

LIQUID

condensed

Eine kurze Übersicht über die LIQUID-Rollenspiel Engine

von Marcus Johanus

Zusammenfassung
Friedemann Schneider
Andreas Hengse



2007

LIQUID – Flexibles Rollenspiel

Eine kurze Übersicht über die LIQUID-Rollenspiel Engine

„LIQUID condensed“ ist eine Kurzfassung der **LIQUID-Regeln** von **Marcus Johanus**. Damit hast du schnell einen vollständigen Einblick in das System und kannst auch gleich sofort los spielen. Mehr brauchst du vorerst nicht!

Für tiefer gehende **Fragen**, weitere **Settings**, **Abenteuer** und **Tipps** für cinematisches Rollenspiel solltest du aber die vollständigen Regeln zu Rate ziehen. Du findest sie hier:

<http://liquid.waszmann.de>

Dieses Dokument basiert auf den Regeln und Texten von Markus Johanus und einer Zusammenfassung der Regeln von Friedemann Schneider (avakar@gmx.de). Es wurde von mir lediglich überarbeitet und ergänzt.

Diese Zusammenfassung ist nicht Teil der offiziellen Regeln, sondern reines Fanwork. Sie darf für PRIVATE Zwecke unter Erwähnung des Autors beliebig kopiert und verändert werden. Eine KOMMERZIELLE Nutzung ist untersagt.

Noch mehr Informationen, Tipps und Tricks findest du im LIQUID-Channel des Tanelorn-Forums, dem Nachfolger des Großen Fantasy-Forums Grofafo:

<http://tanelorn.net>

Was ist LIQUID?

LIQUID ist ein **genreunabhängiges** cinematisches und heroisches Rollenspiel, in dem es um Action- und Suspense-Geschichten geht, wie sie Hollywood erzählt.

Viele Rollenspiele besitzen umfangreiche und so detaillierte Regeln, dass sie den Erzählfluss guter Geschichten, das Darstellen von Charakteren und das atmosphärische Spiel behindern. Solche Spiele legen mehr Wert auf "Realismus" und "Simulation".

Die Regeln von **LIQUID** sind dagegen **flexibel**, **einfach** und **intuitiv** verständlich, sodass du sie beim Spielen kaum bemerkst. Du wirst nicht jedes Mal aus der stimmungsvollen Atmosphäre der Spielrunde herausgerissen, sobald es darum geht, die Würfel zu rollen.

LIQUID pflegt ein episches, romanhaftes und handlungsbetontes Spiel, das nicht mehr die Charaktere und ihre Entwicklung in den Mittelpunkt der Spielrunde stellt, sondern das **gemeinsame Erzählen** einer spannenden Geschichte mit **cinematischer Action**.

Cinematisches Rollenspiel bedeutet immer charaktergerechtes Rollenspiel. Die **Regeln** treten in den **Hintergrund**, um nicht das Tempo aus der Spielrunde zu nehmen. Es gibt daher keine detaillierten Regeln, die deinen Charakter beschreiben – das musst du selbst tun!

Gleichzeitig ist cinematisches Rollenspiel immer ein **plot- und storyorientiertes Rollenspiel**. Eine Handlung, die aus einzelnen, **actionreichen Szenen** besteht und schließlich auf einen großen **Höhepunkt** hinaus läuft, treibt das Spiel voran. Die Charaktere der Spieler dienen als das Medium der Story. (LIQUID-Regeln S.15)
(Marcus Johanus)

Grundregel

Es gibt eine einzige wichtige Regel, die du beachten solltest:

Lass dir was einfallen!

Es wird davon ausgegangen, dass der Spielleiter (SL) und die Spieler im Rollenspiel erfahren sind und Situationen vernünftig in Regeln umsetzen sowie improvisieren können.

Denke immer daran, dass letztendlich die Geschichte die Spielregeln diktiert!

Andreas Hengse (Januar 2007)

Der Charakter

Die Charakterbeschreibung

Die Beschreibung ist der wesentlichste Teil des ganzen Spieler-Charakters (SC). Dein Charakter soll ganz deinen **Vorstellungen** entsprechen. Für die **Beschreibung** des Charakters gibt es natürlich keine Regeln. Im Kapitel „Charaktererschaffung“ (LIQUID-Regeln S. 74 ff) gibt es einen groben Leitfaden für die Beschreibung, mit einigen Inspirationen für Charakterdetails und Ausprägungen. Aber an allererster Stelle gilt auch hier: **Lass dir was einfallen!**

Anschließend modelliere deine Vorstellungen in ein Wertesystem.

Die Charakterwerte

Wie in jedem anderen Rollenspielsystem hat auch ein Charakter bestimmte **Werte**. In LIQUID liegen alle Werte zwischen **0-10**. Für normale Menschen ist **2** der Durchschnitt und **5** heldenhaft, das Maximum für einen Menschen. Werte **über 5** sind selten, aber möglich. Sie bleiben eher den übermenschlichen (Super)Helden vorbehalten.

Attribute

Attribute sind die **angeborenen Grundwerte** deines Charakters. Der **Mindestwert** ist **1**, da die Attribute die natürlichen Eigenschaften deines Charakters widerspiegeln. Sie gliedern sich in die drei **Kategorien** *Physisch*, *Mental* und *Sozial*.

Fertigkeiten

Fertigkeiten sind **Fähigkeiten** und **Kenntnisse**, die dein Charakter **erlernt** hat. Jede Fertigkeit ordnet sich einem **Attribut** und somit einer Attributs-Kategorie unter. Unter welchem Attribut eine Fertigkeit zu finden ist, hängt davon ab, mit welchem Attribut ein Check auf die Fertigkeit am häufigsten kombiniert wird, bzw. mit welchem Attribut eine Fertigkeit am logischsten oder vernünftigsten in Verbindung gebracht wird (z.B. Waffenloser Kampf ist Stärke zugeordnet und nicht etwa Charisma).

(Siehe auch S. 33 der LIQUID-Regeln bzw. den **Charakterbogen** am Ende des Dokuments)

Fertigkeiten können auch **spezialisiert** werden (z.B. „Schwertkampf“ als Spezialisierung von Handwaffen). Auf Spezialisierungen muss nicht mehr gewürfelt werden, alle Checks **gelingen automatisch** mit einer Qualität von 1. Würfelst du dennoch, können normale Misserfolge ignoriert werden. Der Check ist in einem solchen Fall mit der Qualität 1 geglückt, Krits und Patzer können trotzdem vorkommen. Zu einer Fertigkeit können auch weitere Spezialisierungen hinzukommen.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte (TP) geben an, wie viel **Schaden** dein Charakter einstecken kann, bevor er ohnmächtig wird oder stirbt. Sie werden mit **(Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2** berechnet. Sobald seine Trefferpunkte auf **Null** oder darunter fallen, gilt dein Charakter als **handlungsunfähig**, ist aber noch bei Bewusstsein. Eine weitere Aktion in diesem Zustand ist möglich, sie kostet aber einen weiteren Trefferpunkt.

Ausserdem muß er zusätzlich einen Check auf **(Ausdauer + Selbstbeherrschung)** machen. Mislingt dieser, wird er für **3W10 Runden** ohnmächtig. Fallen die Trefferpunkte unter den negativen Ausgangswert der Trefferpunkte, so **stirbt** dein Charakter - aber bitte möglichst rollenspielgerecht und spektakulär!

Auch **Gegenstände**, die für das Spiel **wichtig** sind, können Trefferpunkte besitzen. Z.B. Fahrzeuge oder Flugzeuge mit denen du unterwegs bist, eine dicke Mauer oder eine Tür, die den Weg versperrt, ein Stuhl mit dem du zuschlägst oder eine Kiste hinter der du dich vor dem Kugelhagel versteckst. Die Möglichkeiten sind vielfältig; sei kreativ.

Heilung

Verlorene Trefferpunkte **regenerieren** sich auf natürliche Weise, nach erfolgreicher „Erster Hilfe“ oder auf magischem Weg. Natürliche Heilung ist die Qualität eines Checks auf **(Ausdauer + Überleben)** pro Woche. Bei medizinischer Versorgung kommen dazu noch Qualitätspunkte eines Checks auf **(Intelligenz + Wissenschaft)** hinzu.

„**Erste Hilfe**“ erfolgt direkt und **einmalig** nach dem Schadenseintritt. Auf diesem Wege werden sofort Trefferpunkte in Höhe der Qualität eines Checks auf (**Intelligenz + Erste Hilfe**) regeneriert.

Magische/psionische Heilung erfolgt in Höhe der Qualität eines Checks auf eine passende **Magie-/Psifertigkeit**. Zauberer/Psioniker können außerdem auch mit Trefferpunkten zaubern, wenn ihr Manavorrat schon aufgebraucht ist.

Übersicht der Attribute und Fertigkeiten von LIQUID

Kategorie	Attribut	Fertigkeit
PYHSISCH körperliche Verfassung	Stärke	Handgemenge – unbewaffneter Kampf: Boxen; Judo... Handwaffen – Schwert, Messer, Keule, Speer... Kraftakt – Heben großer Gewichte; Tür zuhalten...
	Geschicklichkeit Reflexe; körperl. Gewandheit; Fingerfertigkeit	Akrobatik – körperl. Gewandheit; Fallen, Springen... Fahrzeuge – Autos, Motorrad, Flugzeug, Raumschiff... Fernkampf – Pistole, Gewehr, Armbrust, Stein werfen... Fingerfertigkeit – Schnellziehen, Taschendiebstahl, Schlösser öffnen... Handwerk – Uhrmacher, Schlosser, Alchemist... Heimlichkeit – sich verbergen, Schleichen, Tarnen...
	Ausdauer Konstitution; Zähigkeit	Überleben – Schwimmen, Fähigkeit und Kenntnisse; in Wüste, Gebirge, Schnee, Straße...
MENTAL geistige und intellektuelle Fähigkeiten	Intelligenz intellektuelle Leistungsfähigkeit; Auffassungsgabe; IQ	Erste Hilfe – erste Versorgung von Wunden... Fallenkunde – Kenntnis und Umgang mit Fallen... Kreativität – Einfallsreichtum, künstlerische Begabung, problemorientiertes Denken, spontane Eingebungen... Logik – strukturiertes Denken, Erkennen von Zusammenhängen... Okkultismus – Kenntnisse des Übernatürlichen... Recherchieren – Informationen finden... Sprachen – Beherrschen einer Sprache in Wort und Schrift (1 Pkt. pro Sprache; nicht die Muttersprache!) Wissenschaft – Physik, Chemie, Medizin, Astronomie, Maschinenbau...
	Wahrnehmung Sehen; Hören; Tasten; Riechen; Schmecken;	Suchen – denklogisches und sensorisches Aufspüren von Verborgenen... Wachsamkeit – geistige Präsenz, Aufmerksamkeit...
	Willenskraft Willenstärke; Durchsetzungsvermögen;	Selbstbeherrschung – Widerstand gegen Verführung/Schmerzen/Ängste...
SOZIAL soziale Kom- petenzen	Charisma Attraktivität; Sympathie; Aussehen	Beeindrucken – Menschen beeindrucken, imponieren, Theater, Gesang, Musik... Etikette – Benehmen, gesellschaftl. Konventionen und Kenntnisse... Verführen – Verführung...
	Manipulation Der Umwelt (subtil/Unmerklich) seinen Willen aufzwingen	Einschüchtern – andere einschüchtern... Führungsqualität – Autorität, Entscheidungen in krit. Situationen fällen... Tiere bändigen – Kutsche fahren, Reiten, Tiere zähmen, und abrichten... Überzeugen – gute Argumente, Zuhörer beeindrucken
	Empathie Einfühlungsvermögen; Sensibilität; Empfängnis für Stimmungen	Besonnenheit – kühlen Kopf bewahren; Rationalität... Durchtriebenheit – lügen und betrügen; Straßenwissen; Bauernschläue... Intuition – Instinkt; Alltagspsychologie; Lügen durchschauen; Entscheidungen „aus dem Bauch“...

Verteidigung

Dein Charakter kann sich natürlich auch gegen Angriffe verteidigen. Das ist bei LIQUID ganz einfach. Der Verteidigungswert berechnet sich aus **((Geschicklichkeit + Wachsamkeit) / 2) + Rüstung**. Er gibt an, wie gut dein Charakter Angriffen z.B. ausweichen kann. Der Verteidigungswert wird dann von dem Schaden abgezogen, den der Gegner verursacht. Erst die verbliebenen Schadenspunkte reduzieren deine Trefferpunkte.

Bitte beachte: die Verteidigung gelingt immer **automatisch!** Sie sollte aber immer **stimmungsvoll** und **actionreich** geschildert werden, sonst gilt sie als nicht geglückt. Die Verteidigung wirkt ebenfalls nur, wenn der Charakter nicht gefesselt oder bewusstlos ist oder überrascht wird.

Beispiele für Aktionen

Aktionen setzen sich in LIQUID immer aus einem **Attribut** und einer **Fertigkeit** zusammen. Hast du keine passende Fertigkeit, würfelst du nur auf deinen Attribut-Wert.

Aktion	Attribut+Fertigkeit = Chance
Beobachten	Wahrnehmung + Suchen
Beschatten	Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Bluffen	Manipulation + Durchtriebenheit
Entertainment	Charisma + Beeindrucken
Erste Hilfe	Intelligenz + Erste Hilfe
Explosionen ausweichen	Geschicklichkeit + Akrobatik
Ertrinken	Ausdauer + Überleben
Fallen	Geschicklichkeit + Akrobatik
Glücksspiel	Intelligenz + Durchtriebenheit
Hacking	Intelligenz + Logik/Wissenschaft
Handeln	Manipulation + Überzeugen
Hypnotisieren	Willenskraft + Intuition
Joggen, Laufen, Rennen	Geschicklichkeit + Akrobatik
Klettern	Geschicklichkeit + Akrobatik
Lauschen	Wahrnehmung + Wachsamkeit
Meditieren	Willenskraft + Selbstbeherrschung
Reaktion	Geschicklichkeit + Wachsamkeit
Reden	Manipulation + Beeindrucken
Reiten	Charisma + Tiere bändigen
Reparieren	Geschicklichkeit + Handwerk/Fingerfertigkeit
Schätzen	Intelligenz + Intuition
Schleichen	Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Schlösser öffnen	Geschicklichkeit + Handwerk
Schnellreden	Manipulation + Einschüchtern
Schwimmen	Ausdauer + Akrobatik
Springen	Geschicklichkeit + Akrobatik
Spuren Lesen	Wahrnehmung + Suchen
Taschendiebstahl	Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Verbergen (sich selbst)	Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Verhören	Manipulation + Führungsqualität
Verstecken (Gegenstände)	Intelligenz + Heimlichkeit
Werfen	Stärke + Akrobatik
.	.
.	.
.	.

Mana

Mana ist weder ein Attribut noch eine Fertigkeit, sondern eine mystische, übernatürliche Eigenschaft deines Charakters mit einem Wert, der meistens zwischen 1 und 5 liegt, in seltenen Fällen auch darüber. Mana besitzen in LIQUID nur Spieler-Charaktere (SC) und besondere Nichtspieler-Charaktere (NSC) in Höhe von **(Willenskraft + Intelligenz) / 2**.

Mana kann bei nicht-zaubernden Charakteren als eine Art von Glück oder Schicksal verstanden werden. Für Zauberer gibt dieser Wert zusätzlich Ausdruck über ihr magisches Potential. Normale NSC besitzen in der Regel kein Mana, außer sie sind Hauptpersonen, Erzfeinde, besondere Weggefährten oder Zauberer.

Mana wird für folgende Dinge benötigt:

- 1) **Misslingt** ein Check oder scheitert er sogar mit einem **Patzer**, so kann der Check unter Einsatz eines Manapunktes **wiederholt** werden. Und zwar solange, wie der Charakter Manapunkte besitzt.
- 2) Gelingt ein Check mit einem **Krit**, so kann die Qualität des Checks pro eingesetztem Manapunkt um **5** erhöht werden.
- 3) Die Anwendung eines **Zaubers** ist mit Mana-Kosten verbunden, die vom Mana-Konto abgebucht werden.

Mana **regeneriert** sich vollständig über **Nacht**, d.h. acht Stunden erholsamer Schlaf. Magier/Psioniker können Mana auch durch **Meditation** regenerieren. Dazu meditieren sie eine Stunde und erhalten Manapunkte in Höhe der Qualität eines Checks auf (**Willenskraft + Selbstbeherrschung**). Gelingt dieser Check mit einem Krit, so regeneriert der Zauberer die volle Anzahl seiner Manapunkte und zusätzlich noch 1W10 weitere zum Einmalgebrauch. Außerdem dauert die Meditation dann nur eine halbe Stunde. Scheitert der Check allerdings mit einem Patzer, so hat dies üble Auswirkungen auf dem Zauberer, z.B kann ihn ein sogenannter „Spährenparasit“ (S.65 LIQUID-Regeln) befallen und seinen Verstand schädigen.

Schicksalspunkte

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn **drei** Schicksalspunkte. Diese können (meist) **nicht regeneriert** werden. Sie dienen sozusagen als allerletzter **Lebensretter**. Sollte ein Charakter mal in eine sehr brenzlige, ausweglose Situation geraten, so kann er unter Einsatz eines Schicksalspunktes seine **Erfolgschancen** bei einem Check **verdoppeln**. Verbraucht er einen Schicksalspunkt für besonders selbstlose Zwecke, z.B. um das Leben einer Geisel zu retten, so kann dieser Schicksalspunkt ihm vielleicht doch irgendwann einmal wieder zurückgegeben werden.

Die Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung in LIQUID ist auf drei Dinge ausgelegt: **Schnelligkeit, Übersichtlichkeit** und darauf, **stimmungsvolle Spielercharaktere** mit einer interessanten und unterhaltsamen Persönlichkeit hervorzubringen. Beachte dabei besonders die Gruppendynamik und plane Konflikte ein.

- 1) Dazu **beschreibe** zuerst deinen Charakter mit all seinen Ecken und Kanten. Durch die geeignete Wahl deines **Archetypen** (ein grundlegender Persönlichkeitszug), deines schlimmsten **Alptrausms**, deines **innigsten Wunsches** und einer besonderen **Schwachstelle** kannst du Voraussetzungen für interessante Konflikte schaffen.
- 2) Danach modelliere die **Charakterwerte**. Dir stehen je Kategorie **7/6/4 Punkte** für die **Attribute** zur Verfügung, d.h. 7 Punkte werden auf eine gewählte Hauptkategorie, 6 auf eine zweite und 4 auf die letzte verteilt. Jedes Attribut hat bereits einen **Mindestwert** von **1**, der **NICHT** mit den Punkten bezahlt werden muss (dieser Punkt ist auf dem Bogen bereits **geschwärzt**). Des Weiteren sollte zu Spielbeginn nur maximal ein Attribut den Höchstwert von vier aufweisen und alle anderen Attribute keine Werte über drei erreichen.
- 3) Ebenso werden **15/12/9 Punkte** auf die **Fertigkeiten** einer jeweiligen Kategorie verteilt. Es gelten dieselben Höchstwerte wie für Attribute.
- 4) Jetzt stehen deinem Charakter noch **15 Bonuspunkte** zur Verfügung, die **frei** verteilt werden können. Für **5 Bonuspunkte** kann ein **Attribut** um einen Punkt erhöht werden. Für **1 Bonuspunkt** kann eine **Fertigkeit** um einen Punkt gesteigert werden. **Paranormale Fertigkeiten** können nur mit Bonuspunkten gekauft werden. Für einen **nichtmenschlichen Charakter** kannst du auch die Modifikatoren und Besonderheiten auf Seite 106 ff der LIQUID-Regeln verwenden.

- 5) Außerdem können **Spezialisierungen** gekauft werden und zwar zu den Kosten des aktuellen Fertigkeitswertes. Spezialisierungen können ausschließlich mit **Bonuspunkten** erkaufte werden. Spezialisierte Fertigkeiten können nicht mehr mit Bonuspunkten sondern nur noch mit Fertigkeitspunkten gesteigert werden.

Je nach Charakter des Abenteurers kann der Spielleiter auch mehr oder weniger Bonuspunkte verteilen z.B. 30 für sehr heldige (Action)Helden oder nur 10 für den „kleinen Mann von der Straße“.

Fertig ist dein Charakter!

Bitte beachte: alle Werte werden stets **aufgerundet!**

Erfahrungspunkte

Nach jedem überstandenen Abenteuer oder Spielabschnitt kann der Spielleiter **Erfahrungspunkte** verteilen. Er sollte mindestens einen für das Mitspielen und im Allgemeinen nicht mehr als **drei**, in Ausnahmefällen für ganz besonderes Rollenspiel oder außergewöhnliche Ideen bzw. herausragende Stunts ausnahmsweise auch mal vier Punkte verteilen.

Diese Punkte können nun für die **Steigerungen** von Attributen und Fertigkeiten oder Spezialisierungen verwendet werden. Ein **Attribut**, eine **Fertigkeit** oder eine **Spezialisierung** steigern sich um **eine Stufe**, wenn ein Wurf mit einem **W10 größer** als der **derzeitige Eigenschaftswert** ist. Ein Steigerungsversuch für eine **Fertigkeit** oder **Spezialisierung** kostet **1** Erfahrungspunkt. Ein Versuch für ein **Attribut** hingegen **5**.

Pro Abenteuer ist nur **ein** Steigerungsversuch pro Eigenschaft zulässig.

Würfel und Würfelchecks

- 1) Gewürfelt wird immer mit einem **zehneitigen Würfel (W10)** gegen die **Chance**. Diese setzt sich immer aus einem (**Attribut + Fertigkeit + Modifikator**) oder (**Attribut + Magiefertigkeit + Modifikator**) zusammen. Sollte dein Fertigkeitswert einmal 0 betragen, würfelst du nur mit deinem Attribut-Wert.

Der Check ist **erfolgreich**, wenn der Würfelwurf **kleiner oder gleich** der Chance ist. Die **Qualität** eines erfolgreichen Checks ist die gewürfelte **Augenzahl**. Je **höher**, desto **besser**:

W10	Qualität
1	auf Messers Schneide: Schicksalswurf
2-3	knapp
4-7	gut
8-10	herausragend
11+	heroisch

- 2) Wann **würfle** ich überhaupt? LIQUID ist ein schnelles System, das seinen Schwerpunkt auf stimmungsvolle Schilderungen und rasante Action legt. Deshalb solltest du nur dann würfeln, wenn das Ergebnis des Wurfs **1) ungewiss** und **2) wichtig** für die Handlung ist.

- 3) Manchmal gibt es Situationen, in denen es um Alles oder Nichts geht. Für diese Fälle gibt es den **Schicksalswurf**. Immer wenn du eine **1** würfelst, musst du **nochmal** würfeln. Wenn du eine...

1-5 würfelst, hast du einen **Krit** (= herausragender Erfolg, erfolgreicher heroischer Stunt, Superaktion...)

6-10 würfelst, hast du einen **Patzer** (= ein übler Misserfolg, Aktion geht total daneben...)

Bei einem Krit **verdoppelt** sich der Schaden (+Schadensschritt) und die Aktion deines Charakters endet in einer herausragenden und heroischen Aktion.

- 4) Die **Wiederholung** eines **misslungenen Checks** ist möglich, allerdings nur sofern dies vernünftig und angebracht ist. Bei einer Wiederholung **verringert** sich jedoch die Chance jeweils um -3, jede weitere Wiederholung nochmals um -3.
- 5) Möchte ein Charakter **mehrere komplexe Aktionen** in einer Runde ausführen (z.B. zwei Angriffe in einer Kampfrunde), so ist die zusätzliche Aktion immer um -3 **erschwert**, eine dritte Aktion ist dann sogar um -6 usw. erschwert.
- 6) Sinkt die Chance durch Modifikatoren auf oder unter **Null**, so ist kein Check mehr möglich, die Aktion ist dann **unmöglich**.
- 7) Chance von **über 10**: in besonderen Fällen (Super-, Comic- oder sehr heroische Helden) kann die Chance auch größer als 10 sein. In diesem Fall brauchst du entweder gar nicht mehr würfeln, dann hast du einen **automatischen Erfolg** mit einer Qualität von **1**. Das macht aber keinen Spaß! Würfelst du, wird zu der erreichten Qualität der Betrag der Chance, der **über zehn** ist hinzu addiert. Beispiel: deine Chance ist 11 (10+1); du würfelst eine 5. Nun addiere zur 5 die 1 hinzu, dann ist die Qualität deines Wurfs 6.

Vorbereitete Aktionen

Du kannst deinem Charakter **Erleichterungen** beim Durchführen komplexer Aktionen verschaffen, in dem du ihn erst mal die **Sache langsam angehen** lässt. Pro **Zeiteinheit** der erzählten Zeit, die sich dein Charakter auf das Vorbereiten seiner Aktion konzentriert, erhält er einen **Bonus** von **+3**. Nach zwei Zeiteinheiten Warten, besitzt also bereits einen Bonus von +6, nach dreien +9 usw. In dieser Zeit kann er allerdings nichts anderes tun.

Vergleichende Checks

Der **Vergleich von Qualitäten** eignet sich hervorragend wenn es darum geht herauszufinden, ob ein Charakter **besser** ist als ein anderer. In dem Fall lässt du einfach beide den gleichen Check machen oder konkurrierende Attribute und Fertigkeiten gegeneinander testen. Wer die **höhere Qualität** - also die größere Augenzahl auf dem W10 - hat und trotzdem noch **unter** seiner Chance würfelt, **gewinnt**. Du musst in diesem Fall also gleichzeitig kleiner oder gleich deiner Chance Würfeln aber höher als dein Gegner.

Modifikatoren

Manchmal gibt es Umstände, die eine **Aktion** deines Charakters **erschweren** oder **erleichtern**. Deswegen kann die Chance vom Spielleiter von Zeit zu Zeit erhöht oder erniedrigt werden. Das geschieht mittels **Modifikatoren**.

Modifikator	Schwierigkeit
+5	lächerlich
+4	viel zu leicht
+3	kinderleicht
+2	sehr leicht
+1	leicht
0	normal
-1	herausfordernd
-2	schwierig
-3	sehr schwierig
-4	hart
-5	extrem

Bitte achte darauf, dass bei LIQUID die **Modifikatoren nicht addiert(!)** werden, sondern lediglich ein der Situation **angemessener Wert** vom SL in der obigen Tabelle **abgeschätzt** wird. Das reicht völlig aus.

Bei hohen positiven Modifikatoren, kannst du die Aktion auch gleich als **automatischen Erfolg** gelten lassen und gar nicht erst würfeln lassen.

Konflikte

Wortgefechte, das Überreden eines Wächters, der Versuch eine schöne Frau zu betören, eine wilde Verfolgung durch die Straßen von Hongkong, das Hacken eines Computersystems oder das Festhalten eines Gegners mit einem Haltegriff. Alles diese **physischen, psychischen** oder

mentalen Konflikte sind erst das Salz in der Suppe des Rollenspiels. Im Idealfall wünscht sich ein Spielleiter natürlich, dass sie entsprechend **stimmungsvoll ausgespielt** werden.

Normalerweise werden **Konflikte** ganz allgemein als **vergleichender Check** abgehandelt. Wer (erfolgreich) die **höhere Qualität** würfelt, hat gewonnen!

Außer im...

Kampf

Kämpfe nehmen im Rollenspiel eine besondere Rolle ein. LIQUID sorgt auch hier mit wenigen und einfachen Kampfregeln für sehr viel Freiheit und Tempo (Seite 194 ff LIQUID-Regeln).

Der Kampf ist (wer hätte es gedacht) in **Kampfrunden** eingeteilt. Generell ist jedem Charakter pro **Runde** eine **komplexe Aktion** wie ein Angriff, Zaubern, in Deckung springen und Nachladen oder ein komplizierter Bewegungsablauf erlaubt.

Initiative

In LIQUID gibt es **keine** spezielle Regel für die Initiative!

Sollte jedoch einmal eine Handlungsreihenfolge nötig sein, so sollte sie sich aus der jeweiligen Situation ergeben. Oder z.B. einfach die Sitzreihenfolge der Spieler nehmen oder es würfeln alle auf (**Geschicklichkeit + Wachsamkeit**); der SC mit der höchsten Qualität beginnt.

Angriff

Ein Angriff ist eine komplexe Aktion. Der Check erfolgt i.A. auf ein physisches **Attribut** (Stärke, Geschicklichkeit) und eine passende **Fertigkeit** (**Stärke + Handgemenge**=Boxen, Ringen...; **Stärke + Handwaffen**=Schwert, Axt oder **Geschicklichkeit + Fernkampf**=Schießen...) Der **Schaden** wird bestimmt durch die **Qualität des Checks + dem Schadensschritt** der Waffe. Gelingt beim Angriff ein **Krit**, verdoppelt sich in diesem Fall der Schaden des Angriffs und du kannst eine zusätzliche komplexe Handlung durchführen. Bei einem **Patzer** gilt: lass dir etwas Schönes einfallen.

Zielen erleichtert einen Angriffsscheck um +3, dauert aber eine **Kampfrunde**. Du kannst mehrere Kampfrunden lang zielen (s.u.). In dieser Zeit bist du aber hilflos und kannst dich nicht wehren.

Verteidigung

Die Verteidigung ist keine eigentliche Aktion. Sie geschieht quasi immer **automatisch** durch Ausweichen, Abtauchen, in Deckung gehen... Immer wenn dein Charakter einen Kampfschaden erleidet, wird dieser um den Wert (**(Geschicklichkeit + Wahrnehmung) / 2 + Rüstung**) **verringert** und das Ergebnis von den **Trefferpunkten** deines Charakters **abgezogen**. Allerdings sollte die Verteidigung auch immer rollenspielmäßig umgesetzt werden.

Schaden und Trefferpunkte

Siehe „**Trefferpunkte**“ S.2

Betäuben

Du kannst auch versuchen, deinen Gegner **gezielt** zu **betäuben**. Du kannst jederzeit erklären, dass dein Charakter nur einen (nichttödlichen) **Bewusstlosigkeitsschaden** anrichten will. Der Schaden einer solchen Attacke wird dann **verdoppelt**. Ist der doppelte Schaden **größer** als die **aktuellen Trefferpunkte** des Ziels, hat dein Charakter sein Ziel **ausgeschaltet**. Dieser Schaden wird jedoch **nicht** von den Trefferpunkten abgezogen!

Multiple Aktionen

Möchte ein Charakter **mehrere Angriffe** (komplexe Aktionen) in einer **Runde** ausführen, so ist jede weitere Aktion um jeweils -3 Punkte **erschwert**. Also -3 für den zweiten Angriff, -6 für den dritten usw. Einfache Aktionen, wie z.B. ein paar Schritte machen, kurze Warnungen rufen, sich fallenlassen, passives Wahrnehmen, Gegenstände ungezielt zur Seite treten, können bis zu **vier pro Runde** ausgeführt werden.

Schadensschritte

Jede Waffe hat einen individuellen Schadenswert (**Schadensschritt**). Dieser Wert wird zu der Qualität eines Checks (**Geschicklichkeit + Angriffswurf**) addiert. Beispiele:

0	waffenlos
1	Dolch, Knüppel
2	Kurzschwert, Kurzbogen, Schlagstock
3	Schwert, Axt, Langbogen, Pistole, Schrotflinte fern
4	Zweihandschwert, Armbrust, Gewehr, Schrotflinte nah
5	Gewehr mit panzerbrechender Munition
7	Handgranate
15	Autobombe
+3	Fannen = Wild-West-Schießen mit dem Revolver; Check erschwert um -3
+3	Feuerstoß = 3 Kugeln aus (halb)automatischer Waffe; Check erschwert um -3
+10	Streufeuer = ganzes Magazin der resultierende Gesamtschaden ist beliebig verteilbar auf unterschiedliche Ziele; Check erschwert um -3

Ausrüstung

LIQUID hat **keine** Regeln für Ausrüstungsgegenstände oder gar für „Crunchy Bits“ (z.B. „...das magische +2/+2 Schwert mit dem Namen »Ferugal«“ - Robin D. Laws). Gewöhnlich beschreibst du, welche Ausrüstung dein Charakter hat in Worten und spielst sie aus. Ein Charakter sollte das Spiel immer mit der Ausrüstung beginnen, die er benötigt. Wenn dein Spieler unbedingt die „BFG 9000“ mit Laser-Visier und ferngelenkten Geschossen haben will, gib sie ihm ruhig, wenn sie für den Stil und die Story wichtig sind. Nur hat es **keinerlei Auswirkung** auf seine Chance; es gibt **keinen** Bonus für „Crunchy Bits“!

Bitte Beachte: LIQUID ist kein System für Power-Gamer!

Rüstungen

Rüstungen schützen nicht nur, sie behindern auch. Und zwar alle körperlichen Aktionen sind um den Rüstungswert erschwert. Dies gilt auch für Angriffe.

+0 keine	+5 Ganzkörperrüstung aus Kevlar
+1 Lederkleidung	+1 Helm
+2 verstärkte Lederrüstung	+1 Schienen
+3 Kettenhemd, kugelsichere Weste	+1 Schild
+4 Plattenrüstung, Kevlarweste	

Ein plattengepanzelter Schwertkämpfer muss z.B. eine Check auf (Stärke + Nahkampf - 4) bestehen um anzugreifen.

Stunts

Nichts macht eine Rollenspielrunde dramatischer und cinematischer als spektakuläre Stunts. Wer hält nicht den Atem an, wenn ein Schwertkämpfer aus dem Stand einen Salto vollführt, seine blinkenden Schwerter durch die Luft sausen läßt, zwei seiner Gegner die Waffen aus den Händen schlägt und ihnen kurz vor der Landung noch zwei weitere Tritte gegen das Kinn verpasst, sodass sie bewusstlos zu Boden gehen? Solche Aktionen haben zwar wenig mit Realismus zu tun - werden aber deine Spieler mit leuchtenden Augen und Adrenalin in den Adern vom Spieltisch entlassen.

LIQUID ist dazu gedacht, heldenhafte und actionreiche Abenteuer zu spielen und unterstützt Stunts sogar noch. Ermutige deine Spieler, sich coole Stunts auszudenken und diese detailliert und spannend zu schildern.

Würfelt der Spieler einen Patzer? Macht nichts, es gibt ja Mana-Punkte; lasse ihn den Wurf einfach wiederholen! Zeige den Spielern, dass du Vertrauen in sie hast und mit ihnen gemeinsam das Abenteuer gestaltest. (S. 248 LIQUID-Regeln)

Gegner

Statisten

Ein Statist (oder auch „Mook“) ist eine gesichtslose Randfigur. Einer, der die Drecksarbeit erledigt, ein Laufbursche oder einfach nur Kanonenfutter. Ein Statist besitzt keine ausgeprägte Persönlichkeit und seine äußerlichen Merkmale beschränken sich auf stereotype Kennzeichen. Sie werden lediglich durch ein paar Werte beschrieben: Trefferpunkte (bei 0 TP ist ein Mook außer Gefecht!), eine Standardchance für seine Handlungen, ein Verteidigungswert und eine Waffe. Statisten haben keine Mana-Punkte. Fertig. Statisten lassen sich auch während des Spiels leicht improvisieren.

Handlanger

Im Gegensatz zu einem Statisten besitzt ein Handlanger einen Namen und eine detailliertere Persönlichkeit. Ein Handlanger wird durch eine Hintergrundgeschichte und eigene Motive beschrieben. Handlanger gehen gezielt und intelligent vor und sind zu eigenständigen Entscheidungen in der Lage, können Pläne ausklügeln und gebieten meistens über ein paar Statisten. Die Handlanger sind in der Regel die rechte Hand des Endgegners, seine engsten Vertrauten, besten Kämpfer oder direkten Untergebenen. Die Handlanger haben auch bessere Werte und sollten in ihren Fertigkeiten und Attributen den Spielercharakteren ebenbürtig sein. Allerdings besitzen auch sie keine Mana- oder Schicksals-Punkte.

Endgegner

Endgegner sind die richtig harten Nüsse, die am Ende eines Abenteuers beim Showdown von den Charakteren überwunden werden müssen. Im Gegensatz zu allen anderen Klassen von Nichtspieler-Charakteren sind die Endgegner den Spieler-Charakteren im Idealfall sogar überlegen, sodass die Spieler zusammen arbeiten müssen und aufeinander angewiesen sind, um sie zu besiegen. Dies wird dadurch gesichert, dass die Endgegner nie alleine auftreten, sondern immer Statisten und Handlanger um sich scharen.

Außerdem können sie besondere Eigenschaften, wie Magie oder Psi besitzen, magische Gegenstände, verrückte Erfindungen oder Superwaffen benutzen, um große Herausforderungen und ernsthafte Bedrohungen darzustellen. Sie besitzen mindestens genauso viele, wenn nicht sogar noch mehr Treffer-, Mana- und Schicksalspunkte als die Spieler-Charaktere und führen überlegene Waffen, wie magische Schwerter, verrückte Erfindungen oder Atombomben... Endgegner sind in der Regel kaltblütige und böse Menschen mit hinterhältigen Plänen, die nach Macht und Reichtum streben.

Paranormale Fertigkeiten (Magie und PSI)

Paranormale und arkane Fertigkeiten sind die hohe Kunst des Rollenspiels. Hier ist nun ein kurzer Überblick über die paranormalen Fertigkeiten in LIQUID. Mehr dazu steht auf S. 45 ff und S. 164 ff des LIQUID-Regelwerks.

LIQUID unterscheidet zwei Arten von paranormalen Charakteren: **Magier** und **Psioniker**, die sich signifikant in ihrem Welt- und Magieverständnis unterscheiden. Jeder Zauberer kann Zauber aus bestimmten, mehr oder weniger abgegrenzten **Zaubergebieten** sprechen. Jedes dieser Gebiete wird wie eine Fertigkeit gehandhabt, nur unter der Kategorie Magie abgelegt. Die Anwendung der einzelnen Zauber kann auf drei mögliche Arten geschehen.

- **Magier**

Magier können aus folgenden Magiegebieten („**Formen der Magie**“) Zauber sprechen:

Elemente: Wasser, Luft, Erde, Feuer, Licht, Magnetismus, Elektrizität.
Hauptattribut: Willenskraft.

Geist: Gedanken, Gefühle, Meinungen lesen, beeinflussen, beherrschen, Illusion, Telepathische Verständigung, Wechseln des eigenen Geistes in die Sphäre.
Hauptattribut: Willenskraft, Wahrnehmung, Ausdauer.

Korrespondenz: Korrespondenz mit der Sphäre und magischen Wesen, Beschwörung von Dämonen und Geistern, Wechseln des Körpers in die Sphäre.

Hauptattribut: Willenskraft, Wahrnehmung, Empathie.

Leben: Einfluss auf Lebewesen und Pflanzen, Heilen, Schaden, Gestaltwandeln, Klonen.

Hauptattribut: Willenskraft.

Materie: Beeinflussung toter Materie. Hauptattribut: Willenskraft.

Zeit: Beeinflussung der Zeit, Zeitblasen, Verlangsamung. Hauptattribut: Willenskraft.

Die **Zauberanwendung** erfolgt auf eine der drei Arten:

Strahlenspruch:

Der typische Schadenszauber. Entladung magischer Energie in Form eines Strahls. Zauberdauer: 1 Kampfrunde. Check immer auf (Geschicklichkeit + Magiefertigkeit). Manakosten = 1; Schaden = Höhe der Qualität der Checks.

Bei Krit: Verdoppelung des Schadens, Kosten=0 Mana.

Bei Patzer: Kosten=1 Manapunkt ohne Effekt, „Sphärenparasit“ kann den SC befallen oder Ähnliches.

Spruchformel:

Der normale Alltagszauber. Zauberdauer: meist 2 Kampfrunden. Check speziell nach Magiegebiet / Zauber. Manakosten = Qualität des Checks. Opfer darf Widerstandswurf machen.

Bei Krit: Kosten=1 Manapunkt, kein Widerstandswurf.

Bei Patzer: Kosten=1 Manapunkt, kein Effekt; „Sphärenparasit“ befällt dich oder Ähnliches.

Ritual:

Mächtige und aufwendige Zauber. Zauberdauer: unterschiedlich (Stunden, Tage, Wochen) Die Wirkung des Zaubers ist dauerhaft. Die Kosten sind sehr hoch.

• **Psioniker**

Biokinese: Veränderungen am eigenen Körper, Selbstheilung, Gestaltwandeln. Hauptattribut: Willenskraft.

ESP: Übersinnliche Wahrnehmung. Hauptattribut: Wahrnehmung, Empathie, Ausdauer.

Elektrokinese: Manipulation von Elektrizität. Hauptattribut: Manipulation.

Psychokinese: Veränderung und Einfluss auf fremde Materie. Pyrokinese, Telekinese. Hauptattribut: Willenskraft.

Telepathie: Gedanken lesen, Verständigung. Hauptattribut Manipulation, Wahrnehmung.

Vitakinese: Veränderungen und Einfluß auf Lebewesen. Heilung, Schaden. Hauptattribut: Manipulation.

PSI-Disziplinen (=Zauberarten)

Sonde: Wahrnehmungszauber. Zauberdauer unterschiedlich.

Check auf (Wahrnehmung + PSI-Fertigkeit). Kosten=1 Manapunkt.

Bei Krit Kosten=0 Manapunkte, mehr Information.

Bei Patzer Kosten=1 Manapunkt, „Sphärenparasit“ oder Ähnliches.

Strahl: Der typische Schadenszauber. Entladung von PSI-Energie in Form eines Strahls. Zauberdauer: 1 Kampfrunde. Check immer auf (Geschicklichkeit + PSI-Fertigkeit).

Manakosten=1. Schaden in Höhe der Qualität des Checks.

Bei Krit Schadensverdoppelung, Kosten 0 Mana.

Bei Patzer Kosten=1 Manapunkt; „Sphärenparasit“ befällt dich oder Ähnliches.

Metamorphose: Veränderung von Materie, Energie, Umwelt usw.

Check auf (Willenskraft + PSI-Fertigkeit).

Manakosten = Qualität des Checks. Zauberdauer = Qualität des Checks in Runden. Opfer darf Widerstandswurf machen.

Bei Krit Kosten=0 Manapunkt, mehr Wirkung.

Bei Patzer Kosten=1 Manapunkt; „Sphärenparasit“ befällt dich oder Ähnliches.

Komplikationen bei paranormalen/arkanen Fertigkeiten

Viele Faktoren beeinflussen das Wirken von Magie oder Psi. Beide Disziplinen sind anstrengende Herausforderungen, die ein sehr hohes Maß an **Konzentration, Willenskraft** und **Selbstbeherrschung** von deinem Charakter verlangen.

Es ist unmöglich detaillierte Regeln für das Erschweren oder Erleichtern von Checks für paranormale Fertigkeiten vorzugeben. Deshalb hier ein paar kurze Anregungen dafür.

Wichtig für den **Schwierigkeitsgrad** eines paranormalen Checks ist die Frage, wie viel ein Magier oder Psioniker über das Ziel seines Zaubers weiß. Je mehr **Informationen** er besitzt, umso leichter wird der Check.

- 1) Am einfachsten kann ein magisch oder psionisch begabter Charakter natürlich seine paranormalen Fähigkeiten auf sich selbst anwenden.
- 2) Größe und Masse des Ziels: Je größer und schwerer das Ziel ist, desto schwieriger wird ist eine Beeinflussung mit paranormalen Fertigkeiten.
- 3) Vertrautheit der Umgebung: Je besser er das Ziel kennt oder je näher es ist.
- 4) Entfernungen im Raum-Zeit-Kontinuum: Je weiter entfernt das Ziel ist, desto schwieriger ist es für ihn zu erfassen.

Widerstandswurf

Ein **Widerstandswurf** ist ein Check des Ziels einer magischen oder psionischen Fähigkeit, dessen Qualität vom Check des Magiers oder Psionikers übertroffen werden muss, damit er Erfolg hat.

Gegen **Strahlenmagie** oder die Psi-Disziplin **Strahlen** ist in der Regel kein Widerstandswurf möglich, da ihre Auswirkungen im Prinzip physischer Natur sind (Abwehr!). Gegen **Spruchformeln**, bzw. **Sonden** ist es plausibel, dass dem Ziel einen Widerstandswurf erlaubt wird. Welches **Attribut** und welche **Fertigkeit** dazu verwendet werden, ist ebenfalls deiner Entscheidung als Spielleiter überlassen. Wir empfehlen meistens **Willenskraft + Führungsqualität**, weil diese Chance für die Souveränität, Autorität und Selbstständigkeit deines Charakter steht. Aber auch Kombinationen von **Willenskraft + Selbstbeherrschung** sind denkbar.

Schlusswort

LIQUID ist ein einfaches Regelwerk, das dir schnell ermöglicht, Regeln zu improvisieren, ohne dass dadurch die gesamte Logik des Systems in Frage gestellt wird. LIQUID ist kein System für Tüftler und Grübler, die gerne ein ausgeklügeltes System ineinander greifender Regeln in ihren Rollenspielrunden verwenden.

LIQUID ist ein System für Spielleiter und Spieler, die gerne Schauspielern und erzählen und Regeln da entwerfen, wo sie ihnen fehlen, ansonsten aber die meisten Entscheidungen mit gesundem Menschenverstand fällen können. Vor allem aber ist LIQUID für Spieler gedacht, die wenig Zeit und Energie auf die Regeln einer Rollenspielrunde verwenden wollen und sich lieber mit interessanten Charakteren, stimmungsvollen Beschreibungen und actionreichen Szenen beschäftigen.

Der erste und wichtigste Grundsatz beim Entwerfen von neuen Regeln während einer Spielrunde lautet deswegen: **Mach es kurz und einfach!**

Blätter nicht lange im Regelbuch, denke nicht eine Ewigkeit nach. Das Wichtigste ist, den Spielfluss zu wahren. Konzentriere dich lieber darauf, die Spannung zu erhalten, als lange nachzudenken. Notiere dir lieber schnell das Problem und überlege dir zwischen zwei Spielrunden mit deinen Mitspielern zusammen eine Lösung. Triff am besten mit deinen Spielern eine Vereinbarung und haltet euch schließlich dran. (Marcus Johanus)

Und so könnte Liquid im Spiel aussehen...

In dieser kleinen Szene sind die Chancen der Charaktere auf die wichtigsten Werte beschränkt.

Nikky Aurora – Beruf: Kopfgeldjägerin; Archetyp: Racheengel

Manipulation+Psychokinese: 7

Geschicklichkeit+Handwaffen: 8 – Wurfmesser; Schadensschritt +1

Geschicklichkeit+Fernwaffen: 8 – Glock 19, 15 Schuss; Schadensschritt +3

Geschicklichkeit+Akrobatik: 6

Wahrnehmung+Wachsamkeit: 6

Stärke+Kraftakt: 4

Verteidigung: 4; Trefferpunkte: 12; Mana: 4

Stan Winston – Beruf: Scharfschütze; Archetyp: Geschäftsmann

Geschicklichkeit+Fernwaffen: 8 - Dragunow SWD Cal. 7,62x54 mm mit Zielfernrohr; Schadensschritt +4

Wahrnehmung+Wachsamkeit: 7

Verteidigung: 4; Mana: 3

3 Mooks (Statisten) - noch nicht tot!

Kampf: 5, Standardchance: 4, Verteidigung: 3; Trefferpunkte: 6

Leise schieben zwei Hände das Fenster nach oben. Katzensgleich gleitet Nikky Aurora lautlos durch die schmale Fensteröffnung in das Lagerhaus. Hier sollen also jene Mistkerle zu finden sein, die für den Tod ihrer besten Freundin Ruby verantwortlich sind. Im schummerigen Licht erkennt sie zwischen den vielen Kisten und Containern zwei Mooks, Schläger.

(Das Klettern an der Fassade wird nicht gewürfelt. Es funktioniert, weil es für das Fortlaufen der Handlung nicht wichtig ist. Die Gegner – Statisten – sind nicht sehr stark, dafür aber in der Überzahl. Es gibt also viel Platz für Stunts und Action. Der SL würfelt auf Wahrnehmung+Wachsamkeit. Eine 3 ist zu schlecht. Nikky sieht daher nur 2 Mooks)

„Zeit zum Sterben“. Hinter der Kiste kauern, entsichert Nikky eine Blitzgranate, konzentriert sich kurz und wirft sie zwischen die beiden Mooks...

(Bei zwei Zielen gibt ihr der SL einen Malus von -1. Schließlich ist es nicht so einfach beide zu erwischen. Sie würfelt auf Geschicklichkeit+Akrobatik: eine 8. Bei ihrer Chance von 6-1=5 landet die Granate leider nicht dort wo sie hin sollte.)

Der Blitz taucht das Lager in gleißendes Licht. Die Mooks können noch rechtzeitig ihre Augen abwenden, brauchen aber kurze Zeit die Situation zu erfassen...

(ein Wurf des SL auf „Wahrnehmung“ - Standardchance 4 - ging mit einer 6 daneben. Also ist Nikky wieder dran.)

Nikky kommt hinter der Kiste hervor, zieht ihr Messer und pflanzt es dem ersten Mook in die Brust. Leise stöhnend sinkt er zu Boden...

(Eine Qualität von 8 ist perfekt; der Mook verliert 6 (Qualität 8 + Schadensschritt 1 - Verteidigung 3) von 6 Trefferpunkten und ist aus dem Gefecht.)

Gleichzeitig stürzt sie sich, das Messer in der anderen Hand, auf den zweiten Mook, bevor dieser reagieren kann...

(Ein multipler Angriff mit einem Malus von -3, das bedeutet eine Chance von 8-3=5. Sie würfelt eine 6 - daneben).

Der Mook hat ihren Angriff erahnt und taucht unter ihrem Messer hindurch. Er wirbelt um seine Körperachse und rammt ihr sein Bein in den Bauch...

(Er würfelt eine 1 - ein Schicksalswurf - und gleich danach eine 3. Ein Krit verdoppelt den Schaden. Sie verliert 6 -Verteidigung 4=2 Trefferpunkte.)

Währenddessen hat sich Nikkys Partner Stan in dem Haus gegenüber postiert. Er legt sein Scharfschützengewehr auf den zweiten Mook an und zielt...

(Wegen der schlechten Sicht erhält er einen Malus von -3 auf seine Chance von 8. Er entscheidet sich eine Kampfrunde lang zu zielen und erhält so einen Bonus von +3.)

Der Fußtritt befördert Nikky durch den Raum und sie zertrümmert eine Kiste auf der sie landet. Das war hart und schmerzhaft! Das Adrenalin kocht in ihrem Körper und betäubt den Schmerz. Instinktiv reagiert sie und rollt sich hinter einen großen, stabilen Container...

(Dies ist eine komplexe Aktion. Sie muss also würfeln. Ihre Chance Geschicklichkeit+Akrobatik ist 6; sie würfelt eine 7. Die Aktion gelingt nicht. Nikky kommt nicht vom Fleck! Aber es gibt ja noch Mana! Nikkys Spielerin gibt einen Manapunkt aus und wiederholt den Wurf: eine 4. Nikky

kann sich in Sicherheit bringen.)

Der Mook zieht seine Beretta und entleert das ganze Magazin auf Nikky, die hinter ihrer Deckung kauert...

(Ein Stunt mit -3 auf seine Kampffertigkeit. Er würfelt einer 4 und schießt stilvoll, aber doch daneben. Die Kugeln spritzen herum - John Woo hätte seine helle Freude.)

Stan schießt...

Zeitlupe: die leere, rauchende Hülse fliegt langsam aus dem Verschluss der Dragunow und das Geschoß kriecht aus dem Lauf. Zeitlupe aus! *(Ein cinematisches Element)*

(Er würfelt eine Qualität von 5, gibt mit dem Schadensschritt von +4 einen Schaden von 9)

Die Kugeln fliegen Nikky um die Ohren. Ein bellender Knall, gefolgt von einem schrillen Schrei.

„Guter Treffer, Stan; weiter geht's...“

(Der zweite Mook verliert 6 Trefferpunkte und ist ausgeschaltet.)

Leider hat Nikky den dritten Mook, der gerade hinein gerannt kam, nicht wahrgenommen, genauso wenig wie seinen M 40 Granatwerfer. Er schießt und mit einem lauten Knall löst sich die Kisten vor ihr in eine Wolke aus Holzsplittern auf. Der Explosionsdruck erfasst sie...

(Der Wahrnehmungswurf am Anfang war zu schlecht. Der Mook würfelt eine 3, plus einem Schadensschritt von 5 für die Granate, ergibt das einen Schaden von 8).

Zum Schutz vor der Granate entschließt sich Nikky geistesgegenwärtig hinter eine andere große und stabile Kiste zu springen.

(Ihre Verteidigung beträgt 4 und sie trägt Motorradkleidung aus Leder – Rüstungswert 1. Sie erreicht die Kiste, verliert aber 8-5=3 Trefferpunkte. Der Spielleiter bittet sie zusätzlich um einen Wurf auf Stärke+Kraftakt. Er will sehen, ob sie der Explosionsdruckwelle widerstehen kann. Nikky ist zwar geschickt, aber nicht sehr stark, ihr Wurf auf Stärke+Kraftakt - eine 6 - geht voll daneben).

Die Explosion schleudert Nikky durch das Fenster hinter ihr und sie stürzt in die Gasse hinunter. Im Fallen erzeugt Nikky's Unterbewußtsein ein Energiepolster, das den größten Teil des Aufpralls absorbiert, ihr aber trotzdem für einen Moment die Besinnung raubt...

(Die Spielerin entschließt sich zu einem Stunt und würfelt auf ihre Psi-Fertigkeit. Das Aufbauen eines bremsenden Psi-Strahl dauert 1 Kampfrunde. Mit einem Malus von -3 kann sie das auch gleich erreichen. Sie würfelt eine 3, das ist ausreichend und sie verliert eine weiteren Mana-Punkt – Dies ist eine Idee, aber eigentlich gibt es für ein Psi-Polster gar keine passende Psi-Disziplin. Nähme man stattdessen die Zauberanwendung „Spruchformel“ der Magie, würde Nikky dafür ihre letzten drei Mana-Punkte verlieren. Siehe dazu auch Punkt 18 im Kapitel „Erfahrungen“)

Vom Aufprall betäubt, sieht Nikky durch den Schleier vor ihren Augen, wie der Mook grinsend seinen Granatwerfer nachläßt. Zum Weglaufen ist sie durch den Aufprall viel zu geschwächt.

Die Lage ist kritisch! Stan blickt erneut durch sein Zielfernrohr und visiert den dritten Mook an. Diesmal hat er zum sorgfältigen Zielen leider nicht genug Zeit, sondern er muss sofort schießen. Er drückt ab...

(Stan erhält erneut wg. der schlechten Sicht einen Malus von -3. Stans Spieler würfelt... eine 1 – Schicksalswurf. Puh, das treibt den Schweiß auf die Stirn. Er würfelt eine 6, ein Patzer!)

Aah, ein Strom heißen Gases schießt ihm ins Gesicht. Der Boden der Patronenhülse ist abgerissen und hat den Verschluss verklemmt. Jetzt muß er erst einmal die Hülse aus dem Verschluss entfernen und kann nicht schießen.

(Stans Spieler setzt bewusst kein Mana ein, um die Dramatik der Situation zu fördern.)

Mit letzter Kraft reist Nikky sich zusammen. Sie rollt sich zur Seite, zieht ihre Glock 19 und entleert ihr ganzes Magazin auf den Mook am Fenster...

(Ein Malus von -3 auf den Stunt; sie würfelt eine 4. Zusammen mit ihrem Schadensschritt von +3 ergibt das einen Schaden von 7-Verteidigung 3=4 und mit dem Streufire noch einmal +3. Weil die Umgebung so unübersichtlich ist, läßt der SL von den vielen Kugeln nur 3 treffen.)

Die Kugeln treffen den überraschten Mook, gerade als dieser eine weitere Granate auf Nikky abschießen will. Blut spritzt durch die Luft und er wird nach hinten geschleudert.

Sekunden später zerfetzt eine Explosion das Lager. Hat die Granate also doch noch das richtige Ziel getroffen...(der SL entscheidet sich grinsend für diesen abschließenden Knalleffekt).

Zerschrammt und blutig, aber zufrieden, humpelt Nikky aus der Gasse.

Erfahrungen

LIQUID ist ein einfaches und schnelles System, das viele Freiheiten bietet. In diesem Kapitel sind nun einige Erfahrungen von LIQUID-Spielern gesammelt. Lasse dich bei der Ausgestaltung deiner Abenteuer ruhig davon anregen.

1. **Schöner scheitern**

Was wäre ein Rollenspiel ohne **stilvolles scheitern**. Normalerweise bedeutet ein fehlgeschlagener Check, dass eine Aktion kategorisch misslingt. Das ist aber nicht besonders unterhaltsam. Stattdessen sollten "**fehlgeschlagene**" Aktionen die Dinge für die Spieler **verkomplizieren**; du bekommst zwar nicht die erwünschte Wirkung, aber du stolperst auch nicht über deine eigenen Füße: geht ein Schuss daneben, werden noch mehr Gegner alarmiert. Wenn ein Magier Feuerbälle schleudert oder magische Kreaturen beschwört und sein Wurf geht daneben, wirkt die Magie trotzdem, trifft aber nicht ihr Ziel, sondern richtet möglichst viel und möglichst **spektakulär Unheil** drumherum an und wird vielleicht sogar mit grellen Lichterscheinungen und/oder lauten Geräuschen begleitet.

2. Manchmal ist eine **Spielsituation** einfach wahnsinnig **atmosphärisch**, die Stunts einfallreich und die Action rasant, so dass du als **Belohnung** gar keine Abzüge geben brauchst. Lasse die Spieler die Situation einfach ausleben. Sie werden es dir danken!
3. **NPCs** lassen sich leicht sogar **während** des Spiels generieren: nimm einfach ein bis drei wichtige Chancen, eine angemessene Anzahl an Trefferpunkten und eine Hauptwaffe. Fertig! Das gilt auch für Drachen, Roboter, Familiare, Skelette, u.v.a.
4. **Mana** ist eine feine Sache, aber du wirst feststellen, dass die **Magier/Psioniker** gar nicht soviel Mana generieren können wie sie für ihre Aktionen bräuchten (siehe 15. & 16.). Also, lasse **Mana** für Magie/Psi ruhig **weg**, es funktioniert auch sehr gut ohne.
5. Gib jedem Spieler einfach grundsätzlich **3 Manapunkte!**
6. Geize nicht mit **Mana!** Rege deine Spieler zu **Stunts** und **cinematischen Aktionen** an und ermutige sie beim Scheitern Mana einzusetzen. Um dies zu fördern, kannst du ihnen Mana ruhig auch nach einzelnen Szenen wieder zurückgeben. Das funktioniert genauso gut wie Stuntpunkte (S. 250 LIQUID-Regeln).
7. **Mana** kann auch verwendet werden, um **besonderes Glück** zu haben. Zum Beispiel wird dein Charakter „gecarjacked“ und du denkst dir, er ist eigentlich die Art von Person, die eine Pistole unter dem Armaturenbrett kleben hat. Sag dem Spielleiter "Hey, ich denke, dass ich die Art von Person bin, die eine Knarre unter dem Armaturenbrett kleben hat", und wenn der SL es dir abkauft, bittet er dich um etwas Mana. Wirf es ins Spiel und...Tätä, es gibt deine Waffe genau da, wo du sie haben wolltest. (Idee von Dan Bayn)
8. Die **Fertigkeiten** sind **nicht** absolut fest einem bestimmten Attribut zugeordnet, sondern sie lassen sich für einen passenden Check prinzipiell mit **jedem** Attribut (sofern dies sinnvoll ist) kombinieren. So kannst du Kampfkünste wie Judo, Aikido oder Karate auch mit einem Check auf **Geschicklichkeit + Handgemenge** abhandeln.
9. Charaktere mit **medizinischer Ausbildung** (z.B. Wissenschaft: Medizin, vulgo: Arzt/Heiler) können natürlich auch mit ihrer Medizinfertigkeit „Erste Hilfe“ leisten und brauchen die Fertigkeit „Erste Hilfe“ deshalb **nicht** bei der Charaktererschaffung zu wählen.
10. Die Fertigkeiten „Fallenkunde“, „Okkultismus“ und „Recherchieren“ sind eigentlich **überflüssig**, da sie bereits durch den jeweiligen Beruf des SC, also die Fertigkeit „Handwerk“ und/oder „Wissenschaften“ abgedeckt werden.
11. Verwende „**Beidhändiges Kämpfen**“ lediglich als **Style-Effekt**, da es regeltechnisch keinen Unterschied macht. Es wird sowieso als multiple Aktion behandelt.
12. Die Kombination **Verteidigung+Rüstung** ist sehr mächtig, da sie **immer** Wirkung zeigt. D.h. **Nicht-Kämpfer-Charaktere** sollten darauf achten, sich stets eine gute Rüstung zuzulegen.

13. Wenn die Charaktere **hohe Chancen** haben, also über 8 oder gar größer 10, hetze ihnen viele oder starke Gegner auf den Hals oder verlange stets **multiple Aktionen** und/oder **cinematische Stunts** von ihnen.
14. LIQUID verwendet normalerweise **keine** Gimmicks oder „Crunchy Bits“ und braucht sie auch nicht. Sie sind höchstens für die **Atmosphäre** da. Möchtest du trotzdem gerne welche einsetzen, dann kannst du **a)** Mana für den Einsatz eines „Crunchy Bits“ fordern oder **b)** mache das „Crunchy Bit“ nur für eine definierte Anzahl von Runden/ Treffer/Aktionen haltbar oder lasse nur eine def. Anzahl von Anwendungen zu. Das gilt für Schutzschirme genauso wie für magische Amulette/Schwerter/Rüstungen, Unsichtbarkeitsschirme oder... oder... oder...
15. Den Malus für das Tragen von **Rüstungen** kannst du ruhig weglassen. Mache dafür lieber die Gegner ein wenig heftiger.
16. **Nichtmenschliche** Charaktere lassen sich auch leicht nur mit den **Standardregeln** für die Charaktererschaffung erstellen.
17. Zwei **Variationen** für **vergleichende Checks**:
Bleibende Erfolge: Benutze das **Ergebnis** einer Aktion als **Chance** für die **anschließenden Aktionen** eines anderen SCs. Dies eignet sich gut für Haltetechniken, Behinderungen oder Verzauberungen/Psimitation. Je höher die Qualität des Angreifers, desto schwerer kann sich der Gegner befreien. Lasse den Würfel des Angreifers einfach auf dem Tisch liegen. Jedes Mal, wenn das Opfer versucht die Einschränkung aufzuheben, muß das Ergebnis seines Checks niedriger als die eigene Chance, aber größer als die Qualität des Angreifers sein.
Helfende Hände: Einen ähnlichen Trick können Charaktere anwenden, die einander bei einer **Aufgabe helfen** wollen. Beispiel: ein Pilot hilft dabei, jemanden (der nicht fliegen kann) bei der Landung eines Flugzeugs herunterzusprechen. Der Pilot macht seinen Wurf zuerst. Wenn er Erfolg hat, kann der Nicht-Pilot entweder gegen seine eigene Chance oder die Qualität des Piloten würfeln. Dies gibt ihnen gemeinsam eine bessere Chance als wenn der SC allein wäre.

18. Ein Einwand...

Das **Magiesystem** von LIQUID wirft bei näherer Betrachtung einige Fragen auf. LIQUID orientiert sich an actionlastigen Filmgenres, die Magie wird aber wie in einem klassischen Rollenspiel als etwas Besonderes behandelt. Diese Sonderbehandlung spiegelt sich schon in der Charaktererschaffung wieder und zieht sich durch das gesamte Regelwerk. Unglücklicherweise leidet so die selbstgeforderte Universalität darunter.

Magie als Besonderheit

Magie ist nicht in den angedachten Kernsettings von LIQUID enthalten und muss durch extra Regeln umgesetzt werden. Magiern ist es nur möglich, mittels Bonuspunkten Magiefertigkeiten zu erwerben. Beispielsweise kann ein Kämpfer oder Gelehrter 15+15 Punkte für seinen Schwerpunkt verwenden, ein Magier hingegen nur die 15 Bonuspunkte. Sie sind also nichts weiter als normale Charaktere, ergänzt um mehrere Magiefertigkeiten. Eine Prozedur, die die Erschaffung eines Charakters mit Schwerpunkt "Magie" ermöglicht, ist nicht vorhanden.

Universalität vs. Voraussetzung an das Setting

Entgegen des restlichen Regelwerks stellen die Magieregeln schon erste Anforderungen an die Spielwelt und verdienen somit nicht mehr das Prädikat „universell“. Die Patzerregelung setzt das Vorhandensein einer magischen Sphäre und der dort hausenden Sphärenparasiten (= verstorbene Feenwesen) voraus. Das dies trifft aber nicht auf alle Spielwelten zu. Wer also nicht mit Feen, Sphären und Parasiten spielt, ist von vornherein auf eigene Hausregeln angewiesen.

Generalist vs. spezialisierter Magier

LIQUID sieht Charaktere als Generalisten vor, die prinzipiell umfangreiche Fertigsbereiche beherrschen. Ein Kämpfer kann mittels der Fertigkeit "Bewaffneter Nahkampf" mit allen Waffen umgehen, ein Wissenschaftler ist mit der Fertigkeit "Wissenschaft" auf allen möglichen Wissensgebieten bewandert. Anders sieht es bei Magiern und Psionikern aus. Ihre Magie ist von vornherein in sechs Teilgebiete (= zusätzliche Fertigkeit)

ten!) unterteilt, die unabhängig voneinander erworben und gesteigert werden müssen. Es gibt keine generelle Magiefertigkeit vergleichbar mit "Wissenschaft" oder "Bewaffneter Nahkampf". Magier müssen daher mindestens eine Fertigkeit mehr versorgen, als normale Charaktere.

Mana für Helden vs. Mana für Magier

Zur Ausübung ihrer übernatürlichen Kräfte müssen Magier Manapunkte einsetzen. Diese Kosten sind allerdings bei Alltagszauberei so variabel und unvorhersehbar angesetzt, dass sie auf einen Schlag den kompletten Manavorrat eines Zauberers sprengen können und ihm so die Möglichkeit nehmen, Mana weiterhin für normale Checks einzusetzen. Dies benachteiligt Zauberer gegenüber normalen Charakteren deutlich.

Eine Art von Checks vs. Drei Anwendungsmöglichkeiten

Für die Ausübung ihrer Fähigkeiten kennen Magier und Psioniker je drei Anwendungsarten. Alle bedienen sich desselben Check-Mechanismus (Attribut+Magiefertigkeit), führen aber zu unterschiedlichen Manakosten. Während Kampfzauber einen Manapunkt kostet, müssen für Alltagszauber abhängig von der Qualität des Checks bis zu zehn Manapunkte gezahlt werden. Im Endeffekt sind dies drei unterschiedliche Regeln zur Erzeugung eines Effektes.

Waffenschaden vs. Kampfmagieschaden

Während eines Kampfes ermöglichen Waffen durch den Schadensschritt eine erhöhte Erfolgsqualität. Ein Magier hingegen wendet seine Magie im Kampf an (extra Anwendungsmöglichkeit), würfelt eine Strahlenspruchcheck (=Angriff), macht Schaden nur in Höhe der Erfolgsqualität und darf noch einen Manapunkt zahlen.

Das generelle Problem mit Magie

Hier kommt das generelle Problem zum Vorschein, das universelle Regelwerke mit settingspezifischen Vorstellungen von Magie haben. Normal(-menschliche) Fertigkeiten lassen sich recht einfach aus unserem realen Leben ableiten, bei übernatürlichen Fertigkeiten kommen aber sofort spielweltspezifische und spielerspezifische Komponenten zum Tragen, die sich eben nicht mehr so einfach in ein universelles Regelwerk pressen lassen. Magiern und Psionikern stehen je sechs magische Fertigkeiten zur Verfügung. Deren Definition ist zwar umfassend, einigermäßen gleich gewichtet, recht klassisch aber nicht unbedingt universell. Würde man beispielsweise eine Spielwelt zugrunde legen, in der nur eine Elementarmagie vorkommt, so wären auf einen Schlag fünf LIQUID-Magiefertigkeiten überflüssig.

Mein Fazit:

Anstatt Magie vollends schlüssig in das einfache System zu integrieren, wird sie in LIQUID unnötig kompliziert in einen Status des Besonderen erhoben. Mich erinnert dies sehr an andere klassische Regelwerke, die durch Spruchlisten, unterschiedliche Fertigkeiten und Magierressourcen versuchen, die Fähigkeit zu Übernatürlichem zu reglementieren. Für cinematische Action oder nur gelegentliches Spiel reicht das sicher aus. Aber für Spielwelten, in denen Magie eine zentrale(re) Rolle spielt oder wenn man eine Vereinheitlichung normaler Checks auf Magie innerhalb des Regelsystems erreichen will, dann sollte man sich lieber etwas anderes überlegen.

(Friedemann Schneider)

19. Ein Magiebaukasten

Als Resumé des vorhergehenden Einwands, stelle ich einen LIQUID-Regel konformen **Baukasten** vor, mit dem sich jeder eine einfache und cinematische **Magie** bzw. **Psionik** für seinen ganz individuellen Spielercharakter (Schamane, Zauberer, Technomagier, Jedi-Ritter u.s.w.) bauen kann.

Fertigkeit

- a) Am besten funktioniert Zauberei, wenn sie irgendeiner Art von innerer Logik folgt.
- b) Wähle einfach deine **Magie/Psi-Fertigkeit** und überlege dir kurz, was du damit machen möchtest, ein paar Stichworte sollten reichen. Sprich mit dem SL darüber, was in das Abenteuer passt und überlege dir die **Grenzen** der neuen magischen/psionischen Fertigkeit.

- c) Die magische/psionische Fertigkeit wird, wie jede Fertigkeit, mit **Bonuspunkten** erkaufte.

Variation:

Die magische/psionische Fertigkeit wird gemeinsam mit dem SL entwickelt und vermerkt. **Bonuspunkte werden nicht eingesetzt!** Der Check erfolgt mit einer passenden Attribut/Fertigkeit-Kombination.

Mechanismus

- d) Behandle magische/Psi-Aktionen wie **jede andere Aktion**, setze lediglich magische Fertigkeiten an Stelle der (Kampf)-Fertigkeiten und wähle ein passendes Attribut:
- 1) Du machst einen ganz **normalen** oder einen **vergleichenden Check**. Die **höhere** Qualität gewinnt!
 - 2) Physische Zauber/Psi funktionieren nach den Kampf-Regeln.
- e) Die **Qualität** deines Wurfes gibt an, wie **stark** ein magischer Effekt ist, also welchen „Schaden“ er verursacht oder wie **lange** ein gewünschter Effekt anhält.
- f) Magie/Psi benötigt **kein Mana!**

Modifikatoren

- g) Als Faustformel gilt, dass Magie/Psi i.A. auf Gegenstände von der **Größe** eines **Menschen** wirkt, der relativ **nahe** und **sichtbar** ist (Modifikator 0).
- h) Überlege dir, wie leicht der gewünschte Effekt zu erreichen ist. Beachte dabei stets die **Größe** des Gegenstandes oder des Wesens, deren **Anzahl**, die **Wirkungsdauer** des Zaubers und die Größe der **Fläche** auf der er wirken soll und nimm einen angemessenen **Modifikator** aus der **Tabelle** auf **S.7**.
- Bitte Beachte: Modifikatoren werden nicht addiert!**
- i) Bei besonders starken **Zaubern/Psionik** oder Verwendung besonderer (magischer) **Gegenstände** (Blitze, Feuerkugel, Eissplitter, Metallstücke...) können auch geeignete **Schadensschritte** addiert werden. Orientiere dich ruhig an denen von normalen Waffen.

Variation: Du kannst auch **Boni** für das Verwenden **magischer Hilfsmittel** (Zauberstab; Amulett; Trank; Pulver; Voodoo-Puppe; besondere Gesten; Zaubersprüche; Gesänge; aufgemalte Symbole/Runen/Pentagramme...) vergeben. Aber nur wenn sie auch stimmungsvoll geschildert bzw. ausgespielt werden!

Abwehr

- j) Jeder normale Charakter, Magier bzw. Psioniker kann sich gegen Magie **wehren**:
- 1) gegen physische Zauber/Psi mit seiner normalen **Abwehr**.
 - 2) gegen psychische Zauber/Psi mittels eines **vergleichenden Checks** z.B. auf **Willenskraft + Selbstbeherrschung / Intuition / Führungsqualität**.
 - 3) **Variation** des vergleichenden Checks: Erst wenn die Qualität deines erfolgr. Checks **höher** ist als die Qualität des Zaubers, ist der Zauber gebrochen (siehe 17a.)

Schöner Scheitern!

- k) Ein **misslungener Check** sollte **nie ohne Auswirkung** bleiben. Wenn ein Magier/Psioniker einen Spruch wirkt und sein Check misslingt, wirkt die Magie/Psi trotzdem, **trifft** aber ihr Ziel **nicht**, sondern richtet drumherum möglichst **spektakulär Unheil** an. Sehr schön ist es auch, wenn der misslungene Versuch mit grellen Lichterscheinungen und/oder lauten Geräuschen begleitet wird. Bei einem **Patzer** kann der Spruch sogar auf den Magier und seine engere Umgebung, also u.U. auch auf die Mitspieler, zurückwirken und ihn/sie selber treffen (Abwehr!).
- l) Wie immer gilt: **Lass dir was einfallen!** Letztendlich entscheidet immer der klare Menschenverstand.

LIQUID in Kürze

Abgeleitete Eigenschaften

Mana = (Willenskraft + Intuition) / 2;

Trefferpunkte = (Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2

Verteidigung = (Geschicklichkeit + Wachsamkeit) / 2 + Rüstung

Alle Werte werden **aufgerundet!**

Charaktererschaffung

Verteile jeweils **7 / 6 / 4** Punkte auf die **Attribute**.

Verteile jeweils **15 / 12 / 9** Punkte auf die **Fertigkeiten**.

Verteile **15 Bonuspunkte** für (auch magische) **Fertigkeiten (1:1)** oder **Attribute (5:1)**.

Bei Bedarf können auch mehr oder weniger Bonuspunkte verteilt werden.

Würfelchecks

Gewürfelt wird immer gegen die **Chance (Attribut + Fertigkeit + Modifikator)** oder **(Attribut + Magiefertigkeit + Modifikator)**

Erfolg, falls Würfelwurf **kleiner** oder **gleich** der Chance.

Qualität = Würfelergebnis

W10	Qualität
1	auf Messers Schneide: Schicksalswurf
2-3	knapp
4-7	gut
8-10	herausragend
11+	heroisch

Würfelergebnis **1=Schicksalswurf**, dann...

...bei **1-5** sehr guter Erfolg (Krit)

...bei **6-10** übler Patzer

Modifikator	Schwierigkeit	Modifikator	Schwierigkeit
+5	lächerlich	0	normal
+4	viel zu leicht	-1	herausfordernd
+3	kinderleicht	-2	schwierig
+2	sehr leicht	-3	sehr schwierig
+1	leicht	-4	hart
		-5	extrem

Spezialisierungen

- automatischer Erfolg mit Qualität 1
- oder normal Würfeln; normales Misslingen kann ignoriert werden (weil automatischer Erfolg mit Qualität=1), außer beim Schicksalswurf

Mana

- zum Zaubern/Psionik
- **Wiederholung** von Checks
- Schadens/Qualitätserhöhung +5 bei Krit pro Manapunkt
- Regeneration komplett über Nacht (8h erholsamer Schlaf)
- Regeneration komplett durch Meditation (**Willenskraft+Selbstbeherrschung**.) Die Regenerationshöhe durch Meditation entspricht der Qualität des Checks. Bei einem Krit sogar 1W10 zusätzliche Manapunkte

Trefferpunkte

- Heilung von **Ausdauer+Überleben** pro Woche (kein Patzer)
- Heilung durch Medizinische Hilfe (**Intelligenz+Wissenschaft**) pro Woche
- Heilung durch „Erste Hilfe“ (**Intelligenz+Erste Hilfe**) sofort und einmalig

Spielerbogen

Nächste Seite...

LIQUID condensed - Charakterbogen

[NAME]	[ARCHETYP]	[MOTIVE]																																						
<p>[STECKBRIEF]</p> <p>Geschlecht:</p> <p>Spezies:</p> <p>Besondere Eigenschaft:</p> <p>Alter:</p> <p>Größe:</p> <p>Gewicht:</p> <p>Hautfarbe:l</p> <p>Haarfarbe:</p> <p>Augenfarbe:</p> <p>Physis (Besondere Kennzeichen; Verletzungen...):</p> <p>Achillesferse:</p> <p>Spleen:</p> <p>Dein innigster Wunsch:</p> <p>Dein schlimmster Alptraum:</p> <p>Sprachen:</p> <p>Geburtsort:</p> <p>Wohnort:</p> <p>Bildungsgrad:</p> <p>Beruf:</p> <p>Karriere:</p> <p>Einkommen:</p> <p>Ersparnisse:</p> <p>Bargeld:</p> <p>Eltern:</p> <p>Geschwister:</p> <p>Kontakte:</p> <p>Alliierte:</p> <p>Glauben:</p> <p>Besonderer Gegenstand:</p>	<p>[AUSRÜSTUNG/WAFFEN]</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 45%; text-align: center; padding: 5px;">Gegenstand</th> <th style="width: 15%; text-align: center; padding: 5px;">Schad</th> <th style="width: 15%; text-align: center; padding: 5px;">RWeite</th> <th style="width: 25%; text-align: center; padding: 5px;">Muni</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 20px;"> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				Gegenstand	Schad	RWeite	Muni																																
Gegenstand	Schad	RWeite	Muni																																					
[HINTERGRUNDGESCHICHTE]																																								