

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe 4 – Spielverlauf •

Kapitel 4

Spielverlauf

„Das Plätschern wiederholt sich. Langsam könnt ihr in der Dunkelheit auch Einzelheiten erkennen. Eurem Schiff nähern sich Boote, mindestens drei. Die Insassen rudern fast lautlos.“

„Ich ziehe leise mein Schwert und kauere mich sprungbereit hinter die Reling.“

„Ich auch, weiter vorn am Bug.“

„Ich gehe unter Deck und wecke die Mannschaft – aber leise.“

„Und ich spanne meinen Bogen und beziehe Stellung auf dem Achterkastell.“

So oder ähnlich könnte ein Dialog während einer Spielsitzung verlaufen. Der Spielleiter schildert den Spielern die Situation; die Spieler sagen ihm, wie sie (oder vielmehr ihre Charaktere) agieren; der Spielleiter erklärt ihnen, was bei ihren Aktionen herauskommt. Der bei weitem größte Teil des Spiels besteht darin, dass sich auf diese Weise im Gespräch zwischen allen Mitspielern die Geschichte entspinnt.

Schon während solcher Erzählsequenzen geben die Attribute, Fertigkeiten und Kenntnisse Anhaltspunkte dafür, welche Handlungen für den Charakter machbar und glaubwürdig sind. Wenn ein schwächlicher Gelehrter mit $St=1$ (bzw. dessen Spieler) verkünden würde: „Ich stemme ein Fass hoch und werfe es auf meinen Gegner“, dann wäre von Seiten des SL zumindest ein „Wie willst du das schaffen?“ angemessen. An einer Aktion, die große Stärke erfordert, solltest du dich normalerweise nur dann versuchen, wenn auf deinem Charakterbogen auch eine hohe **Stärke** eingetragen ist.

Oft genug ist es aus dem Kontext heraus eindeutig, ob Stärke, Gewandtheit, Fingerfertigkeit oder Verstand

deiner Spielfigur für eine Handlung ausreichen. Manchmal aber lässt sich allein aufgrund der statischen Beschreibung der Figur nicht vorhersehen, ob eine Aktion gelingt oder nicht. Geht eine Spielfigur an ihre Grenzen und versucht sich an einer Aufgabe, die sie schaffen kann, an der sie aber auch scheitern kann, dann kommen die Würfel ins Spiel.

„Die Boote haben das Schiff erreicht. Die Piraten klettern leise an Bord.“

„Fein. Der erste, der seinen Kopf über die Reling streckt, bekommt mein Schwert zu schmecken.“

„Dann ist der Kampf eröffnet. Mach deinen Aktionswurf.“

Die Würfel sind dein Schwert, dein Zauberstab, deine Dietriche und dein charmantestes Lächeln. Ihr Einsatz im Spiel beruht auf ein paar simplen Würfelmechanismen, die in diesem Kapitel erläutert werden. Alle übrigen Regeln in diesem Buch – die Kampfregeln in Kapitel 5 (S. 91), die Regeln für Magie in Kapitel 6 (S. 117) und die zahllosen Standardsituationen in Anhang B (S. 205) – ergeben sich aus diesen wenigen Mechanismen.

Aber wenn auch Werte und Würfel über den Ausgang einzelner Aktionen entscheiden, muss doch zunächst der Rahmen gesteckt sein, in dem diese Aktionen stattfinden. Wo mehrere Leute gemeinsam im Gespräch eine Geschichte spinnen, will auch das Gespräch als solches geregelt sein. Werfen wir also vorab einen Blick auf die Regeln für den bei weitem dominierenden Teil jeder Spielsitzung: das Erzählen.

4.1 Wer erzählt was?

Wenn jeder Mitspieler jederzeit den Handlungsfaden nach eigenem Gutdünken weiterspinnen könnte, würde schnell Chaos am Tisch herrschen. Die Rollen sind daher klar verteilt, angefangen mit den Rollen im eigentlichen Sinne: den Charakteren, wie ihr sie im vorigen

Kapitel ausgearbeitet habt.

Als **Spieler** bist du für die Handlungen deines – und nur deines – Charakters zuständig. Du beschreibst, was du tust bzw. zu tun beabsichtigst (ob es gelingt, wird in vielen Situationen vom SL und den Regelme-

chanismen entschieden), und im Dialog mit anderen verkörperst du deinen Charakter und sprichst an seiner Stelle. Je nach Spielrunde ist hier durchaus auch Schauspielkunst willkommen: Es kann das Spiel enorm bereichern, wenn du nicht nur die Worte deines Charakters sprichst, sondern auch seinen Tonfall, seine Mimik und Gestik ausspielst.

Du beschreibst ausdrücklich *nicht*, wie andere Spielfiguren auf dich reagieren, und legst auch nicht auf eigene Faust fest, ob dir schwierige Aktionen gelingen. Auch auf die Charaktere deiner Mitspieler hast du keinen Einfluss. Objekte um dich her, insbesondere eine Beschreibung deiner Umgebung, unterliegen ebenso wenig deiner Kontrolle. Zwar ist es in Ordnung, wenn du die Auswirkungen deines Handelns indirekt beschreibst und dabei Mitspieler und vorhandene Objekte mit einbeziehst; wie aber deine Mitspieler darauf reagieren, bleibt ihnen überlassen. So darfst du gern zu einem Mitspieler sagen: „Ein Ei fliegt in deine Richtung“ (vorausgesetzt, dein Charakter hat gerade Eier griffbereit und kann und will eines werfen), aber du hast *kein* Recht, hinzuzufügen: „... und du duckst dich.“ Ob sich der andere Charakter duckt, zur Seite springt, den Treffer einfach hinnimmt o. ä., ist allein Sache *seines* Spielers. Du hast über ihn keine Macht.

Eine Grauzone beim Erzählen stellt der Besitz deines Charakters dar. So kannst du in dem Rahmen, den deine RESSOURCEN dir erlauben, deine Kleidung frei gestalten – wobei sie natürlich zu deinem kulturellen Hintergrund passen sollte. Wenn ein Beduine aus der Zornwüste im Kilt eines Lydainn umherläuft, bräuchte er dafür zumindest in seinem Charakterhintergrund eine sehr gute Erklärung. Wenn du ein Tier besitzt, kannst du normalerweise auch dessen Handlungen festlegen. Wenn du über Diener und Gefolgsleute verfügst, kannst du davon ausgehen, dass sie deine Befehle befolgen, und darfst dementsprechend ihr Verhalten schildern. Allerdings kann es gerade in solchen Punkten immer wieder passieren, dass der SL eingreift und deiner Kontrolle Grenzen setzt: Tiere sind nicht immer brav; Gefolgsleute können unzuverlässig sein oder, wenn du sie schlecht behandelst, mehr oder weniger offen rebellieren. Als Spieler hast du keinen unmittelbaren Einfluss darauf, ob dein Diener auf einem Botengang herumtrödelt, unterwegs von einem Gegner abgefangen wird oder vielleicht sogar insgeheim mit einem deiner Feinde paktiert. Hier hängt vieles davon ab, wie du deine Führungsqualitäten ausspielst.

Als **Spielleiter** bleibt dir der ganze Rest dessen überlassen, was nicht zu den Rollen der Spieler gehört. Du beschreibst die Umgebung, die Örtlichkeiten, Gegenstände, Tiere, Pflanzen und das Wetter; gewissermaßen bist du für Bühnenbild und Requisiten zuständig. Darüber hinaus schlüpfst du in die Rolle jeder Person, der die Spieler begegnen, schilderst ihre Aktionen und verkörperst sie im Dialog. Jede Spielfigur, die kein Spielercharakter (SC) ist, ist deine Rolle.

Zu den wichtigsten Spielfiguren, die deiner unmittelbaren

Kontrolle unterliegen, gehören die Gegner der SCs, vom Wachhund bis zum mächtigen Zauberer und jedem einzelnen seiner Gefolgsleute. Du bist dafür verantwortlich, dass alle diese Figuren so handeln, wie sie es glaubwürdigerweise tun würden, um gegen die SCs zu kämpfen.

Doch auch wenn du die Gegner der Spieler führst, behalte eine Sache stets im Kopf: Du selbst *bist nicht* der Gegner der Spieler! Es ist ausdrücklich *nicht* deine Aufgabe, deine Figuren möglichst effizient gegen die SCs zu führen. Deine Aufgabe ist es, sie so zu führen, wie sie vermutlich tatsächlich handeln würden. Wenn das bedeutet, dass ein starkes, tumbes Monster in eine primitive Falle tappt, dann lässt du es genau so geschehen, selbst wenn du die Falle schon im Ansatz durchschaust. Gehen die SCs planvoll gegen eine bunt zusammengewürfelte Räuberbande vor, dann ist es völlig in Ordnung, wenn die Räuber dabei wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen wirken. Legen sich die SCs hingegen mit der gut organisierten Garde eines mächtigen Adligen an, dann solltest du die Garde auch entsprechend führen und den Spielern eine harte Prüfung bieten.

Abgesehen von den Gegnern führst du auch die Verbündeten der SCs sowie die endlose Masse derer, die weder das eine noch das andere sind. Auch diese Rollen spielst du so glaubwürdig wie möglich und behältst dabei die Eigeninteressen der jeweiligen Spielfigur im Auge. Dir als SL obliegt es, die Wünsche und Ängste, die Fähigkeiten und Entscheidungen aller Wesen, mit denen die Spieler in Kontakt geraten, zu einer lebendigen Geschichte zu verweben.

Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, ist es wichtig, dass du über alles im Spiel Bescheid weißt, insbesondere auch über die Motive und Pläne der SCs. Wenn du einen Spieler fragst, wo sein Charakter seine Geldbörse versteckt, was er mit dem Strick und dem leeren Bierfass vorhat oder warum um alles in der Welt er mitten auf hoher See ein Loch in den Schiffsrumpf bohren will, dann muss er es dir sagen. Im Rahmen der Spielwelt bist du als Spielleiter allwissend und allmächtig. Wenn du den Spielern beschreibst, dass eine viereckige Sonne aufgeht, dann ist das genau das, was auf der Spielwelt geschieht. Der Spielleiter hat immer Recht.

Letzten Endes ist deine Rolle die eines neutralen Schiedsrichters: Stellen sich die Spieler geschickt an, dann bietest du ihnen den Erfolg und den verdienten Lohn. Handeln sie unklug und machen Fehler, dann konfrontierst du sie mit den Konsequenzen. Du hältst die Geschehnisse im Fluss, auch wenn die Spieler gerade selbst nicht aktiv werden. Du verwaltest die Schätze des Spiels und zahlst den Spielern am Ende ihren Preis in Gold und Juwelen, Ruhm, neuen Freunden und Erfahrungspunkten aus. Vor allem aber bietest du ihnen die Bühne, auf der sie ihre Charaktere ausleben können. In der Geschichte, die ihr gemeinsam erzählt, haben die Spieler die Hauptrollen; du aber bist die Welt.



4.2 Würfelmechanismen

Dein Einfallsreichtum als Spieler ist der Einfallsreichtum deines Charakters; dein Mut ist seiner, deine Entschlossenheit seine. Deine Muskelkraft ist aber nicht die seine, ebenso wenig wie deine Geschicklichkeit, deine Sinnesschärfe, dein Können oder dein Wissen. Du hast zwar die volle Kontrolle über die Entscheidungen deines Charakters, wie er handelt und woran er sich versucht; doch ob es ihm gelingt, ergibt sich letztendlich aus seinen im Charakterbogen niedergelegten Fähigkeiten. Und immer dann, wenn er sich seines Erfolges nicht sicher sein kann, entscheiden die Würfel.

Heroen kennt zwei grundlegende Würfelmechanismen: Den **Erfolgswurf** (EW), der eine deiner erlernten Fähigkeiten auf die Probe stellt, und den **summierten Wurf** (SW), der angewandt wird, wenn es auf deine rohe Kraft, dein pures Durchhaltevermögen oder deine bloße magische Begabung ankommt. Beide Mechanismen beziehen die Werte auf deinem Charakterbogen so ein, dass deine Chance, einen Wurf zu bestehen, um so besser steht, je höher die geprüften Werte liegen.

4.2.1 Der Erfolgswurf

„Inzwischen kannst du im Dunkeln den Anführer der Piraten ausmachen. Im dritten Boot keift eine alte Frau Befehle.“

„Wie weit von unserem Schiff ist das Boot entfernt?“

„Zwei, drei Schritte – höchstens.“

„Also komme ich mit einem Sprung problemlos hinüber?“

„Die Weite ist kein Problem, aber du musst natürlich das Boot treffen.“

„Geht klar. Ich schwinde mich über die Reling und springe in das Boot hinab.“

*„Dann mach doch mal einen **Erfolgswurf auf Laufen gegen Gewandtheit**.“*

Der *Erfolgswurf* wird immer *auf* eine Fertigkeit *gegen* ein Attribut ausgeführt. Wenn der SL dich z. B. zu einem *Erfolgswurf auf Laufen gegen Gewandtheit* auffordert (abgekürzt: EW(Laufen):Gw), dann bedeutet das: Du nimmst so viele Würfel, wie dein Fertigkeitwert im Laufen beträgt, und würfelst damit. Jeder Würfel, der höchstens genauso viele Augen anzeigt wie dein Wert in Gewandtheit, zählt dann als ein *Erfolg*.

Die Anzahl Erfolge in deinem Wurf entscheidet darüber, ob und wie gut eine Aktion gelingt. Normalerweise genügt bereits ein einziger Erfolg, damit dir ein Vorhaben nicht völlig misslingt, und die Gesamtzahl deiner Erfolge sagt lediglich aus, ob (und in welchem Maße) du mehr erreichst als dein Minimalziel. Es gibt jedoch auch komplexe Aktionen, die von vornherein mehrere Erfolge erfordern, um auch nur im Ansatz zu gelingen. Wieviele Erfolge nötig sind, ergibt sich aus den Regeln für Standardsituationen (vgl. Anhang B.2,



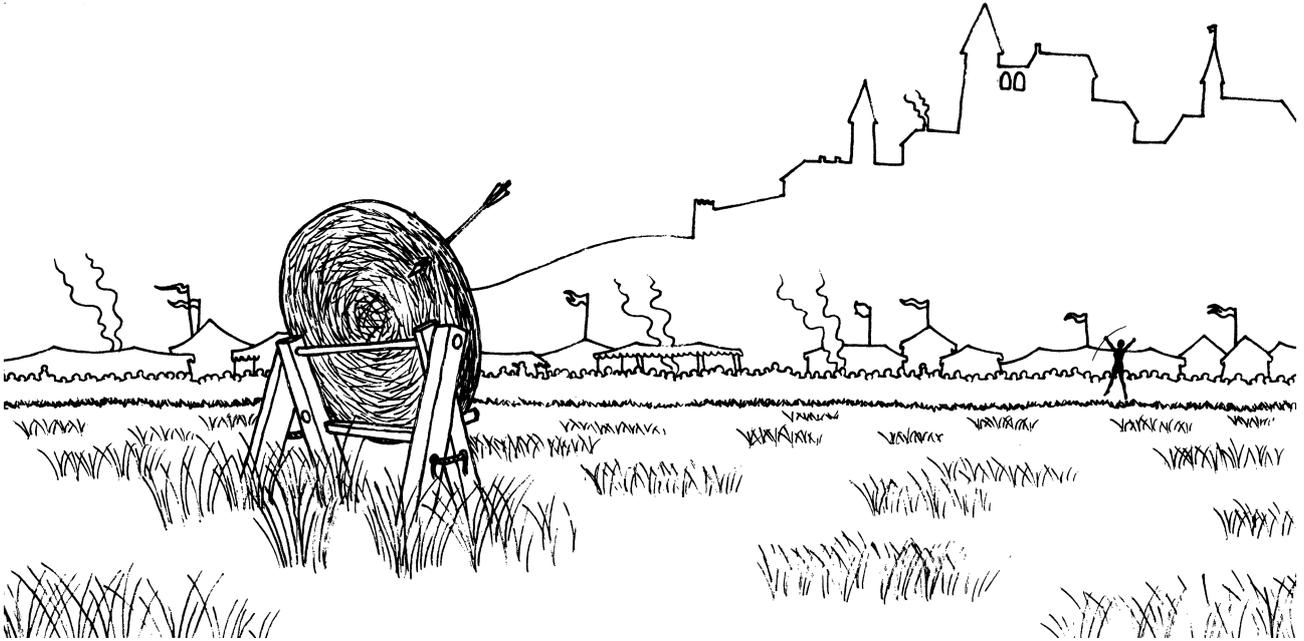
S. 221) oder wird im Zweifelsfall vom SL vor dem Wurf festgelegt.

Beispiel 4.1: *Um vom Schiff in das Boot der Piraten zu springen, muss Thardvin (Laufen=3, Gw=5) einen EW(Laufen):Gw ausführen. Für seinen Fertigkeitswert im Laufen nimmt der Spieler drei Würfel zur Hand und wirft sie. Dank Thardvins hoher Gewandtheit zählt jeder Würfel, der eine 1–5 zeigt, als Erfolg; nur eine 6 bedeutet Miss Erfolg.*

Erzielt Thardvin mindestens einen Erfolg, dann gelangt er mit seinem Sprung sicher ins Boot. Thardvins Spieler würfelt und kommt auf: 3, 5, 6. Das bedeutet: Zwei Erfolge. Thardvin trifft nicht nur das Boot, sondern er landet zielsicher genau neben der Anführerin der Piraten und kann sie sofort attackieren, ohne dass einer ihrer Gefolgsleute sich dazwischen stellen kann.

Ein solcher Erfolgswurf, bei dem die notwendige Anzahl Erfolge zum Gelingen vorher feststeht, wird als *fixer EW* bezeichnet. Im Gegensatz dazu gibt es den *vergleichenden EW*, bei dem zwei Spielfiguren ihr Können aneinander messen. Hier gewinnt schlicht diejenige Spielfigur, die in ihrem EW mehr Erfolge erzielt.

Beispiel 4.2: *Aligara (Boote=3, St=2) und Dorak (Boote=2, St=3) haben es im überfüllten Hafen von Zalun auf denselben Anlegesteg abgesehen und rudern um die Wette. Um den Sieger zu bestimmen, lässt der SL beide einen vergleichenden*



den EW(Boote):St ausführen. Aligara stehen hierzu drei Würfel zur Verfügung und es zählt jede 1–2 als Erfolg. Dorak hält zwar nur mit zwei Würfeln dagegen, dafür aber ist bei ihm jede 1–3 ein Erfolg.

Aligaras Spielerin würfelt: 2, 2, 6 → zwei Erfolge. Doraks Spieler hält dagegen: 3, 5 → ein Erfolg. So gelangt Aligara vor ihm an den Steg und dreht ihm eine lange Nase, während sie ihr Boot festmacht.

Nachwurf

Mit Glück und guter Tagesform kann ein Charakter auch außerordentlich schwere Herausforderungen meistern, die er sich normalerweise nicht zutraut. Solche überragenden Leistungen werden in *Heroen* beim Erfolgswurf über den **Nachwurf** geregelt.

Für jeden Würfel, der eine 1 zeigt, darfst du zusätzlich einen weiteren Würfel werfen. Ergibt ein nachgeworfener Würfel eine 1, dann bringt er dir einen erneuten Nachwurf ein etc. Auf diese Weise ist es theoretisch sogar möglich, dass du in einem Erfolgswurf mehr Erfolge erzielst, als dir Würfel zur Verfügung stehen.

Beispiel 4.3: *Rhiann* (Handwerk=3 ☒ Schlossknacken, Fi=5) rückt mit ihren Dietrichen einem Türschloss zu Leibe. Dieser Versuch erfordert einen EW(Handwerk):Fi. Der SL hat – was die Spielerin nicht weiß – für dieses Schloss festgelegt, dass mindestens 4 Erfolge nötig sind, um es zu knacken.

Rhiann versucht ihr Glück, und die Würfel zeigen: 3, 4, 1. Dies sind bereits im ersten Anlauf drei Erfolge. Für die 1 darf *Rhianns* Spielerin einen weiteren Würfel werfen und erhält eine 3. Damit erbringt der Nachwurf den zum Knacken des Schlosses notwendigen vierten Erfolg, sodass es der jungen Diebin gelingt, die Tür zu öffnen.

Modifikationen

Besondere Umstände können dir den Erfolgswurf erschweren oder erleichtern. Belegt der SL z. B. den Wurf mit *Modifikation* –2 (abgekürzt: Mod.–2), dann bedeutet dies, dass du dein Attribut für diesen speziellen Wurf mindestens um 2 unterbieten musst. Gewährt er dir umgekehrt eine *Modifikation* +2 (Mod.+2), dann darfst du den Wurf ausführen, als läge dein Attribut um 2 Punkte höher.

Beispiel 4.4: *Ardhon* (Verständigung=3, Vs=5) hat auf einer Feier im Palast eines Edlen schon ordentlich dem Wein zugesprochen, als ihm in einem abgelegenen Teil des Gartens eine Inschrift an der Mauer auffällt. Sie stellt allem Anschein nach den Schlüssel zu einem Orakelspruch dar, dem er und seine Gefährten schon seit Wochen nachjagen, und so begibt er sich an die Entzifferung.

Für den notwendigen EW(Verständigung):Vs stehen ihm drei Würfel zur Verfügung. Normalerweise wäre jede 1–5 ein Erfolg. Da aber *Ardhon* schon ziemlich angetrunken ist, belegt der SL den Wurf mit Mod.–2. Es zählt also nur jede 1–3 als Erfolg.

Beispiel 4.5: Auf einem belebten Marktplatz fängt ein Stand Feuer. In der Menschenmenge geraten einige in Panik, während andere neugierig näher drängen. Ritter *Jaran* (Führung=2, Eg=3) möchte Schlimmeres verhindern und ruft daher Anweisungen ins Gewühl, um die Leute geordnet vom Platz zu schicken. Dies erfordert einen EW(Führung):Eg, für den ihm also zwei Würfel zur Verfügung stehen.

Als Erfolg würde normalerweise jede 1–3 gelten. *Jarans* Spieler allerdings improvisiert eine beeindruckende Rede und kehrt geschickt seine Autorität als Adliger heraus. Der SL gesteht ihm daher Mod.+1 zu, sodass jede 1–4 als Erfolg zählt.

Sichere Erfolge und extreme Erschwernis

Mit einem hohen Attributwert und genügend Erleichterungen kann deine Chance für einen Erfolgswurf auf 6 oder höher ansteigen. In diesem Fall hast du von vornherein für jeden Würfel, der dir für den Wurf zur Verfügung steht, einen Erfolg sicher. Den Wurf dann überhaupt noch durchzuführen, ist höchstens interessant, um über den Nachwurf an zusätzliche Erfolge zu kommen. Darüber hinaus bringt dir jeder Punkt, um den deine Erfolgchance höher liegt als 6, von vornherein einen automatischen Erfolg ein.

Beispiel 4.6: *Verfolgt von einem Rudel Bluthunde möchte Rhiann (Klettern=3 mit Vorteil Naturtalent, Gw=5) auf einen Baum flüchten. Anstatt den ersten besten zu nehmen, sucht sie sich einen Baum mit vielen, stabilen Ästen aus, die fast wie Leitersprossen anmuten. Ihre Wahl trägt ihr Mod.+2 auf ihren Kletterwurf ein, sodass theoretisch jede 1–8 ein Erfolg wäre. Sie hat also, ohne auch nur zu würfeln, bereits 5 automatische Erfolge: 3×1 für jeden Würfel plus 2 für die Differenz, um die ihre Erfolgchance über 6 liegt ($8 - 6 = 2$). So rennt sie aus vollem Lauf heraus praktisch den Baum hinauf, ohne stehenzubleiben, und lässt die kläffenden Hunde auf dem Boden zurück.*

Umgekehrt kann durch entsprechende Erschwernis die Erfolgchance für einen Wurf auf 0 sinken. In diesem Fall benötigst du, um einen Erfolg zu erzielen, zwei Würfel, die eine 1 zeigen. Sinkt deine Chance sogar auf -1 , dann benötigst du 3×1 für einen Erfolg usw. Für jeden Schritt, den die Chance ins Negative sinkt, brauchst du eine 1 mehr für einen Erfolg.

Beispiel 4.7: *Runa (Schießen=7 mit Naturtalent, Bogen, Gw=5) legt im Turnier der Bogenschützen für den entscheidenden Schuss auf die ferne Zielscheibe an. Wegen ihrer Gw und ihres Naturtalents hätte sie normalerweise mit dem Bogen eine Chance von 1–6. Doch Entfernung und geringe Größe des Ziels tragen ihr zusammengekommen Mod.–7 ein, was ihre Chance auf -1 drückt. Für einen einzigen Erfolg benötigt Runa demnach mindestens drei Würfel mit einer 1 im Wurf.*

Runas Spielerin würfelt: 1, 1, 2, 4, 5, 5, 6. Für die beiden Einsen würfelt sie einen Nachwurf und erhält: 1, 3, erneuter Nachwurf 3. Damit hat Runa gerade eben die erforderlichen drei Einsen für einen Erfolg zusammen. Ihr Pfeil bleibt am Rand der Zielscheibe stecken, und unter dem tosenden Jubel der Menge erklärt der Herold sie zur Siegerin.

Der Erfolgsindex

Ein einfaches Mittel, um die Aussichten zweier Charaktere bei einem Erfolgswurf zu vergleichen, stellt der **Erfolgsindex** dar. Du erhältst ihn, indem du deinen Fertigkeitswert mit dem geforderten Attribut multiplizierst. Der so erhaltene Wert gibt nach den Regeln der

Wahrscheinlichkeitsrechnung ein grobes Maß für deine Erfolgchancen. Der Charakter mit dem höheren Erfolgsindex ist im Zweifelsfall beim anstehenden EW im Vorteil.

Beispiel 4.8: *Aligara (Gw=4, Klettern=3) hat für einen EW(Klettern):Gw einen Erfolgsindex von 12, Collum (Gw=5, Klettern=2) einen Index von 10. Damit ist Aligara im Klettern trotz ihrer geringeren Gewandtheit Collum überlegen – zumindest statistisch gesehen.*

Bei gleichem Erfolgsindex kannst du davon ausgehen, dass derjenige Charakter leicht im Vorteil ist, der den höheren Fertigkeitswert hat. Da ihm eine größere Anzahl Würfel zur Verfügung steht, hat er auch die bessere Chance auf einen Nachwurf.

Kenntnisse

Nicht für jedes Vorhaben genügen Übung und Talent. Manche erfordern ausgefeilte Techniken oder das Wissen um Konventionen, die du erlernt haben musst, um dich überhaupt an einer Sache versuchen zu können. So kannst du dir, wenn du nie Lesen gelernt hast, auch mit noch so viel Verstand nicht den Inhalt eines Schriftstückes erschließen, und um dich am Schlossknacken zu versuchen, brauchst du auch mit noch so geschickten Händen ein gewisses Grundwissen darüber, wie Schlösser funktionieren.

Aus diesem Grund stehen dir manche Erfolgswürfe nur dann offen, wenn du über eine passende Kenntnis verfügst. Andere kannst du zwar auch ohne Kenntnis in Angriff nehmen, erleidest dann aber hohe negative Modifikationen. Ob du für einen bestimmten EW eine Kenntnis brauchst bzw. wie es sich auswirkt, wenn sie dir fehlt, steht im Detail in der Beschreibung der *Standardsituationen* geregelt (vgl. Anhang B.2, S. 221). Kenntnisse mögen nicht für alle Herausforderungen nötig sein, die dir im Spiel begegnen; doch öffnen sie dir Wege, die dir ansonsten verschlossen bleiben.

Serien

Manchen Spielsituationen wird es nicht gerecht, sie mit einem einzelnen EW abzuhandeln. Eine riskante Klettertour, eine Bootsfahrt oder Verfolgungsjagd kann sich über längere Zeit hinziehen und ihre Spannung daraus beziehen, dass das Pendel des Schicksals mal zur einen, dann zur anderen Seite hin ausschlägt. Eine solche Spielsituation erfordert zu ihrer Abhandlung eine **Serie** von mehreren Erfolgswürfen.

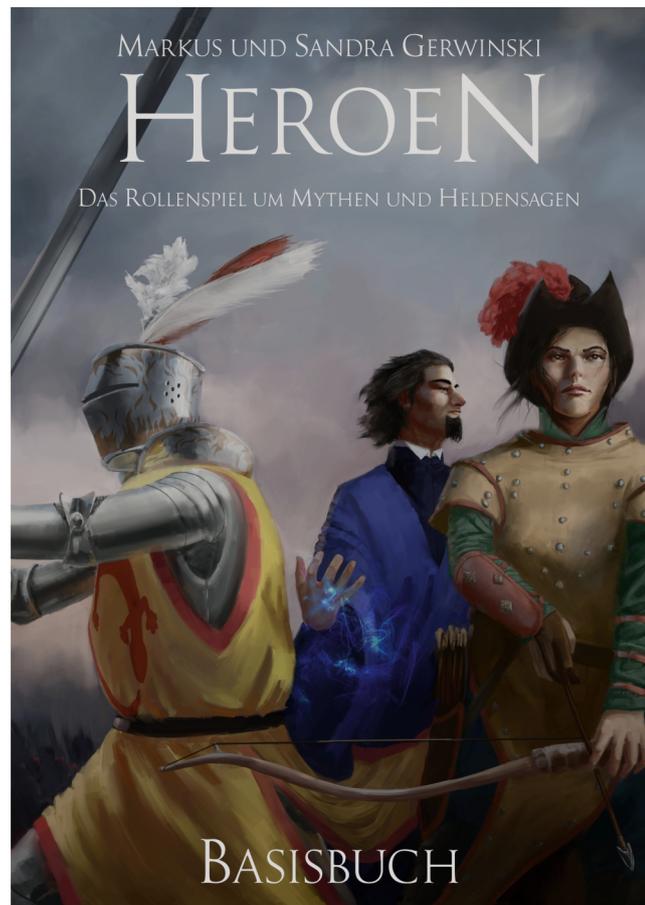
Bei einer Serie wird vorab eine Anzahl von Erfolgen festgelegt, die du über mehrere *Durchgänge* von EW hinweg ansammeln musst, um das gesteckte Ziel zu erreichen. Die Anzahl Erfolge aus einem einzelnen EW steht dementsprechend für die Schnelligkeit, mit der du dich im entsprechenden Durchgang deinem Ziel näherst. Je nach Situation und aktuellem Erzähltempo kann dabei ein Durchgang ebenso gut für wenige Sekunden auf der Spielwelt stehen wie für einen ganzen Tag.

Neugierig ...?

... auf einfache Regelmechaniken für komplexe Situationen?

... auf flexible Regeln für verschiedene Schadensarten?

... auf den "Gruppenvertrag" und seine Bedeutung?



Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

