

## ***Fluid 4.1***

Fluid ist ein leichtgewichtiges Rollenspielregelsystem. Es basierte ursprünglich auf dem universellen Regelwerk Liquid von Marcus Johanus. Liquid ist ein sehr einfaches Regelsystem, das sich für heroisches und cinematisches Rollenspiel eignet. Allerdings hat Liquid einige Eigenheiten, die in meiner Spielrunde und bei mir wenig Anklang fanden. Unter dem Einfluss von The Shadow of Yesterday, G.U.R.P.S lite 3, Risus, Once Upon A Time, Hero Wars, dem Tanelorn-Forum und der Tatsache, dass die Gruppe am besten mit einer „klassischen“ Charakterbeschreibung durch Attribute und Fertigkeiten klarkommt, entwickelten wir Fluid. Mittlerweile ist Fluid bei Version 4.0 angekommen und hat im Laufe der Zeit so viele Änderungen erfahren, dass von der Basis Liquid nur noch der Weniges zu erkennen ist. Der Slogan „**Lass Dir was einfallen!**“ hat noch uneingeschränkt Gültigkeit.

Fluid konzentriert sich auf einfache Regeln, angereichert mit ein paar wenigen Besonderheiten. Die Basis bilden folgende Überlegungen:

- Rollenspiel ist ein Gruppenspiel
- ein Wurf – ein Würfel – lineares Wahrscheinlichkeitsmaß
- sehr wenige Tabellen
- klassische Abstraktion durch Attribute und Fertigkeiten (hier: Merkmale)
- kein klassisches Vorteil-/Nachteilkaufsystem
- kein taktisches Kampfsystem mit unzähligen Sondermanövern
- keine Ausrüstungsbuchhaltung und kein Wirtschaftssystem

Heraus kam Fluid in der jetzigen Version. Die roten Fäden durch die Regeln sind:

- Die Erfolgchance zum Bestehen einer Probe wird nur durch das Können des Charakters beeinflusst (Attribut + Merkmal). Die Schwierigkeit einer Probe kann durch den Spielleiter durch einen Modifikator bestimmt werden.
- Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte beeinflussen das Ergebnis einer erfolgreichen Probe (sie erhöhen die Erfolgsqualität), haben aber keinen Einfluss auf die Erfolgchance.
- Die erwerbbaaren Besonderheiten bieten individuellen crunch, der nur die Grundregeln leicht beugt, aber niemals spezielle Regeln einfügt oder Abhängigkeiten der Besonderheiten untereinander schafft.
- Es gibt kein Geld. Alle Ausrüstung, Hilfsmittel oder Kontakte, die Boni innerhalb des Würfelmechanismus geben, werden mit Erfahrungspunkten gekauft oder sind temporärer Natur (meist eine Szene gültig). Alle andere Fitzel-Fummel-Ausrüstung ist einfach vorhanden. Who cares about Schnürsenkel?

# Der Charakter

Ein Charakter in Fluid wird über grundlegende Attribute und individuelle Merkmale, Triebfedern und Besonderheiten beschrieben. Weiterhin gibt es noch Ausrüstung, Waffen, Rüstungen, und Kontakte, die dem Charakter helfen, Aufgaben besser zu erfüllen.

## Attribute

Fluid benutzt sieben Attribute, die jeder Charakter in einer bestimmten Ausprägung besitzt. Die Attribute sind sehr abstrakt und breit gefächert, da sie die Basis für alle Charaktere bilden. Attributswerte für Charaktere bewegen sich zwischen Eins und Fünf, im Mittel betragen die Attributswerte Drei. Bei besonderen nicht-menschlichen Rassen können die Attributswerte auch das Maximum von Fünf überschreiten.

**Physis** Die Physis steht für die körperliche Leistungsfähigkeit eines Charakters. Ein Charakter mit hoher Physis kann schneller laufen, schwerer heben oder weiter springen. Alle Aktionen, die mit körperlicher Anstrengung oder reflexartigem Reaktionsvermögen verbunden sind, werden mit diesem Attribut verbunden.

**Mental** Die mentale Leistungsfähigkeit umfasst logisches Denkvermögen, Kreativität, Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, und alles, wobei Gehirnschmalz gefragt ist. Wissenschaften und Handwerksberufe brauchen dieses Attribut.

**Sozial** Soziale Leistungsfähigkeit beschreibt, wie gut ein Charakter mit seinen Mitmenschen und seiner Umgebung umgehen kann. Kann er Leute gut beeinflussen, sie von seiner Meinung überzeugen, einen besseren Preis erfeilschen oder nett mit dem anderen Geschlecht flirten? Alle solche Proben werden mit sozialer Leistungsfähigkeit verknüpft.

**Widerstand und Trefferpunkte** Widerstand steht für die Ausdauer, Zähigkeit, Willenskraft, Standvermögen und Gesundheit eines Charakters. Sie umfasst nicht nur physische Ausdauer, wie sie z.B. Dauerläufer brauchen, sondern auch einen starken oder sturen Willen, Unbeeinflussbarkeit, gute Gesundheit oder magische Abwehrkraft. Mit der Widerstandskraft werden die Trefferpunkte berechnet. Sie geben Aufschluss, wie viel Schaden ein Charakter im Kampf einstecken kann. Die Trefferpunkte betragen 3x Widerstandskraft.

**Angriff** Angriff bestimmt das Verhalten eines Charakters in Kampfsituationen. Charaktere mit hohem Kampfattribut verhalten sich offensiv im Kampf, sie versuchen, dem Gegner viel Schaden zuzufügen und ihn schnell zu besiegen.

**Verteidigung** Eine hohe Verteidigung zeugt von einer defensiveren Kampfeinstellung. Mit der Verteidigung vermeidet ein Charakter Schaden im Kampf und wird nicht so leicht getroffen wie andere. Auf Verteidigung wird nicht gewürfelt, sie dient als dauerhafter Rüstungsschutz.

**Mana** Mana steht für Glück, die Fähigkeit zu heldenhaften Aktionen, Stunts und Zauberkraft. Mana ist kein Attribut im eigentlichen Sinne, sondern ein Vorratspool, mit dem der Spieler besondere Aktionen vollbringen kann. Auf Mana wird nicht gewürfelt.

## Merkmale

Merkmale beschreiben die individuellen Kenntnisse eines Charakters. Merkmalswerte bewegen sich zwischen Eins und Zehn. Ein normaler Menschen nach abgeschlossener Berufsausbildung hätte einen Hauptmerkmalswert von Drei, Merkmalswerte über Fünf sind meisterlich oder heldenhaft. Die Merkmale werden von den Spielern selbstständig gewählt.

Dabei sollte man beachten, die Merkmale nicht zu weit zu fassen, um eine gewisse Ausgewogenheit der Charaktere herzustellen.

**Hauptmerkmal** Das Hauptmerkmal soll stellvertretend für das Hauptaufgabengebiet des Charakters stehen. Es kann ein Berufsbild, ein klassisches Klischee oder eine Klasse sein. Man kann das Hauptmerkmal als Container für fünf oder sechs Einzelmerkmale auffassen. Jeder Charakter besitzt genau ein Hauptmerkmal.

**Einzelmerkmale** Einzelmerkmale prägen die individuellen Eigenschaften eines Charakters. Sie sollten relativ eng gefasst sein. Charaktere können beliebig viele Einzelmerkmale besitzen.

## **Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte**

Fluid will keine umfangreiche Ausrüstungsbuchhaltung einführen. Standardausrüstung steht jedem Charakter zur Verfügung, sofern dies nachvollziehbar und plausibel ist. Ein Dieb wird immer über einen passenden Dietrich verfügen, ein Gelehrter hat ausreichend Papier dabei, ein Soldat Munition oder ein Techniker einen Werkzeugkasten. Genug Taschengeld besitzt ein Charakter auch per se, um sich damit durch den Alltag zu schlagen, Ausrüstung zu reparieren und Munition nachzukaufen. Sowa muss man nicht extra notieren. Doch jetzt das „Aber“: Es gibt Ausrüstung von besonderer Qualität oder speziellem Nutzen. Beispielsweise ist ein getunt Auto schneller, feinmechanisches Werkzeug genauer und ein Vollblutpferd ausdauernder. Ausrüstung gibt es normalerweise mit Werten von Eins bis Fünf. Rüstungen erfüllen eine besondere Aufgabe und bei speziellen Waffen (z.B. Bomben) können die Werte auch Fünf übersteigen (siehe Kampf).

Kontakte und Beziehungen werden genauso gehandhabt. Ein alter Schulfreund würde einen Wert von Eins aufweisen, ein treuer Kampfgefährte von Drei und die große einmalige Liebe von Fünf.

Der Wert der Ausrüstung oder der Kontakte gibt einen Bonus auf die Erfolgsqualität einer gelungenen Probe.

## **Besonderheiten**

Besonderheiten sind besondere Merkmale, Fähigkeiten, Talentierungen oder Spezialitäten, die ein Charakter erwerben kann. Sie sollten nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Besonderheiten ermöglichen dem Charakter Boni in bestimmten Situationen oder beugen die Grundregeln leicht ab. Besonderheiten sind stufenlos.

## **Triebfedern**

Das Konzept der Triebfedern ist schamlos von The Shadow of Yesterday geklaut. Die Triebfedern beschreiben Wünsche, Lebensaufgaben und -ziele, Visionen oder Zwänge, die einen Charakter vorantreiben. Erfüllt ein Charakter Handlungen oder Aufgaben, die durch eine seiner Triebfedern beeinflusst sind, so erhält er dadurch Erfahrungspunkte, die er zur Verbesserung seiner Charakterwerte einsetzen kann. Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielsystemen gibt es durch die Triebfedern in Fluid also auch Erfahrungspunkte für das Erreichen individueller Ziele oder das Einbeziehen individueller Charakterzüge und -eigenschaften.

## **Stellschrauben**

Attribute und Merkmale bilden den Kern von Fluid. Die Attribute sind absolut fix und nicht

veränderbar. Die offene Gestaltung der Merkmale ermöglicht eine breite Differenzierung der Charaktere. Es bleibt der Gruppe überlassen, ob sie frei wählbare Merkmale benutzt oder eigene Listen entwirft, aus denen die Spieler Merkmale wählen können (dies entspricht weitestgehend den Fertigungs- oder Talentlisten klassischer Rollenspiele). Besonderheiten, Ausrüstung und Triebfedern sind auf den Fluid-Kern aufgesetzt. Auf alle drei Teile könnte auch verzichtet werden.

## ***Erfahrung, Charaktererschaffung und -entwicklung***

In Fluid erhält ein Charakter Erfahrungspunkte aus zwei Quellen. Der Spielleiter vergibt pro Spielabend oder Abenteuerabschnitt bis zu drei Erfahrungspunkte pro Charakter, darüber hinaus kann er weitere Erfahrungspunkte für die Erfüllung besonderer Aufgaben, für das erfolgreiche Bestehen des Abenteurers oder für interessante, unterhaltsame Spielweisen vergeben. Zusätzlich erhält der Charakter Erfahrungspunkte durch das Einbeziehen und Ausspielen seiner Triebfedern. Summa summarum erhält so ein Charakter circa zehn Erfahrungspunkte pro Spielabend.

Diese Erfahrungspunkte kann der Spieler jederzeit zur Steigerung der Charakterwerte einsetzen. Da die Charaktererschaffung in Fluid den gleichen Gesetzmäßigkeiten wie die spätere Charakterentwicklung durch Erfahrungspunkte folgt, wird ein Anfangscharakter quasi „von Null an“ erschaffen. Um ein wenig Ausgewogenheit zwischen den Anfangscharakteren zu erreichen, werden allerdings Schranken für die Punktevergabe vorgegeben und die Maximalwerte bei der Erschaffung begrenzt.

Das Wichtigste bei der Charaktererschaffung ist ein nettes Charakterkonzept. Dazu schreiben viele Rollenspiele viel Zeug, ich will gar nicht weiter darauf eingehen. Die Charaktererschaffung bei Fluid geschieht am Besten zusammen in der Spielgruppe, da man so die Charaktere besser abstimmen kann. Wichtig wird das vor allem bei der Auswahl der Merkmale, da sich diese stark an dem Spielstil eurer Gruppe orientieren müssen.

### **Attribute**

Jedes Attribut beginnt auf der ersten Stufe. Attribute können bis zur festgelegten Maximalstufe (normalerweise Fünf) erhöht werden. Wenn besondere Rassen im Spiel vorkommen, dann kann man sich überlegen, ob nicht bestimmte Attribute einen höheren Maximalwert erreichen dürfen. Z.B. Halbriesen könnten maximal einen Widerstand von Sieben erreichen.

Jede Erhöhung kostet die doppelte neue Stufe. Um z.B. ein Attribut von Drei auf Vier zu erhöhen, muss der Spieler acht Erfahrungspunkte zahlen. Die Erhöhung erfolgt in Einzelschritten.

Für die Charaktererschaffung stehen dem Spieler 74 Punkte für die Steigerung der Attribute zur Verfügung.

Wer nicht rechnen will, kann die Werte 5, 4, 3, 3, 2, 2, 1 oder 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2 auf die Attribute verteilen. Alle Möglichkeiten, die mit 74 Punkten erreicht werden können, sind in einer Tabelle aufgezeigt.

### **Merkmale**

Merkmale werden von den Spielern selbst festgelegt. Dabei ist auf eine gewisse Ausgewogenheit und Gleichgewichtung der Einzelmerkmale zu achten. Die Einsatzmöglichkeiten eines Einzelmerkmals sollten weder zu weit (z.B. „Übergenie“) noch zu

eng (z.B. „Singen nur bei Regen“) gefasst sein. Es liegt an der Gruppe, ein geeignetes Mittelmaß zu finden. Geeignet wären z.B. Merkmale wie „Sportlich“, „Wettkampfringer“, „leidenschaftlicher Autofahrer“ oder „Tresorknacker“. Für das Hauptmerkmal wählt man einfach fünf oder sechs Einzelmerkmale und fasst diese als ein Merkmal zusammen.

Merkmale werden zu einfachen Kosten bis zur Maximalstufe Zehn gesteigert. D.h. der Spieler muss zur Erhöhung um eine Stufe die neue Stufe in Erfahrungspunkten aufbringen. Die Erhöhung von Drei auf Vier würde beispielsweise vier Punkte Erfahrung kosten. Auch hier darf nur in Einzelschritten erhöht werden. Neue Merkmale werden auf Stufe Eins eingeführt und kosten entsprechend einen Erfahrungspunkt.

Zur Charaktererschaffung kann der Spieler für 38 Punkte die Merkmale steigern, aber kein Merkmal darf zu Beginn höher wie Vier sein.

Wer wieder nicht rechnen möchte, kann die Werte 4, 4, 3, 3, 3 (5 Merkmale) oder 4, 4, 3, 3, 2, 2 (6 Merkmale) oder 4, 3, 3, 3, 3, 2, 1 (7 Merkmale) verteilen. Andere Möglichkeiten zeigt eine Tabelle.

## **Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte**

Auch die Qualität der Ausrüstung und die Beziehung zu Kontakten können mit Erfahrung verbessert oder auch verschlechtert werden. Erfahrung bedeutet in diesem Fall einfach Geldeinsatz oder eine Intensivierung einer Beziehung. Auch hier werden einfache Kosten für eine Erhöhung fällig. Im Fall einer Stufensenkung bekommt der Spieler entsprechend Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die er aber wieder für Ausrüstung oder Kontakte verwenden sollte (aber nicht muss). So erhält der Charakter, dessen Beziehung zu seinem treuen Gefährten(+3) auf Zwei gesunken ist, drei Erfahrungspunkte, für die er z.B. eine neue Waffe(+2) erwerben oder eine andere Beziehung auf Drei erhöhen könnte.

Hierbei sollte der Spielleiter beachten, dass so erworbenen Ausrüstung und Kontakte nicht einfach seiner Willkür unterliegen dürfen. Dies wäre in höchstem Maße unfair! Wenn also im Spielverlauf Ausrüstung zerstört oder Kontakte verloren gehen, so muss es im Gegenzug immer einen angemessenen Ausgleich geben. Die einfachste Lösung ist das Gutschreiben entsprechender Erfahrungspunkte.

Es steht dem Spieler frei, jederzeit im Spielverlauf eigene Ausrüstung aufzugeben oder Beziehungen zu beenden, um durch die so gewonnenen Erfahrungspunkte Attribute oder Merkmale zu erhöhen.

Jeder Spieler kann zu Spielbeginn Ausrüstung für zehn Punkte erwerben. Die Maximalstufe für Ausrüstung und Kontakte ist zu Spielbeginn allerdings Vier.

Dies entspricht z.B. Ausrüstungsgegenständen mit Werten von +3, +2, +1 oder +2, +2, +2, +1.

## **Besonderheiten**

Besonderheiten haben keine Stufe und sie sind nicht steigerungsfähig. Normalerweise sind Besonderheiten nur während der Charaktererschaffung erwerbbar. Wenn man dennoch im Spielverlauf den Kauf neuer Besonderheiten erlaubt, so sind sechs Erfahrungspunkte für eine neue Besonderheit angemessen.

Jeder Spieler darf sich eine Besonderheiten herausuchen. Verzichtet er auf die Besonderheit, so darf er entweder sechs zusätzliche Punkte für Merkmale oder für Ausrüstung verwenden.

Ohne Rechnerei ist eine Besonderheit einen Ausrüstungsgegenstand +3 oder ein Merkmal

der Stufe 3 wert.

## Triebfedern

Triebfedern sind ebenfalls nicht steigerungsfähig. Zu Spielbeginn hat jeder Charakter eine Triebfeder, die sich im Spielverlauf auflösen oder ändern kann. Die Auflösung bringt dem Charakter sechs Erfahrungspunkte.

Ein Spieler kann während des Spieles weitere Triebfedern erwerben, jede kostet sechs Erfahrungspunkte.

## Stellschrauben

Die hier angegebenen Startwerte und Steigerungskosten sind gut für Charaktere in kurzen Kampagnen von fünf bis zehn Spielabenden geeignet. Im Anhang werden Alternativen für one-shots und längere Kampagnen aufgezeigt und diskutiert.

Attributs- und Merkmalsstufen			
Attribut	Bedeutung	Merkmal	Bedeutung
0	nicht vorhanden	0	nicht vorhanden
1	notwendige Grundlagen	1-2	ausgebildet
2	durchschnittlich	3-4	erfahren
3	gut	5-6	meisterhaft
4	herausragend	7-9	heldenhaft
5	meisterhaft	10	legendär

Mögliche Werte bei Charaktererschaffung	
Attribute	Merkmale
5, 5, 4, 1, 1, 1, 1	4, 4, 3, 3, 3
5, 5, 2, 2, 2, 1, 1	4, 4, 4, 3, 1, 1
5, 4, 4, 3, 1, 1, 1	4, 4, 3, 3, 2, 2
5, 4, 3, 3, 2, 2, 1	4, 3, 3, 3, 3, 2
4, 4, 4, 3, 3, 1, 1	4, 4, 4, 2, 2, 1, 1
4, 4, 3, 3, 3, 2, 2	4, 4, 3, 2, 2, 2, 2
Dies sind alle Möglichkeiten, die mit	4, 3, 3, 3, 3, 2, 1
74 Punkten erreicht werden können!	4, 4, 3, 2, 1, 1, 1, 1
	4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1

Steigerungskosten						
	Attribut		Merkmal		Ausrüstung	
Stufe (x)	x-1 auf x	0 auf x	x-1 auf x	0 auf x	x-1 auf x	0 auf x
1	0	0	1	1	1	1
2	4	4	2	3	2	3
3	6	10	3	6	3	6
4	8	18	4	10	4	10
5	10	28	5	15	5	15
6	--	--	6	21	--	--
7	--	--	7	28	--	--
8	--	--	8	36	--	--
9	--	--	9	45	--	--
10	--	--	10	55	--	--

## Würfeln

In Situationen, in denen die Fähigkeiten eines Charakters gefragt und deren Ausgang ungewiss ist, wird der Zufall zu Rate gezogen. Der Spieler würfelt mit einem W10 gegen die Erfolgchance, die sich aus  $\text{Attribut} + \text{passendes Merkmal} + \text{Modifikator}$  errechnet. Der Spielleiter hat die Möglichkeit, bei besonders schweren Aufgaben die Probe durch einen Modifikator der einem Vielfachen von -3 entspricht zu erschweren oder bei besonders leichten Aufgaben die Probe durch einen Modifikator von +3 oder +6 zu erleichtern.

Ist die Erfolgchance kleiner oder gleich Null, so darf nicht gewürfelt werden. Die Aufgabe ist zu schwer. Ist die Erfolgchance größer als Zehn, wird gewürfelt um eine Erfolgsqualität zu bestimmen. In diesem Fall kann die Probe nur durch einen Patzer scheitern. Ausserdem erhöht sich die Erfolgsqualität für jeden Punkt, den die Erfolgchance Zehn übersteigt, um eins. Eine einfache Probe folgt also den Schema:

$$W10 \leq \text{Attribut} + \text{Merkmal} + \text{Modifikator}$$

Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich der Erfolgsschance, so ist die Probe gelungen und das Würfelergebnis bestimmt die Erfolgsqualität. Je höher die Erfolgsqualität, desto besser. Mit Ausrüstung kann sich die Erfolgsqualität nochmals erhöhen. Der Charakter konnte das Problem erfolgreich meistern.

Ist das Würfelergebnis größer wie die Erfolgchance, dann ist die Probe misslungen und der Charakter konnte die Aufgabe nicht erfüllen.

## Schicksalswurf

Wird bei der Probe eine Eins gewürfelt, so steht der Erfolg auf Messers Schneide. Ein zweiter Wurf – der Schicksalswurf - bestimmt den Ausgang.

Fällt bei dem Schicksalswurf eine Eins bis Fünf, so gelingt dem Charakter ein Kritischer Erfolg. Er konnte die Aufgabe mit Bravour lösen. Die Erfolgsqualität wird verdoppelt oder er erhält einen andersweitigen angemessenen Bonus. Beispielsweise schlägt der Charakter im Kampf den Gegner mit einem Schlag zu Boden oder er überredet einen Händler zu einem besonders guten Schnäppchen.

Zeigt der Schicksalswurf hingegen eine Sechs bis Zehn, dann verpatzte der Charakter die Probe und muss schlimme Konsequenzen erleiden. Nicht nur die Aufgabe misslang, sondern ein widriger Nebeneffekt tritt ein, z.B. zerbricht im Kampf die Waffe oder ein Überzeugungsversuch endet in wüsten Beleidigungen.

## Vergleichende Probe

Wenn sich zwei Charaktere streiten, so würfeln beide eine passende Probe. Derjenige mit einem Kritischen Erfolg bzw. derjenige der höheren Erfolgsqualität gewinnt den Wettstreit. Ein Unentschieden bleibt ein Unentschieden.

## Selbsterschwernis

Jeder Spieler kann sich selbst eine anstehende Probe beliebig erschweren. Gelingt diese schwere Probe, so kann der Spieler entweder die Erschwernis als Bonus auf seine Erfolgsqualität oder als Bonus auf seine nächste Probe anrechnen. Er kann aber auch einem Kontrahenten das Leben schwer machen und dem Kontrahenten die gewonnene Erschwernis als Malus auf dessen nächste Probe auferlegen. Im Kampf kann er so auch seine eigene nächste Verteidigung erhöhen oder die Verteidigung eines Gegners gegen den nächsten Angriff entsprechend senken. Dieser Mechanismus eignet sich gut, um im Kampf verschiedene Manöver darzustellen.

## Wurfwiederholung

Jeder Würfelwurf kann durch Ausgabe eines Manapunktes ohne zusätzliche Modifikation wiederholt werden. Dies geht natürlich nur so lange, wie auch Mana vorhanden ist.

In Situationen, in denen kein Zeitdruck herrscht, kann der Spieler eine Probe auch ohne Mana, allerdings kumulativ um -3 erschwert wiederholen.

## Stellschrauben

Die konkret festgelegten Modifikatoren +/-6, +/-3 usw. bei Proben seitens des Spielleiters sind Absicht. Damit soll Auseinandersetzungen, ob eine Probe z.B. eher +2 oder +3 erschwert ist, vorgebeugt werden. Eine freie Wahl der Modifikatoren ist natürlich auch möglich.

Die Möglichkeit der Selbsterschwernis einer Probe ist vorallem für Charaktere mit Attribut+Merkmal größer Zehn interessant. Durch diesen Mechanismus werden solche Charaktere wahrhaft mächtig und sollten auch von Selbsterschwernissen Gebrauch machen. Verzichtet die Gruppe auf die Regel der Selbsterschwernis, so gelingt erfahrenen Charakteren fast jede Probe zu 100%. Dadurch geht eine Menge Spielspass, aber auch ein wenig Taktiererei verloren. Wenn man auf die Regel der Selbsterschwernis verzichten möchte, muss man darüber nachdenken, Merkmalsstufen auf Fünf zu beschränken.



Probenmodifikatoren			
Mod.	Schwierigkeit	Mod.	Schwierigkeit
+15	gelingt automatisch	-15	unschaffbar
+12	lächerlichst (gelingt auto.)	-12	Das schaffen nur Legenden
+9	viel zu leicht (gelingt auto.)	-9	Das schaffen nur Helden
+6	kinderleicht	-6	sehr schwierig
+3	leicht	-3	schwierig
<b>0</b>	<b>normal</b>	<b>0</b>	<b>normal</b>

Erfolgsqualität	
W10	Qualität
1	Schicksalswurf
2-3	knapp
4-7	gut
8-10	herausragend
11+	heroisch

## Magie

Fluid kennt keine ausführlichen Regelungen für Magie. Jeder Charakter mit übernatürlichen oder paramormalen Fähigkeiten, sei es ein Zauberer, Priester oder Psioniker, wirkt seine Magie mittels einem oder mehrerer passender Merkmale. Eine normale Probe gibt Aufschluss, ob ein Zauber gelingt.

Beim Wirken von Magie gibt es drei Regeln zu beachten.

Um einen Zauber zu wirken muss dem Magier eine Probe auf ein passendes Attribut+Magiemerkmal gelingen. Gelingt die Probe, so tritt die Zauberwirkung ein. Mislingt die Probe, so verliert der Magier einen Manapunkt. Mana ist also wichtig für Magier.

Die Zauberwirkung darf nicht übertrieben stark sein (ausser die Gruppe will es so!). Ein normaler Zauber sollte sich gegen ein Ziel in menschlicher Größe (Tür, Mensch, Pferd) richten, eine angemessene Zeit in Anspruch nehmen und seine Wirkung an der Erfolgsqualität orientieren. Die Auswirkungen sollten sich auf eine Szene beschränken. Permanente Zauberwirkungen sollten ausgeschlossen sein. Kampfzauber dauern per se eine Kampfrunde und richten einen Schaden in Höhe der Erfolgsqualität an.

Der Magier kann durch den Einsatz eines Manapunktes die Zauberwirkung verbessern. So kann sich dann der Zauber auch gegen mehrere Opfer richten, die Wirkungsdauer verlängert werden oder die Erfolgsqualität verdoppelt werden. Um eine permanente Zauberwirkung an Lebewesen zu erreichen, muss mindestens ein Manapunkt gezahlt werden, der ebenfalls permanent verloren ist! Ausserdem sollten solche permanenten Wirkungen wohlüberlegt sein.

Verfügt der Magier über kein Mana, so kann er nur noch Standardzauber ohne verbesserte Wirkung sprechen. Scheitert unter diesen Umständen die Zauberprobe, dann verliert der Magier einen Trefferpunkt anstelle eines Manapunktes.

## **Mana**

Mana erfüllt in Fluid eine Sonderrolle. Es repräsentiert Glück, Magie, göttliche Fügung oder Heldentum und gibt jedem Spieler die Möglichkeit, erhöhten Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen. Mit einem Manapunkt kann man folgende Aktionen durchführen:

- einen eigene Probe wiederholen
- bei einem Kritischen Erfolg die Erfolgsqualität um +5 erhöhen
- eine besondere Fähigkeit einsetzen
- 5 Schadenspunkte absorbieren
- 1W10 Trefferpunkte heilen
- einem Freund spenden, damit dieser unmittelbar den Punkt verwenden kann
- Kosten für eine misslungene Zauberprobe (für Magier)
- Zauberwirkung verbessern (für Magier)

Mana ist also kein Attribut im herkömmlichen Sinne, sondern ein Punktevorrat, der gezielt zum eigenen Vorteil eingesetzt werden kann.

### **Regeneration**

Der Manavorrat frischt sich spätestens nach jedem Abenteuer oder Spielabend wieder auf seinen vollen Stand auf. Der Spielleiter kann zusätzlich noch Auffrischungen bei passenden Aktionen oder Szenen erlauben. Wenn die Gruppe es möchte, dann können auch bestimmte Bedingungen zur Regeneration führen, z.B. immer nach einer erholsamen Nacht, einer erfolgreichen Meditationsprobe oder einem absichtlich in Kauf genommenen Patzer. Diese optionalen Regenerationen müssen aber allen Spielern gleichermaßen zur Verfügung stehen, da sonst ein Ungleichgewicht vorherrscht.

### **Permanenter Manaverlust**

Ein Manapunkt kann als Schicksalspunkt verwendet werden. Durch den selbstlosen Einsatz eines Charakters in einer aussichtslosen Situation kann ein Manapunkt permanent ausgegeben werden, um die Erfolgchance einer rettenden Probe zu verdoppeln.

Magier können nur eine permanente Zauberwirkung bei Lebewesen herbeirufen (bsp. Eine dauerhafte Mutation), wenn sie im Gegenzug mindestens einen Manapunkt permanent abgeben.

### **Mana für den Spielleiter**

Dem Spielleiter steht ebenfalls Mana zur Verfügung, das er für seine NSC ausgeben kann. Gescheiterte Zauber kosten den Spielleiter Mana, allerdings können NSC-Magier auch noch ohne Mana normale Zauber wirken. Der Einsatz permanenter Manapunkte ist dem Spielleiter nicht möglich. Der Manavorrat des Spielleiters entspricht der doppelten Spieleranzahl (bei drei Spielern erhält der Spielleiter sechs Manapunkte). Der Manavorrat wird genauso wie der der Spieler regeneriert.

# **Kampf**

Dem Kampf ist in Fluid ein eigenes Kapitel gewidmet. Traditionell ist Kampf nun mal ein wesentlicher Bestandteil im Rollenspiel und dem wird hier Rechnung getragen. Es sollte allerdings kein großes Problem sein, die Kampfregeln entweder zu streichen oder die Regeln auf alle Konflikte auszuweiten.

## **Initiative**

Es gibt keine explizite Initiativregelung. Die Handlungsreihenfolge sollte sich aus der Ausgangssituation ergeben. Wenn Uneinigkeit über die Reihenfolge herrscht, dann kann die Reihenfolge durch einen Vergleich der Werte Physis+Angriff bestimmt werden.

## **Kampfrunden und Aktionen**

Der Übersichtlichkeit halber wird der Kampf in Runden eingeteilt. Jeder beteiligte Charakter kann in einer Runde eine komplexe Aktion ausführen. Eine Aktion ist dabei meist mit einer Probe (meist einem Angriff) verbunden. Möchte ein Charakter mehrere Aktionen in einer Runde ausführen, so ist jede Probe kumulativ um -3 erschwert.

## **Angriff**

Ein Angriff ist der Versuch, dem Gegner Schaden zuzufügen. Möchte ein Charakter einen Angriff durchführen, so muss er eine Probe auf

### **Angriff + passendes Merkmal – Rüstung**

würfeln. Gelingt die Probe, dann bestimmt die Erfolgsqualität die Höhe des Treffers. Führt der Charakter eine Waffe, wird der Treffer zusätzlich um den Waffenschaden erhöht. Gelingt der Angriff mit einem Kritischen Erfolg, so wird die Gesamttrefferhöhe verdoppelt.

Man sollte die Aktionen und damit verbundenen Proben nicht zu eng sehen. Der Sprung über den Tisch, Hieb, Stich, Parade und Abrollen kann auch als eine einzelne Probe auf Angriff+Sportmerkmal abgewickelt werden.

Bei Fernkampfangriffen kann ein Charakter eine Runde zum Zielen verwenden. Macht er dies, so ist die darauffolgende Angriffsprobe um +3 erleichtert.

## **Verteidigung**

Sofern der Charakter in einer Kampfsituation fähig ist, sich zu verteidigen, erfolgt die Verteidigung automatisch gegen jeden Angriff. Immer wenn ein Charakter einen Treffer erleidet wird dieser um den Verteidigungswert reduziert. Rüstung und der Einsatz von Mana kann zusätzlich vor Schaden schützen.

Ein Charakter kann sich zu Rundenbeginn auch entscheiden, defensiv zu kämpfen. Er darf dann keinerlei Aktionen in der Runde ausführen, dafür erhöht sich sein Verteidigungswert um +3.

Falls ein Charakter im Nahkampf getroffen wurde, kann er analog zur Selbsterschweren bei Proben seinen Verteidigungswert beliebig senken. Dadurch erhält er unter Umständen mehr Schaden. Allerdings kann er den so gewonnenen Bonus dann genauso wie bei den selbsterschweren Proben verwenden.

## Schaden und Handlungsunfähigkeit

Erleidet ein Charakter Schaden, d.h. ist der Treffer höher wie Verteidigung+Rüstung, so werden die überzähligen Schadenspunkte von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen und der Charakter erleidet eine Verwundung oder Betäubung. Sollten die Trefferpunkte auf diese Weise unter Null fallen, so kann der Charakter handlungsunfähig werden. Bei jeder weiteren Aktion entscheidet vorher eine Probe gegen Widerstand+Mental, ob der Charakter handlungsunfähig wird. Handlungsunfähige Charaktere können sich auch nicht mehr verteidigen. Fallen die Trefferpunkte sogar unter den negativen TP-Wert, so wird der Charakter sofort bewusstlos und wird in kurzer Zeit an seinen Verwundungen sterben.

## Rüstung

Eine Rüstung schützt vor Schaden, doch durch ihr Gewicht und Starrheit behindert sie auch bei allen körperlich anspruchsvollen Aktionen. Dies bedeutet, dass jede solche Probe um den Rüstungsschutz erschwert wird.

## Erste Hilfe und Heilung

Verwundungen heilen entweder natürlich oder mit Hilfe von Medizin oder Magie. Auf natürlichem Weg werden pro Woche 1W10 Trefferpunkt geheilt, bei Einsatz von Medizin oder Magie bestimmt die Probenqualität die zusätzlich geheilten Trefferpunkte. Eine erfolgreiche Probe auf Erste Hilfe oder Magie kann darüber hinaus sterbende Charaktere vor dem Tod retten.

## Munition und Nachladen

Munition zählen ist müßig. Man sollte lieber pi-mal-Daumen entscheiden, wie lange ein Magazin reicht. Bei automatischem Feuer hält ein Magazin eine oder zwei Aktionen, bei Feuerstößen etwa vier bis sechs Aktionen und bei Einzelfeuer den ganzen Kampf. Nur eine Kugel im Lauf und der Bösewicht hebt gerade die Waffe? Macht es dramatisch! Oder lasst einen Schicksalswurf entscheiden.

Nachladen kostet eine Aktion, bei schweren oder großen Waffen zwei. Schnellladen geht natürlich auch, der nächste Schuss ist dann im Sinne der Regelung für mehrere Aktionen pro Runde erschwert.

## Waffen und Rüstungen

Waffen erhöhen die Erfolgsqualität (also den Treffer), Rüstungen schützen vor Schaden und behindern bei körperlich herausfordernden Aktionen. Waffen und Rüstungen werden wie normale Ausrüstung behandelt und können durch Erfahrung erworben werden.

Schilde sind Rüstung und Waffe zugleich. Sie erhöhen den Schutz um Eins und können als Waffe mit einem Bonus von +1 eingesetzt werden.

Die folgenden Werte dienen der Orientierung, welcher Bonus in etwa welcher Waffe entsprechen könnte. Sie sind natürlich nicht fix, es spricht rein gar nichts dagegen, dass ein Dolch auch einen +5 Schadensbonus durch Erfahrungsausgabe erreichen kann. Es liegt an der Spielgruppe, ob sie mit plausibleren oder fantastischen Werten spielen möchte.

<b>Waffen</b>	
<b>Schaden</b>	<b>Waffe</b>
0	Waffenlos, normales Werkzeug, improvisierte Waffen
1	Dolch, Knüppel, Wurfmesser, schweres Werkzeug, Schild
2	Kurzschwert, Degen, Kurzbogen, Wurfaxt
3	Schwert, Axt, Langbogen, Pistole, MP, Schrotflinte fern
4	Bihänder, Armbrust, Gewehr, MG, Schrotflinte nah
5	Schweres MG, Raketenwerfer
+3	Feuerstoß, Salve, Wild-West-Ballern, erschwert Probe um -3
+10	Vollautomatisches Feuer, Streufeuer, ganzes Magazin, Schaden beliebig verteilbar auf unterschiedliche Ziele, erschwert Probe um -3

<b>Explosives</b>	
<b>Schaden</b>	<b>Waffe</b>
4	Handgranate, Dynamit, TNT
7	Splittergranate, C4-Sprengstoff
10	Personenmine, C12-Sprengstoff
15	Autobombe, Panzermine
20	Fliegerbombe

<b>Rüstungen</b>	
<b>Schutz</b>	<b>Rüstung</b>
0	keine
1	Lederkleidung, Fellkleidung
2	Lederrüstung
3	Kettenhemd, kugelsichere Weste
4	Plattenpanzer, Kevlarweste
5	Ganzkörperschutz aus Kevlar
+1	Schild

## ***Besonderheiten***

Jetzt kommt eine ganze Fülle von Besonderheiten, die Charaktere während der Erschaffung oder im Spielverlauf erwerben können. Alle diese Besonderheiten sind optional. Jede Gruppe ist ermutigt, weitere eigene Besonderheiten nach Gutdünken zu entwickeln.

### **Spezialisierung, Konzentration**

Der Charakter kann sich auf ein Einzelmerkmal spezialisieren. Das Einzelmerkmal kann auch Teil des Hauptmerkmals sein. Er muss nicht auf dieses Merkmal würfeln, wenn er nicht will. Die Probe gelingt dann automatisch mit einer Erfolgsqualität von 1. Für höhere Qualitäten kann der Spieler auch normal würfeln und ggf. normale Misserfolge wie Erfolge mit Erfolgsqualität 1 behandeln. Patzer muss er dagegen in Kauf nehmen. Für je einen Manapunkt kann er die Erfolgsqualität um +5 erhöhen.

### **Zäher Hund, Eisenhart, Unempfindlich**

Der Charakter ist sehr widerstandsfähig. Verwundungen machen ihm kaum etwas aus. Im Kampf wird er nicht handlungsunfähig, muss keine Ohnmachtsproben würfeln und selbst extremste Umwelteinflüsse kann er unter Einsatz eines Manapunktes kurzzeitig unbeschadet überstehen.

### **Regeneration, Schnellheilung**

Der Charakter verfügt über eine ausserordentliche Gesundheit, ein starkes Immunsystem oder über besonders hohe Selbstheilungskräfte. Er regeneriert 2W10 Trefferpunkte pro Woche. Für einen Manapunkt kann er 2W10 oder zehn Trefferpunkte sofort heilen. Die Wahl liegt bei dem Spieler.

### **Schnell, Aufmerksam**

Der Charakter hat eine aussergewöhnlich schnelle Reaktionsfähigkeit. Im Kampf gehört er zu den Ersten in der Handlungsreihenfolge. Stehen sich mehrere schnelle Charaktere gegenüber, so entscheidet die Initiativregelung die Reihenfolge. Überraschungen kann ein schneller Charakter unter Einsatz eines Manapunktes zuvorkommen. Mit einem geeigneten Probenerfolg ist es ihm sogar möglich, Pfeile oder Wurfaffen zu fangen.

### **Helles Köpfchen, Charisma, Sportsmann**

Der Charakter hat z.B. eine besonders schnelle Auffassungsgabe, ein auffallend gutes Aussehen, ein immerpräses Auftreten, ist ein geborener Sportler oder extem gelenkig. Dies repräsentiert sich durch einen zusätzlichen Manapunkt, der an genau ein(!) Attribut gekoppelt ist und nur bei Proben mit diesem Attribut eingesetzt werden kann. Der Manapunkt muss nach normalen Regeln regeneriert werden. Zur Auswahl stehen nur Physis, Mental, Sozial und Widerstand. Siehe auch „Geschickter Kämpfer“ oder „Manaquell“. Ausserdem erhöht sich der Maximalwert für das gewählte Attribut um eins.

### **Geschickter Kämpfer, Veteran**

Der Charakter ist kampferprobt. Er erhält während einer Kampfsituation einen Manapunkt extra. Diesen Manapunkt kann er nur im Kampf einsetzen und er muss ihn zwischen zwei

Kämpfen regelkonform regenerieren. Darüber hinaus steigt der Maximalwert für das Angriffs- oder Verteidigungsattribut um eins.

## **Manaquell, Auserwählt**

Der Charakter gehört einer magisch begabten Spezies an, ist Teil einer magischen Anderswelt, göttlich gesegnet oder steht vielleicht mit Dämonen im Bunde. Er hat einen extra Manapunkt, den er ausschliesslich zur Ausübung seiner Magie benutzen kann. Der Manapunkt muss nach gewohnten Regeln regeneriert werden. Zusätzlich erhöht sich der Maximalwert für Mana um eins.

## **Gewöhnung an Rüstung**

Der Charakter ist das Tragen von Rüstung gewohnt. Die Behinderung ist um drei Punkte verringert. Ein Bonus entsteht dabei allerdings nicht. Schilde spielen dabei keine Rolle.

## **Kampf mit zwei Waffen, beidhändiger Kampf, Doppelschlag**

Der Charakter hat gelernt, mit zwei Waffen zu kämpfen. Pro Runde kann er mit der falschen Hand genau einen Angriff durchführen, der entgegen der Regelung „mehrere Aktionen pro Runde“ nicht erschwert ist. Alle weiteren Aktionen sind aber weiterhin in diesem Sinne erschwert.

## **Schmetterhand, Eisenfuss**

Der Charakter kann besonders harte Schläge oder Tritte im unbewaffneten Nahkampf austeilen. Jeder Angriff erhält einen Schadensbonus von +1. Für einen Manapunkt kann der Held den Gegner für eine Runde zu Boden schicken (handlungsunfähig!) oder den Schadensbonus auf +3 während für die Dauer des Kampfes erhöhen.

## **Wirbelwind, fliegende Klinge, Rundumschlag**

Der Charakter kann bis zu drei Gegner gleichzeitig im Nahkampf bekämpfen. Nach einem erfolgreichen Angriff kann er den Treffer beliebig unter diesen drei Gegnern aufteilen. Wenn er einen Manapunkt einsetzt, dann verursacht er bei jedem der Gegner den vollen Treffer.

## **Hinterhalt, überraschender Angriff, Meucheln**

Der Charakter weiss es, Überraschungsmomente auszunutzen. Ein Stich in den Nacken einer Wache, ein Angriff aus einem getarnten Versteck im Wald oder nur ein blitzschnell, verdeckt gezogenes Messer im Handgemenge können tödlich sein. Solch vorbereitete Angriffe sind um +3 erleichtert und erhalten einen zusätzlichen Schadensbonus von +3. Der Angriff muss die einzige Aktion in der ersten eigenen Runde sein und darf nur gegen einen Gegner gerichtet sein. Für einen Manapunkt steigt der Schadensbonus auf +6. Im Falle eines Meuchelmordanschlags wird zusätzlich die Rüstung des Gegners ignoriert.

## **Formation, Taktik**

Der Charakter hat gelernt, taktisch in Gruppen zu kämpfen. Durch diesen Formationskampf kann der Charakter jede Runde seine Angriffs- oder Verteidigungspunkte gleichmässig auf die Gruppenmitglieder verteilen. Sein eigener Angriff bzw. Verteidigung sinkt dabei entsprechend. Für einen Manapunkt verliert er keine Angriffs- bzw. Verteidigungspunkte.

Dieser Vorteil gilt dann für den ganzen Kampf.

## **Waffenimprovisation, Stuhlbeine zu Schwertern!**

Der Charakter kann aus so ziemlich allem, und seinen es noch so ungeeignete Gegenstände, eine Waffe machen. Waffe ist vielleicht übertrieben, aber er kann den Gegenstand geschickt zum Kampf einsetzen. Ein dreiarmer Kerzenständer wird zum vollwertigen Hakendolch und ein Topfdeckel zum Schild. Rüstungen lassen sich aber nicht improvisieren! Der Charakter erhält dadurch keine Benachteiligungen, die Gegenstände zerbrechen nicht, Schilde schützen mit +1, und die Waffen geben einen +1 Schadensbonus. Doch der Kampf hinterlässt seine Spuren an den Gegenständen. Nach einem Kampf sind sie unbrauchbar oder zerstört. Für einen Manapunkt kann der Charakter seinen Schadensbonus für alle improvisierten Waffen für einen Kampf auf +3 erhöhen.

## **Magische Lebewesen erspüren**

Der Charakter erspürt, ob sich in seinem Umfeld magisch begabte Lebewesen aufhalten. Mit Hilfe von Mana kann er das Lebewesen auch ausfindig machen und dessen Magieform bestimmen. Es ist ihm aber nicht möglich, die Person magisch zu beeinflussen, sofern er nicht selbst Magier ist.

## **Zauber erspüren**

Der Charakter kann passive Magie und Zauber erspüren. Es ist ihm z.B möglich, Schutzzauber, magische Fallen oder verzauberte Gegenstände zu entdecken. Mit Mana kann er deren Wirkungsweise und Auslösungsmechanismus identifizieren, sie aber nicht entschärfen oder nutzen, sofern er nicht selbst Magier ist.

## **Röntgenblick, Intuitive Wahrnehmung**

Der Charakter hat die Fähigkeit, durch Wände, Kleidung oder Verpackungen hindurchzublicken bzw. hindurchzu"spüren". Dadurch kann er versteckte Waffen entdecken, die Anzahl der Besetzung eines Wachsraums feststellen oder einen komplizierten Schliess-mechanismus offenlegen. Mana befähigt ihn, auch über eine längere Distanz durchzublicken oder besonders geschützte oder abgeschirmte Räume oder Gegenstände wahrzunehmen.

## **Chamäleon**

Der Charakter kann sich sehr gut verstecken oder besitzt die Fähigkeit, sein Erscheinungsbild der Umgebung anzupassen oder mit ihr zu verschmelzen. Unbewegt und mit Hilfe eines Manapunktes ist er selbst für geübte Augen unauffindbar.



## ***Triebfedern***

Triebfedern stellen Lebens-, Verhaltensweisen oder Ziele eines Charakters dar. Handelt ein Charakter gemäß seiner Triebfeder, so erhält der dafür Erfahrungspunkte. Beim Erreichen eines Ziels oder durch Änderung der Lebenseinstellung können Triebfedern auch aufgelöst werden. Bei Auflösung erhält der Charakter einmalig sechs Erfahrungspunkte. Danach kann sich der Charakter eine neue Triebfeder für sechs Erfahrungspunkte kaufen, allerdings darf keine Triebfeder mehrmals in einem Charakterleben auftreten. Die Spielgruppe kann nach Belieben weitere Triebfedern entwerfen. Diese sollten sich an den vorhandenen orientieren, besonders bei der Vergaberichtlinie die Erfahrungspunkte.

### **Kampfeslust**

Der Charakter hat Freude daran, andere im Kampf zu besiegen. Er erhält 1 EP für einen Sieg im Zweikampf. Besiegt er einen gleichstarken oder stärkeren Gegner, so erhält der Charakter 3 EP. Auflösung: Niederlage im Kampf.

### **Samariter**

Der Charakter hat ein weiches Herz für Schwächere. Jedes mal, wenn der Charakter einer hilflosen Person hilft erhält er 1 EP. 2 EP erhält der Charakter, wenn er jemanden in Gefahr verteidigt, der sich selbst nicht retten könnte. 5 EP verdient der Charakter, wenn er Personen in unglücklichsten Misslagen so hilft, dass sie sie zukünftig aus eigener Kraft helfen können. Auflösung: Einen Hilferuf ignorieren.

### **Feigling**

Der Charakter fürchtet gewalttätige Auseinandersetzungen und Gefahren wie der Teufel das Weihwasser. Der Charakter erhält 1 EP, falls er einer potentiell gefährlichen Situation aus dem Weg geht. 3 EP erhält er, falls er einen Kampf beendet, ohne dabei Gewalt ausgeübt zu haben. Auflösung: Ohne Furcht an einen Kampf teilnehmen.

### **Streng gläubig**

Der Charakter ist streng gläubig und lässt sich von seiner Religion leiten. Er erhält 1 EP, falls er seinen Glauben gegen andere verteidigt. Bekehrt er eine andere Person zu seinem Glauben, so erhält er 2 EP. 5 EP erhält der Charakter, falls er seine Religion verteidigt, obwohl dies Gefahr für Leib und Leben bedeuten kann. Auflösung: Der Charakter widerruft seinen Glauben.

### **Blutsbruder**

Der Charakter ist mit jemandem verschworen oder hat einen Freund, der wichtiger wie alles andere ist. Für jede Szene, in der beide anwesend sind, erhält der Charakter 1 EP (max. 3 pro Abenteuer). Trifft der Charakter eine Entscheidung, die durch den Blutsbruder beeinflusst ist, so erhält er 2 EP. Verteidigt er seinen Blutsbruder und begibt sich dadurch selbst in Gefahr, so erhält er 5 EP. Auflösung: Die Beziehung wird aufgelöst.

### **Gier**

Der Charakter liebt Reichtum. Für jedes Geschäft, das seinen Reichtum mehrt, erhält er 1 EP.

Schafft er es, sein Vermögen zu verdoppeln, erhält er 3 EP. Auflösung: Alle Besitztümer abgeben, bis auf wenige Dinge, die leicht zu tragen sind.

## **Beschützer**

Der Charakter hat jemanden in Obhut, für dessen Sicherheit und Schutz er verantwortlich ist. Der Charakter erhält 1 EP für jede Szene, die er mit dem Schützling durchlebt (max. 3 pro Abenteuer). Muss der Charakter eine Entscheidung treffen, die vom Schützling beeinflusst ist, erhält er 2 EP. Beschützt der Charakter seinen Schützling vor Unglück und Gewalt, so erhält er 5 EP. Auflösung: Die Beziehung mit dem Schutzbefohlenen wird beendet.

## **Hochstapler**

Das ganze Leben ist eine einzige Lüge. Der Charakter erhält 1 EP, wenn er sich für jemand anderen ausgibt. 2 EP erhält der Charakter, falls er eine Person mit erheblichen Zweifeln an seiner Glaubwürdigkeit dennoch überzeugen kann. Gelingt es dem Charakter eine Offenbarung seiner eigentlichen Identität zu verhindern, erhält er 5 EP. Auflösung: Der Charakter legt seine wahre Identität allen Betroffenen offen.

## **Masochist**

Der Charakter ist ein Masochist, angetrieben von Schmerz und Leid. Für jede Auseinandersetzung, die seine Trefferpunkte unter Null fallen lassen, erhält er 1 EP. Fallen seine Trefferpunkte gar auf ein tödliches Niveau, erhält er 3 EP. Auflösung: Flucht vor psychischen oder physischen Schmerzen.

## **Auf Mission**

Der Charakter hat eine persönlich motivierte Mission zu erfüllen. Für jede Aktion, die ihm dem Ziel der Mission nahebringen, erhält er 1 EP (2 EP, falls die Aktion erfolgreich war). Erreicht der Charakter ein wichtiges Etappenziel, so erhält er 5 EP. Auflösung: Die Mission aufgeben.

## **Ausgestossen**

Der Charakter hat den Bezug zu oder die Mitgliedschaft einer Gesellschaftsgruppe oder Organisation verloren. Diese Trennung definiert den Charakter genauso stark, wie es die Gesellschaft mit ihren Mitgliedern täte. Der Charakter erhält 1 EP, falls der Status des Ausgestossenen aus der Gesellschaft oder Gruppierung eine Rolle spielt. Erleidet der Charakter deshalb sogar Nachteile oder Schaden, erhält er 2 EP. Steht wegen des ausgestossenen Status sogar Gefahr für Leib und Leben, erhält der Charakter 5 EP. Auflösung: Der Charakter wird wieder in die Gruppierung oder Gesellschaft aufgenommen.

## **Streben nach Ruhm und Bekanntheit**

Der Charakter erhält 1 EP, wenn er dafür sorgt, dass sein Name oder seine Taten bekannt werden (z.B. durch eigene Erzählung oder durch die Anwesenheit von Zeugen). Geht der Charakter ein Risiko für eine unüberlegte oder irrsinnige Aktion ein, die seinen Ruhm mehrt, so erhält er 2 EP. Begibt sich der Charakter in Lebensgefahr um Anerkennung für seine Taten zu erhalten, erhält er 5 EP (z.B. wenn er herumposaunt, den König ermordet zu haben). Auflösung: Zugunsten eines Anderen auf Ruhm für eine Tat verzichten.

## **Streben nach Macht**

Es spielt keine Rolle, was man mit der Macht macht, solange sie man will. Jedes mal wenn der Charakter ein Lob durch eine wichtige Person erhält, er sein Prestige und Ansehen steigern kann oder er einen Rivalen schlecht aussehen läßt, erhält er 1 EP. Gelingt es dem Charakter einen Rivalen zu ruinieren, zu töten oder sonst wie auszuschalten und verbessert sich dadurch das eigene Prestige, so erhält der Charakter 3 EP. Auflösung: Die eigene Machtposition aufgeben.

## **Rache**

Der Charakter pflegt einen tiefen Hass gegen eine bestimmte Organisation, eine Person oder eine Spezies oder Kultur. Er erhält 1 EP, falls er einem Mitglied dieser Gruppierung oder einem Untergebenen der Person schaden kann. 2 EP erhält er für kleine Schläge gegen die Gruppierung, beispielsweise wenn er einen Anhänger vernichten kann. Gelingt dem Charakter ein großer Schlag gegen die Gruppierung, erhält er 5 EP. Auflösung: Die Feindschaft wird beendet.

## **Gelübte**

Der Charakter hat ein Gelübte abgelegt, dass von ihm ein bestimmtes Verhalten abverlangt. Dies kann beispielsweise die strikte Einhaltung einer Diät, ein Zölibat oder strenge Gebetsvorschriften sein. Hält der Charakter ein Abenteuer lang das Gelübte ein, so erhält er 1 EP. Gelingt ihm dies trotz widriger Umstände oder nimmt er leichten Schaden in Kauf, um das Glöbnis einzuhalten, erhält er 2 EP. Erleidet er zur Erhaltung seines Gelöbnisses sogar schweren Schaden, erhält er 5 EP. Auflösung: das Gelübte wird gebrochen.

## **Liebe**

Der Charakter empfindet für jemanden eine innige Liebe, egal ob freundschaftlich, erotisch oder familiär. Er erhält 1 EP, falls er und die geliebte Person gemeinsam in einer Szene auftauchen (max. 3 pro Abenteuer). Muss der Charakter Entscheidungen treffen, die von der Liebe beeinflusst sind, so erhält er 2 EP. Begibt sich der Charakter für seine Liebe in Lebensgefahr oder opfert sich auf, erhält er 5 EP. Auflösung: Die Beziehung wird beendet.

## **Unerwiderte Liebe**

Der Charakter empfindet Liebe für jemanden, der diese Liebe nicht erwidert. Wenn der Charakter eine Entscheidung treffen muss, die durch diese Liebe beeinflusst wird, erhält er 1 EP. Für jeden Versuch, die Liebe der Abgegebenen zu erhalten, bekommt der Charakter 2 EP. Begibt sich der Charakter für seine Liebe in Lebensgefahr oder opfert sich auf, erhält er 5 EP. Auflösung: Die Liebe verfliegt.

## **Revolutionär**

Der Charakter hat sich entschlossen, eine herrschende Schicht, eine Partei oder eine Regierung zu stürzen. Begeht der Charakter geringfügige Gesetzesverstöße oder spricht gegen die Herrscher, erhält er 1 EP. Handelt der Charakter direkt gegen die Herrschenden, so erhält er 2 EP. Begibt sich der Charakter in Lebensgefahr um dem status quo der Herrschenden zu schaden, erhält er 5 EP. Auflösung: Durch Begünstigungen seitens der Herrschenden lässt der Charakter von seinem Reolutionsdrang ab.

## **Graue Eminenz**

Der Charakter handelt stets im Hintergrund, manipuliert andere und will zu einer grauen Eminenz aufsteigen. Dazu muss der Charakter als Berater für jemanden in einer Machtposition arbeiten oder dessen Vertrauter sein. Gelingt es dem Charakter bei unwichtigen Angelegenheiten, seinen eigenen Willen durch den Mächtigen durchzusetzen, so erhält er 1 EP. 2 EP erhält der Charakter, falls der Mächtige den Ratschlag des Charakters den Ratschlägen anderer Berater vorzieht. Gelingt es dem Charakter, den Mächtigen zu veranlassen, einen Politikwechsel durchzuführen oder neue Gesetze zu schaffen, die dem Charakter zu Gute kommen, so erhält er 5 EP. Auflösung: ???

## **Pazifist**

Der Charakter verabscheut Gewalt. Beendet der Charakter ein Abenteuer ohne Gewaltanwendung, so erhält er 1 EP. Verzichtet er auf Gewalt, selbst wenn er dadurch Schaden oder Nachteile erleidet, erhält er 2 EP. Verzichtet der Charakter selbst in lebensgefährlichen Situationen auf Gewaltanwendung, so erhält er 5 EP. Auflösung: Der Charakter verletzt absichtlich und aus eigener Initiative ein anderes Lebewesen.

## **Clan- /Zunftmitglied**

Der Charakter gehört zu einem Familienclan oder ist Mitglied einer größeren Handelsvereinigung. Dies bringt ihm viele wirtschaftliche Vorteile, erfordert aber auch viel persönlichen Einsatz. Steigert der Charakter den Gewinn oder das Ansehen des Clans, erhält er 1 EP. Macht er dies und gerät dadurch in Schwierigkeiten oder missliche Lagen, erhält er 2 EP. Riskiert der Charakter sein Leben, Ansehen oder Wohlstand um den Gewinn des Clans zu mehren, erhält er 5 EP. Auflösung: Der Charakter handelt gegen die Interessen des Clans.

## **Overlord**

Der Charakter gebietet über eigene Untertanen, Leibeigene oder Sklaven. Der Charakter erhält 1 EP, falls er Untergebene gegen ihren eigenen Willen handeln lässt. Zwingt er Untergebene zu Handlungen, die sie selbst gefährden oder verletzen, erhält er 3 EP. Auflösung: Der Charakter entlässt einen Untergebenen in die Freiheit.

## **Stammesmitglied**

Die Stammesangehörigkeit bestimmt einen wesentlichen Teil der Identität des Charakters. Hilft der Charakter dem Stamm, so erhält er 1 EP. Hilft oder verteidigt er den Stamm sogar dann, wenn er dadurch in Schwierigkeiten kommt oder lächerlich wirkt, erhält er 2 EP. 5 EP erhält er, falls er den Stamm in einer Schlacht verteidigt. Auflösung: Der Charakter verläßt den Stamm.

## **Verlorener Stamm**

Der Charakter war einmal Angehöriger eines Stammes. Der Stamm wurde entweder sehr stark dezimiert oder ging unter. Der Charakter hat die Pflicht, den Namen des Stammes in Ehren und Gedenken zu halten. Erzählt der Charakter eine Geschichte seines Stammes, so erhält er 1 EP. Verteidigt der Charakter den Namen oder das Andenken des Stammes, sei es in Worten oder im Kampf, so erhält er 2 EP. Entdeckt der Charakter eine neue Legende über seinen Stamm, so erhält er 5 EP. Auflösung: Der Charakter schliesst sich einem anderen Stamm an.

## ***Beispiele für Kampfmanöver durch Selbsterschwernis***

Im folgenden kommen einige Beispiele, wie Kampfmanöver durch Selbsterschwernis dargestellt werden können. Die Höhe der selbstauferlegten Erschwernis ist frei wählbar. Die Beispiele berücksichtigen allerdings nicht den Einsatz irgendwelcher Besonderheiten, sondern spielen nur mit dem Grundmechanismus.

### **Kontern**

Unser Held wird angegriffen und getroffen. und nutzt die sich bietende Chance, den Angriff zu kontern. Der Held entscheidet sich, in den Angriff des Gegners zu laufen, d.h. der Held senkt seine Verteidigung um -2 (dadurch bekommt er selbst höheren Schaden) und erleichtert im Gegenzug seine eigene Angriffsprobe um +2.

### **Gegenhalten**

Wieder wird der Held getroffen. Doch jetzt will er nicht Kontern, sondern seinen Gegner nötigenfalls schwerst verletzen. Er verzichtet auf 4 Punkte Verteidigung (und bekommt somit selbst mehr Schaden) und erhöht seinen nächsten Treffer um +4, falls ihm ein normaler Angriff gelingt.

### **Flüchten, Durchbrechen**

Und nochmals erleidet der Held einen Treffer. In seiner Situation riskiert er lieber jetzt mehr Schaden, um später sich besser verteidigen zu können. Er senkt also seine Verteidigung jetzt um -2 und erhöht so seine nächste Verteidigung um +2. Aktionen darf der diese Runde ganz normal durchführen.

### **Knochenbrecher, Wundenreisser, Totstecher**

Diesmal entscheidet sich unser Held für eine aggressive Herangehensweise. Er benutzt all sein Können, um den Gegner schwer zu verletzen. Er erschwert sich seine Angriffsprobe um -3, um im Erfolgsfalle den verursachten Treffer um +3 zu erhöhen.

### **Fechten, Finten, Katz und Maus**

Der Held zeigt seine Kampffähigkeiten, in dem er mit dem Gegner spielt, ihn verunsichert oder reizt, oder sonstwie versucht, sich selbst in eine bessere Position zu bringen. Der Held erschwert sich seinen Angriff um -4 und falls er die Probe schafft, erleichtert er mit dem Bonus von +4 seine nächste Angriffsprobe, um den Gegner zu treffen.

### **Blocken, Ausweichen**

Der Held ist in Bedrängnis. Er entscheidet sich, seine Kampfkunst dazu zu verwenden, weiteren Schaden zu vermeiden. Er erschwert sich seine Angriffsprobe um -3 und steigert im Erfolgsfalle seine nächste Verteidigung um +3, Sein Vorteil: er kann – im Unterschied zum Defensiven Kämpfen – weitere Aktionen kumulativ erschwert um -3 in der Runde durchführen.

### **Binden, Festsetzen**

Der Held benutzt seine Kampfkraft, um einen Gegner zu behindern. Er könnte z.B.

versuchen, die Waffe des Gegners festzuhalten oder ihn in eine schlechte Position zu bringen. Der Held erschwert also seinen Angriff um -3 und bei einem Probenerfolg wird – anstatt dass der Gegner einen Treffer erleidet – die nächste Angriffsprobe oder Verteidigung des Gegners um +3 erschwert. Dies kann besonders effektiv sein, wenn sich die Heldengruppe im Kampf gegen einen scheinbar übermächtigen Gegner befindet.

## Klammern, Niederringen

Ebenfalls eine Behinderung des Gegners kann unser Held nach einem Treffer herbeiführen. Wird er getroffen, so kann er sich z.B. direkt auf den Gegner stürzen um ihn Niederzuwerfen oder sonstwie zu behindern. Er senkt seine Verteidigung um -4 (erhält ggf. mehr Schaden) und senkt im Gegenzug die nächste Angriffsprobe oder die nächste Verteidigung des Gegners um -4. Die Effektivität solcher Manöver macht sich wie oben in einem Kampf gegen zahlenmäßig unterlegene, aber kampfstärke Gegner bemerkbar.

<b>Beispiele für Kampfmanöver durch Selbsterschwernis</b>		
<b>Erschwernis / Wirkung</b>	<b>Eigenen Angriff erschweren</b>	<b>Eigene Verteidigung senken</b>
<b>Nächsten eigenen Angriff erleichtern</b>	Offensive Aktion, z.B. Fechten	Offensive Aktion, z.B. Kontern
<b>Nächste eigene Verteidigung erhöhen</b>	Defensive Aktion, z.B. Ausweichen	Tatkische Aktion, z.B. Riskanter Postitionswechsel
<b>Treffer erhöhen</b>	Offensive Aktion, z.B. Knochenbrecher	Offensive Aktion, z.B. Gegenhalten
<b>Nächsten gegnerischen Angriff erschweren</b>	Gegner aktiv behindern, z.B. durch Binden	Gegner passiv behindern, z.B. durch Klammern
<b>Nächste gegnerische Verteidigung senken</b>	Gegner aktiv behindern, z.B. durch Binden	Gegner passiv behindern, z.B. durch Klammern

# ***Beispiele für Charaktere***

## **Dick Browney, Privatdetektiv**

Dick ist ein ehemaliger Kriminalbeamter, der sich mit Detektivarbeit über Wasser hält. Er ist notorisch pleite, leicht übergewichtig und schlecht rasiert. Seine Tochter starb aus ungeklärter Ursache bei einem Unfall, er glaubt an einen Racheakt, der etwas mit seinem Polizeidienst zu tun hat. Nach dem Tod der Tochter ermittelte er auf eigene Faust und mit illegalen Methoden und flog deshalb aus dem Dienst. Jetzt versucht er, die Hintergründe um den Tod seiner Tochter aufzudecken.

### **Attribute**

Physis	2	Angriff	1	Mana	2
Mental	3	Verteidigung	5		
Sozial	4	Widerstand	3		

### **Merkmale**

Detektiv (Leute und Gegend kennen, Infos durch nervige Fragen erhalten, Umgang mit Abhör- und Peiltechnik, unbemerkt in schlecht gesicherte Räume eindringen, Leute verfolgen und beschatten) (Hauptmerkmal) 4

Revolverschiessen 2

Selbstverteidigung 3

Cocktailliebhaber 3

Spuren sichern und auswerten 4

Auto fahren 2

### **Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte**

Alter, rostiger Chevy +2

6-schüssiger Revolver +2

Abhörausrüstung +2

Marcy, bei der Zulassungsstelle tätig, seine Ex-Frau +1

### **Besonderheiten**

Helles Köpfchen (+1 Mana für Proben auf Mental)

### **Triebfedern**

Mission (will herausfinden, wer für den Tod seiner Tochter verantwortlich ist. 1 EP für eine Spur oder Indiz, 3 EP für ein Beweisstück. Auflösung: den/die Täter finden oder die Sache ruhen lassen.)

## Capitano Juan y Bayona, Piratenkapitän

Juan ist Kapitän eines kleinen Piratenhaufens, der mit seiner Crew sagenumwobenen Schätze sucht. Nebenbei kümmert er sich noch um die hübschen Töchter ortsansässiger Gouverneure oder Landbarone.

### Attribute

Physis	4	Angriff	4	Mana	3
Mental	2	Verteidigung	2		
Sozial	3	Widerstand	3		

### Merkmale

Piratenkapitän (Fechtkampf, Schiffe entern, Navigieren, Piraten befehligen, Segeln)  
(Hauptmerkmal) 4

Legenden sagenhafter Schätze kennen 4

Sich durch wilden Dschungel schlagen 2

Schwimmen 2

der Obrigkeit entkommen 3

reiche Töchter unglücklich machen 3

### Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte

Säbel +3

Muskete +2

Freibeuterbrief +2

versoffene Piratencrew +1

kleines, wendiges Piratenschiff +2

### Besonderheiten

--

### Triebfedern

Mission (will den Schatz des legendären roten Rächers bergen. 1 EP für jedes Gerücht, das er über den Schatz aufschnappt. 3 EP für jeden handfesten Hinweis. Auflösung: Die Suche nach dem Schatz aufgeben oder den Schatz finden.)



## **Rick „The Wasp“ Dull, Helikopterpilot der Polizei**

Rick ist beruflich Pilot bei der NY-Police, steht aber mit der Mafia in engem Kontakt und verrät dieser Dienstgeheimnisse oder gibt ihr Tips. Bisher lief das doppelte Spiel gut, doch das Blatt kann sich ganz schnell ändern.

### **Attribute**

Physis 4	Angriff 3	Mana 2
Mental 3	Verteidigung 5	
Sozial 1	Widerstand 2	

### **Merkmale**

Helikopterpilot (Helikopterfliegen, kennt die Stadt aus der Luft, Polizeieigehabe, draufgängerischer Luftkampf, Motoren reparieren) (Hauptmerkmal) 4

Interne und geheime Polizeiinformationen erfahren 4

Handfeuerwaffen 3

Selbstverteidigung 3

Umgang mit Mafia/organisierten Kriminalität 3

### **Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte**

Polizeihelikopter +3

Panzerung/Abwehrmaßnahmen für Helikopter +3

Granatwerfer(Tränengas) für Helikopter +2

Zugang zur Werkstatt am Polizeiflughafen +1

### **Besonderheiten**

--

### **Triebfedern**

Doppeltes Spiel (Polizei vs. Mafia. 1 EP, falls er eine Entscheidung gegen eine Seite treffen muss. 3 EP, falls sein Spiel aufzufliegen droht und er die Enttarnung abwenden kann. 5 EP, falls er im Einsatz für eine Seite in ernsthafte Lebensgefahr durch die andere Seite gerät oder dadurch Schaden erleidet. Auflösung: Er entscheidet sich endgültig für eine der Seiten.)

# Charakterdatenblatt

Name \_\_\_\_\_ Typus \_\_\_\_\_

## Attribute

Physis	_____	Angriff	_____	Mana	_____ / _____
Mental	_____	Verteidigung	_____	Erfahrung	_____ / _____
Sozial	_____	Widerstand	_____ x3 _____	(=Trefferpunkte)	_____

## Merkmale

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

## Ausrüstung, Hilfsmittel und Kontakte

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

## Besonderheiten

_____	_____
_____	_____

## Triebfedern

_____	_____
_____	_____

**Erschaffung:** Attribute: 5,4,3,3,2,2,1 oder 4,4,3,3,3,2,2; Merkmale: 4,4,3,3,3 oder 4,4,3,3,2,2 oder 4,3,3,3,3,2,1; Ausrüstung: +3,+2,+1 oder +2,+2,+2,+1; eine Besonderheit oder Merkmal 3 oder Ausrüstung +3; eine Triebfeder;

**Steigerung:** Attribute: doppelte Kosten; Merkmale einfache Kosten; Ausrüstung: einfache Kosten (steigern und senken); Besonderheiten: 6EP (falls erlaubt); Triebfedern: 6EP, Auflösung bringt 6 EP;

## *Links*

Liquid – flexibles, cinematisches Rollenspiel (<http://www.liquid.waszmann.de/>)

Tanelorn – Großes Fantasy Forum (<http://tanelorn.net>)

GURPS lite 3 – GURPS 3 Kurzregeln (<http://www.sjgames.com/gurps/lite3e/>)

Risus The Anything RPG, dt. Version (<http://www.greywood.de/download/risus15d.pdf>)

Once Upon A Time – ein Einsteiger-RPG (<http://tanelorn.net/index.php/topic,21143.0.html>)

Hero Wars – die neue Version heisst jetzt HeroQuest (<http://www.glorantha.com>)

Fluid – Channel in Tanelorn (<http://tanelorn.net/index.php/topic,19497.0.html>)

The Shadow of Yesterday - (<http://files.crngames.com/cc/tsoy2/>)

## *Copyright & License*

Fluid ist unter der Creative Commons-Lizenz veröffentlicht. Das bedeutet:

### **Sie dürfen:**

- den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen
- Bearbeitungen anfertigen

### **Zu den folgenden Bedingungen:**

- **Namensnennung:** Sie müssen den Namen des Autors/Rechtsinhabers nennen.
- **Keine kommerzielle Nutzung:** Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Wenn Sie diesen Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für einen anderen Inhalt verwenden, dann dürfen Sie den neu entstandenen Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergeben.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen.
- Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechtsinhabers aufgehoben werden.

**Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.**

Die vollständige Lizenz ist einsehbar unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/deed.de>.

© 2006 by Friedemann Schneider (avakar@gmx.de)