



## Ideen für ein neues Regelsystem

Version 0.1.0

© 2008 Jörn P. Meier

# 0. Allgemeines

## 0.1. Ziele

Die Regeln von Xegity sollen...

*...es ermöglichen, Charaktere zu erschaffen und zu spielen, die einen Platz in der Welt von Xegity haben, also wirkliche Bewohner dieser Welt sein könnten.*

*...unterhaltsame und spannende Abenteuer ermöglichen.*

*...den Charaktern viel Freiheit bieten und eine echte Chance, etwas im Universum zu verändern.*

*...Geschichten ermöglichen, die moderat beginnen und epische Dimensionen erreichen können.*

*...die Spieler und den Spielleiter dabei unterstützen, Charaktere auszuspielen, deren Handlungen lebendig zu erzählen und die Welt durch Beschreibungen auszugestalten.*

*...taktische, unterhaltsame Kämpfe und Konflikte auf der Grundlage einer glaubwürdigen und vorhersehbaren „Physik“ ermöglichen.*

*...ein Gefühl für die hochentwickelte Technik, die ungelösten Rätsel, die unfassbare Größe und die Wunder des Universums vermitteln.*

*...eine Balance zwischen den unterschiedlichen Methoden der Problemlösung schaffen, die den Charakteren zur Verfügung stehen: Psionische Kräfte, Netz/Nanotech und Realwelt.*

*...Würfel verwenden! Denn Würfeln macht Spaß, Würfel sehen schön aus und liegen gut in der Hand. Jedes System kann durch Würfel nur gewinnen.*

## 0.2. Spieler

In Xegity gibt es mehrere Spieler und einen Spielleiter. Die Spieler kontrollieren ihre eigenen Charaktere. Sie geben dem Spielleiter über die Motivation und die Werte ihrer Charaktere Hinweise, wie sie sich den Verlauf des Spiels wünschen. Der Spielleiter hat gegenüber den anderen Spielern besondere Rechte

und Aufgaben. Zu seinen Rechten gehört, Charaktere zu kontrollieren, die nicht von den Spielern kontrolliert werden. Er hat ein Entscheidungsrecht bei Regelstreitigkeiten. Außerdem hat er das Recht und die Aufgabe, das Szenario und einzelne Abenteuer vorzubereiten und so zu gestalten, dass mit Mitwirkung der Spieler ein unterhaltsames Spiel entsteht.

# 1. Charaktere

Charaktere sind Personen in der Spielwelt, die von den Spielern kontrolliert werden. Sie werden über zweierlei Eigenschaften definiert: Die Werte und die Motivationen. Werte schaffen eine Verbindung zur Mechanik, Motivationen schaffen eine Verbindung zur Story. Der Hintergrund ist optional und setzt Werte und Motivationen in eine erzählerische Form. Er dient vor allem der Kommunikation und der Unterhaltung.

Die Spieler können sowohl über Werte als auch über Motivationen bestimmen, wie ihr Charakter Einfluss auf die Welt nehmen soll, und welche Herausforderungen der Spielleiter für ihre Charaktere präsentieren soll.

## 1.1. Werte

### 1.1.1. Attribute

Attribute sind wichtige Grundeigenschaften des Charakters, die seine physischen und psychologischen Grenzen definieren. Die Attribute von Xegity sind:

#### **Körper**

*Körperlicher Trainingszustand, Kraft, Ausdauer, Widerstandsfähigkeit., Manuelle Geschicklichkeit, Körperkontrolle., Koordination*

#### **Geist**

*Auffassungsgabe, Fähigkeit, Wissen anzusammeln und neue Zusammenhänge zu verstehen, Gedächtnisleistung, Logik, Fantasie, Geistige Kontrolle, Überwinden von Zwängen durch Willensanstrengung*

#### **Kommunikation**

*Die Fähigkeit andere Menschen zu verstehen und mit ihnen erfolgreich (vorteilhaft für den Charakter und die Gruppe) zu interagieren.*

#### **Netz**

*Die Fähigkeit, das Netz intuitiv zu benutzen und in der Virtuellen Realität mit Gedankengeschwindigkeit zu agieren (erfordert Implantate). Psioniker können dieses Attribut haben, um es als Motivation für Aktionen im Netz einsetzen zu können (siehe unten). Sie können aber keine Implantate verwenden.*

*Aus diesem Attribut ergibt sich der Netzpool, der belastet wird, wenn der Charakter Aktionen im Netz ausführt oder Nanotechnologie einsetzt [TODO: Tabelle für Größe des Netzpools].*

#### **Psi**

*Die Fähigkeit, Psionische Kräfte anzuwenden. Nicht-Psioniker können dieses Attribut besitzen, um Psionischer Beeinflussung wenigstens teilweise zu widerstehen.*

*Aus diesem Attribut ergibt sich der Psi-Pool, der*

*belastet wird, wenn der Charakter Psionische Kräfte einsetzt [TODO: Tabelle für Größe des Psi-Pools].*

Attribute werden in einigen Fällen als Grundlage für den Würfelpool verwendet. Sie können auch eingesetzt werden, um Bonuswürfel für bestimmte Fertigungsproben zu bekommen. Dies ist allerdings pro Spielsitzung (oder wahlweise, Wachphase des Charakters, je nachdem, was kürzer ist) nur einmal möglich, danach kostet es Erfahrungspunkte abhängig von den Auswirkungen auf die Story (das Attribut gilt dann als vorteilhafte Motivation, vgl. Abschnitt 2.1.4.).

Attribute sind damit eine Art unkompliziert und günstig einsetzbare, vorteilhafte Motivationen.

Attribute liegen im Bereich 1-10, wobei 5 der menschliche Durchschnitt ist. Sie werden durch freie Punkteverteilung bestimmt, wobei jede Stufe so viel kostet wie ihr Wert (also 1 Punkt für Stufe 1, 2 für Stufe 2 usw.) plus die Kosten für die vorherigen Stufen. ([TODO: Anzahl der verfügbaren Punkte bestimmen]). Wenn sie bei Fertigungsproben eingesetzt werden, gibt es 1-3 Bonuswürfel, je nachdem wie überdurchschnittlich das Attribut ist (einen Bonuswürfel bei einem Attributwert von 6 oder 7, zwei bei einem Attributwert von 8 oder 9, drei bei einem Attributwert von 10).

Attribute können im Spielverlauf nur bei einem Wechsel der Phase der Story gesteigert werden (vgl. 3.1. und 3.4.).

### **1.1.2. Fertigkeiten**

Damit sind herausragende Fähigkeiten gemeint, die dem Charakter besondere Macht in der Welt verschaffen und ihn gegenüber normalen Menschen hervorheben. Beim hohen technologischen Level der Welt von Xegity bedeutet das fast immer, die Technologie auf eine Weise zu seinen Gunsten einsetzen zu können. Die wichtigen Fertigungsbereiche sind:

#### **Netz / Nanotech**

*Das allgegenwärtige Computernetz, Macht in der virtuellen Realität, seine Manifestation in der Realwelt durch Nanotech. Für diese Aktionen wird der Netzpool belastet, der sich aus dem Attribut „Netz“ ergibt.*

#### **Psi-Kräfte**

*Magieähnliche Kräfte, die durch eine reine Willensanstrengung bewirkt werden können. Dies ist nur speziell begabten Charakteren möglich. Für diese Aktionen wird der Psi-Pool belastet, der sich aus dem Attribut „Psi“ ergibt.*

#### **Realwelt**

*Dies sind die guten alten Dinge, die man mit den Möglichkeiten eines unmodifizierten Menschen in der physischen Realität erreichen kann. (u.a. auch Wahrnehmung, Willenskraft). Die zugehörigen Attribute Körper, Geist und Kommunikation, entscheiden über die Reihenfolge und Anzahl der Aktionen.*

Innerhalb dieser Bereiche gibt es Unterfertigkeiten, die für die Proben eingesetzt werden.

Fertigkeiten bilden die Grundlage für den Würfelpool bei Proben. Sie liegen zu Beginn im Bereich 1 bis 5,

außerdem besitzt jeder Charakter Spezialfähigkeiten, in denen er 1-3 automatische Erfolge (AE) bekommt (eine mit 3 AE, eine mit 2 AE, zwei mit 1 AE). Die Fertigkeitswerte werden durch freie Punkteverteilung bestimmt, wobei jede Stufe so viel kostet wie ihr Wert (also 1 Punkt für Stufe 1, 2 für Stufe 2 usw.) plus die Kosten für die vorherigen Stufen. ([TODO: Anzahl der verfügbaren Punkte bestimmen]).

Fertigkeiten können im Spielverlauf gesteigert werden, allerdings unter Berücksichtigung einer gewissen Lernzeit ([TODO: Lernzeiten festlegen]).

Interface

### **1.1.3. Ressourcen**

Ressourcen sind Ausrüstungsgegenstände, Kontakte und besondere Fähigkeiten, die die Charaktere gegenüber anderen Menschen hervorheben und ihnen besondere Möglichkeiten verleihen, die Welt um sich herum zu beeinflussen. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Fundgegenständen können Charaktere Ressourcen nicht so ohne Weiteres verlieren. Es ist im Spielverlauf möglich, Fundgegenstände in Ressourcen umzuwandeln. Dies muss dann allerdings mit EP bezahlt werden (vgl. 3.4.).

Eine der wichtigsten Ressourcen ist das gemeinsame Raumschiff der Charaktere.

#### **1.1.3.1. Raumschiff**

Jede Gruppe verfügt über ein Raumschiff, das sie für ihre Reisen benötigen. Außerdem dient es als eine Art Ausgangsbasis und ist ein Mittelpunkt der Story (es wird nie weit von dem Ort entfernt sein, an dem die Story stattfindet). Das Raumschiff kann im Laufe der Zeit verbessert oder sogar ausgetauscht werden. Am Anfang sollte es groß genug sein, das alle Charaktere an Bord leben und ihre Aktionen vorbereiten können.

#### **1.1.3.2. Persönliche Ressourcen**

Neben dem Raumschiff, das eine Gruppenressource ist, gibt es auch noch persönliche Ressourcen, über die jeder Charakter selber verfügt. Jeder Charakter bekommt zu Beginn des Spiels 5 persönliche Ressourcen.

##### **1.1.3.2.1. Netzinterface oder Psioniker**

Die grundlegendste Entscheidung bei den persönlichen Ressourcen ist, ob der Charakter ein Psioniker ist, oder über ein Netzinterface verfügt.

Charaktere mit Netzinterface können vollständig in die virtuelle Realität eintauchen, Nanotech kontrollieren und in ihren Spezialgebieten mit der Geschwindigkeit ihrer Gedanken agieren.

Ein Psioniker kann Psi-Kräfte in der Realwelt benutzen - im Netz ist er in brenzligen Situationen dagegen eher zum Zuschauen verdammt (er kann aber durchaus mit einigen seiner Sinne in die VR eintauchen).

##### **1.1.3.2.2. Kontakte**

Kontakte sind wichtig, damit die Charaktere in die Story eintauchen und die Abenteuer bestehen

können. Kontakte liefern Aufträge, Informationen und sind Handelspartner mit günstigen Konditionen. Sie können durch Ausgabe (oder in einigen Fällen auch mit Gewinn) von EP auch konkret dazu eingesetzt werden, um ein Problem zu lösen oder die Story voranzubringen. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie bei Motivationen (vgl. 2.1.4.).

### **1.1.3.2.3. Ausrüstung**

Neben dem Raumschiff und dem Netzinterface benötigen die Charaktere meistens noch andere Ausrüstung, um ihre Fähigkeiten in der Realwelt einsetzen zu können. Dies gilt vor allem bei bewaffneten Auseinandersetzungen. Wichtige Ausrüstungsgegenstände sind:

#### **Waffen**

*Dienen der Zerstörung von Mensch und Material im Ernstfall*

#### **Rüstung**

*Sie dienen der Abwendung von Schaden in der Realwelt, im übertragenen Sinne gibt es sie aber auch für das Netz.*

#### **Netztransmitter**

*Für den Zugang ins Netz an entlegenen oder besonders gesicherten Orten. Nicht selten sind sie speziell codiert, um unbefugte Benutzung zu vermeiden.*

#### **Software**

*Verbessert die Erfolgchancen bei Einsatz von Netz/Nanotech Fertigkeiten, manchmal ist der Einsatz auch unumgänglich.*

#### **Medizinische Ausrüstung**

*Wird gebraucht, falls die Charaktere verletzt werden, oder um ihre Attribute vorübergehend zu verbessern.*

#### **Werkzeug**

*Technische Geräte, die in der Realwelt existieren, können damit repariert und verbessert werden.*

#### **Fahrzeuge**

*Bringen den fleischlichen Körper von A nach B, wenn dies nötig ist.*

#### **Nanotech**

*Sie wird benötigt, um auf subtile Weise bestimmte Wirkungen in der Realität erzielen zu können. Der Charakter kann die Nanotech selbst ebsitzen und mitnehmen um von der örtlich verfügbaren Nanotech unabhängig zu sein.*

#### **VR-Projektoren**

*Diese können mitgeführt werden, um überall, wo der Charakter sich befindet, auch hochwertige, überzeugende VR projizieren zu können.*

Der Zweck von Ausrüstung ist es, den Charakter in die Lage zu versetzen, bestimmte Handlungen durchführen zu können. Sie kann auch Boni auf den Würfel-pool verursachen, dies gilt allerdings nur für Ausrüstung, die im Verlauf der Abenteuer erworben wurde und nicht für die am Anfang verfügbare Ausrüstung. Eine andere Funktion ist die Neutralisierung von Schaden.

### **1.1.4. Zustand**

Der Charakter kann im Verlauf des Abenteuers

Verletzungen oder andere körperliche Beeinträchtigungen davontragen. Diese werden als Zustand des Charakters erfasst, und zwar in den folgenden Kategorien:

#### **Verletzungen**

*Diese werden für jede Trefferzone gesondert erfasst.*

#### **Erschöpfung**

*Dies ist eine vorübergehende Beeinträchtigung, die einfach durch Ausruhen beseitigt werden kann.*

#### **System**

*Dies ist der Gesamtzustand des Körpers als funktionierende biologische Maschine. Er wird durch Einflüsse, die den gesamten Körper betreffen, dauerhaft oder vorübergehend gemindert (z.B. Strahlung, Blutverlust, Nervenschäden, Organfunktion etc.).*

#### **Avatar**

*"Virtueller" Schaden, der der Person im Netz zugefügt wird. Ist diese Kapazität aufgebraucht, kann es auch zu Systemschaden kommen.*

Ein zu schlechter Zustand des Charakters erhöht die Schwierigkeit von Proben. Er kann aber schlimmstenfalls auch zum Tod führen, wenn der Spieler sich nicht entscheidet, diesen durch einen Eingriff in die Story abzuwenden (vgl. 3.4.).

### **1.1.5. Flüssige EP und feste EP**

Die Erfahrungspunkte (EP) eines Charakters werden in flüssige EP und feste EP unterteilt. Flüssige EP können während des Spiels benutzt werden, um Motivationen einzusetzen oder Einfluss auf die Story zu nehmen. Alle EP, die in einem Abenteuer eingenommen wurden, sind grundsätzlich erst einmal flüssig. Am Ende des Abenteuers werden nicht verbrauchte flüssige EP, die über eine bestimmte Grenze hinausgehen, in feste EP umgewandelt. Diese können immer noch für die in 3.4. genannten Zwecke verwendet werden, und außerdem um den Tod eines Charakters abzuwenden oder einen Zufall herbeizurufen. Man kann sie aber nicht einsetzen um Motivationen und Kontakte einzusetzen oder taktische Vorteile zu erlangen.

Die Grenze für die Umwandlung ist die Anzahl der Motivationen + die Anzahl der Ressourcen des Charakters (zu Beginn also 8). Für Gruppen-EP ist die Grenze der höchste Wert von allen Charakteren.

## **1.2. Motivationen**

Dies sind die Gründe, wieso sich Charaktere ins Abenteuer stürzen, und andere grundlegende Fakten, die einen Charakter oder die Gruppe definieren. Sowohl die einzelnen Charaktere als auch die Gruppe als Ganzes sollten eine Motivation haben. Die Motivation stellt eine Verbindung zwischen Mechanik und Story her, denn durch Einsatz der Motivationen im Sinne der Story können einzelne Charaktere oder die ganze Gruppe Boni für Proben bekommen. Motivationen können sich im Verlauf der Story verändern, es können neue hinzukommen oder alte Motivationen können wegfallen.

Motivationen können für den Charakter positiv oder negativ sein, wenn sie eingesetzt werden. Das heißt, sie können Vorteile oder Komplikationen bedeuten. Dies ist wichtig, wenn entschieden wird, was der Einsatz einer Motivation kostet.

Der Einsatz einer Motivation bringt aber immer Boni auf den Pool bei einer Probe. Die Höhe des Bonus ist abhängig von der Stufe der Motivation, die im Bereich 1-3 liegen kann.

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Charakter über 3 Motivationen auf Stufe 1.

### 1.2.1. Charaktermotivationen

Motivationen sind kurze Sätze, die beschreiben warum der Charakter sich ins Abenteuer stürzt, oder was ihn allgemein antreibt. Sie können, wenn sie eingesetzt werden, für den Charakter positive oder negative Konsequenzen haben.

### 1.2.2. Gruppenmotivationen

Auch die Gruppe sollte schon zu Beginn eine gemeinsame Motivation haben. Wenn sich die Gruppe erst am Anfang zusammenfindet, kann die Motivation dann festgelegt werden. Es sollte aber schon vorher ein Konsens gefunden werden, wie die anfängliche Motivation aussehen soll, damit es später nicht zu endlosen Diskussionen kommt.

Eine Gruppenmotivation auf Stufe 1 reicht zu Beginn aus, aber mehr sind wünschenswert.

## 1.3. Nicht-Spieler-Charaktere

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) sind Charaktere, die vom Spielleiter kontrolliert werden. Sie haben normalerweise nicht alle Werte, die Spieler-Charaktere haben. Vor allem haben sie in der Regel keine Motivationen und keine flüssigen EP. In Ausnahmefällen kann dies aber der Fall sein, nämlich dann, wenn sie eine besonders große Rolle für die Story spielen. Dies liegt ganz im Ermessen des Spielleiters.

## 2. Mechanik

Die Mechanik besteht darin, Situationen mit ungewissem Ausgang durch Würfelwürfe zu entscheiden. Dies geschieht mit Rücksicht auf die Gesetze der Welt, die Werte der Charaktere und die Story.

### 2.1. Proben

Eine Probe ist erforderlich, wenn der Ausgang einer Handlung eines Charakters nicht zweifelsfrei erkennbar ist. In diesem Fall wird eine Probe durchgeführt. Bei einer Probe wird eine Anzahl von Würfeln (W10), der so genannte Pool, gewürfelt und mit einem festen Mindestwurf (6) verglichen. Jeder Würfel, dessen Augenzahl mindestens so groß ist wie der Mindestwurf, gilt als Erfolg.

Bei Proben auf eine Fertigkeit ist automatisch eine Anzahl von Würfeln im Pool, die dem Fertigkeitwert entspricht. In einigen Fällen kann es auch Proben auf Attribute geben. In diesem Fall sind so viele Würfel im Pool, wie es dem Attributwert entspricht.

Zusätzlich können Würfel durch Einsatz von Attributboni, Motivationen oder taktischen Vorteilen in den Pool gelangen. Dies ist meist mit dem Einsatz von EP verbunden. Es kann auch sein, dass im Pool nur Bonuswürfel sind, falls der Charakter die benötigte Fertigkeit nicht besitzt. In diesem Fall darf der Spielleiter dem Charakter auch einen Extrawürfel verleihen.

#### 2.1.1. Gewöhnliche Proben

Die Anzahl der Erfolge wird mit einer Schwierigkeit verglichen, die vom Spielleiter festgelegt wurde. Die Differenz ist die Qualität des Ergebnisses.

Die Standardschwierigkeit für gewöhnliche Proben ist 3. Schwierigkeitsmodifikatoren liegen normalerweise im Bereich -2 bis +5, können aber durch Situationsmodifikatoren oder bei besonders großartigen Psi-Effekten oder Aktionen im Netz auch höher liegen.

#### 2.1.2. Vergleichende Proben

Es gibt keine Schwierigkeit, stattdessen werden die Ergebnisse der Proben aller beteiligten Charaktere verglichen.

#### 2.1.3. Offene Proben

Es wird ohne festgelegte Schwierigkeit gewürfelt, um die Qualität einer Aktion für spätere Auswertung festzuhalten.

#### 2.1.4 Einsatz von Motivationen

Bei jeder Probe kann ein Spieler entscheiden, eine Motivation einzusetzen. Dies bringt einen Bonus auf den Würfelpool in Höhe der Stufe der Motivation und kostet (oder bringt) Erfahrungspunkte.

Der Spielleiter entscheidet über die Kosten, abhängig von folgendem Schema. Dabei wird der geplante Einsatz der Motivation sowohl an seiner unmittelbaren Auswirkung für die laufende Story als auch an seinen Konsequenzen für den Charakter bewertet:

#### **Gut für die Story - Komplikationen für den Charakter: (+2 EP)**

*Dies ist ideal, denn es geht nicht nur mit der Story voran, es entwickeln sich auch neue Ansätze für deren Entwicklung durch Komplikationen für den Charakter.*

#### **Schlecht für die Story - Komplikationen für den Charakter: (+1 EP)**

*Die Story kommt nicht unbeingt voran, aber es bieten sich eventuell neue Ansätze durch Komplikationen. Der Spielleiter ist hier gefordert, einen Weg zu finden, die Situation in die Story zu integrieren.*

#### **Gut für die Story - Vorteil für den Charakter: (-1 EP)**

*Der Charakter hat einen Vorteil, was ihm nur unmittelbar in der Probe etwas bringt. Allerdings geht es auch mit der Story voran. Dies wird ein häufiger Fall sein.*

### **Schlecht für die Story - Vorteil für den Charakter: (-2 EP)**

*Dieser Fall ist für alle ungünstig und sollte vermieden werden. Vor allem sollte der Spielleiter nur wenn unbedingt notwendig darauf bestehen, dass eine Motivation in dieser Weise eingesetzt wird. Ausgeschlossen ist es aber natürlich nicht.*

Für Einsatz von Gruppenmotivationen gilt Entsprechendes. Dafür muss die Gruppe allerdings einstimmig entscheiden, dass eine Motivation eingesetzt werden soll. beim Einsatz von Gruppenmotivationen muss jeder Spieler für seinen Charakter die Kosten bezahlen und jeder Charakter bekommt auch den Bonus. Dafür vergibt der Spielleiter am Ende der Sitzung einen EP für jeden Einsatz einer Gruppenmotivation. Sie sind also alles in allem ein wenig billiger einzusetzen als normale Motivationen.

Der Spielleiter kann auch vorschlagen, dass ein Spieler (oder die Gruppe) eine Motivation einsetzen sollte. Er kann dies sogar verlangen, muss aber dann dem Spieler genau die Konsequenzen oder den Vorteil für dessen Charakter beschreiben. Wenn der Spieler damit nicht einverstanden ist, kann sein Charakter eine Probe auf Willenskraft machen, um die Motivation übergehen zu können.

Dies kostet 1 EP, wenn der Einsatz der Motivation eine Komplikation für den Charakter bedeuten würde. Wenn die Probe scheitert, wird die Motivation trotzdem eingesetzt, mit allen zuvor beschriebenen Konsequenzen. Dies gibt dem Spielleiter die Möglichkeit, Motivationen zugunsten der Story auszunutzen, selbst wenn die Spieler die Komplikationen für ihre Charaktere fürchten. Spieler haben die Chance, die Komplikation abzuwenden, allerdings kostet sie dies einen EP.

Gelingt die Willenskraft-Probe dagegen und hätte der Charakter einen Vorteil davon gehabt, seiner Motivation nachzugehen, erhält der Charakter einen EP. Dies gibt Spielern die Möglichkeit, auf einen Vorteil (der aber EP kosten würde) zu verzichten und dafür einen EP zu gewinnen, allerdings nur, wenn der Spielleiter sie zu ihrem Glück zwingen will.

#### **2.1.5. Taktischer Vorteil**

Für das geschickte Ausnutzen der Situation bei einer gewöhnlichen Probe oder das Erkennen und Ausnutzen von Schwächen eines Gegners bei einer vergleichenden Probe kann ein Charakter einen Bonuswürfel bekommen, der für den Rest der Szene gilt. Dies kostet 2 EP.

Das Ausnutzen eines taktischen Vorteils muss begründet sein und sich an einer Besonderheit der einzelnen Situation orientieren. Etwas, das in jeder Routinesituation anwendbar wäre, zählt nicht als taktischer Vorteil.

Der Spielleiter kann ein Veto einlegen. Er kann aber auch die Nutzung eines taktischen Vorteils vorschlagen.

### **2.2. Runden**

Für Spielszenen, die einer besonders genauen zeitlichen Auflösung bedürfen (z.B. Kämpfe), werden

Runden verwendet, in denen die beteiligten Charaktere nach einem bestimmten Schema agieren. Dies hängt von der Höhe der Attribute ab, die für die Aktion des Charakters besonders wichtig sind (z.B. Körper/Geist in der Realwelt, Netz im Netz und Psi bei Anwendung von Psi-Kräften).

Die Abfolge der Handlungen wird in jeder Runde nach folgendem Schema bestimmt:

*1) Ereignisse im Netz passieren vor psionischen Ereignissen, und diese vor Ereignissen in der Realwelt.*

*2) Der Charakter mit dem höheren Attributwert agiert zuerst. Ansonsten agieren die betreffenden Charaktere gleichzeitig. Die anderen Charaktere folgen in der Reihenfolge ihres Attributwerts, wobei gleichzeitige Aktionen möglich sind.*

*3) Charaktere mit einem Attributwert über 7 bekommen eine weitere Aktion pro Runde. Charaktere mit einem Attributwert über 9 bekommen zwei weitere Aktionen pro Runde. Über die Abfolge entscheidet wiederum die Höhe der Attribute.*

*4) Wenn alle Aktionen der Runde ausgeführt wurden, beginnt eine neue Runde.*

Wer später agiert, muss seinen Plan früher ansagen. Dadurch haben schnellere Charaktere die Möglichkeit, ihre Aktion auf die langsameren abzustimmen.

### **2.3. Schaden**

Wenn durch eine Aktion Schaden zugefügt werden soll (d.h. der Zustand des Charakters wird negativ beeinflusst), läuft dies im Wesentlichen nach dem folgenden Schema ab:

*1) Gewöhnliche Probe für den Angriff, oder vergleichende Probe, falls dem Angriff aktiv entgegengewirkt werden kann.*

*2) Bei Erfolg des Angreifers wird geprüft, ob ein Ausrüstungsgegenstand den Schaden ganz oder teilweise abwenden kann.*

*3) Bestimmung des Schadens (ggf. durch Würfeln) und einer Trefferzone, falls der Schaden nicht auf den gesamten Körper wirkt.*

Es gibt auch die Möglichkeit "virtuellen" Schaden zu verursachen, z.B. beim Agieren im Netz. In diesem Fall kein realer Charakter, sondern nur eine virtuelle Entität beschädigt. Trotzdem kann dies einen erheblichen Nachteil für den Betroffenen bedeuten.

### **2.4. Attributpools**

Für einige Aktionen wird neben dem Durchführen einer Probe auch einer der Attributpools belastet. Zu diesen Aktionen gehören die Anwendung psionischer Kräfte, Aktionen im Netz, und der Einsatz von Nanotechnologie. Der Grund dafür ist, dass diese Aktionen gewisse Energien binden oder freisetzen, die nicht in

beliebiger Menge zur Verfügung stehen und erst nach und nach regeneriert werden. Die Art des „Verbrauchs“ und auch der Regeneration ist je nach Pool unterschiedlich.

### **Psi-Pool**

*Der Verbrauch an Psi-Punkten ist abhängig von der Größe des Effekts, also wie groß die Wirkung auf die Realität in der Spielwelt ist. Die Schwierigkeit der Probe ist ein Maßstab dafür – bei vergleichenden Proben die höchste Anzahl an Erfolgen.*

*Der Psi-Pool regeneriert sich nur bei Ruhe, im Schlaf, oder bei ungestörter Meditation von über einer Stunde Dauer.*

### **Netz-Pool**

*Der Verbrauch an Netz-Punkten ist abhängig von der Komplexität der Aufgabe, die erfüllt werden soll. Die Schwierigkeit der Probe ist ein Maßstab dafür – bei vergleichenden Proben die höchste Anzahl an Erfolgen.*

*Der Netz-Pool regeneriert sich, sobald eine Aktion vollständig abgeschlossen ist, und zwar genau um den Betrag, den diese Aktion gekostet hat. Er beschränkt also nur die Anzahl der Aktionen, die gleichzeitig ausgeführt werden können.*

## **2.5. Das Netz**

Das Netz ist allgegenwärtig und kann fast zu jedem Zweck eingesetzt werden. Dazu wird eine Fertigkeit verwendet, die dem jeweiligen Ziel angemessen ist. Das Netz-Attribut gibt hierfür Bonuswürfel. Die typischen Anwendungen des Netzes sind:

*Einbrechen in geschützte Systeme  
Beschaffen von Daten  
Projektion von VR (mit unterschiedlichen Zielen)  
Kontrollieren technischer Geräte (mit Auswirkung in der Realwelt)  
Stören oder Beschädigen von Charakteren/Objekten mit Interface auf der mentalen Ebene*

Die tatsächlichen Möglichkeiten sind natürlich von der Umgebung abhängig, aber vor allem auch von der Ausrüstung.

[TODO: Schwierigkeiten und Kosten festlegen]

## **2.6. Nanotech**

Nanotech wird ebenfalls über das Netz kontrolliert, ihre Anwendung bietet aber weit größere Möglichkeiten und findet immer in der Realität statt.

Ab der Story-Phase „Fortgeschritten“ steht auch außerirdische Nanotechnologie zur Verfügung, die mächtig genug ist, um mit Psi-Kräften konkurrieren zu können.

[TODO: Schwierigkeiten und Kosten festlegen]

## **2.7. Psionische Kräfte**

Mit Psionischen Kräften kann die Realität Magie-ähnlich ohne Umwege über Technologie oder das Netz beeinflusst werden. Dies ist zwar eine sehr

mächtige Möglichkeit, allerdings kann sie nur beschränkt eingesetzt werden. Außerdem sind Effekte, die die Realität maßgeblich beeinflussen, sehr schwierig.

[TODO: Schwierigkeiten und Kosten festlegen]

## **3. Story**

Die Story erzählt einen abenteuerlichen Abschnitt aus dem Leben der Charaktere. Sie beschreibt, wie die Charaktere Einfluss auf das Universum nehmen. Sie soll unterhaltsam sein und den Motivationen der Spieler gerecht werden.

### **3.1. Phasen**

Eine Story gliedert sich in mehrere Phasen:

#### **Anfang**

*Wie kommen wir in das Gebäude rein und stehlen die Daten?*

#### **Mittel**

*Verbünden wir uns mit den Raumpiraten oder Konzern X, um Fraktion Y zu besiegen?*

#### **Fortgeschritten**

*Wie stechen wir die andere Hälfte der Menschheit im Kampf um das außerirdische Relikt der Fast Unbegrenzten Macht™ aus?*

#### **Episch**

*Finden wir eine Möglichkeit, die Menschheit in eine neue Existenzebene wechseln zu lassen, oder gehen wir allein und überlassen sie der Zerstörung?*

In welcher Phase sich die Gruppe befindet, wird vom Spielleiter festgelegt. Es kann z.B. von der Anzahl der vergebenen Abenteuer-Erfahrungspunkte abhängig gemacht werden oder von der Anzahl der abgeschlossenen Abenteuer. Es sollte vorher schon festgelegt werden, welche Skala hierfür verwendet wird, und ob es eine obere Grenze geben soll. Dadurch kann die Gruppe den Verlauf der Story schon einmal grundlegend definieren.

Die Phase ist für alle Spieler verbindlich und legt fest, welche Art Abenteuer in einer Spielrunde auftauchen und was die Gruppe erreichen kann. Es kann z.B. sein, dass ein bestimmter Gegner nicht auf eine der bekannten Weisen besiegt werden kann, weil es zu einer anderen Phase gehören würde. In diesem Fall müssen die Charaktere erst weitere Abenteuer bestehen (und der Spielleiter muss sie gestalten). Wenn die Gruppe mit der aktuellen Phase oder deren Dauer nicht einverstanden ist, kann dies natürlich neu diskutiert werden.

Für den Fall, dass die Spieler sich lieber überraschen lassen wollen, kann der Spielleiter die Skala auch geheim festlegen.

### **3.2. Abenteuer**

Das Abenteuer ist eine Unterteilung der Story. Es ist ein isoliertes Problem, das die Charaktere überwinden, um in der Story voranzukommen. Bei Xegity hat das gewöhnliche Abenteuer verschiedene Phasen:

### **Auftrag**

*Die Charaktere bekommen den Auftrag oder der Auftrag ergibt sich aus der Motivation.*

### **Reise**

*Die Charaktere machen sich auf den Weg und erhalten unterwegs zusätzliche Informationen oder Schlüssel zur Ausführung des eigentlichen Auftrags. Es ist auch möglich, dass der Auftrag während der Reise sein Wesen grundlegend ändert.*

*Die Reise findet in der Regel auf einem Raumschiff statt. Es werden beachtliche Distanzen zurückgelegt, und allerlei kann unterwegs passieren.*

### **Lösung**

*Die Charaktere lösen die Aufgabe (wenn sie können).*

### **Rückkehr**

*Die Charaktere kehren zurück. Sie können eine materielle Belohnung erhalten, außerdem kommen sie durch die gewonnenen Erkenntnisse in der Story voran und erhalten dafür EP.*

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass alle der wesentlichen Fähigkeiten, also Netz/Nanotech, Psionische Kräfte und Realwelt zur Lösung der Aufgabe benötigt werden, sofern entsprechende Charaktere Teil der Gruppe sind. Denn Attribute sind auch Motivationen, und Motivationen sollten im Sinne der Story eingesetzt werden.

## **3.3. Szenen**

Eine Szene ist die kleinste Einheit der Story. Ein Abenteuer besteht aus vielen Szenen. Eine Szene ist ein abgeschlossener, identifizierbarer Handlungsabschnitt in einem Abenteuer. Zum Beispiel die Interaktion mit einem gewissen NSC, eine Lagebesprechung, die Erkundung eines Raums, oder ein Kampf.

## **3.4. Erfahrungspunkte**

Für das erfolgreiche Bestehen eines Abenteuers, durch das die Story vorangetrieben wird, gibt es 5-20 Erfahrungspunkte. Für das Teilnehmen an einer Sitzung gibt es 1 EP. Für das Erreichen eines wichtigen Zwischenziels gibt es 1-5 EP am Ende der Sitzung. Für jeden Einsatz einer Gruppenmotivation gibt es am Ende der Sitzung 1 EP. Für den Übertritt in eine neue Phase der Story gibt es 20 EP. Erfahrungspunkte können außerdem durch geschickten Einsatz von Motivationen erworben werden. Mit Erfahrungspunkten kann man:

### **Fertigkeit hinzufügen**

*Eine neue Fertigkeit hinzuzufügen kostet 20 EP. Dies ist nur möglich, wenn der Charakter sich auch im Spiel lange genug bemüht hat, diese Fertigkeit zu erlernen.*

### **Fertigkeiten steigern**

*Dies kostet 10 EP \* neue Stufe. Die Lernzeit muss berücksichtigt werden.*

### **Motivationen hinzufügen oder ändern**

*Eine neue Motivation kostet 10 EP. Eine Motivation steigern kostet 5 EP \* neue Stufe. Eine Motivation zu entfernen bringt 5 EP, aber nur, wenn*

*gleichzeitig eine neue Motivation gekauft wird (es können also auch zwei Motivationen für eine neue gestrichen werden).*

*Für Gruppenmotivationen gilt das selbe, nur dass jeder Spieler die Kosten dafür bezahlen muss.*

*Der Spielleiter sollte die Spieler dabei unterstützen, neue Motivationen zu finden oder bestehende zu ändern. Er hat hierbei auch ein Veto-Recht.*

### **Ressourcen hinzufügen**

*Kosten sind abhängig vom Wert der Ressource (1 bis 20 EP). Es können nur Ressourcen gekauft werden, die auch im Abenteuer aufgetaucht sind und bei denen die Möglichkeit besteht, dass sie in den Besitz des Charakters übergehen. Der Spielleiter kann dies einem Spieler (oder der Gruppe) nach Ende des Abenteuers anbieten. Verzichtet der Spieler (oder die Gruppe) darauf, die Ressource zu behalten, bekommt er die Hälfte des Werts der Ressource als EP.*

### **Attribut steigern**

*Wenn die Story in eine neue Phase tritt, ist es möglich, ein Attribut zu steigern. Jedes Attribut kann nur ein einziges Mal auf diese Weise gesteigert werden. Der Charakter benötigt dazu eine Motivation, dieses Attribut zu steigern, die spätestens nach dem ersten Abenteuer einer Phase gekauft werden muss. Es kann nur eine solche Motivation je Phase gekauft werden. Die Steigerung eines Attributs kostet 10 EP \* neue Stufe.*

### **Die Story beeinflussen**

*Kosten siehe 3.4..*

## **3.5. Die Story beeinflussen**

Spieler können EP einsetzen, um die Story zu beeinflussen. Die Kosten kann ein Spieler allein bezahlen, sie können aber auch unter den Spielern aufgeteilt werden, wenn es um die ganze Gruppe geht oder der Tod eines Charakters abgewendet werden soll. Dies kann zum Beispiel in folgender Form geschehen (EP-Kosten in Klammern):

### **Schaden abwenden (2 EP)**

*Bei der Schadensbestimmung wird nur die Hälfte des Schadens gezählt. Dies ist eine abgeschwächte Form eines glücklichen Zufalls.*

### **Unerwartete Hilfe (5 EP)**

*Ein Kontakt oder NSC kann einem Charakter oder der Gruppe auch dann helfen, wenn die Hilfe eigentlich außerhalb seiner Möglichkeiten liegt.*

### **Glück (5 EP)**

*Die Probe ist automatisch ein Erfolg und der Spieler darf erzählen, wie sie ausgeht (sofern dies eine tatsächliche Folge der Handlung sein kann). Der Spielleiter kann dagegen immer noch ein Veto einlegen, wenn es die Gesetze der Welt oder die Story zu sehr strapaziert. Dann muss er aber das Ergebnis bestmöglich im Sinne des Spielers interpretieren.*

*Alternativ können 5 EP ausgegeben werden, um den Schaden eines Angriffs komplett abzuwenden.*

### **Den Tod abwenden (10 EP)**

*Der Tod eines Charakters (oder NSC) kann durch*

*Ausgabe von EP abgewendet werden. Die Folgen können für den betreffenden Charakter nach Ermessen des SL trotzdem sehr drastisch sein.*

**Zufall (20 EP)**

*Ein glücklicher Zufall bringt die Gruppe ihrem aktuellen Ziel näher. Dies kann zum Beispiel die Unterstützung einer mächtigen Organisation oder eines einflussreichen NSC sein. Das ganze Abenteuer sollte dadurch allerdings nicht gelöst werden. Die Möglichkeit ist als letzter Ausweg gedacht, wenn die Spieler nicht mehr weiter wissen oder in einem extrem großen Schlamassel stecken.*