel, wandelndes Skelett | 8: Wandelnde Statue |
| 3: Zombie, Hund, Straßenräuber | 9: Tyrannosaurus Rex |
| 4: Oger, Panther, Söldner | 10: Riese, Triceratops |
| 5: Bär, Golem, Ritter, Elite-Soldat | 11: Seeungeheuer, Mecha |
| 6: Minotaurus, Troll, Kampfroboter | 12: Drache, Götze |

Würfelergebnisse festlegen

Wenn die Spielleitung nicht würfeln möchte, kann sie in einem Wettstreit die Zahl der Erfolge eines NSC auch einfach festlegen. Dies hängt von dessen Fähigkeitswert und der Zahl der Farben ab, die als Erfolge gewertet werden:

Vier Farben: Halber Fähigkeitswert, aufgerundet

Drei Farben: halber Fähigkeitswert, abgerundet

Zwei Farben: ein Drittel des Fähigkeitswertes, normal gerundet

Nur grün: ein Sechstel des Fähigkeitswertes, normal gerundet

Farben ↓ Wert →	1	2	3	4	5
1	0	0	0	1	1
2	0	1	1	1	2
3	0	1	1	2	2
4	1	1	2	2	3

Verhalten von Personen und Kreaturen

Wenn die Spielleitung spontan die Einstellung einer Person oder eines Tieres zu den Charakteren bei einer Begegnung festlegen möchte, kann sie einfach einen Farbwürfel rollen.

Reaktionen von NSC

- Freundlich, hilfsbereit
- Ängstlich, fluchtbereit
- Misstrauisch, kampfbereit
- Neugierig, gesprächsbereit
- Uninteressiert, beschäftigt
- Feindselig, aggressiv

Reaktionen von Tieren

- Zutraulich
- Ängstlich, fluchtbereit
- Aggressiv, angriffslustig
- Neugierig
- Uninteressiert
- Hinterhältig, auflauernd

Beispiele für Kräfte und Effekte

Die Anzahl der Effekte kann je nach Spielrunde variieren. In manchen Runden ist jede Kraft eine eigene Fähigkeit, in anderen hat man pro Fähigkeitspunkt 1-2 Kräfte, Zauber oder sonstige Effekte. Die zugrunde liegende Fähigkeit heißt dann je nach Hintergrund „Magie“, „Psi“ oder „Upgrades“.

Astralprojektion

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Minute

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Erfolg

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Deine Seele kann sich von deinem Körper lösen und sich getrennt von ihm bewegen. Der Astralkörper ist unsichtbar und immateriell und kann sich mit Laufgeschwindigkeit bewegen, auch schwebend in vertikaler Richtung. Du nimmst die Dinge der materiellen Welt wie durch einen Schleier wahr und musst dich konzentrieren, um Details zu erkennen (Wurf auf Wahrnehmung).

Ausfahrbare Nahkampfwaffen

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: ein Kampf

Schwierigkeit: 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Du hast Waffen in deinem Körper integriert, wie Krallen, Klingen, Sporne oder Stacheln. Für das Ausfahren benötigst du einen Erfolg. Aktivierungsversuche können jede Runde wiederholt werden. Sind die Waffen ausgefahren, zählt im Kampf Blau als Erfolg. Eingezogene Waffen sind schwer zu erkennen. Selbst wer genau danach sucht, benötigt mehr Erfolge in *Wahrnehmung* als du in *Heimlichkeit* erzielst.

Camouflage

Typ: Zauber, Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Körperfärbung und -textur können an den jeweiligen Hintergrund angepasst werden. Erfolge werden immer dann zu den Erfolgen eines Heimlichkeit-Wurfes gezählt, wenn du nicht gesehen werden willst und dich ruhig verhältst. Nur wer aktiv sucht, kann dich entdecken, wenn die Erfolge in Wahrnehmung deine Erfolge in Heimlichkeit und Camouflage übertreffen. Wenn du dich getarnt bewegst, zählt Schwarz als Erfolg bei *Heimlichkeit*-Würfen.

Durchleuchten

Typ: Zauber oder Implantat

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 10 Sekunden

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sicht

Effekt: Pro Erfolg kannst du durch Material einer bestimmten Dicke sehen (z.B. Holz 30 cm, Stein 15 cm, Metall 5 cm). Jeder Erfolg vergrößert die Reichweite. Beim Durchleuchten von Menschen kann der Wert wie *Wahrnehmung* genutzt werden, wobei die Spielleitung die Schwierigkeitsstufe festlegt, um entscheidende Details zu entdecken.

Eidetisches Gedächtnis

Typ: Implantat oder angeboren

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Erfolg

Schwierigkeit: variabel

Reichweite: selbst

Effekt: Du kannst die Erinnerung an jeden Anblick wie ein Foto vor Augen rufen. Dasselbe gilt für Geräusche, für den Wortlaut beliebiger Gespräche und für Zahlen. Pro Erfolg erinnerst du dich an ein wichtiges Detail.

Entgiftung

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: zwei Runden

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: 1 Erfolg pro Giftstoff oder Keim Reichweite: Berührung

Effekt: Für jeden Erfolg wird entweder ein Giftstoff oder eine Infektion im Körper des Ziels neutralisiert, und es wird kein Schaden mehr angerichtet.

Erweitertes Gehör

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: unbegrenzt

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: abhängig von Lautstärke

Effekt: Du hörst übermenschlich gut. Erfolge werden zu den Erfolgen in Wahrnehmung addiert, wenn du horchen willst. Auf die Kraft wird auch gewürfelt, um Geräusche im Infra- und Ultraschallbereich wahrzunehmen.

Erweitertes Sichtspektrum

Typ: Mutation oder Implantat

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sicht

Effekt: Du kannst im Ultraviolett- und Infrarotbereich sehen und damit auch Wärme erkennen, etwa von Lebewesen, Maschinen und Elektrogeräten.

Feuerball

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: 15 m

Effekt: Verursacht Verletzungspunkte gleich der Anzahl der Erfolge. Das Ziel kann mit *Athletik* auszuweichen, wenn es mindestens zwei Erfolge erzielt.

Feuerfestigkeit

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: unbegrenzt

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Die Erfolge werden zu den Erfolgen in *Athletik* addiert, um Verletzungspunkte durch Feuer zu reduzieren.

Gefahreninstinkt

Typ: Implantat oder angeboren

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Erfolg

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: ca. 10 m

Effekt: Jeder Erfolg verschafft eine Kampfrunde Zeit zum Reagieren vor Eintreten einer möglichen Gefahr. Die Spielleitung sagt, wann gewürfelt wird.

Gestaltwandel

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: zwei Runden

Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Erfolg

Schwierigkeit: 2 Erfolge

Reichweite: Berührung

Effekt: Verwandelt das Ziel in ein anderes Lebewesen derselben Größe. Du kannst dich auch selbst in ein anderes Wesen oder eine dir bekannte andere Person verwandeln. Wer die Person gut kennt, kann die Täuschung eventuell mit *Wahrnehmung* durchschauen.

Giftresistenz

Typ: Mutation oder Nanotechnologie

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Die Erfolge werden zu den Erfolgen in *Athletik* addiert bei Würfeln zur Reduzierung von Verletzungspunkten durch Gift.

Haftgriff

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Hände und Füße haften mittels Unterdruck, Widerhaken oder klebriger Substanz an mehr oder weniger ebenen Flächen. Pro Erfolg kannst du damit ein Gewicht von bis zu 30 kg halten. Reicht es für das eigene Körpergewicht, kannst du an glatten Wänden hinaufklettern. Bei normalen Kletteraktionen werden die Erfolge zu den Erfolgen in *Athletik* addiert.

Kraftakt

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: eine Aktion

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Erfolge werden zur den Erfolgen in *Athletik* addiert, wenn du schwere Gewichte bewegen oder mit Muskelkraft etwas zerstören willst. Falls mehr Rot als Grün gewürfelt wird, erhältst du danach einen Verletzungspunkt. Du bist maximal doppelt so stark wie ein sehr gut trainierter normaler Mensch.

Levitation

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Erfolg

Schwierigkeit: min. 2 Erfolge

Reichweite: selbst

Effekt: Du hebst vom Boden ab und kannst dich schwebend per Willenskraft in Schrittgeschwindigkeit in jede horizontale und vertikale Richtung bewegen.

Magischer Dietrich

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: zwei Runden

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: variabel

Reichweite: Berührung

Effekt: Öffnet beliebige Schlösser und sonstige Schließmechanismen ohne materielle Werkzeuge und ohne Schäden und Abnutzungsspuren. Je schwieriger das Schloss ist, desto mehr Erfolge sind nötig.

Magischer Schild

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: ein Kampf

Schwierigkeit: 1 Erfolg

Reichweite: Berührung

Effekt: Die berührte Zielperson wird geschützt. Bei Würfeln zur Reduzierung von Verletzungspunkten zählt auch Schwarz als Erfolg.

Psychometrie

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Minute

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Berührung

Effekt: Pro Erfolg erhältst du eine wichtige Information über ein Objekt, das du berührst. Die Art der Information legt die Spielleitung fest.

Pyrokinese

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sicht

Effekt: Pro Erfolg kannst du ein brennbares Objekt in Sichtweite entzünden, als hättest Du eine Fackel daran gehalten.

Radarsicht

Typ: Mutation oder Implantat

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: variabel

Reichweite: Sicht

Effekt: Du kannst dich in völliger Dunkelheit orientieren, indem du etwas aus-sendest (eine Strahlung oder Schallwellen), das von Hindernissen reflektiert wird. Diese Kraft ersetzt den Wert *Wahrnehmung* in völliger Dunkelheit.

Reanimation

Typ: Implantat oder Nanobots

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Sobald du 10 oder mehr Verletzungspunkte erreichst, würfelst du auf diese Kraft und kannst pro Erfolg einen Verletzungspunkt streichen.

Regeneration

Typ: Mutation oder Nanotechnologie

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: bis zur völligen Heilung

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Pro Stunde werden Verletzungspunkte in Höhe der Erfolge geheilt, also alle $\frac{60}{\text{Erfolge}}$ Minuten ein Punkt, bis alle Verletzungspunkte verschwunden sind. Vergiftungen und Krankheiten sind davon ausgenommen.

Schnelligkeit

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: Eine Szene

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Erfolge werden beim Rennen zu den Erfolgen in Athletik addiert. Du kannst maximal doppelt so schnell rennen wie ein sehr gut trainierter norma-ler Mensch.

Stärken

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 1 Szene (z. B. Kampf)

Schwierigkeit: 2 Erfolge

Reichweite: Berührung

Effekt: Die Erfolge werden zur Fähigkeit *Athletik* des Ziels addiert, außerdem zählt bei Athletik-Würfen (außer zur Reduzierung von Verletzungspunkten) auch Schwarz als Erfolg.

Suggestion

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: 2 Erfolge

Reichweite: Hörweite des Ziels

Effekt: Pro Erfolg kannst du einer Person eine kurze Anweisung von der Länge eines Satzes geben, die diese Person so ausführt, als wäre es ihre eigene Idee gewesen. Das Ziel kann dem Einfluss widerstehen, wenn seine Erfolge in Wahrnehmung höher sind als die Erfolge der Suggestion.

Telekinese

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sicht

Effekt: Pro Erfolg kannst du ein Objekt in Sichtweite so bewegen (einschließlich werfen), als ob du es in der Hand halten würdest.

Telepathie

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 10 Sek. pro Erfolg

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: unbegrenzt

Effekt: Du kannst du dich mit jemandem, den du kennst, über eine beliebige Distanz in Gedanken unterhalten. Das Gespräch ist für Andere nicht zu hören.

Teleportation

Typ: Zauber oder Psi-Kraft

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: sofort

Schwierigkeit: 2 Erfolge

Reichweite: unbegrenzt

Effekt: Einmal pro Tag kannst du dich und alles, was du trägst, an einen Ort versetzen, an dem du dich am selben Tag aufgehalten hast und an den du dich deutlich erinnerst.

Teleskopsicht

Typ: Zauber oder Implantat

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sichtlinie

Effekt: Jeder Erfolg halbiert die scheinbare Distanz eines betrachteten Objekts.

Tierkontrolle

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: zwei Runden

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: 2 Erfolge

Reichweite: unbegrenzt

Effekt: Du übernimmst die Kontrolle über den Körper eines Tieres, als hättest du mit diesem Tier den Körper getauscht. Die siehst alles durch die Augen des Tiers, bist aber auch dessen körperlichen Grenzen unterworfen.

Trugbild

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: drei Runden

Wirkungsdauer: Konzentration

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: Sicht

Effekt: Bei mindestens einem Erfolg erschaffst du ein immaterielles Objekt mit dem Volumen von maximal einem Kubikmeter. Für jeden weiteren Erfolg kannst du entweder ein Detail hinzufügen, wie Bewegung, Klang oder Geruch, oder das Volumen um einen weiteren Kubikmeter erhöhen.

Umweltanpassung

Typ: Mutation oder Nanotechnologie

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: unbegrenzt

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Dein Körper kann sehr hohem oder niedrigen Luftdruck und extremen Temperaturen widerstehen. Die Erfolge werden zu den Erfolgen in Athletik in entsprechenden Situationen addiert.

Unsichtbarkeit

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Erfolg

Schwierigkeit: min. 1 Erfolg

Reichweite: selbst

Effekt: Du bist für die Wirkungsdauer unsichtbar, kannst aber noch von Lebewesen gehört werden, die mehr Erfolge in Wahrnehmung würfeln als du in Heimlichkeit würfelst.

Verwirren

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Erfolg

Schwierigkeit: variabel

Reichweite: 3 m

Effekt: Das Ziel ist geistig verwirrt, was als Behinderung zählt. Bei dessen Würfeln heben rote Ergebnisse grüne auf. Das Ziel kann dem Zauber widerstehen, wenn seine Erfolge in *Wahrnehmung* die Erfolge des Zaubers übertreffen.

Waffensegen

Typ: Zauber

Vorbereitungszeit: eine Runde

Wirkungsdauer: ein Kampf

Schwierigkeit: 1 Erfolg

Reichweite: Berührung

Effekt: Wenn man mit der gesegneten Waffe kämpft, zählt auch Schwarz als Erfolg.

Wasserbewohner

Typ: Implantat oder Mutation

Vorbereitungszeit: keine

Wirkungsdauer: unbegrenzt

Schwierigkeit: variabel

Reichweite: selbst

Effekt: Du kannst dich unbegrenzt unter Wasser aufhalten. Unter Wasser werden die Erfolge der Kraft zu den Erfolgen in Athletik addiert.

Gleichgewicht der Kräfte

Wenn man sich nach Genre-Konventionen richtet, dann bewirken Magier und Psioniker oft viele ähnliche Effekte, doch haben Magier ein größeres Repertoire. Wenn nun in einer Gruppe ein Magier mit zwei Zaubern pro Fähigkeitspunkt und ein Psioniker mit einer Kraft pro Fähigkeitspunkt zusammenarbeiten, könnte dies als unfair empfunden werden. Eine Lösung ist, entweder die Zauber des Magiers zu schwächen oder die Kräfte des Psionikers zu stärken.

	Stärkung	Schwächung
Vorbereitungszeit	verkürzen	verlängern
Schwierigkeit	herabsetzen	heraufsetzen
Wirkungsdauer	verlängern	verkürzen
Reichweite	erhöhen	reduzieren

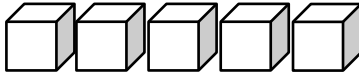
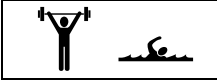
Anpassung der Fähigkeitspunkte

Wenn auf dem Charakterbogen nur 10 Fähigkeiten vorangekreuzt sind, sollten die Charaktere 12 Punkte zur freien Verteilung erhalten. Wenn 11 Fähigkeiten vorangekreuzt sind, sollten die Charaktere 11 Punkte verteilen dürfen.

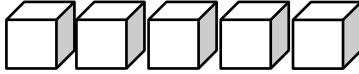
Wenn man das anfängliche Machtniveau und die Kompetenz der Charaktere erhöhen will, kann man natürlich auch mehr Fähigkeitspunkte verteilen lassen und sogar die Obergrenze von fünf Würfeln pro Fähigkeit überschreiten. Einige mächtige Wesen haben auch mehr als fünf Punkte in einigen Fähigkeiten.

Spektrum - Charakterbogen

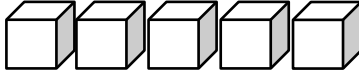
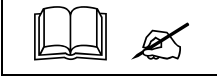
Athletik



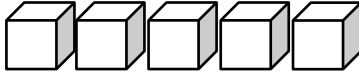
Beeinflussung



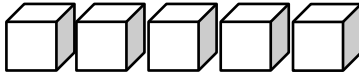
Bildung



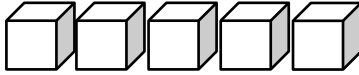
Darbietung



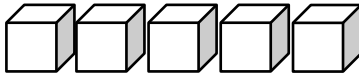
Fortbewegung



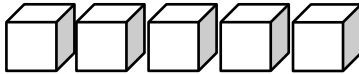
Handwerk



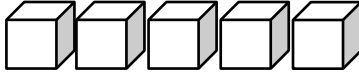
Heilkunde



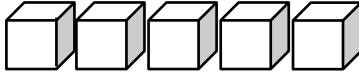
Heimlichkeit



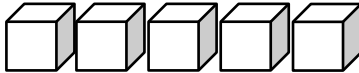
Kampf



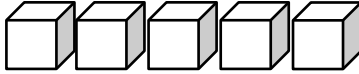
Magie



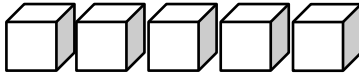
Wahrnehmung



Wildnisleben



Fähigkeit



Name:

Beruf:

Besitz:

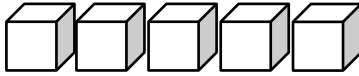
Würfelreserve

Erfahrung

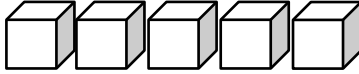
Verletzungspunkte 0 1 2 3 4 schwer verletzt: 5 6 7 8 K. O.

Spektrum - Charakterbogen

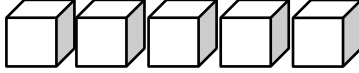
Athletik



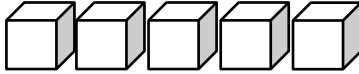
Beeinflussung



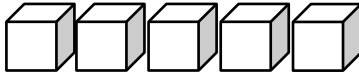
Bildung



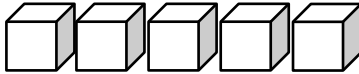
Darbietung



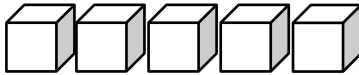
Fortbewegung



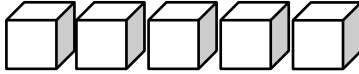
Handwerk



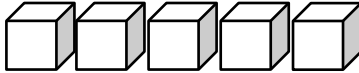
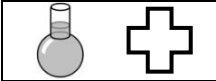
Heimlichkeit



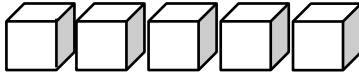
Kampf



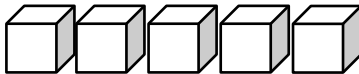
Medizin



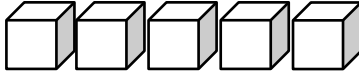
Natur



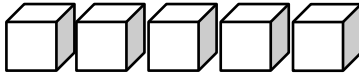
Okkultismus



Wahrnehmung



Fähigkeit



Name:

Beruf:

Besitz:

Würfelreserve

Erfahrung

Verletzungspunkte 0 1 2 3 4 schwer verletzt: 5 6 7 8 K. O.



http://www.exile-rollenspiel.de/index_html_files/Spektrum.pdf