

Lite

Version 2

Lite

Version 2

Ein Papier-und-Bleistift-Rollenspiel von Jürgen Mang.

jcgames
freie Rollenspiele



Impressum

Autor und Layout

Jürgen Mang

Lektor und gute Seele

Onno Tasler

Danke

Ein großes Dankeschön geht natürlich an alle meine Testspieler, Helfer und Kritiker.

Lite im Web

Auf der Lite-Homepage gibt es, neben dem Regelwerk, auch diverses Zusatzmaterial als kostenlose PDF. Dazu gehören weitere Settings und auch Abenteuer. Dort findet ihr auch die Lite WebApp und eine Charakterverwaltung.

Fragen zu Lite werden gerne im Forum oder per E-Mail beantwortet.

Web: <https://jcgames.de/lite/>

Mail: juergen@jcgames.de

Freies Rollenspiel

Lite ist ein freies Rollenspiel, das als Buch oder kostenloses PDF erhältlich ist. Genauer bedeutet dies:

- Lite wird von mir selbst publiziert, ohne Unterstützung durch einen Verlag.
- Lite steht unter einer freien Lizenz, die kostenlose Weiterverbreitung und Bearbeitung erlaubt.

Lizenz



Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.



Inhalt

Spielregeln

Vor dem Spiel.....	8
Charaktere.....	9
Charakterwerte.....	10
Hintergrund.....	12
Ausrüstung.....	14
Beispielcharakter.....	15
Abenteuer.....	16
Vor dem Abenteuer.....	17
Gliederung des Abenteuers.....	18
Ablauf einer Szene.....	19
Nach dem Abenteuer.....	23
Konflikte.....	24
Konfliktszenen.....	24
Einfache Konflikte.....	29
Konsequenzen.....	30
Abenteuer vorbereiten.....	31
Abenteuer erstellen.....	33
Verlauf.....	33
Schauplätze.....	35
Parteien.....	35
Spielleitercharaktere.....	36
Lite anpassen.....	38
Profile.....	38
Magie.....	39
Archetypen.....	40
Ausrüstung.....	40
Sonderregeln.....	41

Settings

80ies.....	45
Cyberpunk.....	48
Endzeit.....	51
Fantasy.....	54
Orient.....	58
Pulp.....	61
SpaceOpera.....	64
Steampunk.....	67
Supers.....	70
Western.....	74

Anhang

Charakterbogen.....	78
Settingbogen.....	79



Was ist Lite?

Lite ist ein Papier-und-Bleistift-Rollenspiel. Bei einem solchen Spiel geht es um das gemeinsame Erleben und Gestalten eines fiktiven Abenteurers, von dem vorab niemand weiß, was genau geschieht und wie es genau ausgehen wird. Daher sind die Fantasie, Spontanität und Improvisationskunst aller Beteiligten gefragt.

Abenteurer

Das Abenteuer spielt in einem gemeinsam festgelegten Setting, das das Genre und die Eigenarten der Spielwelt bestimmt (z.B. Fantasywelt mit Magie). Lite beschränkt sich auf kein bestimmtes Setting.

Die Geschehnisse des Abenteurers werden dabei am Spieltisch durch Beschreibungen, direkte Rede und Skizzen dargestellt. Konflikte im Abenteuer werden durch die Kompetenzen der Charaktere und Würfel entschieden.

Rollen

Bei Lite gibt es zwei verschiedenen Rollen, die die Beteiligten dabei einnehmen: 1 Spielleiter und 3–6 Spieler.

Die Spieler

Jeder Spieler spielt genau einen Charakter, der Mitglied einer Abenteurergruppe ist. Der Spieler beschreibt die Handlungen des Charakters, sein Verhalten und spricht in direkter Rede für ihn. Die Charaktere werden gemeinsam vor dem Abenteuer nach Regeln erschaffen. Durch das Erleben von Abenteuern sammeln die Charaktere Erfahrung und können sich dadurch verbessern.

Der Spielleiter

Der Spielleiter spielt alle Charaktere im Abenteuer, außer die der Spieler, beschreibt auftretende Ereignisse und die Umgebung in der sich die Spielercharaktere befinden.

Der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor, d. h. entweder er liest sich in ein fertiges ein oder er schreibt gleich ein eigenes. Er spielt zwar oft die Gegner der Charaktere, wird dadurch aber nicht zum Gegner der Spieler. Vielmehr arbeiten

die Spieler und der Spielleiter zusammen, um gemeinsam ein möglichst tolles Spielerlebnis für die gesamte Gruppe zu erreichen.

Spielregeln

Lite legt den Fokus mehr auf den erzählerischen Aspekt als auf taktisches Vorgehen. Die Regeln von Lite versuchen, möglichst einfach und flexibel zu sein.

Charaktere

Die Kompetenzen der Charaktere werden durch 4 Profile beschrieben, denen Zahlenwerte zugeordnet sind. Je höher die Werte, umso besser ist der Charakter. Die Namen der Profile werden durch das Setting vorgegeben. Neben diesen Spielwerten wird der Charakter nur noch durch individuell festlegbare Merkmale, evtl. Magiekategorien (settingabhängig) und Ausrüstung beschrieben.

Konfliktlösung

Lite verwendet einen einheitlichen Lösungsansatz für alle Arten von Konflikten, der vom Handel, über eine Kneipenschlägerei bis hin zum Raumkampf angewendet wird. Um Konflikte aufzulösen wird gewürfelt, wie viele Würfel geworfen werden, hängt vom eingesetzten Profil und Ausrüstung ab. Jeder Würfel hat dabei eine 50%ige Chance einen Erfolg anzuzeigen (gerade Zahl). Wieviel Erfolge benötigt werden, hängt von der gegnerischen Partei oder der Schwierigkeit der Handlung ab. Jeder Konflikt wird dabei nur mit einem Wurf jedes Beteiligten abgehandelt, bei wichtigen Konflikten werden die Ereignisse danach gemeinsam nacherzählt, wobei Erfolgswürfel für positive und Misserfolgswürfel für negative Aspekte stehen.

Dieses Buch

Dieses Buch enthält alle Regeln, um Lite zu spielen. Zuerst wird erklärt wie Charaktere erschaffen werden, wie ein Abenteuer abläuft und Konflikte aufgelöst werden.

Danach erhält der Spielleiter Tipps, wie er Abenteuer vorbereitet und eigene schreiben kann. Da Lite auf kein bestimmtes Setting festgelegt ist, sind auch Regeln enthalten, um eigene Settings zu erstellen.

Zum Abschluss werden 10 Settings vorgestellt, um schnell losspielen zu können.

Zum Spielen wird benötigt

- 3–4 Stunden Zeit und ein ruhiger Ort
- Ein Spielleiter und 3–6 Spieler
- Für jeden Spieler einen Charakterbogen
- Zehn gleiche Würfel mit gerader Seitenzahl pro Spieler
- Spielsteine zum Zählen der Gummipunkte
- Ein paar Schmierzettel

Spielregeln





Vor dem Spiel

Vor dem Spiel legt die Gruppe das Setting fest oder erstellt es, die Spieler erschaffen Charaktere und der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor. Wenn ein Fortsetzungsabenteuer ansteht, sind natürlich die ersten beiden Punkte schon abgehakt und der Spielleiter muss nur noch das Abenteuer vorbereiten, bevor es weitergehen kann.

1. Setting festlegen

Zu Beginn wählt die Gruppe ein Setting. Am einfachsten geht es natürlich mit einem fertigen Setting für Lite, wie etwa denen, die sich am Ende dieses Buches befinden. Natürlich kann man aber auch andere Settings für Lite anpassen, wie das geht, steht im Kapitel „Lite anpassen“.

Das Setting definiert das Genre und alle wichtigen Details der Spielwelt, die Eckpunkte werden im Settingbogen notiert. Bei der Auswahl müssen sich alle auf Genrekonventionen und die Art der erwünschten Abenteuer einigen. Oft hilft es, sich an allen bekannten Büchern und Filmen zu orientieren. Bei der Wahl sollten alle Mitspieler teilnehmen.

2. Charaktere erschaffen

Stehen Setting und Abenteuerart fest, erschafft jeder Spieler seinen Charakter. Auch dies geschieht gemeinsam, damit alle Charaktere gut zusammenpassen und miteinander gespielt werden können. Genauere Angaben dazu, was Charaktere sind und wie man sie erstellt, finden sich im Kapitel „Charaktere“. Jeder Charakter wird dabei auf dem Charakterbogen festgehalten.

3. Abenteuer vorbereiten oder erstellen

Dieser Teil liegt vollständig in der Verantwortung des Spielleiters. Er nimmt entweder ein fertiges Abenteuer oder schreibt ein eigenes. Hinweise, wie man dies am besten tut, finden sich im Kapitel „Abenteuer“ weiter hinten im Buch.



Charaktere

Mit ihrem Charakter beeinflussen und gestalten die Spieler das Setting und insbesondere das Abenteuer. Jeder Spieler führt seinen Charakter durch das Abenteuer, beschreibt seine Handlungen und spricht für ihn.

Der Charakter und seine Gruppe spielen eine wichtige Rolle im Setting und die zentralen Rollen in jedem Abenteuer, das sie erleben. Also versuche einen besonderen Charakter zu erschaffen.

Jeder Spieler erschafft sich seinen eigenen Charakter. Die Charaktere bilden eine Gruppe und sollten daher auch gemeinsam erschaffen werden. Die Spieler können sich dadurch untereinander absprechen, so dass eine Gruppe entsteht, deren Charaktere sich gegenseitig ergänzen. Aber natürlich kontrolliert jeder Spieler seinen Charakter selbständig.

Erschaffe also einen gruppenfähigen Charakter, keinen Einzelgänger, der ständig die Handlungen der Gruppe sabotiert. Wieso sollte eine Gruppe so jemanden integrieren? Er darf Ecken und Kanten besitzen, solange sie den Charakter interessanter gestalten und ihn nicht zum Verhinderer machen.

Übersicht der Charaktererschaffung

Charakterwerte

1. 12 Punkte auf die 4 Profile verteilen, mindestens 1 Punkt auf jedes Profil und maximal 2 Punkte Abstand zum nächstniedrigeren. Falls das Setting Magiekategorien definiert, darf 1 Punkt auf eine Magiekategorie verteilt werden.
2. Eventuelle Rassenboni verteilen (im Setting definiert).
3. Jeder Charakter beginnt mit 5 Gummipunkten und 0 Erfahrungspunkten.

Hintergrund

4. Name und Hintergrund festlegen.
5. Zwei Merkmale definieren.

Ausrüstung

6. Ausrüstung mit insgesamt 2 Bonuspunkten kaufen.
7. 100 WE Startgeld einstreichen.

Charakterwerte

Profile

Die Fähigkeiten des Charakters werden durch vier Profile definiert. Die Namen der Profile und welche Fähigkeiten ein Profil umfasst, definiert das verwendete Setting.

Umso höher der Profilwert ist, umso besser ist der Charakter in Fertigkeiten dieses Bereichs. Der Profilwert bestimmt die Anzahl an Würfeln, die bei einem Konflikt geworfen werden.

Bei der Charaktererschaffung dürfen 12 Punkte auf die Profile verteilt werden. Jedem Profil muss mindestens 1 Punkt zugeordnet werden, kein Profil darf um mehr als 2 Punkte vom nächsthöheren oder nächstniedrigeren Profil abweichen.

Mögliche Profilwerte

Normal	Magiebegabt
--------	-------------

- | | |
|--------------|--------------|
| ▪ 1, 2, 4, 5 | ▪ 1, 2, 4, 4 |
| ▪ 1, 3, 3, 5 | ▪ 1, 3, 3, 4 |
| ▪ 2, 2, 3, 5 | ▪ 2, 2, 3, 4 |
| ▪ 2, 2, 4, 4 | ▪ 2, 3, 3, 3 |
| ▪ 3, 3, 3, 3 | |

Magiekategorien

Wenn das Setting Magiekategorien definiert, kann der Spieler 1 Punkt in eine Magiekategorie investieren und so einen magisch begabten Charakter erschaffen. Magie funktioniert nach den gleichen Regeln wie Ausrüstung, die Punkte in der jeweiligen Magiekategorie gewähren also einen Bonus in allen Konflikten, in denen die Magie zum Tragen kommt.

Rassen- oder Völkerboni

Wenn das Setting Rassen- oder Völkerboni festlegt, werden diese im Anschluss auf die Profilwerte addiert. Dadurch kann der Abstand zum nächstniedrigeren Profil auf 3 Punkte ansteigen.

Erschaffe keinen Fachidioten

Erschaffe einen Charakter, der alleine überleben kann! Keinen Fachidioten, der in einem Abenteuer nur in ein oder zwei Szenen etwas beiträgt. Denn du als Spieler musst mit deinem Charakter das Abenteuer voranbringen können und willst sicherlich nicht nur zugucken.

Beispiel zur Profilwerteverteilung

Willi entscheidet sich, in Absprache mit der Gruppe, für einen intellektuellen Charakter, der aber auch in der Wildnis überleben kann. Bei Pulp gibt es die Profile Forscher, Pionier, Soldat und Gauner. Er verteilt daher seine 12 Punkte wie folgt: Forscher 5, Pionier 4, Soldat 2, Gauner 1.

Zähigkeit

Jedes Profil besitzt neben seinem Profilwert auch eine Zähigkeit von 6 Punkten, wenn das Setting nichts abweichend definiert. Während eines Konflikts kann die Zähigkeit sinken, aber nicht unter 0. Beträgt die Zähigkeit eines Profils 0, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Die Zähigkeit regeneriert nur durch die Ausgabe eines Gummipunkts oder beim Start in ein neues Abenteuer.

Konsequenzen

Konsequenzen sind Nachteile des Charakters ,die ausgespielt werden müssen, aber keinen regeltechnischen Einfluss besitzen. Direkt nach der Erschaffung hat der Charakter keine Konsequenzen. Konsequenzen erleidet der Charaktere innerhalb eines Abenteuers, wenn die Zähigkeit eines Profils auf 0 sinkt. Sie sind solange gültig, bis sie durch einen Stufenaufstieg gestrichen werden.

Gummipunkte

Gummipunkte sind Ressourcen, die der Spieler jederzeit ausgeben kann. Mit Gummipunkten kann man:

- Die Würfelzahl in einem Konflikt um 2 Würfel erhöhen
- Die Zähigkeit eines Profils um 3 Punkte regenerieren
- Wichtige Fakten kaufen

Gummipunkte

Da Gummipunkte ständig ausgegeben und regeneriert werden, zählt man sie am besten mit irgendwelchen Spielsteinen.

Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Charakter 5 Gummipunkte. Diese werden zu Beginn jedes Abenteuers vollständig regeneriert. Während des Abenteuers vergibt der Spielleiter für gelungene Charakterszenen frische Gummipunkte.

Erfahrungspunkte

Jeder Charakter beginnt auf Stufe 1 mit 0 Erfahrungspunkten. Erfahrungspunkte sammelt man, indem man Abenteuer durchlebt. Sie dienen dazu, den Charakter mit der Zeit besser werden zu lassen.

Hintergrund

Der Hintergrund verleiht dem Charakter Individualität. Neben Namen, Aussehen und Verhalten, interessieren auch vergangene, prägende Ereignisse. Ob der Hintergrund ausformuliert oder in Stichpunkten notiert wird, bleibt jedem selber überlassen.

Tipps zum Hintergrund

Erschaffe einen Hintergrund, der den Charakter für die anderen Spieler interessant werden lässt. Charaktere mit Ecken und Kanten bereichern das Spiel.

Ein cooler Hintergrund bringt nichts, wenn er im Spiel untergeht. Also gestalte deinen Charakterhintergrund nützlich. Erstens für dich, um ihn besser auszuspielen, zweitens für die Gruppe und den Spielleiter, damit sie den Hintergrund deines Charakters anspielen können.

Klischees sind etwas Wunderbares, jeder kennt sie und man hat schnell ein Bild vor Augen. Also verwende Klischees, um deinen Charakter typische oder untypische Merkmale zu geben.

Folgende Fragen können helfen, um die wichtigsten Fakten des Charakterhintergrunds festzulegen:

1. Äußerlichkeiten

- Wie sieht der Charakter aus und wie kleidet er sich?
- Wie alt ist er und wo ist er geboren?
- Welche Details verleihen ihm eine individuelle Note?

2. Verhalten

- Wie steht er zur Gruppe?
- Wie verhält sich der Charakter gegenüber Fremden?
- Wie ist sein sozialer Status?

3. Geschichte

- Was tat er, bevor er sich der Gruppe anschloss?
- Hat er einen Beruf erlernt?
- Was motiviert ihn?

Beispiel zum Charakterhintergrund

Willi nennt seinen Charakter James Montgomery, er kommt aus England und ist 30 Jahre alt. Er beantwortet die Hintergrundfragen wie folgt:

1. Etwas längere, braune Haare mit Vollbart, trägt oft einen karierten Cordanzug
2. Montgomery ist wissbegieriger und ein typisch höflicher Engländer.
3. Er war Archäologieprofessor an der Cambridge Universität, wurde des Lehrsaals überdrüssig und will jetzt etwas von der Welt sehen.

Merkmale

Zum Hintergrund des Charakters gehören bei Lite auch zwei Merkmale. Sie dienen zur Individualisierung des Charakters, bringen mehr Farbe ins Spiel und bieten Möglichkeiten Gummipunkte zu erlangen. Merkmale können sowohl positive als auch negative Eigenschaften oder Verhaltensweisen sein. Nichts ist langweiliger als ein aalglatter Charakter ohne Ecken und Kanten. Die Merkmale des Charakters greifen im Idealfall seinen Hintergrund auf.

Jeder Charakter sollte zwei Merkmale besitzen, der Spieler kann sie frei erfinden. Merkmale lassen sich jederzeit ersetzen oder ablegen, falls man im Spiel merkt, dass es nicht zum Charakter passt, den man eigentlich spielen will.

Gute Merkmale

Gute Merkmale müssen nicht unbedingt positiv für den Charakter sein. Viel mehr ist es wichtig, dass sie von dir aktiv in das Spiel eingebracht oder von anderen Spielern angespielt werden können, damit du dir Gummipunkte verdienen kannst. Ein gutes Merkmal gibt deinem Charakter ein Profil und einen Wiedererkennungswert. Also nutze die Merkmale nicht, um deinen Charakter möglichst stark zu machen, sondern um ihn möglichst interessant für alle Beteiligten zu gestalten.

Beispiel zu Merkmalen

Willi gibt James Montgomery folgende zwei Merkmale:

1. Ab und an zu naiv und neugierig
2. Kann kein Blut sehen

Ausrüstung

Ausrüstung ist derjenige Besitz des Charakters, der relevant für Abenteuer ist oder die Persönlichkeit des Charakters unterstützt. In einem knallharten Pulpsetting gehört das Grammophon der neuesten Generation daher nicht auf die Ausrüstungsliste, die Schrotflinte hingegen schon.

Kommt bei einem Konflikt ein Ausrüstungsgegenstand zum Einsatz, erhöht dessen Bonus temporär den Profilwert oder die Zähigkeit. Die Effektivität gibt an, wie Effektiv der Gegenstand ist, bei einer Waffe ist das mit ihrem Schaden vergleichbar.

Bei der Charaktererschaffung erhält der Charakter beliebig viele Ausrüstungsgegenstände, die Kosten spielen dabei keine Rolle. Kleinigkeiten müssen natürlich nicht notiert werden. Die gewählten Ausrüstungsgegenstände sollten zum Hintergrund des Charakters passen, ein verarmter Archäologieprofessor wird wohl keinen Ferrari fahren.

Die Ausrüstung kann entweder von der Ausrüstungsliste des Settings gewählt oder in Absprache mit dem Spielleiter spontan generiert werden.

Nachdem man die Ausrüstungsgegenstände ausgewählt hat, werden diese noch mit Werten versehen. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Profilbonus von 0, einen Zähigkeitsbonus von 0 und eine Effektivität von 1.

Notation der Ausrüstungswerte

Die Boni werden direkt hinter dem Gegenstand notiert.

P steht dabei für den Profilbonus

Z für den Zähigkeitsbonus

E für die Effektivität

Man darf 2 Punkte verteilen. Jeder Punkt gibt entweder +1 auf den Profilwert oder +1 Zähigkeit (z. B. bei Panzerungen). Alternativ kann man auch die Effektivität eines Ausrüstungsgegenstandes auf 2 erhöhen, was aber beide Punkte kostet. Effektivere Gegenstände verursachen einen höheren Zähigkeitsverlust in Konflikten.

Beispiel zu Ausrüstung

Willi schaut sich die Ausrüstungsliste von Pulp an und sucht sich eine Schrotflinte und ein Überlebensset aus. Er generiert sich mit der Archäologenausrüstung auch noch einen eigenen Ausrüstungsgegenstand. Die zwei Bonuspunkte verteilt er wie folgt:

Schrotflinte P+1, Z+0, E 1

Überlebensset P+1, Z+0, E 1

Startgeld

Jeder Charaktere startet mit 100 WE (Währungseinheiten) in seine Abenteuerlaufbahn, außer das Setting gibt etwas anderes vor.

Name **James Montgomery**

Forscher	1	5	2
6		3	

Soldat	1	2	2
6		3	

Pionier	1	4	2
6		3	

Gauner	1	1	2
6		3	

Gummipunkte	5
-------------	---

Erfahrungspunkte	0
------------------	---

Magiekategorien

Merkmale
Ab und an zu naiv und neugierig
kann kein Blut sehen

Ausrüstung
Schrotflinte P+1, Z+0, E 1 Überlebensset P+1, Z+0, E 1 Archäologenausrüstung P+0, Z+0, E 1

Beschreibung
Etwas längere, braune Haare mit Vollbart, trägt oft einen karierten Cordanzug
Wissbegieriger und typisch höflicher Engländer.
Er war Archäologieprofessor in Cambridge, wurde des Lehrsaals überdrüssig und will jetzt etwas von der Welt sehen.

Konsequenzen

- 1 Profilname
- 2 Profilwert
- 3 Zähigkeit des Profils



Abenteuer

Nachdem jeder Spieler einen Charakter erschaffen und der Spielleiter ein Abenteuer vorbereitet hat, beginnt das eigentliche Spiel. Ein Abenteuer besteht aus Schauplätzen, Spielleitercharakteren und (möglicherweise) eintretenden Ereignissen, die stark miteinander verknüpft sind. Im Endeffekt ist ein Abenteuer ein grober Rahmen, in dem die Charaktere handeln, wie er auch in Büchern und Filmen vorkommt, nur mit offenem Ausgang.

Die Charaktere werden in einem Abenteuer mit einem Problem konfrontiert, das es zu lösen gilt, oder sie erhalten einen Auftrag, den sie erfüllen sollen. Das Abenteuer selbst kennt dabei nur der Spielleiter, die Spieler erfahren durch die Handlungen ihrer Charaktere innerhalb des Abenteuers immer mehr Details und müssen versuchen es erfolgreich zu bestehen.

Aufgabe der Spieler ist es ...

- ihren Charakter zu spielen, also ihn aktiv handeln zu lassen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren zu interagieren.
- den Hintergrund des Charakters und seine Merkmale in das Abenteuer einzubringen.
- zu versuchen das Abenteuer voranzubringen, anstatt nur auf das Geschehen im Abenteuer zu reagieren.
- die Regeln des Spiels zu kennen und seine Erzählrechte zu nutzen, um das Abenteuer mitzugestalten.

Aufgabe des Spielleiters ist es ...

- das Abenteuer gut vorzubereiten und auf die Charaktere zuzuschneiden.
- das Abenteuer anziehend und spannend für die Spieler zu gestalten.
- die Spielleitercharaktere selbständig und intelligent, im Rahmen ihrer Möglichkeiten, agieren und auf die Handlungen der Charaktere reagieren zu lassen.
- die Umgebung zu beschreiben und die Ideen der Spieler aufzugreifen.
- die Regeln des Spiels zu kennen und auch umzusetzen und dabei als Schiedsrichter zu agieren, falls etwas unklar ist.
- das Abenteuer voranzutreiben und den Spielern aus Sackgassen zu helfen, wenn sie sich verzettelt haben.

Vor dem Abenteuer

Direkt vor Beginn des Abenteuers sollte jeder Spieler seinen Charakter kurz und vor allem plastisch beschreiben. Er soll nicht nur die Ausrüstung des Charakters aufzählen, sondern auch seine Charakterzüge und äußerlichen Merkmale schildern, damit sich die Mitspieler den Charakter vorstellen können. Normalerweise sollte hierbei auch angeschnitten werden, woher sich die Charaktere kennen, um langwierige (und oft gekünstelt wirkende) Zusammenführungsszenen zu vermeiden.

Falls ein Abenteuer fortgesetzt wird, entfällt die Vorstellung der Charaktere, stattdessen werden gemeinsam die Geschehnisse des letzten Abends zusammengefasst. Wenn die Spieler dabei grobe Fehler machen, sollte der Spielleiter eingreifen und Missverständnisse klarstellen. So kommen alle auf dem gleichen Stand und das Abenteuer kann beginnen.

Gummipunkte und Zähigkeiten

Zum Start des Abenteuers regenerieren vollständig:

- Die Zähigkeit aller Profile
- Die Zähigkeit der Ausrüstung
- Die Gummipunkte

Wenn das Abenteuer deutlich länger als 4–5 Stunden dauert, ist es ratsam, die Gummipunkte und Zähigkeiten zwischendurch zu regenerieren. Entweder zu einem passenden Zeitpunkt nach 4–5 Stunden oder zum Beginn der Fortsetzung des Abenteuers. Auch der Spielleiter erhält dann frische Gummipunkte.

Gummipunkte für den Spielleiter

Der Spielleiter erhält ebenfalls Gummipunkte, und zwar pro Abenteuer „Anzahl Spieler“ + „durchschnittliche Stufe der Charaktere“.

Spielleiter-Gummipunkte

Die Spielleiter-Gummipunkte dienen dazu, um in spannenden Momenten noch mehr Dramatik in das Geschehen zu bringen, etwa wichtigen Gegenspielern der Charaktere kurzzeitig höheres Können zu verleihen oder Hindernisse schwieriger zu gestalten. Aber Vorsicht, durch den Einsatz der Gummipunkte sollten die Charakterleistungen nicht geschmälert werden!

Gliederung des Abenteuers

Ein Abenteuer untergliedert sich in Szenen. Eine Szene umfasst dabei alle Handlungen und Ereignisse an einem bestimmten Schauplatz. Wechselt der Schauplatz, beginnt eine neue Szene. Im Mittelpunkt einer Szene stehen oft auch ein großer Konflikt oder mehrere kleinere Konflikte.

Für das Abenteuer unwichtige Szenen

Unwichtige Szenen, in denen nichts Abenteuerrelevantes geschieht und in denen kein Spieler etwas mit seinem Charakter unternehmen will, sollten mit ein paar Sätzen zusammengefasst werden. Eine lange Reise oder ein umfangreicher Einkauf sollte nur ausgespielt werden, wenn dabei etwas Besonderes geschieht oder alle Spieler daran Spaß haben.

Einstieg

Das Abenteuer beginnt am besten mit einer Szene, in der die Spielercharaktere sofort ins Abenteuer stürzen. Die Spieler sollten das Abenteuer nicht erst suchen müssen. Dabei ist es egal, ob es eine Szene mit viel Aktion ist oder ob ein Charakterhintergrund angespielt wird, um das Abenteuer in Gang zu bekommen. Hauptsache es passiert etwas, auf das die Spieler reagieren können und das ihre Charaktere zum Handeln ermutigt.

Verlauf

Der Verlauf des Abenteuers ist nicht in Stein gemeißelt, er ergibt sich zum größten Teil aus den Aktionen der Spieler. Der Spielleiter sollte den Spielern und ihren Charakteren weiträumige Freiheiten lassen und darauf vertrauen, dass die Spieler das Abenteuer erfolgreich bestehen wollen. Der Spielleiter sollte die Ideen der Spieler aufgreifen und sie mit dem vorbereiteten Abenteuer vermischen. So entsteht etwas Spannenderes, als wenn nur stur dem vorbereiteten Abenteuerverlauf gefolgt wird. Ein Abenteuer ist keine fertige Geschichte, diese entsteht erst durch die Aktionen und Reaktionen aller Akteure im Spiel. So kann es durchaus sein, dass nicht alle Schauplätze oder Spielleitercharaktere, die im Abenteuer beschrieben sind, vorkommen. Ebenso können spontan neue Szenen und Spielleitercharaktere improvisiert werden müssen.

Finale Szene

Die letzte Szene im Abenteuer sollte der Höhepunkt des Abenteuers sein, es sollte mit einem Wow- oder Oha-Effekt enden, wie in Abenteuerromanen und -filmen. Ereignisse, wie das Zusammentreffen mit dem ärgsten Widersacher oder das Lösen eines großen Rätsels, können ein solcher Höhepunkt sein.

Ablauf einer Szene

Szenenstart

Zum Start der Szene beschreibt der Spielleiter den Ort, die anwesenden Personen, hervorstechende Objekte und was sich gerade ereignet. Eben alles, was für die Szene von Bedeutung ist. Dabei sollte er darauf achten, dass es offensichtliche Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere gibt.

Beispiel eines Szenenstarts

James und seine Gruppe landeten in einer kleinen Hafenstadt mitten im Dschungel. Der Spielleiter beschreibt den Trubel im Hafen, die verschiedenen fremdartigen Gerüche und ein auffälliges Schiff, das eilig und nicht besonders sauber umlackiert wurde.

Die Szene

Jeder Spieler kann seinen Charakter innerhalb einer Szene frei handeln lassen, die Szenenelemente aufgreifen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren interagieren. Jetzt ist es auch der richtige Zeitpunkt, ein zur Szene passendes Merkmal des Charakters auszuspielen.

Der Spielleiter kann dasselbe natürlich für seine Spielleitercharaktere machen und Ereignisse in der Szene in Gang bringen.

Sag ja

Sage „Ja“ zu den Ideen und Aktionen deiner Mitspieler und baue darauf auf. Dadurch entwickelt sich die Geschichte im Abenteuer weiter, wenn du „Nein“ sagst, gerät sie ins Stocken. Als Spielleiter kannst du auch „Ja, aber ...“ sagen, um die Szene spannender zu gestalten oder etwas Hintergrund des Abenteuers einzubauen.

Neben diesem freien Spiel greifen in einer Szene auch die im Folgenden vorgestellten Regelelemente. Im Spiel entscheidet der Spielleiter, wann welche Regel angewandt wird. Die Spieler beschreiben immer nur die Aktionen ihrer Charaktere.

Beispiel einer Szene

Willi beschreibt, wie sein (neugieriger) Charakter James versucht, unauffällig einen Blick auf das auffällige Schiff zu werfen. Das klappt im Trubel problemlos, daher beschreibt der Spielleiter das Schiff genauer, ohne dass Willi würfeln müsste. Die restliche Gruppe folgt James und die Spieler beratschlagen, wie sie weiter vorgehen sollen.

Gummipunkte verdienen

Gummipunkte verdient sich ein Spieler, wenn ...

- er mit seinem Charakter coole Szenen und Aktionen initiiert.
- sein Charakterkonzept und die Merkmale des Charakters zum eigenen Nachteil ausspielt.
- der Gruppe oder dem Fortschritt des Abenteurers unterhaltsam weiterhilft.

Grundsätzlich sollte der Spielleiter die Gummipunkte freigiebig verteilen. Das ermutigt im Gegenzug auch die Spieler, ihre Gummipunkte einzusetzen.

Beispiel zu Gummipunkte verdienen

James wird von seiner Neugierde übermannt und der Diskutiererei überdrüssig. Daher beschließt er, einfach mal den Typen anzusprechen, der die Beladung des Schiffs beaufsichtigt. Die anderen Charaktere schütteln nur den Kopf über James Naivität, da diese Aktion die Schiffsbesatzung auf die Charaktere aufmerksam macht. Für diese Aktion vergibt der Spielleiter einen Gummipunkt an James Spieler, da er seinen Charakter ausspielte und dabei gleichzeitig das Abenteuer verkomplizierte.

Ausrüstung kaufen

Wenn die Charaktere Ausrüstung benötigen, muss diese ganz normal gekauft werden. Normalerweise reicht es aber, den Einkauf in ein, zwei Sätzen abzuhandeln. Lediglich, wenn alle Beteiligten ihn ausspielen wollen und der Einkauf plotwichtigen Materials dient, sollte er eine eigene Szene erhalten. Die Spieler dürfen die Ausrüstungsliste jederzeit ergänzen, also auch mitten im Abenteuer. Das schließt Profibonus, Zähigkeit und Effektivität des Gegenstands ein. Der Spielleiter entscheidet allerdings, ob der Gegenstand verfügbar ist und wie viel er kostet.

- **Kosten:** $\text{Basiskosten} \times (1 + \text{Summe der Boni}) \times \text{Effektivität}$

Kleinigkeiten

Kleinigkeiten müssen bei Lite nicht bezahlt werden, also weder das Bier an der Eckkeipe noch der Reiseproviant.

Beispiel zu Ausrüstung kaufen

Die Charaktere schauen bei einem Waffenhändler vorbei und erwerben Macheten für je 200 Dollar. Willi will für James eine gute Machete mit einem Bonus von 1 und muss daher 400 Dollar zahlen.

Der Einkauf von Proviant wird nicht ausgespielt, da es niemanden wirklich interessiert. Proviant fällt unter Kleinigkeiten und kostet daher auch nichts.

Fakten hinzufügen

Die Spieler können und sollen einer Szene einzelne Fakten hinzufügen, solange sie folgende drei Regeln beachten:

- Fakten dürfen der Beschreibung des Spielleiters nicht widersprechen.
- Sie müssen sich stimmig in die Szene einfügen.
- Sie müssen die vom Setting festgelegten Genrekonventionen einhalten.
- Der Fakt darf weder die Szene noch das Abenteuer auflösen.

So erhält die Szene mehr Details, ohne dass die Spieler wegen jeder Kleinigkeit nachfragen müssen. Ein Fakt kann dabei ein beliebiges Szenenelement sein, wie z.B. ein Gegenstand oder ein Ereignis.

Wichtige Fakten kosten einen Gummipunkt pro Fakt. Der Spielleiter entscheidet, was ein wichtiger Fakt ist.

Wichtige Fakten

Wichtige Fakten beeinflussen eine Szene maßgeblich. Während eines Kampfes gegen ein Eismonster wäre z.B. ein ausbrechender Geysir ein wichtiger Fakt, weil das warme Wasser eine hervorragende Waffe gegen das Eismonster darstellt. Ein ausbrechender Geysir als Hintergrund einer Verhandlung wäre hingegen nebensächlich.

Beispiel zu Fakt hinzufügen

Willi möchte seinen Charakter James dem seltsamen Schiff unauffällig nähern. Er beschreibt daher, wie James augenscheinlich an der Kaje entlangbummelt und dabei die Auslagen eines kleinen Standes direkt neben dem Schiff betrachtet. Dies passt zur Szene, bringt den Spielern aber keinen weiteren Vorteil. Daher kostet der Fakt »Stand am Ankerplatz« keinen Gummipunkt.

Weiterhin beschreibt Willi, wie einer der Hafearbeiter, die das Schiff beladen, stolpert. Dabei fällt eine Kiste herunter und zerbricht. Der Spielleiter beschreibt, wie Waffen mit okkulten Symbolen herauspurzeln. Das Stolpern ist daher ein wichtiger Fakt und kostet Willi einen Gummipunkt.

Konflikte auflösen

Konflikte treten immer ein, wenn mindestens zwei Parteien versuchen, ihre Ziele auf Kosten der anderen durchzusetzen, oder wenn die Charaktere ein Hindernis überwinden müssen.

Konflikte besitzen auch immer eine gewisse Relevanz für die Charaktere oder das Abenteuer, dabei ist es egal, ob es sich um eine Kampfsituation, eine Actionsequenz oder ein Wortgefecht handelt.

Verlorene Konflikte

Eine Niederlage darf nicht in eine Sackgasse führen. Auch ein verlorener Konflikt muss interessante Folgen haben, damit das Abenteuer nicht durch einen schlechten Würfelwurf ins Stocken gerät.

Kommt es zu einem Konflikt, endet das freie Spiel und die Gruppe verwendet die Konfliktregeln, um den Konflikt aufzulösen. Nach dem Ende des Konflikts wechselt die Spielweise wieder zum freien Spiel, bis entweder ein weiterer Konflikt aufkommt oder die Szene endet.

Magie wirken

Falls der Charaktere eine Magiekategorie gelernt hat, kann er auch zu jeder Zeit Magie wirken. Dies funktioniert genauso wie jede andere Charakteraktion. Lediglich abenteuerrelevante Magie erfordert einen Konflikt, der sonstige Einsatz gelingt einfach so.

Beispiel zu Magie wirken

Merlin gerät mit seiner Gruppe in einen Hinterhalt. Während alle anderen ihre Schwerter zücken, konzentriert sich Merlin auf seine Zauberfähigkeiten. Er will mit Feuerbällen um sich werfen. Er hat die passende Magiekategorie Elemente auf zwei und das Soldaten-Profil auf 4. Somit darf er in der Konfliktszene 6 Würfel nutzen.

Zähigkeit regenerieren

Es kann zu jeder Zeit ein Gummipunkt ausgegeben werden, um die Zähigkeit eines Profils oder eines Ausrüstungsgegenstandes um drei Punkte zu regenerieren.

Alternativ kann auch zu passender Zeit versucht werden das Profil zu heilen oder den Gegenstand zu reparieren. Dies funktioniert selbstverständlich nur mit passender Ausrüstung, genügend Zeit und wenn es logisch im Setting ist. Dazu wird ein einfacher Konflikt ausgeführt, es werden soviel Erfolge benötigt, wie Zähigkeit verloren wurde. Ist der Konflikt gewonnen, werden drei Punkte Zähigkeit regeneriert. Natürlich kann die Zähigkeit nicht über ihren ursprünglichen Wert hinaus regeneriert werden.

Passende Ausrüstung

Passende Ausrüstungsgegenstände um körperliche Profile zu regenerieren sind z. B. ein Verbandset oder ein Heiltrank. Für Ausrüstung wären es ein Werkzeugkasten oder ähnliches.

Beispiel zu Ausrüstung reparieren

Die Gruppe hat in einer Verfolgungsjagd ihr Auto ziemlich ruiniert. Es hat seine komplette Zähigkeit von zwei verloren und wird nun von Einschusslöchern und Beulen verziert. Der Schrauber der Gruppe will es reparieren und nimmt seinen Werkzeugkasten. Wenn ihm im Konflikt gegen die Schäden am Auto zwei Erfolge gelingen, so ist das Auto wieder in einem tadellosen Zustand.

Szenenende

Eine Szene endet, wenn der Schauplatz wechselt, nichts interessantes mehr geschieht oder die Spieler keine Neigung zeigen, noch etwas zu unternehmen.

Nach dem Abenteuer

Durch das Erleben des Abenteuers sammeln die Charaktere in jedem Fall Erfahrung an. Das wird durch Erfahrungspunkte symbolisiert. Pro bestandem Abenteuer erhält jeder teilnehmende Charakter zwei Erfahrungspunkte.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte dienen nicht dazu, Spieler zu erziehen oder zu belohnen. Daher erhalten alle beteiligten Charaktere am Ende des Abenteuers gleich viele Erfahrungspunkte.

Steigerung

Hat der Charakter genug Erfahrungspunkte angesammelt, steigt er eine Stufe auf. Durch den Stufenaufstieg erhält der Spieler die Möglichkeit, die Werte seines Charakters zu steigern. Er darf zwei Punkte auf die Gummipunkte und die vier Profile verteilen.

Wenn im Setting Magiekategorien definiert sind, darf man maximal einen Punkt ausgeben, um eine weitere Magiekategorie auf Stufe 1 zu erlernen oder eine bereits erlernte Magiekategorie um eine Stufe zu steigern.

Für die Punkteverteilung gelten die gleichen Regeln wie bei der Charaktererschaffung, ein Profil darf also höchstens zwei Punkte über dem nächstniedrigeren Profil liegen (dies gilt auch für das Profil, auf das es einen Rassenbonus gab).

Zusätzlich darf beim Stufenaufstieg eine beliebige Konsequenz gestrichen werden, aber nur wenn es in der Spielwelt auch Sinn ergibt.

Stufe	Benötigte Punkte
10	56
9	48
8	40
7	32
6	24
5	16
4	8
3	4
2	2
1	0

Beispiel zur Steigerung

James Montgomery hat das erste Abenteuer bestanden und erhält zwei Erfahrungspunkte, dadurch steigt er eine Stufe auf.

Willi vergibt jeweils einen Punkt auf Forscher und Soldat. Somit hat er jetzt Forscher auf 6 und Soldat auf 3.

Durch den Aufstieg darf er auch eine Konsequenz streichen und streicht „humpelt dauerhaft“. Seine Verletzung ist durch genügend Ruhe von selber abgeklungen.



Konflikte

Bei Lite gibt es zwei Möglichkeiten Konflikte zu lösen. Dabei entscheidet der Spielleiter welche der beiden Regeln zum Einsatz kommt.

Konfliktszenen

dienen dazu Konflikte detailreich und erzählerisch aufzulösen.

Einfache Konflikte

liefern ein schnelles Ergebnis und bieten keine Details.

Konfliktszenen sollten für dramatische und wichtige Szenen im Abenteuer genutzt werden und einfache Konflikte für den ganzen, nicht so wichtigen, Rest.

Konfliktszenen

Eine Konfliktszene umfasst alle Handlungen aller Parteien innerhalb eines Konflikts. Eine Partei kann dabei aus mehreren Beteiligten bestehen und auch passive Hindernisse umfassen. Die Konfliktszene dreht sich immer um die Ziele der Parteien, nicht um einzelne Handlungen.

Sobald in einer Szene klar ist, wer die einzelnen Parteien sind und was das jeweilige Ziel ist, wird die siegreiche Partei bestimmt. Danach wird gemeinsam beschrieben, wie es genau dazu gekommen ist und dabei auch der Schaden verteilt. Im letzten Schritt werden eventuelle Konsequenzen abgehandelt.

Teilnehmer

An einem Konflikt können nur Charaktere teilnehmen, deren Zähigkeit des eingesetzten Profils mindestens 1 beträgt.

Typische Konfliktszenen

- Kampf
- Verfolgungsjagd
- Wichtiger Handel
- Einbruch
- Sturm auf einem Schiff

Beispiel einer Konfliktszene

James Montgomery und sein Kumpan Simon haben ein kleines Boot angeheuert, um einen gefährlichen Seitenarm des Amazonas hinaufzufahren. Dort gibt es heimtückische Stromschnellen, allesfressende Piranhas, giftige Schlangen und hungrige Krokodile. Eines der Krokodile greift das Boot der Charaktere an.

Parteien und Ziele

Sobald es zu einem Konflikt kommt, müssen die Parteien und deren Ziele definiert werden. Eine Partei gruppiert dabei alle Charaktere und passiven Hindernisse, die das gleiche Ziel erreichen wollen bzw. einem Ziel entgegenstehen.

Zuerst legt jeder Spieler das Ziel seines Charakters fest. Legt ein Spieler kein Ziel für seinen Charakter fest, nimmt er nicht am Konflikt teil. Danach definiert der Spielleiter die Ziele der Spielleitercharaktere und eventuelle passive Hindernisse, die einem Ziel entgegenstehen.

Sind alle Ziele klar formuliert, fasst der Spielleiter die einzelnen Charaktere und passiven Hindernisse zu Parteien zusammen. In diesem ersten Schritt spielt es keine Rolle, wie ein Ziel erreicht werden soll.

Beispiel zu Parteien und Ziele

Die Ziele sind klar, das Krokodil will einen Happen zu fressen und die beiden Charaktere wollen unbeschadet den Fluss hinaufkommen.

Es gibt also zwei Parteien: Das Krokodil, den reißenden Fluss und die beiden Charaktere.

Passive Hindernisse

Passive Hindernisse besitzen wie Spielleitercharaktere einen Profilwert und eine Zähigkeit. Typische passive Hindernisse sind: eine Felsklippe, die erklommen werden muss, oder ein reißender Fluss. Also alles, was dem Erfolg der Spielercharaktere entgegensteht.

Siegreiche Partei ermitteln

1. Profil:

Für jeden Beteiligten wird das passende Profil für den Konflikt gewählt. Wenn das Profil unklar ist, wird es vom Spielleiter festgelegt. Die Summe aus Profilwert und eventuellen Boni ergibt die Anzahl an Würfeln, die geworfen werden dürfen.

Boni

Boni werden durch Ausrüstung oder eine Magiekategorie gewährt, diese sollten die Spieler selber berücksichtigen. Wenn mehrere Ausrüstungsgegenstände eingesetzt werden, wird immer nur der berücksichtigt, der den größten Bonus gibt.

Andere Boni, z.B. durch günstige Umstände, vergibt der Spielleiter. Würde ein Umstand alle Parteien einen Bonus gewähren, kann er einfach ignoriert werden.

Mali gibt es bei Lite nicht. Statt einer Partei Mali zu geben, erhält die gegnerische Partei einen Bonus. Ausrüstungsgegenstände und Konsequenzen bilden eine Ausnahme, sie können durchaus Mali geben.

Würfel und Erfolge

Bei Lite können beliebige Würfel mit einer geraden Seitenzahl verwendet werden. Zeigt der Würfel eine ungerade Zahl, so handelt es sich um einen Misserfolg, zeigt er eine gerade Zahl, dann ist dieser Würfel ein Erfolg.

2. Gummipunkte:

Jeder Spieler kann Gummipunkte ausgeben, um die Anzahl der Würfel zu erhöhen. Pro investierten Gummipunkt erhält man 2 Würfel.

3. Probe:

Jeder Spieler würfelt, lässt die Würfel vor sich liegen und zählt die Erfolge. Die Anzahl der Erfolge einer Partei werden addiert. Der Spielleiter macht dasselbe für seine Charaktere und passive Hindernisse.

4. Sieger ermitteln:

Die Partei mit mehr Erfolgen kann die Szene für sich entscheiden. Bei einem Patt gewinnt niemand und jede Partei erreicht nur einen Teil ihres Ziels.

Beispiel zu siegreiche Partei ermitteln

1. James tritt den Konflikt mit seinem Pionier-Profil (4 Würfel) an, da er das Boot steuert. Simon nutzt die Harpune (+1 Würfel, Effektivität 2) und somit sein Soldat-Profil (3 Würfel).
2. Simons Spieler gibt einen Gummipunkt aus (+2 Würfel).
3. James Spieler würfelt mit 4 Würfeln (2 5 6 7)=2 Erfolge.
Simons Spieler würfelt mit 6 Würfeln (1 2 7 6 6 9)=3 Erfolge.
Der Spielleiter würfelt für das Krokodil (6 Würfel) und den reißenden Fluss (3 Würfel) (1 2 7 4 6 6 8 9 0)=6 Erfolge.
4. Simon und James erreichen zusammen 5 Erfolge, das Krokodil 6. Somit gewinnt das Krokodil die Konfliktszene.

Was genau ist geschehen?

Nachdem der Sieger bestimmt ist, wird die Konfliktszene gemeinsam erzählt. Der Spielleiter bestimmt, in wieviel Runden sie abgehandelt wird.

Der Spieler, nie der Spielleiter, mit den meisten geworfenen Würfeln beginnt. Er wählt einen oder mehrere seiner Würfel aus und schiebt sie in die Tischmitte:

- **Würfel zeigt einen Erfolg:** Die Aktion gelingt oder der Umstand ist positiv für seinen Charakter oder Partei. Betrifft die Beschreibung direkt einen Gegner, erleidet dieser einen Abzug in Höhe der Effektivität des eingesetzten Ausrüstungsgegenstandes auf seine Zähigkeit. Falls ein eingesetzter Ausrüstungsgegenstand des Gegners eine Zähigkeit besitzt, wird zuerst diese gesenkt.
- **Würfel zeigt einen Misserfolg:** Die Aktion scheitert oder der Umstand ist negativ für seine Partei.

Der Spieler beschreibt nun, pro ausgegebenen Würfel, eine Aktion seines Charakters oder einen Umstand bzw. Ereignis in der Szene, die je nach gewähltem Würfel positive oder negative Folgen hat. Der Spieler beschreibt also auch das Ergebnis und die Auswirkungen seiner Aktion oder des Ereignisses. Ziel jeder Beschreibung soll dabei sein, die Szene möglichst farbig, dramatisch und aktionsreich zu beschreiben und dem vorher bestimmten Ausgang zuzusteuern.

Dies geht solange im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler reihum, bis die angesagte Anzahl an Runden erreicht ist. Bis dahin müssen alle Würfel in der Tischmitte liegen. Es müssen also auch die Misserfolgswürfel verwendet werden. Spieler, die keine Würfel mehr vor sich liegen haben, werden dabei einfach ausgelassen. Ein Spieler kann sich auch entscheiden eine Runde auszusetzen, um in der nächsten wieder zu handeln. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn er nur noch wenig Würfel vor sich hat und zum Ende der Szene nochmals eingreifen will.

Der Spielleiter handelt für jeden seiner Charaktere genauso, als wäre er ein Spieler. Er ist nach jedem Spieler an der Reihe und kann wählen mit welchem Spielleitercharakter er handelt.



Aufteilung der Würfel

Um die Spannung einer Konfliktszene aufrechtzuerhalten ist es sinnvoll sie nicht unnötig aufzublähen und sie in 3–4 Runden abzuhandeln. Die Würfel sollten möglichst gleichmäßig auf die Runden verteilt werden.

Mit mehr eingesetzten Würfeln kann man entweder mehrere Aktionen oder Umstände beschreiben oder eben auch etwas mit größeren Einfluss auf die Szene.

Bei einer Niederlage ist es sinnvoll, die Misserfolgswürfel am Ende auszugeben, bei einem Sieg gibt man sie besser früh aus.

Jeder Spieler sollte versuchen, einen Spannungsbogen aufzubauen und wenn möglich auf die Aktionen der anderen Charaktere einzugehen.

Grandios scheitern

Nur weil eine Konfliktszene für die Spieler verloren geht, muss das nicht nur negative Folgen haben. Durch den geschickten Einsatz der Erfolgswürfel können wichtige Teilerfolge erzielt werden, die im Abenteuer noch wichtig werden können.

Einen wichtigen Konflikt zu verlieren gehört einfach zum Spiel dazu, wenn ihr also einen Konflikt verliert, dann scheitert grandios und episch. Lasst eure Charaktere wagemutig und heldenhaft an einer gigantischen Übermacht oder unüberwindlichen Hindernissen scheitern. Sie hatten diesmal keine Chance, aber sie geben nicht auf, sondern warten nur auf die nächste Gelegenheit.

Beispiel zur Konfliktszenenbeschreibung

Der Spielleiter bestimmt, dass die Konfliktszene in 3 Runden auserzählt werden soll.

Simons Spieler darf beginnen, da er die meisten Würfel geworfen hat. Er wählt einen Erfolgswürfel und beschreibt, wie sein Charakter an die Harpune hechtet, sie abschießt und das Krokodil trifft, die Zähigkeit des Krokodils sinkt damit um 2 Punkte. Er nimmt noch einen Misserfolgswürfel und beschreibt, wie das Krokodil dadurch noch aggressiver wird.

Als Nächstes ist der Spielleiter an der Reihe, er nimmt einen Misserfolgswürfel und beschreibt, wie das Krokodil nach Simon schnappt, ihn aber verfehlt. Mit einem Erfolgswürfel beschreibt er noch, dass durch den Angriff das Boot Leck schlägt. Die Zähigkeit des Boots sinkt dadurch um eins.

Jetzt ist James Spieler an der Reihe. Er nimmt einen Misserfolgswürfel und beschreibt, wie das Boot durch das Leck unsteuerbar wird und gegen einen Felsen prallt.

Nun ist der Spielleiter wieder an der Reihe und so geht es 3 Runden lang.

Tipps für den Einsatz von Erfolgs- und Misserfolgswürfeln

Erfolgswürfel

- In einem Kampf trifft der Charakter den Waffenarm seines Gegners, der dadurch seine Waffe fallen lässt und daher zurückweichen muss und nun am Rand der Klippe steht.
- In einem Wettrennen springt die Lachgaseinspritzung wieder an, das eigene Fahrzeug holt auf und kann das gegnerische Fahrzeug auf die Gegenfahrbahn drängen, das dann dem Gegenverkehr ausweichen muss.
- In einer Actionszene bricht ein großer Felsbrocken ab, der genau zwischen die beiden Parteien fällt und so den Spielercharakteren wichtige Sekunden gibt sich neu zu ordnen oder zu fliehen.

Misserfolgswürfel

- Der Charakter zerstört eine antike Vase, weil er auf einen überraschenden Angriff eines Gegners reagieren muss. Oder weil die sabotierten Dieben unter ihm nachgeben und er dadurch das Gleichgewicht verliert.
- In einem Wettrennen übersieht der Charakter fast ein Hindernis, da er geblendet wird. Er reißt das Lenkrad herum, die Reifen quietschen während das Fahrzeug schleudert und das gegnerische Fahrzeug kann einen großen Abstand gewinnen.
- In einer Actionszene versteckt sich der Charakter hinter einer Säule, lehnt sich dagegen und betätigt dabei einen Schalter, der die Flutlichtanlage einschaltet und den Charakter nun in grelles Licht taucht.

Einfache Konflikte

Wenn die vorige Vorgehensweise für einen Konflikt zu aufwendig erscheint und die Details keine Rolle spielen, kann auch ein einfacher Konflikt ausgeführt werden.

Ein einfacher Konflikt wird wie eine Konfliktszene behandelt, nur der Punkt „Was genau ist geschehen?“ wird übersprungen. Die siegreiche Partei fügt der Gegenpartei als Zähigkeitsverlust die Differenz der Erfolge multipliziert mit der Effektivität des eingesetzten Ausrüstungsgegenstandes zu.

Bei einem einfachen Konflikt, der gegen ein passives Hindernis ausgeführt wird, kann der Spielleiter auch eine Mindestzahl an Erfolgen festlegen, die die Partei erreichen muss. Erreicht sie die nötigen Erfolge, gewinnt sie den Konflikt. Erreicht sie sie nicht, sinkt die Zähigkeit des verwendeten Profils um die Punkte, die zu einem Erfolg fehlen.

Der Zähigkeitsverlust bei einem verlorenen Konflikt wird dabei gleichmäßig auf die Mitglieder der Partei verteilt.

Typische einfache Konflikte

- Tür aufbrechen
- Recherchen
- Herausfinden, ob der Charakter etwas bestimmtes weiß.

Schwierigkeit	Benötigte Erfolge
Einfach	1
Durchschnitt	2
Schwer	3
Sehr schwer	5
Unmöglich	7

Beispiel eines einfachen Konflikts

James hat in einem alten Indianertempel im Amazonas ein altes Artefakt gefunden und will das Alter einschätzen. Er nutzt dazu sein Forscher-Profil (5) und sein Archäologenset (+1).

Der Spielleiter legt fest, dass dies schwer ist und James 3 Erfolge benötigt. James Spieler würfelt (2 7 4 6 6 8)=5 Erfolge. Der Konflikt ist gewonnen und der Spielleiter teilt mit, was er für Erkenntnisse über das Artefakt gewonnen hat.

Konsequenzen

Beträgt die Zähigkeit eines Profils nach einem Konflikt null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Was dies für eine Konsequenz ist, hängt direkt mit der Art des Konflikts zusammen. Eine Konsequenz sollte den Charakter in passender Weise benachteiligen oder behindern. Die Konsequenz wird vom Spieler des Charakters festgelegt. Regelseitig hat eine Konsequenz keine festgelegten Auswirkungen, sie sollten aber ausgespielt werden und bei der Festlegung von Boni bei einem Konflikt berücksichtigt werden.

Konsequenzen werden dauerhaft auf dem Charakterbogen notiert und können nur durch den Stufenaufstieg getilgt werden. Durch das Erleiden einer Konsequenz wird die Zähigkeit des Profils komplett regeneriert.

Konsequenz vermeiden

Natürlich kann der Spieler immer einen Gummipunkt ausgeben, um die Zähigkeit um drei Punkte zu regenerieren und dadurch eine Konsequenz vermeiden.

Konsequenzbeispiel

Die Zähigkeit des Pionier-Profiles von James beträgt am Ende des Konflikts null, daher erhält er eine Konsequenz. James Spieler wählt, passend zur Szene, eine ernsthafte Beinverletzung und notiert „humpelt dauerhaft“. Dadurch regeneriert die Zähigkeit seines Pionier-Profiles auf die vollen sechs Punkte.

Tod eines Charakters

Es gibt bei Lite keine Regel, die den Tod eines Charakters herbeiführt. Charaktere sterben nur, wenn sich dies durch die Spielweltlogik ergibt oder der Spieler explizit einen Tod für seinen Charakter inszeniert. Ein Charakter sollte nie nur aus Zufall sterben.

Beispiele für Konsequenzen

Hier ein paar Beispiele für Konsequenzen, die aber alle noch genauer spezifiziert werden müssen.

Körperliche Konsequenzen

- dauerhafte Verletzung
- entstellende Narben

Geistige Konsequenzen

- eine Macke, z. B. extreme Nervosität
- eine Phobie, z. B. Platzangst

Soziale Konsequenzen

- der Charakter hat einen neuen Feind
- das Ansehen des Charakters leidet

Sonstige Konsequenzen

- der Charakter verliert einen wichtigen Gegenstand



Abenteuer vorbereiten

Für den Spielleiter beginnt das Spiel mit der Vorbereitung des Abenteuers. Dabei geht es nicht darum, es auswendig zu lernen, damit die Gruppe es Wort für Wort nachspielen kann. Das Abenteuer liefert vielmehr Schauplätze, Spielleitercharaktere und deren Motive sowie Ereignisse und einen Einstieg in das Abenteuer. Je besser du das Abenteuer vorbereitest, desto einfacher fällt es dir, das Abenteuer zu leiten und in seinem Rahmen zu improvisieren.

Wenn du ein Abenteuer vorbereitest, frage dich immer, ob es zu den Spielercharakteren passt und ob sie einen Grund haben das Abenteuer zu erleben. Vielleicht musst du ein paar Details des Abenteuers anpassen, um es interessant für die Spielercharaktere zu machen. Am besten ist es, wenn einer der Spielercharaktere einen persönlichen Grund hat, um in das Abenteuer einzusteigen, aber ein passender Auftrag für die Gruppe ist auch stimmig.

Spielleitercharaktere

Spielleitercharaktere sind eines der wichtigsten Mittel des Spielleiters um den Verlauf des Abenteuers zu beeinflussen. Also präge dir die wichtigsten ein oder mache dir kurze Notizen, vor allem zu ihrem Aussehen und ihren Eigenheiten und Verhaltensweisen. So kannst du im Spiel mit ihnen agieren und auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent und logisch reagieren, damit sie für die Spieler glaubhaft und berechenbar werden. Abenteuer für Lite bringen immer ein Konflikt- oder Beziehungsnetz mit, um dies zu visualisieren. Falls du ein Abenteuer vorbereitest, das keins mitbringt, kannst du es selber erstellen. Im Kapitel Abenteuer erstellen steht, wie das funktioniert und wie man solche Netze benutzt.

Darstellung von Spielleitercharakteren

Um Spielleitercharaktere glaubhaft darstellen zu können und sie unterscheidbar zu machen, ist es sinnvoll, den wichtigen Charakteren typische Klischees und auffällige Merkmale zu verpassen.

Schauplätze und Szenen

Schauplätze sind nicht nur die Kulissen, in denen das Abenteuer spielt. Ein Schauplatz bietet auch einiges. Verschaffe dir einen Überblick über die wichtigsten Schauplätze, was sich dort ereignen kann, welche Informationen dort zu finden sind und auf welche Spielleitercharaktere die Charaktere treffen können. Jedes letzte Detail zu den Schauplätzen braucht sich niemand merken, viele Kleinigkeiten werden sowieso im Spiel von den Spielern definiert oder improvisiert.

Wenn es nicht das erste Abenteuer der Charaktere ist, solltest du auch berücksichtigen, ob die Charaktere den Schauplatz bereits kennen. Vielleicht treffen sie ja auf Bekannte, alte Freunde oder Widersacher, die du ins Abenteuer einflechten kannst.

Ereignisse

Wenn im Abenteuer große Ereignisse vorkommen, notiere dir, wann sie eintreten und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Ein Ereignis kann unabhängig von allen Aktionen nach einer bestimmten Zeit eintreten, wie z.B. ein Vulkanausbruch, oder es wird von einer Aktion der Spielercharaktere oder Spielleitercharaktere ausgelöst. Falls ein Ereignis durch den Spielverlauf nicht mehr logisch erscheint, ändere es entweder passend ab oder verzichte einfach darauf. Die Konsistenz der Spielwelt ist wichtiger als vordefinierte Ereignisse eines Abenteuers.

Verlauf

Verlasse dich nie darauf, dass das Abenteuer so abläuft wie geplant. Die Spielercharaktere werden nicht immer dem roten Faden des Abenteuers folgen. Sie werden sehr wahrscheinlich einen anderen Weg gehen, als es sich der Abenteuerautor ausgedacht hat und genau das ist eines der interessanten Elemente eines Rollenspiels. Versuche daher nicht die Spielercharaktere mit der Brechstange auf Kurs zu halten, sondern improvisiere und vertraue darauf, dass die Spieler das Abenteuer lösen wollen.



Abenteurer erstellen

In diesem Kapitel geht es darum, wie man als Spielleiter am besten ein Abenteuer für Lite erstellt und es niederschreibt. Wichtig dabei ist, dass man die Ergebnisse von Szenen offen lässt und mehrere Richtungen berücksichtigt, die das Abenteuer durch die Spielerideen und den Ausgang von Szenen nehmen kann. Natürlich wirst du beim Schreiben des Abenteurers nie alle Optionen berücksichtigen können, daher ist es wichtig eine Basis aufzubauen, auf der du im Spiel improvisieren kannst, und keine komplette Geschichte zu schreiben.

Als aller erstes brauchst du eine Idee, um was es grob im Abenteuer gehen soll. Lass dich ruhig von Filmen und Büchern inspirieren, verabschiede dich aber von dem Gedanken, diese eins zu eins umzusetzen. Falls es schon Spielercharaktere gibt, überlege dir auch, ob und wie die Grundidee des Abenteurers zu diesen passt und passe sie entsprechend an.

Wie das weitere Vorgehen ist, hängt stark von deiner Arbeitsweise ab. Für ein spielbares Abenteuer brauchst du auf jeden Fall aber:

- Einen Einstieg, also eine Idee, wie die Spielercharaktere in das Abenteuer verwickelt werden.
- Interessante Schauplätze an denen die Szenen des Abenteurers spielen.
- Verschiedene Parteien und entsprechende Spielleitercharaktere mit Motiven als Gegner oder Unterstützer der Spielercharaktere.

Verlauf

Wie das Abenteuer genau verläuft, kann und soll vorab nicht geplant werden. Es ist nur eines sicher, es gibt einen Einstieg und ein Ende. Dazwischen liegen Szenen, die von den verschiedenen Parteien bestimmt werden und einige der vorbereiteten Schauplätze nutzen. Beim Schreiben eines Abenteurers ist es wichtig, keine genaue Reihenfolge der Szenen vorauszusetzen, das bringt dich im Abenteuer nur in die Bedrängnis, die Spielercharaktere in die richtige Richtung zu treiben. Stattdessen ist es viel einfacher auf die Aktionen der Spieler mit den richtigen Ereignissen und Aktionen der Spielleitercharaktere zu reagieren. Also plane den Verlauf und die Szenen des Abenteurers nicht zu genau, denn es wird eher anders verlaufen als du dir ausgemalt hast.

Zeitleiste

Wenn Ereignisse unabhängig von bestimmten Aktionen eintreten, ist es sinnvoll, diese in einer kleinen Zeitleiste festzuhalten. In die Zeitleiste können auch geplante Aktionen der gegnerischen Parteien eingetragen werden. Wichtig ist nur, dass man während des Abenteuers bedenkt, dass sich manche Geschehnisse durch Aktionen der Spielercharaktere verschieben können. Damit hat man als Spielleiter während des Abenteuers einen guten Überblick.

Einstieg

Der Einstieg in ein Abenteuer sollte möglichst stringent sein, nichts ist langweiliger, als wenn die Spielercharaktere herumeiern und das Abenteuer erst einmal suchen müssen. Also stoße die Gruppe einfach direkt ins Abenteuer. Sei es durch den Auftraggeber, der auf die Charaktere zugeht, einen Konflikt, in den sie direkt hineingeraten, oder ein seltsames Ereignis, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht und ein sofortiges Handeln erfordert. Persönliche Motivationen der Spielercharaktere und offene Fäden von vorangegangenen Abenteuern eignen sich besonders gut als Einstieg.

Szenen

Szenen umfassen immer einen bestimmten Schauplatz und Spielleitercharaktere, die darin auftauchen. Sie ergeben sich dynamisch aus den Aktionen der Spielercharaktere oder aber auch durch Aktionen der Spielleitercharaktere, wenn die Spielercharaktere nicht handeln. Neben aktionsreichen Szenen kann es in einem Abenteuer auch ruhige Szenen geben. Dort erholen sich die Spielercharaktere von den Strapazen des bisherigen Abenteuers und erfahren mehr über das Setting oder das Abenteuer. Welche Art von Szenen und somit welche Art von Herausforderungen es im Abenteuer gibt, muss auf die Spielercharaktere abgestimmt sein. Ein kampflastiges Abenteuer ist sicher nichts für eine Gruppe, die vor allem aus Forschern und Entdeckern besteht.

Ende

Ein Abenteuer sollte immer mit einem Erfolgserlebnis der Spielercharaktere enden können, denn alles andere ist auf die Dauer deprimierend für die Spieler. Eine Niederlage der Spieler führt auch keinen Sieg des Spielleiters herbei. Neben der Belohnung durch Erfahrungspunkte sollten die Spielercharaktere daher auch innerhalb des Settings belohnt werden, wenn sie das Abenteuer erfolgreich meistern. Ob das ein materielles Gut, Ansehen in der Spielwelt oder interessante Informationen sind, ist zweitrangig. Ein Abenteuer sollte auch immer so enden, dass man daran mit einem neuen Abenteuer anknüpfen kann.

Schauplätze

Durch die Schauplätze des Abenteuers lernen die Spielercharaktere das Setting kennen. Also versuche Schauplätze zu erschaffen, die das typische Flair des Settings und seine Besonderheiten widerspiegeln. Ein Schauplatz muss nicht komplett ausgestaltet werden, lasse immer Platz für Spielerideen. Aber erschaffe immer einen interessanten Schauplatz, der zum Erkunden einlädt. In welcher Reihenfolge und ob ein Schauplatz im Abenteuer überhaupt auftaucht, hängt primär von den Aktionen der Spielercharaktere ab.

Karten

Da Lite vor allem ein erzählerisches Spiel ist, sind keine exakten Bodenpläne für einen Schauplatz notwendig. Eine Übersichtskarte mit den verschiedenen Schauplätzen des Abenteuers kann aber durchaus nützlich sein, um z.B. Entfernungen abschätzen zu können. Grobe Karten für die wichtigsten Schauplätze, an denen taktische Entscheidungen getroffen werden müssen, können auch zur Übersichtlichkeit beitragen.

Spielleitercharaktere

Im Normalfall ist ein Schauplatz nicht unbevölkert. Also notiere, auf welche Spielleitercharaktere die Spielercharaktere an diesem Schauplatz treffen können. Interessante Statisten können sehr zum Flair eines Schauplatzes beitragen.

Informationen

Notiere dir, was den Schauplatz interessant macht und was die Spielercharaktere hier entdecken können, damit das Abenteuer voranschreitet. Können sie hier von einem Spielleitercharakter einen Hinweis erlangen, gibt es hier einen nützlichen Gegenstand oder findet hier ein wichtiges Ereignis statt?

Parteien

In einem Abenteuer gibt es immer verschiedene Parteien mit unterschiedlichen Zielen. Die Parteien sind das wichtigste in deinem Abenteuer, denn sie lassen es erst lebendig werden. Durch die Ziele der Parteien und ihre Handlungen ergeben sich im Abenteuer die Konflikte, die es erst spannend und aktionsreich werden lassen. Die wichtigste Partei ist natürlich immer die Gruppe der Spielercharaktere, um sie dreht sich das Abenteuer.

Parteien bestehen aus einem oder mehreren Spielleitercharakteren. Dabei hat jede Partei einen Anführer (Hauptcharakter), ein oder zwei wichtige Charaktere und einige Handlanger. Jede Partei bzw. Anführer sollte mit Motivationen und Zielen ausgestattet werden, damit du im Abenteuer anhand dieser auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent reagieren kannst. Aus den Motivationen und Zielen

muss sich natürlich ein Konfliktpotenzial ableiten lassen, damit die Spielleitercharaktere und Spielercharaktere auch aufeinanderprallen. Wie unter Spielleitercharaktere beschrieben, solltest du die Werte und Ausrüstung der wichtigen Protagonisten niederschreiben.

Beziehungs- und Konfliktnetz

Ein Beziehungs- und Konfliktnetz visualisiert die Beziehungen der einzelnen Charaktere zueinander. Ein solches Netz braucht zumindest drei unterschiedliche Seiten, damit auch Interessenskonflikte auftreten können. Weitere Seiten verkomplizieren das Abenteuer merklich. Jeder wichtige Spielleitercharakter und die Charaktergruppe wird dabei in Form eines Rechtecks auf einem Blatt Papier notiert. Für ein kurzes Abenteuer reichen fünf Spielleitercharaktere, damit es nicht zu komplex wird.

Charaktere, die miteinander in Beziehung stehen, werden mit Linien verbunden. Die Beziehungsart der beiden Charaktere wird mit jeweils einem Symbol an den Enden der Linie notiert. Das dem Charakter zugeordnete Symbol steht dafür, wie er zum anderen Charakter steht. Man kann natürlich auch noch ein oder zwei Stichwörter auf der Linie platzieren, um mehr Informationen unterzubekommen.

- Dreieck: Verfeindet
- Kreis: Befreundet
- Quadrat: Verpflichtung

Am besten beginnt man mit den wichtigsten Charakteren und fügt nach und nach die unwichtigeren Charaktere hinzu. Jeder Charakter, der die Speerspitze einer Partei darstellt, sollten zwei Helfer zur Seite stehen, die verschiedene Facetten dieser Seite verkörpern. Helfer können eine extremere Einstellung besitzen oder auch von der Haltung des Anführers abweichen.

Als letzter Schritt wird noch das große Ding eingetragen, um das sich das Abenteuer dreht. Dieses wird in einen Kreis geschrieben und wieder mit Linien mit den wichtigsten Charakteren verknüpft. Auf der Linie wird mit einem Stichwort notiert, wie dies erreicht werden soll. Damit bekommt man noch die Motivationen der wichtigsten Charaktere unter.

Spielleitercharaktere

Spielleitercharaktere werden bei Lite in vier Kategorien aufgeteilt: Hauptcharaktere, wichtige Charaktere, Handlanger und Statisten. Nur die ersten drei besitzen Werte. Hauptcharaktere müssen am genauesten definiert sein, Statisten kaum.

Hauptcharaktere

Hauptcharaktere sind die Auftraggeber, der Anführer einer gegnerischen Partei oder auch die Zielperson eines Auftrags. Hauptcharaktere verfügen über vier Profile, Ausrüstung besitzen sie nach Bedarf. Sie sollten während des Abenteuers

intelligent handeln und auf die Aktionen der Charaktere reagieren. Sie sollten auch agieren, falls die Charaktere zu passiv sind, wieso sollten sie auch auf die Charaktere warten?

In einem Abenteuer sollten nicht mehr als ein oder zwei Hauptcharaktere vorkommen. Der Spielleiter verwaltet und erschafft sie nach den Regeln für Spielercharaktere. Hauptcharaktere sind zwei Stufen höher als der höchste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 6. Sie sind somit mächtiger als ein einzelner Spielercharakter.

Wichtige Charaktere

Wichtige Charaktere sind die Vertrauten der Hauptcharaktere, aber auch Kontakte und Feinde der Spielercharaktere. Sie handeln nach ihren Motiven oder ihrem Auftrag. Sie besitzen, wie die Hauptcharaktere, vier Profile, aber keinen nennenswerten Zugriff auf großartige Ausrüstung. Hinter den wichtigen Charakteren steht immer ein Hauptcharakter, den die Spielercharaktere nicht unbedingt kennen müssen. Wichtige Charaktere sind auf der gleichen Stufe wie der niedrigste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 4. Von wichtigen Charakteren werden nur die Profile und ihre Zähigkeit verwaltet.

Handlanger

Handlanger sind z.B. einfache Soldaten, die in einer Patrouille mitfliegen, oder der Bote, der nur kurz einen Chip mit Informationen übergibt. Kurz gesagt: unwichtige Charaktere, die keine eigenen Motive besitzen und auch über keine ausgestaltete Persönlichkeit verfügen. Sie besitzen nur die nötigsten Werte und eine grobe Beschreibung. Handlanger besitzen nur ein allgemeines Profil mit einer Zähigkeit von eins.

- Profilwert: 2+, „Mittelwert der Stufe der Charaktere“
- Zähigkeit: 1

Sollen die Handlanger etwas anspruchsvoller sein, können Zähigkeit und Profilwert um 1 erhöht werden.

Statisten

Statisten füllen die Schauplätze des Settings. Sie haben keine relevante Bedeutung im Setting und besitzen daher auch keine Werte, aber vermissen würde man sie trotzdem. Nur leere Bars und Städte würden die Charaktere wohl etwas komisch finden. Statisten können einfach spontan improvisiert werden, natürlich auch von Spielern.



Lite anpassen

Falls Lite nicht mit einem bestehenden Setting gespielt werden soll, muss es noch angepasst werden. Aber keine Sorge viel Aufwand ist dies nicht und die Arbeit bleibt nicht nur am Spielleiter hängen. Zudem kann man sich an bereits existierenden Settings orientieren. Im Endeffekt muss man nur Profile, Magiekategorien und Ausrüstungsgegenstände definieren und kurz beschreiben.

Profile

Bei Lite definieren vier Profile die Fähigkeiten der Charaktere. Mit diesen müssen während des Spiels alle Konflikte gelöst werden können. Natürlich erfordert die beschränkte Anzahl an Werten immer etwas Improvisation. Daher sollten diese vier Profile recht allgemein gehalten werden, damit möglichst viele typische Handlungen der Charaktere abgebildet werden können. Profile sind oft eine Mischung aus Attributen und Fertigkeiten. Gleichzeitig können sie auch an den im Setting vorkommenden Archetypen orientieren.

Als Hilfe für die Festlegung der Profile können folgende Beispiele dienen, wie sie schon in anderen Settings genutzt werden.

Profilbereiche

1. Profil für soziale Fähigkeiten, wie Handel, Menschenkenntnis, etc.
2. Profil für körperliche Fähigkeiten, wie Kampf, Kraftakt, Zechen, etc.
3. Profil für handwerkliche Fähigkeiten, wie Computer hacken, Schmieden, etc.
4. Profil für andere Fähigkeiten, je nach Fokus des Settings.

Bereich	80ies	Fantasy	Pulp	SpaceOpera
Sozial	Charmeur	Glücksritter	Gauner	Händler
Körperlich	Bulle	Krieger	Soldat	Söldner
Handwerklich	Denker	Handwerker	Forscher	Tech
Anderer	Stuntman	Waldläufer	Pionier	Pilot

Zähigkeit

Bei Lite hat jedes Profil eine Zähigkeit von sechs Punkten. Soll das Setting etwas gefährlicher wirken, kann die Zähigkeit auch auf vier Punkte gesenkt werden.

Rassen- und Völkerboni

Gibt es im Setting unterschiedliche Rassen oder Völker und sollen diese in Regeln abgebildet werden, werden Boni für die oben erarbeiteten Profile festgelegt. Ein Bonus von einem Punkt ist dafür völlig ausreichend. Der Bonus kann auch auf die Gummipunkte oder auf eine Magiekategorie gegeben werden.

Magie

Auch Magie, PSI-Kräfte und ähnliche übernatürliche Effekte lassen sich in das Lite-Regelwerk integrieren. Sie werden in Kategorien eingeteilt, die mit den gleichen Punkten wie Profile erlernt und gesteigert werden können. Im Spiel verhält sich eine Magiekategorie wie ein Ausrüstungsgegenstand.

Vor dem Spiel müssen die gewünschten Magieeffekte in Kategorien aufgeteilt werden, wie z.B. Illusion, Elementarzauber, etc. Bei der Festlegung von Kategorien sollte man folgende Punkte beachten:

- Magiekategorien sollten so gewählt werden, dass sie profilübergreifend sind, eine Kampfkategorie wäre also unpassend.
- Was mit Magie möglich ist, und was für Voraussetzungen vorhanden sein müssen um sie zu wirken, wird aus dem Setting abgeleitet. Ein paar Stichworte hinter der Kategorie sollten ausreichen um das zu definieren.
- Umso grober und umfassender die Kategorien gewählt werden, umso mächtiger ist die Magie im Setting.

Beispielmagiekategorien

- **Bewegung** (Bewegen von belebten und leblosen Gegenständen, der Gegenstand muss im Blickfeld des Wirkenden sein)
- **Elemente** (Beeinflussung der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, z.B. Feuerbälle werfen)

Magiewirkung beschränken

Bei Lite wird das Wirken von Magie nicht durch Regeln wie Manapunkte oder Ähnlichem beschränkt. Was möglich ist, gibt das Setting vor, an dem sich Spieler und Spielleiter orientieren sollten. Welchen Einfluss ein Zauberspruch hat, wird bei einem einfachen Konflikt durch die Schwierigkeit festgelegt. Bei einer Konfliktszene ergibt sich der Einfluss allein durch die Beschreibung aller Beteiligten. Das aber ein Anfängercharakter nicht gerade einen Berg versetzen kann, sollte jedem klar sein.

Archetypen

Archetypen haben bei Lite keine Regelauswirkungen und tauchen auch nicht auf dem Charakterbogen auf. Sie zeigen einfach nur auf, was für Spielercharaktere typisch für ein Setting sind, daher ist es beim Festlegen des Settings sinnvoll darüber nachzudenken, was die Spieler denn für Charaktere spielen wollen und ein paar Beispiele in der Settingbeschreibung festzuhalten.

Ausrüstung

Ausrüstung spielt bei Lite nur eine untergeordnete Rolle, daher benötigt es keine umfangreichen Ausrüstungslisten. Bei der Charaktererschaffung und auch im Spiel kann jeder Spieler selber Ausrüstungsgegenstände erschaffen und ihnen Boni zuweisen. Es ist aber trotzdem sinnvoll eine kurze Basisausrüstungsliste zu generieren, damit nicht jeder Spieler das Rad neu erfinden muss.

Ausrüstungsliste erstellen

1. Brainstorming

Die Ausrüstungsliste wird am besten zusammen mittels Brainstorming erstellt. Es sollten nur Gegenstände aufgeschrieben werden, die auch wirklich nützlich sind oder zum Flair des Settings beitragen. Um nicht allzu kleinteilig zu werden, können auch Sammelbegriffe wie Werkzeugkasten oder Fotografausrüstung auf der Ausrüstungsliste stehen.

Aufteilung

Es sollte für jedes Profil passende Ausrüstungsgegenstände erschaffen werden, damit Techniker praktische Werkzeuge, Zauberer geheimnisvolle Zauberstäbe und Kämpfer mächtige Waffen kaufen können.

2. Werte

Grundsätzlich gewährt ein Ausrüstungsgegenstand keinen Bonus, er ermöglicht einfach eine bestimmte Tätigkeit. Da die Werte des Ausrüstungsgegenstands erst beim Kauf durch den Spieler festgelegt werden, notiert man nur die Basiskosten und keine Boni.

Ein Ausrüstungsgegenstand kann einen Bonus auf den Profilwert, aber auch auf die Zähigkeit geben, z. B. gibt eine Pistole einen Bonus auf das Profil, eine Panzerweste auf die Zähigkeit. Neben dem Bonus besitzt jeder Gegenstand eine Effektivität von 1, die auch erhöht werden kann. Effektivere Gegenstände verursachen einen höheren Zähigkeitsverlust in Konflikten.

Die Basiskosten lassen sich aus der Exklusivität und Verfügbarkeit des Gegenstands im gewählten Setting herleiten, dabei ist einfach gesunder Menschenverstand gefragt.

Besondere Ausrüstung

Untere besondere Ausrüstung fallen alle Gegenstände, die Sonderregeln besitzen oder nicht nur einem Charakter gehören. Beispiele für besondere Ausrüstung sind das Raumschiff im SpaceOpera-Setting oder die Superheldenausrüstung bei Supers.

Ausrüstungsgegenstände, die von mehreren Charakteren bedient werden können, können auch unterschiedliche Boni auf unterschiedliche Profile geben. Ein gutes Beispiel dafür ist das Raumschiff im SpaceOpera-Setting, es könnte aber auch ein Flugzeug oder ein großes Schiff sein.

Sollen die Charaktere so etwas beim Start des Abenteurers besitzen, können folgende Regeln verwendet werden.

1. Festlegen für wieviel Bonuspunkte ein Gegenstand gekauft werden darf (z. B. $4 + 2 \times \text{Spieleranzahl Punkte}$).
2. Festlegen auf welche Profile der Gegenstand Boni gibt, das sind die Grundwerte des Gegenstands (z. B. Pionier, Forscher).
3. Festlegen der Zähigkeit des Gegenstands (Minimalwert ist 6).
4. Zubehör für den Gegenstand kostet immer $1 + \text{Bonuspunkte} \times \text{Effektivität}$ (z. B. eine festinstallierte Waffe).
5. Der Gegenstand kostet die Summe aller Boni, seiner Zähigkeit und den Zubehörcosten. Wie bei normaler Ausrüstung werden die Boni beim Kauf von den Spielern festgelegt.
6. Wenn während des Spiels solch ein Gegenstand gekauft werden soll, muss auch noch der Basispreis des Gegenstands und des Zubehörs festgelegt werden.

Beispiel: Flugzeug

Grundwerte

Pionierbonus:	1
Forscherbonus:	1
Zähigkeit:	6

Zubehör

Bordkanone:	P+1, E 1
-------------	----------

Summe Kosten: 10

Basispreise

Flugzeug:	2.000 WE
Bordkanone:	400 WE

Im Abenteuer würde das Flugzeug also (16.000 + 800) 16.800 WE kosten.

Sonderregeln

Das Grundregelwerk enthält absichtlich keinerlei Sonderregeln, um das Spiel möglichst einfach zu halten. Aus demselben Grund sollten auch Settinganpassungen nur Sonderregeln einführen, wenn damit eine wichtige Settingeigenheit abgebildet wird. Wenn eine Sonderregel als Auswirkungen nur einen Bonus gibt, ist sie meist überflüssig, dies kann mit Magiekategorien oder spezieller Ausrüstung abgedeckt werden.

Settings



Lite Settings

Die folgenden Settings passen Lite an ein bestimmtes Genre an, um dir Arbeit abzunehmen. Diese Anpassungen sind immer nach dem gleichen Schema aufgebaut:

- Eine knappe Beschreibung des Settings.
- Die Namen und Beschreibungen der 4 Profile.
- Magiekategorien, falls das Setting Magie unterstützt.
- Weitere Sonderregeln für das Setting.
- Archetypen, die einfach nur aufzeigen sollen, was für typische Charaktere in diesem Setting gespielt werden können.
- Eine exemplarische Ausrüstungsliste.

Weitere Details der Settings werden durch Lite nicht festgelegt. Dafür kannst du Settingbände aus anderen Rollenspielen verwenden oder Settings aus Filmen und Büchern adaptieren.

Auf der Internetpräsenz von Lite (<https://jcgames.de/lite/>) gibt es aber auch weitere Settings, die teilweise auch detaillierter ausgearbeitet sind und auch spielbereite Abenteuer bieten.

Falls du Lite nur spielen und nicht am Setting basteln willst, kannst du dir auch einfach „SpacePirates“ oder „Das Weltenbuch“ herunterladen, beide basieren auf Lite und bieten ein ausgearbeitetes Setting.



Das Weltenbuch

Klischeehafte High-Fantasy auf einer Buchdoppelseite.

<https://jcgames.de/weltenbuch/>



SpacePirates

Abgedrehte SpaceOpera um Piraten im Weltraum.

<https://jcgames.de/spacepirates/>



80ies

80ies ist ein Lite Setting für alle die Magnum noch cool finden und in einem Setting spielen wollen, das die typischen 80er-Jahre-Filme nachahmt. Coole Typen in Hawaiiemden, mit Schnauzbart und einem Colt. 80ies passt aber auch zu Roadmovies wie „Auf dem Highway ist die Hölle los“ oder Filmen wie Pulp Fiction. Es geht einfach um coole Typen die ein waghalsiges Abenteuer erleben und dabei ist es egal, ob sie auf der Seite des Gesetzes stehen oder nicht.

Actions, Stunts und coole Dialoge prägen die Abenteuer, die sich jeglicher Epik enthalten. Typische Charaktergruppen sind Mitglieder einer Spezialeinheit, Privatdetektive oder ein Spezialistenteam, das für Aufträge angeheuert wird.

Profile

Bulle

Unter Bulle fallen alle Kampffähigkeiten, aber natürlich auch Dinge wie Nachforschung oder Gesetzeskenntnisse. Ex-Polizisten, Detektive oder Schläger besitzen oft ein hohes Bulle-Profil. Sie sind diejenigen, die in einer Schlägerei oder Schießerei ganze vorne mitmischen oder sie anzetteln.

Denker

Ein Charakter mit hohem Denker-Profil ist das Gehirn der Gruppe. Er ist eine Mischung aus Nerd, Computergenie und MacGyver und hilft der Gruppe oft mit ungewöhnlichen Ideen weiter. Er agiert aber oft etwas im Hintergrund und überlässt die rustikalen Aufgaben gern anderen Gruppenmitgliedern.

Charmeur

Der Charmeur der Gruppe ist der mit den besten sozialen Fertigkeiten und nicht nur bei der Frauenwelt sehr beliebt. Er versteht sich auf Intrigen und findet sich in abgefuckten Bars, sowie auch in der High-Society gut zurecht. Er besitzt oft viele Freunde und überraschend gute Kontakte.

Stuntman

Unter Stuntman fallen alle körperlichen und athletischen Fähigkeiten. Ein Charakter mit hohem Stuntman-Profil ist sehr robust und könnte auch Leistungssport betreiben oder beim Ironman auf Hawaii mitmachen. Natürlich weiß er sich auch zu verarzten, falls mal ein Stunt doch nicht so gelingt wie geplant.

Archetypen

Bastler

Der Bastler ist ein kleines, verkanntes Genie. Technisch hochbegabt und intelligent, kann er auch mit beschränkten Mitteln improvisieren. Er ist nicht der Ingenieur, sondern eher der praktisch Begabte. In Konflikten hält er sich aber lieber im Hintergrund und er ist meist auch nicht der Frauenheld.

Charmeur

Der Frauenheld in Person, gutaussehend und immer gut gekleidet. Er findet sich auch in den oberen Gesellschaftsschichten zurecht, kennt seine Wirkung auf Frauen und weiß auch wie er sie zu seinen Gunsten nutzen kann. Aber vielleicht hatte er in der Vergangenheit auch die ein oder andere gefährlichen Affäre.

Kampfsportler

Ob er jetzt ein asiatischer Kung-Fu-Kämpfer ist oder eher der amerikanische Wrestler, er ist auf jeden Fall durchtrainiert und ein Nahkampfperte, der keine Waffen braucht, um gefährlich zu sein, er ist selber die Waffe. Aber vielleicht ist er auch etwas übermütig und nicht der intelligenteste.

Reporter

Ein Reporter der Regenbogenpresse, er ist immer auf der Suche nach einer großartigen Geschichte und interessanten Klatsch und Tratsch. Ist mal nicht soviel los, lässt er auch mal seine Fantasie zu Wort kommen. An einer interessanten Geschichte bleibt er aber immer dran und gräbt zur Not auch tiefer als es ratsam wäre.

Ex-Bulle

Ein ehemaliger Polizist, der sich z.B. als Privatdetektiv selbständig gemacht hat oder aus der Polizei geflogen ist. Er ist ein guter Kämpfer aber nicht unbedingt durchtrainiert und hat bestimmt noch ein paar gute Kontakte aus seiner Polizeivergangenheit in die ein oder andere Behörde.

Dealer

Er kennt sich im Milieu aus und ist dort wahrscheinlich auch aufgewachsen, hat sich aber empor gearbeitet und lebt bestimmt nicht auf der Straße. Er ist ein gewiefter Typ, der auch nicht vor Leichen zurückschreckt und daher gerne den Augen des Gesetzes aus dem Weg geht.

Kopfgeldjäger

Er verdingt sich hauptsächlich mit Auftragsarbeiten und fängt Kautionsflüchtlinge ein. Er ist eine Mischung aus Schlägertyp und Detektiv und hat dabei kein Problem Gesetze großzügig auszulegen oder sie zu übertreten. Er ist ein knallharter Typ, mit dem oft nicht zu spaßen ist.

Stuntman

Er ist im Showbusiness der Typ, der am meisten einstecken kann und muss. Wagemutige Stunts und blaue Flecken sind sein Markenzeichen. Er beherrscht Fahrzeuge besser als jeder Andere und macht auch vor Speedboats oder Flugzeugen keinen halt.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit ist bei 80ies Dollar.

Waffen

Waffe	Kosten
Colt / Revolver	500
Dynamit (5 Stangen)	1.000
Gewehr	1.000
Maschinenpistole	2.000
Messer	100
Scharfschützengewehr	5.000

Dynamit verursacht pro Stange 1W6 Schaden in der unmittelbaren Umgebung.

Fahrzeuge

Fahrzeug	Kosten
Helikopter	40.000
Jeep	6.000
Kleintransporter	10.000
Speedboat	20.000
Sportwagen	20.000
Wasserflugzeug	40.000

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Diebeswerkzeug	1.000
Filmkamera-Ausrüstung	2.000
Fotografenausrüstung	1.000
Tragbarer Computer	5.000
Werkzeugset	1.000

0101011001
0011101100
11HACKED11
0110010011
1010011001

Cyberpunk

Dieses Setting orientiert sich am Cyberpunk, wie er in der „Neuromancer“-Trilogie, der „System Shock“-Reihe oder „Ghost in the Shell“ dargestellt wird. Die Schere zwischen Arm und Reich klappt gewaltig auseinander, Megakonzerne rissen fast alle staatlichen Aufgaben an sich und kontrollieren die Welt. Der Einsatz von Cyberware verschmilzt Mensch und Computer.

Typische Charaktere befinden sich in einer Grauzone dieser Dystopie. Als Hacker, Journalisten, Söldner, Detektive oder Schieber führen sie zwielichtige Aufträge der Reichen und Mächtigen aus. Einerseits stützen sie so das System, andererseits ist es ihre einzige Chance, nicht vollständig von ihm verschlungen zu werden.

Profile

Hacker

Der Hacker kümmert sich um alles, was mit Computern und dem Cyberspace zu tun hat. Sie kommen dort häufig besser klar als in der Wirklichkeit, denn dort können sie beinahe alles kontrollieren: Im Zeitalter des Internets gehört dazu fast alles, vom Kühlschrank bis zum Atomreaktor.

Tech

Der Tech beherrscht alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten. Sie modifizieren und reparieren alles von Weltraumstationen bis hin zu Cybertechnik. Außerdem können sie auch technische Geräte improvisieren und Schlösser knacken.

Söldner

Unter Söldner fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche Fertigkeiten. Dazu gehört auch der Umgang mit allen Waffen und Sprengstoffen. Zudem halten sie auch einiges aus und trinken jeden anderen unter den Tisch.

Dealer

Unter Dealer fallen alle sozialen Fähigkeiten, wie Handeln oder Menschenführung. Sie kennen sich gut in der Stadt aus und besitzen gute Kontakte. Sie sind diejenigen, die Erbeutetes verhöckern oder mit Auftraggebern verhandeln.

Archetypen

Ex-Cop

Der Ex-Cop arbeitete früher meist im heruntergekommen Teil der Stadt oder gehörte einer Spezialeinheit an. Er kennt die Straßen, die gefährlichen Viertel und weiß, wie man sich in brenzligen Situationen verhält, um mit dem Leben davon zu kommen. Notfalls auch, indem er sich aus der Klemme herausschießt.

Konzerner

Er arbeitet als Mitläufer in der unteren Führungsebene für einen der Megakonzerne. Er besitzt Insiderwissen und kommt leichter an Informationen heran als Außenstehende. Im Gegenzug muss er aber aufpassen, dass sein Arbeitgeber ihn weiterhin für loyal hält, denn Konzerne zahlen ungern Renten an Verräter.

Reporter

Der Reporter sucht die heißesten Storys und wagt sich dafür in die gefährlichsten Ecken. Er pflegt gute Kontakte zur Unterwelt und weiß stets, wo gerade etwas los ist, das ein Bericht wert ist. Neben einem Diktiergerät und einer Kamera steckt aber auch immer eine Waffe im Gürtel.

Straßenkämpfer

Der Straßenkämpfer steht bei einem Feuergefecht an vorderster Front. Er ist Experte im Nahkampf, kennt sich mit Sprengstoff aus und hält seine Vollautomatik immer griffbereit. Er ist in den gefährlichen Vierteln der Stadt zuhause und bekommt in jeder Bar einen Platz an der Theke.

Dealer

Der Dealer ist Händler und Schmuggler in einem. Er dealt mit illegalen Waffen, Cyberimplantaten, Kontakten und geheimen Informationen. Er kennt die Drahtzieher im Untergrund und hilft auch mal gegen einen Gefallen. Einen Dealer als Freund vereinfacht vieles.

Hacker

Der Hacker ist ein Computerexperte und fühlt sich im Cyberspace wohler als in der realen Welt, aber die Grenzen verschwimmen zunehmend. Er kann jedes Gerät hacken und auch in die internen Netze von Konzernen eindringen. Er arbeitet oft im Hintergrund und überlässt den harten Typen die Knochenjobs.

Rockster

Der Rockster ist Musiker und Rebell in einem. Er scheißt auf die großen Labels und versucht lieber mit seiner brachialen Musik und politisch extremen Texten die Zuhörer zu bewegen. Er spielt nicht in den großen Konzerthallen der Stadt, sondern in kleinen abgefahrenen Clubs und Hinterhöfen.

Tech

Der Tech repariert Menschen und Maschinen, teilweise, indem er beides verknüpft. Er operiert Schwerverletzten die Kugeln raus und setzt Straßenkämpfern die Cyberimplantate ein. Der Tech kennt sich aber auch mit der überall präsenten Technik aus, kann Alarmsysteme knacken und Fahrzeuge und Waffen reparieren.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit bei Cyberpunk ist der Euro.

Waffen

Waffe	Kosten
Maschinenpistole	1.000
Pistole	600
Schrotflinte	900
Sturmgewehr	2.800

Diverses

Gegenstand	Kosten
Filmset	1.600
Laptop	900
Medipack	100
Restlichtverstärker	400
Smartphone	200
Werkzeugset	300

Cyberware

Gegenstand	Kosten
Beinhalter	200
Cybergliedmaß	5.000
Geheimfach	100
Greiffuß	1.000
Handsäge	800
Infrarotauge	1.200
Kamera	1.400
Digirekorder	600
Kommunikationseinheit	400
Werkzeughand	800

Cyberware wird in den Körper implantiert und kann sogar Gliedmaßen ersetzen.



Endzeit

Die Welt ist nicht mehr so, wie sie einmal war. Die großen Nationen und Städte liegen in Trümmern. Eine gigantische Katastrophe oder Epidemie hat einen Großteil der Menschheit dahingerafft. Der größte Teil der Erdoberfläche besteht aus Wüste, weite Landstriche sind atomar, chemisch oder biologisch verseucht und die vorhandene Infrastruktur ist größtenteils zerstört. Es haben sich abscheuliche Mutationen entwickelt: menschliche Mutanten und riesige Ungeheuer. Die Reste der Militärs haben sich versprengt und sind jetzt nicht viel mehr als Räuberbanden. Es gilt das Recht des Stärkeren und die wenigen großen Städte sind eine Mischung aus Festung und Slum.

Profile

Händler

Unter Händler fallen alle Handelsfertigkeiten und viele soziale Fertigkeiten. Händler verfügen meist über gute Menschenkenntnis, ausgeprägte soziale Fertigkeiten und sind geübt darin, Intrigen zu spinnen. Sie finden sich in den großen Städten gut zurecht und haben auch die ein oder andere nützliche Beziehung.

Schrauber

Unter Schrauber sind alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten angesiedelt. Schrauber sind Mediziner, Forscher und Ingenieure. Sie können Fahrzeuge und große Waffen reparieren. Mit Schrauber können Charaktere auch technische Dinge improvisieren und auch Schlösser knacken.

Wilderer

Unter Wilderer fallen alle Fähigkeiten, die in der Wildnis überlebensnotwendig sind. Wilderer können die Gruppe durch eine Wüste oder ein Höhlensystem führen und auch exotische Fahrzeuge bedienen. Schließlich fallen auch illegale und unehrenhafte Tätigkeiten wie Einbruch oder Diebstahl in das Ressort des Wilderers.

Krieger

Unter Krieger fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche Fertigkeiten. Krieger können natürlich mit allen Waffen umgehen und kennen sich mit Sprengstoff aus. Gute Krieger sind gut im Feiern und trinken jeden unter den Tisch.

Magiekategorien

Magie kann in diesem Setting nicht einfach angewendet werden, es ist immer ein Ritual notwendig. Die Rituale kann sich der Spieler ausdenken.

Bewegung

Diese Kategorie beinhaltet die Bewegung von Gegenständen und Körpern, allerdings keine Teleportation.

Elemente

Diese Kategorie beinhaltet die Manipulation und die Erschaffung eins der vier Elemente Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Der Spieler muss sich für eins der Elemente entscheiden.

Empathie / Telepathie

Mit dieser Kategorie können Gedanken gelesen und übermittelt und Gefühle gespürt werden.

Geister

Diese Kategorie umfasst das Bannen, Beschwören und Sprechen mit Geistern.

Archetypen

Barbar

Der Barbar ist in der Wildnis zu Hause. Ein starker Krieger, muskelbepackt und genauso roh, wie er aussieht. Er ist nicht der hellste, aber seine mangelnde Kreativität Probleme zu lösen macht er durch seine Stärke mehr als wett.

Draufgänger

Der Draufgänger ist überall anzutreffen, wo es etwas Lohnendes zu erbeuten gibt. Dabei geht er auch, ohne mit der Wimper zu zucken, große Gefahren ein. Auf seine Mitmenschen wirkt er lässig und cool.

Söldner

Der Söldner schlägt sich mit möglichst gefahrlosen Aufträgen durch das Leben. Er ist geschickt im Umgang mit Waffen und weiß es die Gefahr für sich zu minimieren. Seine Loyalität gilt demjenigen, der ihn bezahlt.

Dieb

Der Dieb fühlt sich in der Stadt oder stärker besiedelten Gebieten zu Hause. Er ist geschickt und gewieft und kennt den ein oder anderen Trick, um sich auch aus brenzlichen Situationen herauszuwinden.

Schamane

Der Schamane glaubt an uralte Naturgötter und sie geben ihm die Kraft Übernatürliches zu wirken, wenn er die alten Rituale befolgt. Er wirkt auf Andere oft wie ein entrückter Wilder, genießt aber auch durchaus Respekt.

Streuner

Der Streuner ist überall und nirgends zu Hause. Er ist ein wahrer Überlebenskünstler und fügt sich schnell in Gruppen ein und versucht keine große Aufmerksamkeit zu erregen.

Ausrüstung

In diesem Setting gibt es keine Währung, es gibt nur den Tauschhandel. Umso höher der angegebene Wert, desto wertvoller ist ein Gegenstand.

Waffen

Waffe	Wert
Axt	50
Baseballschläger	10
Flammenwerfer	200
Gewehr	150
Harpune	100
Pistole	120
Schleuder	10
Schrotflinte	100
Schwert	50

Diverses

Gegenstand	Wert
Funkgerät	100
Gasmaske	20
Kletterausrüstung	10
Kompass	2
Verbandskasten	10
Werkzeugset	10

Fortbewegungsmittel

Fortbewegungsmittel	Wert
Jeep	400
Motorrad	300
Pferd	200
Quad	300
Straßenwagen	100



Fantasy

Die typische Fantasywelt mit Elfen, Zwerge und Orks. Natürlich auch mit Menschen und weiteren Rassen, wie Halblingen oder Echsenmenschen. Magie und ein mehr oder weniger starker Einfluss der Götter dürfen natürlich auch nicht fehlen. Diese Settingadaption passt für alle erdenklichen Fantasywelten, ist aber wohl für High-Fantasy am besten geeignet. Die Charaktere sind meist die wagemutigen Helden dieser Welt. Sie streiten für das Gute und erleben spannende Abenteuer, kämpfen gegen Drachen, retten Jungfrauen, dringen in gefährliche Dungeons ein und bergen auch den ein oder anderen Schatz oder wertvolles Artefakt.

Profile

Glücksritter

Unter Glücksritter sind Fertigkeiten wie Verhandeln, Menschenführung, Glücksspiel oder auch Musizieren angesiedelt. Glücksritter sind sozial kompetente Charaktere und fühlen sich in der Stadt und in Kneipen wohl, wissen sich aber auch an Hofe zu benehmen.

Handwerker

Unter Handwerker fallen alle handwerklichen Fertigkeiten, wie schmieden oder Fallen entschärfen. Aber auch mechanische Kenntnisse und Tätigkeiten wie Einbruch oder Diebstahl gehören zu diesem Profil.

Krieger

Unter Krieger fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche und athletische Fertigkeiten. Bei ihnen gilt auch Alkohol als Waffe, weshalb sie ziemlich gut darin sind, Gegner unter den Tisch zu trinken. Nur die großen Denker sind sie nicht.

Waldläufer

Unter Waldläufer fallen alle Fertigkeiten, die benötigt werden, um in der Wildnis zu überleben. Kenntnisse in der Jagd und über die Natur fallen genauso darunter wie auch Reiten, Feuer entzünden oder eine geeignete Furt finden.

Rassen

Rasse	Bonus
Elf	Waldläufer + 1
Halbling	Glücksritter + 1
Mensch	Gummipunkte + 1
Ork	Krieger + 1
Zwerg	Krieger + 1

Magiekategorien

Bewegung

Die Kategorie Bewegung umfasst das Bewegen von leblosen und belebten Gegenständen und Körpern. Der Gegenstand muss im Blickfeld des Wirkenden sein, daher ist Teleportation nicht möglich.

Illusion

In der Kategorie Illusion geht es um die Erschaffung von nichtmateriellen und nichtwirklichen Gegenständen, Gerüchen und Geräuschen. Eine Illusion besteht nur solange der Zauberer sich darauf konzentriert.

Tränke

Diese Kategorie befasst sich mit dem Brauen von magischen Tränken und der Herstellung von ungewöhnlichen Tinkturen. Meist werden dazu spezielle Zutaten benötigt.

Elemente

Die Kategorie Elemente beinhaltet die Manipulation und die Erschaffung eines der vier Elemente Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Dazu gehört zum Beispiel, Feuerbälle zu werfen.

Natur

Die Kategorie Natur beinhaltet alles, was mit der Natur zu tun hat. Vom magischen Wachstum einer Bohnenstange bis hin zur Wetterbeeinflussung ist alles möglich.

Wahrnehmung

In dieser Kategorie geht es um die Manipulation der Wahrnehmung und damit der Sinne, egal ob es die des Magiewirkenden oder eines Anderen sind.

Archetypen

Blutrünstiger Barbar

Ein Muskelberg von einem Mann, der zwar ausdauernd kämpft und trinkt, aber sonst nicht viel im Sinn hat. Dank seines einfachen Gemüts lässt er sich leicht zufriedenstellen und ist als loyaler Kamerad und auch für derbe Scherze zu haben.

Eleganter Klingentänzer

Ein Schwertmeister, der seinesgleichen sucht. An seiner Seite gewinnt man auch gegen eine Übermacht. Sein Kampf gleicht einem Tanz, dessen Eleganz die tödliche Realität vergessen lässt. Er pflegt seine Ausrüstung peinlich genau und sieht deshalb immer aus wie aus dem Ei gepellt.

Heimlicher Dieb

Ein begabter Langfinger, der weiß, wie man sich unauffällig verhält und gut verkleidet. Er achtet immer darauf, was in seiner Umgebung passiert, wodurch er gelegentlich etwas paranoid wirkt. Neben einem scharfen Blick und flinken Fingern besitzt er zumeist auch eine Silberzunge.

Naturverbundener Waldläufer

Der Waldläufer fühlt sich der Natur verbunden und in der Wildnis zu Hause. Als guter Jäger findet er sich dort auch gut zurecht. Der Zivilisation steht er eher ablehnend gegenüber, insbesondere Städter hält er für verweichlicht.

Ehrenhafter Paladin

Ein Paladin vereint die Frömmigkeit des Priesters mit der Schlagkraft eines Ritters. Er weihet seinem Leben einen Gott und kämpft an den Seiten seiner Ordensbrüder gegen das Böse. Im Kampf steht er Söldnern und Rittern nicht nach, außerdem verfügt er über Heilmagie.

Geheimnisvoller Magier

Der Magier widmet sein Leben der Magie. Zwar musste er dafür seine Jugend in staubigen Bibliotheken verbringen, doch dafür hat er für jede Gelegenheit den passenden Zauberspruch und wenn es um Magie geht, macht ihm niemand etwas vor.

Hochtrabender Ritter

Der Ritter ist stolz auf seine Herkunft und sein Können. Sein Ehrenkodex bestimmt oft sein Handeln. Als Waffe führt er das Schwert, die einzige seinem Stand angemessene Waffe. Bögen und Armbrüste eignen sich seiner Meinung nach nur für die Jagd, höchstens das gemeine Volk würden sie im Kampf benutzen.

Wandernder Barde

Der Barde unterhält die Menschen mit seiner Kunst, er ist sehr musikalisch und ein guter Geschichtenerzähler. In Kneipen und Tavernen heißt man ihn stets willkommen, da seine Musik und seine Neuigkeiten immer eine willkommene Abwechslung bieten.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit sind Kupfer-, Silber- und Goldmünzen.

- 1 Goldmünze = 100 Silbermünzen
- 1 Silbermünze = 100 Kupfermünzen

Waffen

Waffe	Kosten
Armbrust	600 KM
Bogen	450 KM
Degen	450 KM
Schild	250 KM
Schwert	500 KM
Speer	300 KM
Streitaxt	500 KM
Zweihänder	700 KM

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Kochset	50 KM
Pferd	500 KM
Pony	300 KM
Schreibzeug	100 KM
Waldläuferset	200 KM
Verbandszeug	100 KM
Zauberstab	800 KM

Das **Waldläuferset** beinhaltet alles, was man in der Wildnis so benötigt: Feuerstein, Wasserschlauch, Messer, Seil, etc.

Rüstungen

Rüstung	Kosten
Helm	400 KM
Kettenhemd	900 KM
Lederrüstung	450 KM
Plattenpanzer	1.200 KM

Schilde und Rüstungen geben einen Bonus auf die Zähigkeit.

Tränke

Trank	Kosten
Heiltrank	200 KM
Stärketrank	200 KM

Tränke geben eine Szene lang einen Bonus auf das passende Profil. Es sind immer 5 Einheiten enthalten.



Orient

Orient ist ein Setting für Lite, das sich an den Geschichten aus tausendundeiner Nacht orientiert. Auf den Märkten findet man allerlei Exotisches und Wundersames direkt neben vielen engen Gassen. In den Palästen tummeln sich unermesslich reiche Kalifen und ihre korrupte Großwesire. In den Wüsten muss man sich vor umherziehenden Räuberbanden und Sklavenkarawanen hüten, dafür gibt es prächtige Oasen und altertümliche Ruinen zu entdecken. Natürlich trifft man überall auf mächtige Dschinne, geheimnisvolle Wunderlampen und fliegende Teppiche.

Die Charaktere reisen auf der Suche nach dem Reichtum des Orients umher und geraten oft mit den reichen Händlern, der Obrigkeit, Räuberbanden oder unglaublichen Monstern aneinander.

Profile

Beduine

Unter Beduine fallen alle Fertigkeiten, die benötigt werden, um in der Wildnis zu überleben. Dazu gehören Kenntnisse in der Jagd und über die Natur ebenso wie Reiten, Feuer entzünden oder die Wassersuche in der Wüste.

Hodscha

Ein Hodscha ist Gelehrter, Quacksalber und Wunderheiliger in einem. Damit kennen sie sich in Handwerk und Schriften gleichermaßen aus. Ein Hodscha kann sowohl alltägliche als auch exotische Gerätschaften reparieren, technische Dinge improvisieren und Verwundeten helfen.

Händler

Unter Händler fallen alle Handelsfertigkeiten und viele soziale Fertigkeiten. Sie sind geübt darin, Intrigen zu spinnen, finden sich in Städten gut zurecht und besitzen die ein oder andere nützliche Beziehung.

Askari

Unter Askari fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche Fertigkeiten. Sie kennen sich sowohl im Umgang mit Waffen als auch im waffenlosen Kampf aus. Außerdem sind sie ausgesprochen leistungsfähig und gewandt.

Magiekategorien

Bewegung

Die Kategorie Bewegung umfasst das Bewegen von leblosen und belebten Gegenständen und Körpern. Der Gegenstand muss im Blickfeld des Wirkenden sein.

Geister

In der Kategorie Geister geht es um das Bannen, Beschwören und die Kommunikation mit Geistern und Dschinnen.

Archetypen

Akrobatischer Dieb

Der akrobatische Dieb fühlt sich auf den Dächern der Stadt und der Paläste wohl und springt von Dach zu Dach, um den Palastwachen zu entkommen. Er ist geschickt, trickreich, gerissen (oft etwas zu) wagemutig.

Gelehrter

Der Gelehrte ist ein Theoretiker, den es aus der Bibliothek hinaus in die weite Welt zieht, um Neues zu erforschen. Er ist neugierig und weiß immer wieder durch sein Wissen zu verblüffen.

Palasteunuch

Der Eunuch ist sehr angesehen, auch wenn es niemand werden will. Er ist der perfekte Diener, gebildet und auch an der Waffe ausgebildet. Eunuchen werden vor allem als Haremswächter eingesetzt.

Elemente

Die Kategorie Elemente beinhaltet die Manipulation und die Erschaffung eines der vier Elemente Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Dazu gehört zum Beispiel, Feuerbälle zu werfen.

Illusion

Diese Kategorie umfasst die Erschaffung von nichtmateriellen Gegenständen, Gerüchen und Geräuschen. Eine Illusion besteht nur solange der Zauberer sich darauf konzentriert.

Fakir

Der Fakir ist mehr als nur ein Strassenkünstler, sondern ein religiöser Asket und Meister der Körperbeherrschung. Hinter seinen Zauberticks versteckt sich eine sehr subtile Form der Magie.

Haremskriegerin

Die Haremskriegerin ist eine große Ausnahme in der sehr durch Männer geprägten Gesellschaftsordnung. Daher verkleidet sie sich oft als Mann und lässt ihre Reize nur in besonderen Fällen zur Geltung kommen.

Reisender Händler

Der reisende Händler ist vor allem an exotischen und außergewöhnlichen Waren interessiert, dafür wagt er sich auch in verschollene Städte. Mit ihm sollte man besser nicht feilschen, da er einen wahrscheinlich übervorteilt.

Wüstenkrieger

Der Wüstenkrieger fühlt sich auf seinem Pferd oder Kamel wie zu Hause, er kann auch im Schlaf reiten und ist ein gefährlicher und schneller Kämpfer. In der weiten Wüste fühlt es sich wohl, Städte sind ihm viel zu beengt.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit sind goldene Dinare und silberne Dirhem.

1 Dinar (G) = 100 Dirhem (S)

Waffen

Waffe	Kosten
Bogen	450 S
Dolch	100 S
Krummsäbel	500 S
Rundschild	400 S
Schleuder	200 S
Speer	300 S
Wurfdolch	150 S

Fortbewegung

Ausrüstung	Kosten
Fliegender Teppich	2000 S
Kamel	500 S
Pferd	500 S

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Schlangenkorb	100 S
Schleier der Fata Morgana	400 S
Feder und Pergament	200 S
Wasserpfeife	20 S
Zauberstab	800 S

Der **Schleier der Fata Morgana** gibt einen Bonus auf Verstecken und Schleichen.

Zauberer

Der typische Zauberer mit viel zu hohen Turban und übertriebenen Gebärde. Er steht gern im Mittelpunkt und weiß sich zu inszenieren. Er benötigt auch immer die unmöglichsten Dinge um seine Zauber zu wirken.

Rüstungen

Rüstung	Kosten
Stepprüstung	400 S
Lederrüstung	650 S

Schilde und Rüstungen geben einen Bonus auf die Zähigkeit.

Tränke

Trank	Kosten
Lebenselixier	200 S
Magisches Wasser	200 S

Tränke geben eine Szene lang einen Bonus auf das passende Profil. Jede Phiole enthält 5 Einheiten des Elixiers. Das **Lebenselixier** gibt einen Bonus beim Heilen, das **magische Wasser** stärkt einen bei einer langen Reise durch die Wüste.



Pulp

Wie der Name schon sagt, ist Pulp eine Lite-Adaption für pulprige Settings wie Hollow Earth Expedition, Indiana Jones oder Quatermain. Pulp-Settings spielen meist in den 1930-40ern auf der Erde, zu einer Zeit der Weltwirtschaftskrise und der Machtergreifung der Nazis in Deutschland. Daher sind die absolut bösen Nazis ein gern gesehener Gegenspieler der Protagonisten. Zu Pulp gehören aber auch Geheimgesellschaften wie die Thule-Gesellschaft oder die Illuminati. Zudem fließen oft mythische Elemente, wie die Hohlwelttheorie oder Atlantis in das Setting ein. Vergessen darf man aber auch primitive Stämme und grausame Kulte nicht.

Profile

Forscher

Unter Forscher fallen alle Wissensfertigkeiten sowie alles, was technisches Geschick erfordert. Wissenschaftler, Forscher und Gelehrte besitzen oft ein hohes Forscher-Profil. Forscher sind meist mehr in der Theorie verhaftet und helfen der Gruppe durch ihr Hintergrundwissen.

Soldat

Unter Soldat fällt natürlich der Kampf bzw. Dinge wie Sprengstoffkunde, aber auch alle anderen körperlichen Fähigkeiten sind darunter angesiedelt. Sportler und Ex-Soldaten besitzen oft ein hohes Soldaten-Profil. Sie sind diejenigen, die oft den Kampf für die Gruppe entscheiden können.

Pionier

Unter Pionier fallen alle Fähigkeiten, die in der Wildnis überlebensnotwendig sind. Zähe Entdecker oder desertierte Fremdenlegionäre besitzen oft ein hohes Pionier-Profil. Pioniere können die Gruppe durch einen Dschungel oder ein Höhlensystem führen und exotische Fahrzeuge bedienen.

Gauner

Unter Gauner fallen alle sozialen Fähigkeiten, wie Handeln oder Menschenführung. Glücksjäger oder Filmstars besitzen oft ein hohes Gauner-Profil. Gauner finden sich in fremden Städten gut zurecht und sind diejenigen, die erbeutete Schätze verhökern oder mit Auftraggebern verhandeln.

Archetypen

Desertierter Fremdenlegionär

Ein ehemaliger Fremdenlegionär, der die Armee unehrenhaft verlassen hat und vielleicht sogar von seinem Land verfolgt wird. Er ist hervorragend im Kampf und im Überleben in der Wildnis ausgebildet.

Gentleman-Dieb

Er ist ein Gentleman durch und durch, er fühlt sich in hoher Gesellschaft wohl, ist aber gleichzeitig auch ein sehr gewiefter Dieb, der es aber bestimmt nicht auf Geldbeutel abgesehen hat, sondern eher auf alte Kunstschätze oder Artefakte.

Neugieriger Naturforscher

Ein Biologe durch und durch, auch in der größten Gefahr nimmt er seine Umwelt wahr und entdeckt neue Pflanzen- und Tiergattung. Durch seine Neugier kann er durchaus die Gruppe in Gefahr bringen, aber durch seine Naturkenntnisse diese in der Wildnis auch retten.

Wagemutiger Glücksjäger

Dem Glücksjäger geht es um die Entdeckung von Artefakten um daraus Profit zu schlagen. Er ist mutig und vertraut auf seine Fähigkeiten, er ist immer da, wo ihn sein Schicksal hinführt.

Eleganter Filmstar

Ein Stern(chen) am Himmel der Popkultur. Er will Abenteuer erleben und interessante Orte besuchen, ihm geht es nie um Geld, davon hat er genug. Natürlich versucht er es sich auf Reisen so bequem wie möglich zu machen.

Hochnäsiger Professor

Er ist sehr gebildet und bildet sich darauf auch was ein. Er verlässt auch mal sein Labor oder Vorlesungssaal, um seine Theorien auch in der Praxis zu beweisen. Er besitzt viel Hintergrundwissen.

Unerschrockener Reporter

Der Sensationsreporter schlechthin. Ausgerüstet mit Kamera und Notizblock ist er immer auf der Suche nach einer spektakulären Geschichte. Er hat auf der ganzen Welt interessante Kontakte und auch Zugriff auf ein Spesenkonto.

Zäher Entdecker

Der Entdeckertyp für den keine Gefahr zu groß ist, um hinter ihr nicht eine spektakuläre Entdeckung zu vermuten. Er schläft öfter im Zelt oder unter freiem Himmel, als in einem Bett und kämpft sich auch durch die dichtesten Dschungel.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit ist bei Pulp der Dollar.

Waffen

Waffe	Kosten
Colt / Revolver	500
Degen	300
Dynamit (5 Stangen)	1.000
Gewehr	1.000
Machete	200
Maschinenpistole	2.000
Messer	100
Peitsche	200
Scharfschützengewehr	5.000
Schrotflinte	1.000

Dynamit verursacht pro Stange 1W6 Schaden in der unmittelbaren Umgebung.

Fahrzeuge

Fahrzeug	Kosten
Boot mit Außenborder	2.000
Jeep	6.000
Kleiner Lastwagen	10.000
Propellerflugzeug	40.000

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Archäologenausrüstung	1.000
Diebeswerkzeug	1.000
Feldstecher	200
Filmkamera-Ausrüstung	2.000
Fotografenausrüstung	1.000
Kletterausrüstung	1.000
Taucherausrüstung	1.000
Teleskop-Fernrohr	400
Überlebensset	1.000
Verbandskasten	500
Werkzeugset	1.000

Das **Überlebensset** besteht aus: Magnesiumfackeln, Seil, Schlafsack, kleine Schaufel.



SpaceOpera

Dieses Setting ist eine Lite-Adaption für typische Scifi-Weltraum-Settings mit oder ohne Aliens und schnellen Raumschiffen und großen Waffen. Typische SpaceOpera-Settings besitzen viele bewohnbare Planeten, unterschiedlichste Aliens oder Völker und beinhalten oft Elemente wie alte Alienartefakte oder eine große Bedrohung aus den Weiten des Universums. Oft gibt es recht sichere Gebiete und Siedlerplaneten weit außerhalb, die Entdecker und Abenteurer anlocken. Konzerne verfügen oft über große Macht und der Kampf nach wertvollen Rohstoffen ist nach wie vor im Gang. Reisen im Weltraum sind für die Abenteurer etwas Normales, evtl. besitzen sie sogar ein eigenes kleines Raumschiff.

Profile

Händler

Unter Händler fallen alle Handelsfertigkeiten und viele soziale Fertigkeiten. Händler verfügen meist über gute Menschenkenntnis und sind gut darin, Intrigen zu spinnen. Zudem kennen sie oft die besten Kneipen und haben eine Nase für lohnenswerte Gerüchte. So finden sie sich in allen Lebenslagen zurecht.

Söldner

Unter Söldner fällt der Nah- und Fernkampf sowie viele körperliche Fertigkeiten. Söldner bedienen die Bordkanonen von Raumschiffen, kennen sich mit Sprengstoff aus und können natürlich mit allen Waffen umgehen. Schließlich fallen auch illegale Tätigkeiten wie Einbruch oder Diebstahl in das Ressort des Söldners.

Pilot

Unter Pilot fallen alle Pilotenfertigkeiten, wie z.B. Raumflug, Raummkampf, Beurteilung eines Schiffes, etc. Piloten navigieren und fliegen Raumschiffe, außerdem verhandeln sie mit Grenzposten über die Durchreise und mit Raumstationen über einen Ankerplatz. Alles in allem sind sie obercool und bei Frauen äußerst beliebt.

Tech

Unter Tech sind alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten angesiedelt. Techs sind Mediziner, Forscher und Ingenieure. Sie können Raumschiffe reparieren, Roboter programmieren und Menschen und Aliens heilen. Mit Tech können Charaktere auch technische Dinge improvisieren und auch Schlösser knacken.

Archetypen

Abgebrühter Weltraumpionier

Er ist immer dabei, wenn es darum geht, neue Welten zu entdecken und in Gebiete des Weltraums vorzustoßen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Er sucht das Abenteuer und blüht in brenzligen Situationen so richtig auf.

Ehemaliger Soldat

Er war mal bei einer Eliteeinheit und wurde (un)ehrenhaft entlassen und sucht jetzt neue Wege seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Er ist sehr versiert im Kampf und kann auch in der Wildnis überleben.

Neugieriger Wissenschaftler

Er ist ein Experte auf seinem Gebiet und verlässt sein Labor gerne, um sein Wissen in der Praxis zu erweitern. Er ist nicht der Theoretiker, er kann bei Not am Mann auch anpacken.

Wagemutiger Pilot

Das Fliegen liegt ihm in den Genen und er fühlt sich im Cockpit am wohlsten, wenn er nicht gerade in einer Raumfahrerkeipe von seinen wagemutigen Abenteuern in den Tiefen des Weltraums erzählt. Kein Flugmanöver ist ihm zu schwierig und gefährlich.

Erfindungsreicher Techniker

Der perfekte Techniker für ein etwas älteres Raumschiff. Er hat nicht nur Schulwissen, sondern ist ein Improvisationsexperte und kann auch mal schnell ein Wrack flugfähig machen oder im Raumschiffkampf die letzten Reserven aus den Generatoren holen.

Gewiefter Händler

Er ist immer auf der Suche nach Profit und neuen Handelsplätzen und Partnern. Dabei will er nicht mit 0815-Ware handeln, sondern sucht besondere Schnäppchen oder seltene Artefakte, auch wenn diese nur illegal zu besorgen sind.

Unerschrockener Reporter

Er ist immer auf der Suche nach einer Sensationsstory, um den Durchbruch zu schaffen. Daher ist er immer an vorderster Front dabei, wenn es darum geht neues zu entdecken oder einen Skandal aufzudecken und scheut dabei kein Risiko.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit sind Credits.

Waffen

Waffe	Kosten
Ionenwerfer	1.600
Laserpistole	800
Lasergewehr	1.200
Laserschwert	1.200
Plasmagewehr	1.600
Vibrosäbel	900

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Jetpack	400
Medikit	200
Smartphone 3D	300
Strahlenschutzanzug	500
Werkzeugset	500
Weltraumschutzanzug	500

Raumschiffe

Soll die Gruppe zum Beginn ein Raumschiff besitzen, können sich die Spieler eines mit der Summe aller Boni und Zähigkeiten von $10 + 2 \times \text{Spieleranzahl}$ Punkten zusammenstellen.

Es gibt hier keine umfangreiche Raumschiffliste, vielmehr können die Spieler das Raumschiff komplett selber gestalten. Jedes Raumschiff besitzt vier Grundwerte und weiteres Zubehör, wie Waffen, auf die die Boni verteilt werden können.

Grundwerte

- **Pilotenbonus:** Beschreibt die Wendigkeit des Raumschiffs.
- **Techbonus:** Beschreibt, wie gut sich das Raumschiff reparieren lässt.
- **Zähigkeit:** Beschreibt wie solide das Raumschiff gebaut und wie gut es gepanzert ist.

Zubehör

Zubehör kostet immer ein $1 + \text{Bonuspunkte} \times \text{Effektivität}$.

- **Waffen:** Typische Raumschiffwaffen sind Laserkanonen, Plasmakanonen oder Torpedos
- **Schilder:** Schilde erhöhen die Zähigkeit des Raumschiffs, regenerieren aber automatisch.
- **Sonstiges:** Enterschleusen, Abschlepphaken, geheimer Lagerraum, schnellerer Antrieb, etc.

Beispielraumschiff

Grundwerte

Pilotenbonus:	1
Techbonus:	1
Zähigkeit:	8

Zubehör

Plasmakanone:	P+2, E 1
Laserkanone:	P+1, E 1
FTL-Antrieb:	P+2, E 1

Summe: 18

Basispreise

Raumschiff:	5.000
Plasmakanone:	4.000
Laserkanone:	3.000
FTL-Antrieb:	3.000

Im Abenteuer würde das Raumschiff also $(50.000 + 12.000 + 6.000 + 9.000)$ 77.000 Credits kosten.

Zubehör

Was es für Zubehör überhaupt gibt und wie schnell ein FTL-Antrieb (1) ist, liegt im Ermessen der Runde.



Steampunk

Dieses Setting adoptiert die Steampunk-Settings im viktorianischen Zeitalter für Lite. Es orientiert sich an Filmen wie die Well's Zeitmaschine, oder Vernes' „20.000 Meilen unter dem Meer“ und „Reise um die Erde in 80 Tagen“. Eine idealisierte viktorianische Kultur und Mode prägt das Setting. Die Technik geht teilweise über das hinaus, was heute möglich ist, basiert aber auf Zahnrädern und Dampf. Elektrizität ist hingegen rar. Diese Technik lässt wagemutige Abenteurer in unbekannte Gegenden und auf fremde Planeten vordringen. Allgemein herrscht eine Aufbruchsstimmung.

Typische Charaktere sind Forscher, Entdecker oder Reporter, die sich auf in unbekannte Gebiete und neue Welten machen, um Ruhm und Ehren zu gewinnen.

Profile

Colonel

Unter Colonel fallen alle Kampffähigkeiten und der allgemeine Umgang mit Waffen, aber auch alle anderen körperlichen Fähigkeiten sind darunter angesiedelt. Soldaten oder Jäger besitzen oft ein hohes Colonel-Profil. Oft entscheiden sie einen Kampf für die Gruppe.

Gentleman

Unter Gentleman fallen alle sozialen Fertigkeiten. Gelehrte besitzen oft ein hohes Gentleman-Profil. Er versteht sich auf Intrigen und findet sich in Bars am Rande der Zivilisation, sowie in der High-Society gut zurecht. Er besitzt oft viele Freunde und gute Kontakte.

Entdecker

Unter Entdecker fallen alle Fähigkeiten, die in der Wildnis überlebensnotwendig sind. Glücksritter oder Jäger besitzen oft ein hohes Entdecker-Profil. Entdecker können die Gruppe durch ein unbekanntes und gefährliches Gebiet führen und exotische Fahrzeuge bedienen.

Ingenieur

Unter Ingenieur fallen alle Wissensfertigkeiten sowie alles, was technisches Geschick erfordert. Aeronauten und Wissenschaftler besitzen oft ein hohes Ingenieur-Profil. Ingenieure sind Meister der Theorie und Praxis, sie helfen der Gruppe durch ihren Erfindungsreichtum.

Archetypen

Aeronaut

Dem Aeronauten liegt das Fliegen im Blut, er ist ein draufgängerischer Pilot der sowohl große Zeppeline als auch wendige und schnelle Schwingenflugzeuge fliegen kann. Natürlich kann er seine Fluggeräte auch selber warten und reparieren und braucht nur selten einen Mechaniker.

Entdecker

Der Entdecker nimmt jede Mühe und Gefahr auf sich um unerschlossene Gebiete zu erforschen. Er ist ein sehr robuster Typ und schläft öfter im Zelt oder unter freiem Himmel, als in einem Bett. Er kämpft sich auch durch die wildesten Gebiete und ist ein Überlebenskünstler.

Freigeist

Der Freigeist besitzt eine elitäre Herkunft und sieht sich als berufener Künstler. Er ist intellektueller Maler, Schriftsteller und Musiker in einem. Er drückt mit seiner Kunst seine gegenbürgerliche Einstellung aus und will in kreativer Freiheit leben. Er provoziert bewusst durch seine Lebensführung.

Mediziner

Der Mediziner ist entweder ein praktizierender Arzt oder in der Forschung tätig. Er hat einen großen Forscherdrang und interessiert sich stark für neue Krankheiten und Mikroorganismen. Der Mediziner kann auch mal ohne Spezialwerkzeug einen Verwundeten verarzten.

Detektiv

Der Detektiv ist ein akribischer Spurensammler und ein Genie im Kombinieren von Fakten. Unaufgeklärte Fälle und Geheimnisse lassen ihn nicht schlafen und daher begibt er sich auch in gefährliche Gegenden um einen Fall aufzuklären, obwohl er sich in der Stadt wohler fühlt.

Erfinder

Dem Erfinder fließt Dampf durch die Adern. Er tüfelt für seinen Leben gern an neuen Maschinen und Fluggeräten, die revolutionär sein werden. Er benötigt keine exakten Baupläne, ein paar grobe Skizzen genügen ihm. Natürlich kann er auch ohne Probleme Maschinen reparieren und dabei improvisieren.

Gelehrter

Der Gelehrte ist mindestens so steif wie er gebildet ist. Er arbeitet in einer Universität und fühlt sich der High-Society zugehörig. Als akademischer Wissenschaftler und Theoretiker macht er sich natürlich nicht die Hände schmutzig, aber er unternimmt trotzdem gern Forschungsreisen, um seine Theorien zu bestätigen.

Offizier

Er ist ein höhergestellter Armeeingehöriger und daher umfassend geschult, im Nahkampf, dem Umgang mit Waffen, sowie auch in taktischem Vorgehen. Er ist es gewohnt Befehle zu geben und eine Gruppe anzuführen, befolgt aber Aufträge auch sehr pflichtbewusst.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit ist das englische Pfund.

Waffen

Waffe	Kosten
Colt / Revolver	500
Degen / Säbel	300
Gewehr	1.000
Machete	200
Messer	100
Schrotflinte	1.000

Fahrzeuge

Fahrzeug	Kosten
Fahrrad	200
Dampfauto	10.000
Dampfboot	15.000
Ruderboot	1.000
Schwingenflugzeug	40.000

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Archäologenausrüstung	1.000
Arzt Tasche	500
Diebeswerkzeug	1.000
Fotografenausrüstung	2.000
Kletterausrüstung	1.000
Taucherausrüstung	1.000
Teleskop-Fernrohr	400
Überlebensset	1.000
Werkzeugset	1.000

Das **Überlebensset** besteht aus: Laterne, Seil, Schlafsack, kleine Schaufel.



Supers

Supers ist ein Setting für typische Comic-Superhelden. Es spielt in einer fröhlichen, bunten und mittelgroßen Stadt, die aus unbekanntem Gründen ständig von genial-verrückten Superschurken bedroht wird. Polizei und Bürgermeister sind damit natürlich total überfordert, da bleiben nur die Superhelden, um den Superschurken das Handwerk zu legen.

Die Charaktere bilden eine Superheldengruppe. Jeder Charakter besitzt eine Superkraft, die er einsetzt, um Superschurken zu bekämpfen und die unschuldige Bevölkerung zu beschützen.

Profile

Ingenieur

Der Ingenieur deckt alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten ab. Als Mediziner, Forscher und Bastler kann er Fahrzeuge und den Kabelanschluss reparieren, auch technische Dinge zu improvisieren oder Schlösser knacken gehört zu diesem Profil.

Reporter

Der Reporter der Gruppe ist der mit den besten sozialen Fertigkeiten und nicht nur bei der Frauenwelt sehr beliebt. Er versteht sich auf Intrigen und findet sich sowohl in abgefuckten Bars als auch der High-Society gut zurecht. Er besitzt oft viele Freunde und überraschend gute Kontakte.

Detektiv

Unter Detektiv fallen alle Kampffähigkeiten, aber natürlich auch Dinge wie Nachforschung, Gesetzeskenntnisse oder Sprengstoffkenntnisse. Sie sind diejenigen, die in einer Schlägerei oder Schießerei ganze vorne mitmischen.

Athlet

Unter Athlet fallen alle körperlichen und athletischen Fähigkeiten. Ein Charakter mit hohem Sportler-Profil ist sehr robust und könnte auch Leistungssport betreiben oder beim Ironman auf Hawaii mitmachen, zudem ist sein Äußeres oft nicht zu verachten.

Superkräfte

Jeder Charakter erhält bei der Charaktererschaffung kostenlos eine Superkraft mit einem Bonus von 1. Superkräfte werden wie eine Magiekategorie behandelt.

Superkräfte nutzen

Jede Superkraft ist an eine frei wählbare Bedingung für ihren Einsatz geknüpft. Bei Gebrauch einer Superkraft wird die normale Physik aufgehoben, wie man es aus Superheldencomics kennt.

Wenn ein Charakter eine Superkraft einsetzt, würfelt er einfach auf das passende Profil mit der Stufe der Superkraft als Bonuswürfel.

Beispielhafte Superkräfte

Hier einige beispielhafte Superkräfte, den Spielern steht es natürlich frei, sich eigene Superkräfte und Einschränkungen für ihre Charaktere auszudenken.

Durchblick

Der Charakter kann durch Wände und andere undurchsichtige Materialien schauen. Dies gilt auch für Kleidung, was ihn ab und an erröten lässt.

Einschränkung: Muss seine, frisch geputzte, Nerdbrille tragen.

Empathie

Diese Superkraft lässt den Charakter wissen, was andere Menschen fühlen und denken, außer sie tragen einen Schutzhelm.

Einschränkung: Muss den Gegenüber berühren.

Gummimensch

Der Charakter ist wie aus Gummi, kann sich verformen, gewaltig in die Länge strecken oder auch hüpfen wie ein Flummi.

Einschränkung: Muss einen Kaugummi kauen.

Elektronik

Diese Superkraft lässt den Charakter beliebige Elektronik steuern und heutzutage ist fast alles irgendwie elektronisch gesteuert.

Einschränkung: Muss etwas bei sich tragen, dass eine elektrische Spannung erzeugt.

Flugfähigkeit

Durch diese Superkraft kann der Charakter fliegen. Je nach Bedarf kann er gemütlich schweben oder auch ein Flugzeug oder eine Rakete einholen.

Einschränkung: Muss einen Arm in die Flugrichtung strecken.

Härter als Stahl

Der Charakter ist hart, wirklich hart. Autos prallen einfach mit Totalschaden an ihm ab und auch ein einstürzendes Haus macht ihm nichts aus.

Einschränkung: Muss eine Bodybuilder-Pose machen.

Kontrolle eines Elements

Der Charakter kann eines der vier Elemente kontrollieren und manipulieren, also z.B. einen Wirbelsturm erzeugen.

Einschränkung: Abhängig vom Element. Für Wind muss er sich schnell im Kreis drehen, für Feuer ganz schnell die Hände zusammenreiben...

Archetypen

Fliegender Reporter

Er ist ein Reporter der örtlichen Zeitung oder des Kabelkanals, der im Berufsleben eher unauffällig scheint. Durch seine guten Verbindungen und seine nette Art ist er aber immer am Puls der Zeit, stets gut informiert und oft der erste am Ort des Geschehens.

Typische Superkraft: Flugfähigkeit

Genialer Erfinder

Er ist ein genialer Wissenschaftler und hilft der Gruppe nicht nur durch seine Superkräfte, sondern auch durch seine Super-Erfindungen. Er ist der zurückhaltende Typ und überlässt lieber anderen die spektakulären Stunts, kann aber durchaus seinen Mann stehen.

Typische Superkraft: Elektronik

Privatdetektiv

Er ist ein selbständiger Privatdetektiv mit einem kleinen Büro in der Innenstadt. Zu ihm kommen momentan nur betrogene Hausfrauen, besorgte Tanten oder verzweifelte Anwälte, aber der große geheimnisvolle Auftrag kommt bestimmt noch.

Typische Superkraft: Durchblick

Tiermensch

Der Charakter kann sich in jedes beliebige Tier verwandeln und hat dann natürlich alle Fähigkeiten dieses Tieres.

Einschränkung: Muss das Tier in den letzten 24 Stunden gesehen haben, in das er sich verwandeln will.

Furchtloser Feuerwehrmann

Er ist ein Mann, der vor Feuer keine Angst hat, sondern darin eine Herausforderung sieht. Er kann zwar kein Feuer erschaffen, aber das Feuer kontrollieren. Er ist bei seinen Kollegen beliebt, da er jeder Feuersbrunst trotzt.

Typische Superkraft: Kontrolle von Feuer

Netter Verkäufer

Der ideale Verkäufer, der dank seiner Empathie seine Kunden perfekt beraten kann und so eine unheimlich hohe Abschlussrate besitzt. Er sitzt zwar in einem unterbezahlten Job als Schuhverkäufer fest, dafür ist ihm aber die Damenwelt gewogen.

Typische Superkraft: Empathie

Stahlharter Bulle

Ein (Streifen-)Polizist der in der Arbeit nicht gefordert ist, obwohl er schon einige Schießereien und spektakuläre Unfälle unbeschadet überstanden hat. Er hat den Ruf unverwundlich zu sein und ab und an seine Kanone voreilig einzusetzen.

Typische Superkraft: Härter als Stahl

Super-Hausfrau

Sie ist die typische, extrem gut organisierte Hausfrau, die nicht nur ihren Haushalt und ihre Familie organisiert und im Griff hat, sondern auch die Superheldengruppe. Auch im größten Trubel wirkt sie souverän und gut gekleidet.

Typische Superkraft: Gummimensch

Tierischer Zoowärter

Er ist ein Zoowärter und hat sein Hobby zum Beruf gemacht. Er liebt alle Tiere und kommt auch mit schwierigen Exemplaren erstaunlich gut klar. Vielleicht liegt es daran, dass er sich selber in eines verwandeln kann.

Typische Superkraft: Tiermensch

Ausrüstung

Bei Supers gibt es keine herkömmliche Ausrüstungsliste, da Superhelden mit normalen Pistolen wenig anfangen können und diese gegen Superschurken ohnehin wirkungslos sind. Damit dürfen dann ruhig die unfähigen Cops herumfuchteln.

Dafür bekommt die Superheldengruppe aber ein Geheimquartier und jeder Superheld einen Superausrüstungsgegenstand und natürlich ein Superheldenkostüm.

Die beiden Bonuspunkte für Ausrüstung dürfen auf diese drei Dinge verteilt werden.

Geheimquartier

Ein Geheimquartier ist ein Muss für jede Superheldengruppe. Es muss ja nicht gleich so schick wie die Bathöhle sein. In der Not reicht auch eine Garage oder ein Hobbykeller. Hauptsache es ist geheim und die Superhelden können den Polizeifunk abhören um auch informiert zu sein.

Superheldenkostüm

Jeder Superheld verfügt natürlich über ein extrem robustes, schickes und praktisches Superheldenkostüm und bügelfrei sollte es natürlich auch sein. Das wichtigste daran ist aber seine Auffälligkeit und der Wiedererkennungswert. Als Superheld will man ja nur als Superheld erkannt werden und nicht als unauffälliger Bürger von nebenan.

Superausrüstung

Superhelden sind auch ohne Ausrüstung super, aber vielleicht hat der Superheld doch einen Ausrüstungsgegenstand durch den er seine Superkraft gezielter wirken kann, aber vielleicht sieht es auch nur cool aus, passt einfach zum Superheldenkostüm oder soll die Superschurken ablenken.



Western

Der Wilde Westen, die Pionierzeit des 19. Jahrhunderts in Nordamerika. Die Siedler dringen immer tiefer in unerforschte Regionen vor und vertiefen dabei die Kontakte mit den Indianerstämmen. Dabei entstehen viele Konflikte, aber auch neue Handelsbeziehungen. Nur langsam lösen die transkontinentale Eisenbahn und Telegrafleitungen den Botenreiter und die Postkutsche ab. In den Weiten des Westens ist der Arm des Gesetzes schwach, die Sheriffs der kleinen Städte können den Gesetzlosen wenig entgegensetzen.

Die Charaktere sind in diesem Setting Revolverhelden, die in der Grauzone zwischen Gesetz und Verbrechen agieren, aber tendenziell auf der guten und ehrenhaften Seite.

Profile

Trapper

Unter Trapper fallen alle Fähigkeiten, die in der Wildnis überlebensnotwendig sind. Trapper können die Gruppe unter schwierigen Bedingungen durch unerschlossene Gebiete führen und fühlen sich im Sattel zu Hause.

Revolverheld

Unter Revolverheld fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche Fertigkeiten. Revolverhelden können natürlich mit allen Waffen umgehen und kennen sich mit Sprengstoff aus. Sie feiern hart und trinken jeden unter den Tisch.

Tüftler

Tüftler deckt alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten ab. Tüftler sind Mediziner, Schmiede, Erfinder und Bastler. Sie können Kutschen und Waffen reparieren und technische Dinge improvisieren.

Händler

Unter Händler fallen alle Handelsfertigkeiten und viele soziale Fertigkeiten. Sie verfügen meist über ausgeprägte soziale Fertigkeiten und sind der Führungstyp. Sie finden sich in den Städten gut zurecht und haben auch die ein oder andere nützliche Beziehung.

Archetypen

Cowboy

Der Cowboy hütet die großen Rinderherden, die durch die endlose Prärie streifen. Daher ist er ein Meister im Umgang mit seinem Pferd, Lasso und Revolver. Er ist es gewohnt den ganzen Tag im Sattel zu sitzen und Nachts am Lagerfeuer zu schlafen.

Goldsucher

Der Goldsucher folgt dem Ruf des Goldes, jeder neue Goldrausch treibt ihn zu neuen Orten. Er schuftet von früh bis spät für wenige Goldnuggets und muss zudem jederzeit bereit sein, seinen Claim zu verteidigen. Er ist gewohnt, auf sich gestellt zu sein, und dementsprechend ein harter Typ.

Pokerspieler

Der Pokerspieler ist in den Saloons der kleinen und großen Siedlungen zu Hause und bleibt meist kurze Zeit an einem Ort. Er verdient sich seinen Lebensunterhalt durch Glücksspiele, vorzugsweise Poker, und hält immer einen Trumpf in der Hinterhand und ein Ass im Ärmel.

Sheriff

Der Sheriff sorgt für Recht und Ordnung in einer Siedlung, steht dabei aber als Einzelkämpfer gegen die Outlaw-Banden und berüchtigten Verbrecher auf verlorenem Posten. So hält er lediglich die Kleinkriminalität in Schach und verhindert, dass die abendliche Saloonschlägerei ausartet.

Fallensteller

Der Fallensteller nennt die weite Prärie sein Zuhause und kennt sich in der Wildnis aus. Er weiß, wie man gute Jagdgebiete findet, Spuren liest und mit Indianern spricht. Auch in der Stadt macht man ihm kein X für ein U vor, dort verkauft er seine Felle gewinnbringend und investiert die hartverdienten Dollars sinnvoll.

Quacksalber

Der Quacksalber ist Arzt und Wunderheiler in einem. Er zieht einem verfaulte Zähne aus dem Mund und entfernt einem Verwundeten Kugeln oder Indianerpfeile. Natürlich hält er auch immer das ein oder andere Wundermittelchen parat, um Unheilbaren neue Hoffnung auf Heilung zu geben.

Saloodame

Die Saloodame ist die heimliche Herrscherin der Saloons. Mit ihrer koketten Art wickelt sie jeden harten Cowboy mit Leichtigkeit um ihre Finger. Sie ist der Star der abendlichen Unterhaltung, tanzt, lacht, singt und zieht damit den leichtgläubigen Besuchern ihre Dollars aus der Tasche.

Siedler

Der Siedler kam in den Wilden Westen, um ein besseres Leben zu führen und arrangierte sich mit den rauen Gegebenheiten. Er weiß seinen Besitz mit der Waffe in der Hand zu verteidigen, schläft aber die Nacht lieber in einem bequemen Bett als in der Prärie.

Ausrüstung

Die allgemeine Währungseinheit sind Dollar.

Waffen

Waffe	Kosten
Colt / Revolver	500
Dynamit (5 Stangen)	1.000
Gewehr	1.000
Lasso	100
Messer	100
Schrotflinte	1.000
Schwarzpulver (100 g)	800

Dynamit verursacht pro Stange 1W6 Schaden in der unmittelbaren Umgebung.

Schwarzpulver verursacht pro Stange 1W4 Schaden in der unmittelbaren Umgebung.

Transportmittel

Transportmittel	Kosten
Esel	800
Kanu	400
Pferd	1.000
Planwagen	2.000

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Arzt Tasche	1.000
Gezinkte Karten / Würfel	50
Werkzeugkoffer	1.000
Wildnisset	500
Wundertinktur	200

Das **Wildnisset** besteht aus: Schlafsack, Laterne, Seil und Taschenmesser.

Die **Wundertinktur** heilt Knochenbrüche, Schussverletzungen, etc.

Anhang





Charakterbogen

Name

Gummipunkte

--	--

Erfahrungspunkte

--	--

Magiekategorien

--

Merkmale

Ausrüstung

--

Beschreibung

--

Konsequenzen

--



Settingbogen

Name

Beschreibung

Ausrüstung

Profile

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Zähigkeit

Magiekategorien

Lite

Lite ist erzählerisch



Lite reduziert die Werte auf ein Minimum und bietet eine erzählerischen Konfliktlösung mit nur einem Würfelwurf, ohne Details zu unterschlagen. Zudem bindet Lite die Spieler aktiv in die Abenteuergestaltung ein.

Lite ist flexibel



Lite ist für alle Settings geeignet und es bringt bereits Anpassungen für viele Settings mit. Zudem kann es schnell an neue Settings angepasst werden. Lite ist sowohl für einmalige Runden als auch für Kampagnen geeignet.

Lite ist frei



Du darfst Lite kostenlos nutzen, verbreiten und bearbeiten. Also mach mit, wenn dir Lite gefällt: Spiele Lite, empfehl es weiter und schreibe deine eigenen Settings und Abenteuer oder passe vorhandenes Material an.