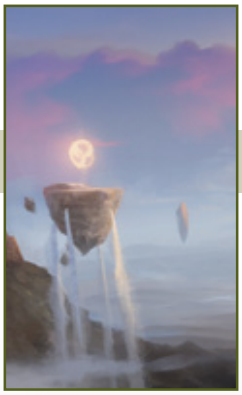


KAPITEL 1

WILLKOMMEN IN DER NEUNTEN WELT

In der Vergangenheit gab es acht untergegangene Welten. Man kann sie auch als Zeitalter, Äonen, Epochen oder Ären sehen, aber es ist alles andere als falsch, sie als eigenständige Welten zu betrachten. Jede der vergangenen Welten erstreckte sich über lange Jahrtausende. Jede war die Heimat einer Rasse, deren Zivilisation zur absoluten Überlegenheit anstieg, aber schließlich ausstarb oder zerstreut wurde, verschwand oder in andere Ebenen aufstieg. Während eine solche Welt gedieh, sprachen ihre Herrscher mit den Sternen, formten ihre physischen Körper neu und meisterten Form und Essenz, jede auf ihre eigene, einzigartige Weise.

Jede hinterließ Spuren.

Die Neunte Welt ist auf den Knochen der vergangenen acht errichtet worden, insbesondere auf denen der letzten vier. Betrachte den Staub und du wirst sehen, dass jeder einzelne Partikel bearbeitet, künstlich hergestellt oder gezüchtet und dann von den unaufhaltsamen Mächten der Zeit wieder zu *Drit* - einem feinen, künstlichen Erdreich - zermahlen wurde. Sieh zum Horizont - ist das ein Bergzug, oder Teil eines unmöglichen Denkmals für den Herrscher eines verlorenen Volkes? Spüre die sanften Vibrationen unter deinen Füßen und erkenne, dass uralte Maschinen - gigantische Maschinen von der Größe ganzer Königreiche - immer noch in den Eingeweiden der Erde arbeiten.

Eisenwind, Seite B 10

Numenera, Seite B 152

Die Heimfeste, Seite B 11

Bernsteinpapst, Seite B 102

Orden der Wahrheit, Seite B 101

In der Neunten Welt dreht sich alles darum, die Wunder der vergangenen Welten zu entdecken - jedoch nicht um ihrer selbst willen, sondern als Mittel zum Zweck, die Gegenwart zu verbessern und eine Zukunft aufzubauen.

Jede der vergangenen acht Welten ist auf eigene Art und Weise zu weit weg, zu fremdartig, zu unverständlich. Das Leben in der heutigen Zeit ist von zu vielen Gefahren bedroht, um in einer Vergangenheit zu schwelgen, die niemand mehr verstehen kann. Die Menschen ergraben und untersuchen die Wunder der vorangegangenen Epochen gerade weit genug, um ihnen beim Überleben in der Welt zu helfen, die ihnen überlassen wurde. Sie wissen, dass Energien und Informationen unsichtbar in der Luft hängen, dass künstlich geformte Kontinente aus Eisen und Glas - unter, auf und über der Erde - gigantische Schätze bergen und dass geheime Portale zu Sternen und anderen Dimensionen und Reichen Macht und Geheimnisse und Tod liefern. Manchmal nennen sie dies Magie und wer sind wir, zu behaupten, sie hätten Unrecht?

Meist jedoch, wenn sie Überreste der vergangenen Welten finden - die Werkzeuge, die riesigen Maschinenkomplexe, die verwandelten Landstriche, die Veränderungen an lebenden Wesen durch uralte Energien, die unsichtbaren Nano-Geister, die als Wolken in der Luft treiben und Eisenwind genannt werden, die durch die sogenannte Datensphäre übermittelten Informationen und die Hinterlassenschaften von Besuchern aus anderen Dimensionen und fremden Planeten - dann nennen sie diese Dinge *die Numenera*.

In der Neunten Welt dreht sich alles darum, die Wunder der vergangenen Welten zu entdecken, jedoch nicht um ihrer selbst willen, sondern als Mittel zum Zweck, die Gegenwart zu verbessern und eine Zukunft aufzubauen.

In der Neunten Welt sind die Numenera zugleich Geschenk und Fluch. Dank ihnen ist das Leben jetzt gänzlich anders als zu jeder anderen Zeit auf der Erde.

In einer südlichen Region des gigantischen, einzelnen Kontinents der Neunten Welt liegt ein besiedelter Landstrich, der in seiner Gesamtheit die Heimfeste genannt wird.

Obwohl jedes der Königreiche und Herrschaftsgebiete der Heimfeste seine eigenen Herrscher hat, leitet der sogenannte Bernsteinpapst den Orden der Wahrheit, eine Organisation von Aeonpriestern, denen in der Region großer Respekt entgegen gebracht wird.

Somit ist der Bernsteinpapst vermutlich die mächtigste Führungspersönlichkeit in der Heimfeste, obwohl er selbst über keinen Quadratzentimeter Land herrscht. Der Orden der Wahrheit verehrt die Völker der Vergangenheit und ihr Wissen mit quasi-

religiöser Hingabe und Glaubensstärke. Es ist eine Religion, die sich der Wissenschaft widmet.

Tiefer in der Wildnis liegen die Regionen, die Die Ferne genannt werden, wo Dörfer und Gemeinschaften isoliert und dünn gesät sind. Auch hier studieren Aeonpriester die Geheimnisse der Vergangenheit, aber sie gehen ihrer Berufung zurückgezogen in abgelegenen Klaven nach.

Diese Priester bringen dem Bernsteinpapst kaum mehr als oberflächliche Ehrerbietung entgegen, wenn überhaupt, und werden nicht als Teil des Ordens der Wahrheit gesehen. Wie die Regionen, in denen sie leben, und die Klaven, in denen sie arbeiten, sind sie für sich isolierte Inseln.

DIE MENSCHEN DER NEUNTEN WELT

Wenn ein Zeitalter noch jung ist, nutzen seine Völker die Ressourcen, die zur Hand sind, zusammen mit jedem bisschen Erkenntnis über ihre Welt, das sie meistern konnten, um ihr Überleben zu sichern. In der Neunten Welt sind die Ressourcen die Numenera - die Trümmer der vorangegangenen Äonen - und die Erkenntnisse zu diesen Ressourcen sind grob und unvollständig. Die Aeonpriester besitzen gerade genug Einsicht und Wissen, um mögliche Nutzungsweisen für einen Gegenstand vorzuschlagen, aber es bleibt noch unglaublich viel zu entdecken. Selbst die Tiere und Pflanzen der Neunten Welt sind seltsame Nebenprodukte der letzten Zeitalter; die Vergangenheit hat Flora, Fauna und Maschinen hinterlassen; einige durch Wissenschaft, andere durch die Natur hervorgebracht, wieder andere von fernen Sternen oder aus anderen Dimensionen hierher verpflanzt.

Die Menschen der Neunten Welt kleiden sich in Stoffe aus neu gesponnenem Garn, weben aber Artefakte der Vergangenheit in jedes Kleidungsstück. Sie schmieden Rüstungen, Waffen und Werkzeuge aus Materialien, die in uralten Strukturen und Gerätschaften gefunden werden. Einige dieser Materialien sind Metalle, aber andere sind (oder sehen zumindest aus wie) Glas, Stein, Knochen, Fleisch oder Substanzen, die sich jeder Beschreibung und jedem Verständnis entziehen.

Wer sich den mysteriösen Gefahren aussetzt, um solche Relikte der Vergangenheit aufzuspüren, leistet einen wertvollen Dienst. Üblicherweise bringen diese tapferen Seelen - die Krieger der Glaiven, mit Wissenschaft bewaffnete Nanos und gerissene Jacks - ihre Fundstücke zu den Aeonpriestern, die diese Artefakte nutzen, um Werkzeuge, Waffen und andere Gaben für die wachsende Zivilisation herzustellen. Mit der Zeit lernen immer mehr Personen, die Numenera zu nutzen, aber sie bleiben dennoch für die meisten ein Rätsel.

Wer aber sind die Bewohner der Neunten Welt? Die meisten sind Menschen, auch wenn nicht alle, die sich so nennen, es wahrhaft sind. Es gibt ebenso Unholde: Mutanten, Züchtungen, genetisch manipulierte Wesen und ihre Nachfahren.

Und dann existieren noch die Irrgäste, die nicht auf der Erde entstanden sind, nun aber die Neunte Welt zu ihrer Heimat gemacht haben und die ebenfalls nicht mehr Wissen über die Vergangenheit haben (selbst ihre eigene nicht) als jeder andere auch.

DIE NUMENERA

Jene mit Wissen über die Relikte der alten Welten teilen diese in drei Klassen ein: Artefakte, Cypher und Kuriositäten.

ARTEFAKTE sind größere Geräte, die normalerweise mehr als nur einmal eingesetzt werden können, um immer wieder denselben Effekt zu erzeugen. Ein Artefakt könnte ein Gürtel sein, der einen Schild projiziert, um seinen Träger zu schützen, oder ein fliegen-

Die Ferne, Seite B 50

Aeonpriester, Seite B 101

Klaven - kleine, abgeschiedene Gruppen von Aeonpriestern in der Ferne - können den Gemeinden, die um sie herum entstehen, Schutz und Ressourcen bieten. Dennoch sind Klaven manchmal so in sich abgeschlossen und auf ihre Arbeit konzentriert, dass sie am Ende die Gemeinde mit ihren seltsamen Experimenten gefährden.

Unholde:
Chirog, Seite B 114
Margr, Seite B 121
Murden, Seite B 124
Sathosh, Seite B 132
Yovok, Seite B 142

Irrgäste:
Lattimor, Seite A 132
Varjellen, Seite A 131

Atefakte, Seite B 177

Cypher, Seite B 155

Kuriositäten, Seite B 194

Numenera-Gegenstände wie Artefakte und Cypher fügen dem Repertoire der Spielercharaktere weitere Fähigkeiten hinzu, über die jedoch die Spielleitung entscheidet. In nur sehr seltenen Fällen wählt der Spieler diese Gegenstände aus; sie werden beim Durchsuchen uralter Ruinen oder beim Bewältigen der Herausforderungen der Neunten Welt entdeckt.

des Schiff, das Menschen und Waren von einem Ort zum anderen befördert. Der Begriff wird in der Regel für einen Gegenstand benutzt, der einen bestimmten offensichtlichen Zweck hat - eine Waffe, eine Verteidigung, eine Transportmöglichkeit, ein Gerät zur Kommunikation oder zum Erlernen neuer Informationen, eine Quelle für Nahrung oder andere grundlegend wichtige Vorräte und so weiter. Artefakte machen ihre Verwender mächtiger oder zumindest ihr Leben leichter und besser.

CYPHER sind in der Regel kleine, weniger mächtige Geräte, denen die meisten Charaktere einen einmaligen Effekt entlocken können, bevor sie ihren Nutzen verlieren und zu Spielzeugen oder Dekoration werden.

Darunter können schnelle Injektionen fallen, die physischen Schaden an einem Lebewesen heilen sollen, oder kleine Objekte, die bei richtigem Einsatz zu Waffen werden und mit großer Wucht explodieren. Cypher werden allerdings gefährlich, wenn man zu viele von ihnen ansammelt, denn sie sondern Strahlung und harmonische Frequenzen ab, die schädlich für menschliches Leben sind.

KURIOSITÄTEN sind die Relikte, die weder Cypher noch Artefakte sind. Sie dienen keinem offensichtlichen Zweck, verfügen aber über ungewöhnliche Funktionen, die mindestens interessant, wenn nicht sogar wirklich unterhaltsam sind. Beispiele wären ein Stück Glas in einem Metallrahmen, das ungewöhnliche Bilder zeigt, oder eine Kiste mit drei Glöckchen, die in unvorhersagbaren Abständen klingeln. Nicht alles aus den vergangenen Welten kann verstanden werden. Tatsächlich gilt das sogar für den Großteil der gefundenen Gegenstände.

DIE NEUNTE WELT AUS DER SICHT DES 21. JAHRHUNDERTS

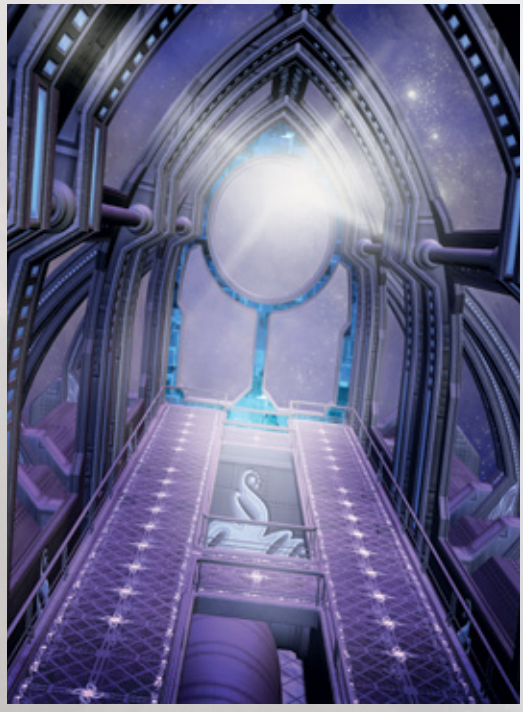
Für mehr Informationen zur Neunten Welt siehe Teil 4: Die Welt (Seite B 3). Spielleiter sollten in Kapitel 23: Die Neunte Welt zum Leben erwecken, nachschlagen (Seite C 41).

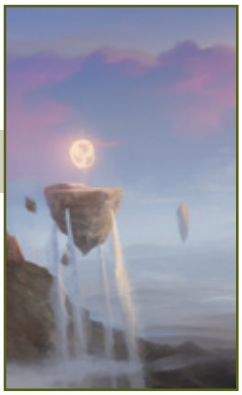
Die Neunte Welt ist ein Science-Fantasy-Setting, das ungefähr eine Milliarde Jahre in der Zukunft angesiedelt ist. Die Menschen dieser Welt leben zwischen dem Treibgut von acht vorangegangenen Zivilisationen mit immens fortschrittlicher Technik und nennen diese Magie. Unvorstellbar große Maschinen liegen unter der Erde verborgen und Satelliten bewegen sich hoch im Orbit, um ein Netz aus Daten und Energie zu spannen. Nanotech, Gravitationstechnologien, gentechnische Manipulationen, Raumverzerrung und hyperdichte Polymere haben es den Einwohnern der vergangenen Welten erlaubt, den Planeten umzuwandeln. Masse und Energie unterlagen ihrem Befehl. In vielerlei Hinsicht ist die Neunte Welt ein mittelalterliches Fantasy-Setting ohne Historizität. Wenn jemand ein traditionelles Fantasy-Rollenspiel leitet und wenig Hintergrund zum Mittelalter hat, werden oft moderne Ansichten und Entwicklungen eingebaut wie Demokratie, Hygiene oder Streichhölzer. Aber in der Neunten Welt ergeben all diese Dinge - und noch viel mehr - tatsächlich Sinn. Charaktere können Regenjacken, Tintenstifte, Reißverschlüsse und Plastiktüten verwenden, die allesamt Überreste vorangegangener Zeitalter sind (oder aus den Hinterlassenschaften der Vergangenheit gefertigt wurden). Die Menschen können wissen, wie Krankheiten übertragen werden oder Sozialismus funktioniert. Sie können wissen, dass sich die Erde um die Sonne dreht und über andere „anachronistische“ Informationen verfügen.

Auf der anderen Seite nennen Charaktere in Numenera ihre Waffen nicht „Pistolen“ oder ihre Fahrzeuge „Autos“. Die Technologie ist in der Neunten Welt zu weit fortgeschritten und zu fremdartig, als dass sich solche Begriffe hätten halten können. Begriffe des 21. Jahrhunderts für Waffen und Fahrzeuge sind ebenso unpassend wie mittelalterliche Bezeichnungen. Die Numenera sind fremdartig und unheimlich - viele wurden nicht von oder für Menschen hergestellt. Sie wurden nicht entworfen, um für die Spieler oder die Charaktere vertraut oder verständlich zu sein. Nur durch Experimentieren, den Verstand des Spielers und die Fähigkeiten des Charakters können die Spielercharaktere das, was sie finden, überhaupt identifizieren und eventuell einsetzen.

Vielleicht noch wichtiger ist, dass die Artefakte, Cypher und Kuriositäten, welche die Charaktere einsetzen, vermutlich dabei gar nicht ihren ursprünglichen Zweck erfüllen. Der Explosions-Cypher, den ein Charakter auf einen Gegner wirft, war vielleicht einmal die Energiequelle für ein Fahrzeug. Der Energieschild, den der Gegner zu seinem Schutz vor der Explosion einsetzt, wurde vielleicht entwickelt, um die Strahlung der Brennstäbe in einem kleinen Nuklearreaktor einzudämmen.

Willkommen in der Neunten Welt, wo jede deiner Entdeckungen dich retten könnte - oder umbringen. Aber was von beidem wirst du erst wissen, wenn du es ausprobierst.





KAPITEL 2

WIE NUMENERA GESPIELT WIRD

Die Regeln von Numenera sind im Kern ziemlich einfach, da das gesamte Regelsystem auf einer Handvoll von Grundkonzepten ruht.

Dieses Kapitel liefert eine schnelle Übersicht darüber, wie gespielt wird, und ist hilfreich für das Erlernen der Regeln. Sobald du die grundlegenden Konzepte verstehst, wirst du vermutlich in Kapitel 8: Spielregeln auf Seite A 92 nachschlagen wollen, wo es mehr in die Tiefe geht.

> *Du erhältst keine EP für das Töten von Feinden oder das Bewältigen normaler Herausforderungen im Spiel. Erkundung ist der Kern von Numenera.*

Numenera verwendet einen zwanzigseitigen Würfel (W20), um den Ausgang der meisten Handlungen festzulegen. Immer, wenn ein *Wurf* gefordert wird und kein Würfel genannt wird, ist ein W20 gemeint.

Die Spielleitung legt für jede beliebige Aufgabe zunächst eine *Schwierigkeit* fest.

Es gibt 10 Ränge für die Schwierigkeit. Somit kann die Schwierigkeit einer Aufgabe mit 1 bis 10 angegeben werden.

Mit jeder Schwierigkeit ist ein *Zielwert* verbunden. Der Zielwert liegt immer bei dem Dreifachen der Schwierigkeit der Aufgabe, so dass zum Beispiel eine Schwierigkeit von 4 einen Zielwert von 12 hat. Um diese Aufgabe erfolgreich zu bewältigen, musst du den Zielwert oder höher erwürfeln.

Die Fertigkeiten des Charakters, günstige Umstände oder hervorragende Ausrüstung können die Schwierigkeit einer Aufgabe verringern. Wenn zum Beispiel ein Charakter *Geübt* in Klettern ist, werden für ihn alle Kletterproben mit Schwierigkeit 6 zu Proben mit Schwierigkeit 5. Das nennt man *die Schwierigkeit um einen Grad verringern*.

Die Schwierigkeit senken, Seite A 94

Wenn er in Klettern *Spezialisiert* ist, wandelt er eine Kletterprobe mit Schwierigkeit 6 in eine Probe mit Schwierigkeit 4 um. Dies nennt man *die Schwierigkeit um zwei Grade verringern*.

Eine *Fertigkeit* ist eine Wissenskategorie, Fähigkeit oder eine zu einer speziellen Aufgabe gehörende Aktivität wie Klettern, Geographie oder Überzeugungskraft.

Fertigkeiten, Seite A 29

Schwierigkeit, Seite A 94

Ein Charakter, der eine Fertigkeit besitzt, ist in solchen Aufgaben besser als ein Charakter ohne die Fertigkeit. Die Stufe der Fertigkeit eines Charakters ist entweder *Geübt* (nützlich ausgebaut) oder *Spezialisiert* (sehr gut ausgebaut).

Geübt, Seite A 94

Spezialisiert, Seite A 94

SCHWIERIGKEIT VON AUFGABEN

SCHWIERIGKEIT	BESCHREIBUNG	ZIELWERT	HINWEIS
0	Routine	0	Im Grunde schafft das jeder jedes Mal.
1	Einfach	3	Die meisten schaffen das in der Mehrzahl der Fälle.
2	Standard	6	Eine Aufgabe, die Konzentration erfordert, die aber die meisten schaffen.
3	Anstrengend	9	Erfordert die volle Aufmerksamkeit; die meisten haben eine 50%ige Chance, es zu schaffen.
4	Schwierig	12	Geübte Personen haben eine 50%ige Chance, es zu schaffen.
5	Herausfordernd	15	Selbst Geübte Personen versagen hieran oft.
6	Einschüchternd	18	Normale Personen schaffen dies praktisch nie.
7	Beeindruckend	21	Unmöglich ohne besondere Fertigkeiten oder große Anstrengungen.
8	Heroisch	24	Eine Tat, die auf Jahre hinaus der Erzählungen würdig sein wird.
9	Unsterblich	27	Eine Tat, die lebenslang der Legende würdig sein wird.
10	Unmöglich	30	Eine Aufgabe, die normale Menschen nicht mal in Betracht ziehen würden (die aber die Gesetze der Physik nicht bricht).

Für manche wird der Kampf ein wichtiger Teil von Numenera sein. Das ist aber gänzlich deine Wahl; Numenera muss kein Spiel sein, das sich auf das Kämpfen konzentriert.

Anstrengung, Seite A 95

Rüstung, Seite A 101

Auch wenn die Neunte Welt viele quasi-historische Waffen und Rüstungen wie Schwerter, Speere und Kettenhemden kennt, hat sie auch eigene Gegenstände wie Klingenringe hervorgebracht, die geschliffene metallene Wurfwaffen sind.

Für mehr Informationen zu den Arten von Waffen, die dein Charaker verwenden kann, siehe Kapitel 7: Ausrüstung (Seite A 84).

Wenn du in einer Fertigkeit, die zu einer Aufgabe gehört, Geübt bist, kannst du die Schwierigkeit einer solchen Aufgabe um eine Stufe verringern. Wenn du Spezialisiert bist, kannst du die Schwierigkeit um zwei Stufen senken. Eine Fertigkeit kann die Schwierigkeit einer Aufgabe nie weiter als zwei Stufen senken.

Alles andere, was die Schwierigkeit senkt (Hilfe durch einen Verbündeten, ein besonderer Ausrüstungsgegenstand oder ein anderer Vorteil) wird als *Unterstützung* bezeichnet. Unterstützungen können die Schwierigkeit einer Aufgabe nie weiter als zwei Stufen senken.

Die Schwierigkeit einer Aufgabe kann auch durch das Aufwenden einer Anstrengung gesenkt werden. (Wie Anstrengung funktioniert, wird in Kapitel 8: Die Regeln genauer ausgeführt.)

Kurz zusammengefasst können drei Dinge die Schwierigkeit einer Aufgabe senken: Fertigkeiten, Unterstützungen und Anstrengung.

Wenn du die Schwierigkeit einer Aufgabe auf 0 senken kannst, bist du automatisch erfolgreich und musst keinen Wurf ablegen.

WANN WIRD GEWÜRFELT?

Wann immer ein Charakter eine Aufgabe angeht, legt die Spielleitung eine Schwierigkeit dafür fest und du würfelst einen W20 gegen den Zielwert, der an diese Schwierigkeit gebunden ist.

Wenn du aus einem brennenden Fahrzeug springst, durch einen tosenden Fluss schwimmst, ein seltsames Gerät identifizierst, einen Händler von einem niedrigeren Preis überzeugst, eine Fähigkeit einsetzt, um den Geist eines Feindes zu kontrollieren, oder eine Hitzestrahl-Waffe verwendest, um ein Loch in eine Wand zu schmelzen, würfelst du mit einem W20.

Wenn du allerdings etwas angehst, das eine Schwierigkeit von 0 hat, ist kein Wurf nötig - du hast automatisch Erfolg. Viele Aktionen haben eine Schwierigkeit von 0. Beispiele wären, einfach durch einen Raum zu gehen und eine Tür zu öffnen, eine Sonderfähigkeit zu nutzen, um die Schwerkraft zu negieren und zu fliegen, den Einsatz einer Begabung, um einen Freund vor Strahlung zu schützen, oder das Aktivieren eines Geräts (das du bereits verstehst), um einen Energieschild aufzubauen. Das sind alles Routine-Aktionen und erfordern keine Proben.

Du kannst potentiell die Schwierigkeit jeder Aufgabe durch den Einsatz von Fertigkeiten, Unterstützungen und Anstrengung auf 0 setzen und so eine Probe unnötig machen. Über einen schmalen Holzbalken zu balancieren ist für die meisten Leute nicht gerade einfach, aber für einen erfahrenen Turner ist es Routine. Du kannst sogar die Schwierigkeit eines Angriffs auf einen Feind auf 0 setzen und so ohne Wurf erfolgreich sein.

Wenn es keine Probe gibt, gibt es auch keine Chance auf Misserfolg. Allerdings gibt es dann auch keine Chance auf einen besonderen Erfolg (in Numenera heißt das in der Regel eine 19 oder 20 zu würfeln; siehe dazu die Sonderergebnisse in Kapitel 8: Die Regeln).

KAMPF

Einen Angriff im Kampf durchzuführen, funktioniert genauso wie jeder andere Wurf auch: Die Spielleitung legt eine Schwierigkeit für die Aufgabe fest und du würfelst einen W20 gegen den dazu passenden Zielwert.

Die Schwierigkeit deines Angriffswurfs hängt davon ab, wie mächtig dein Gegner ist. Genau wie Aufgaben in Schwierigkeiten von 1 bis 10 eingeteilt werden, haben Monster ebenfalls eine Stufe von 1 bis 10. Meistens ist die Schwierigkeit deines Angriffswurfes identisch mit der Monsterstufe. Wenn du zum Beispiel einen Banditen mit Stufe 2 angreifst, ist das eine Aufgabe mit Stufe 2 und dein Zielwert ist 6.

Dabei sollte betont werden, dass nur die Spieler Proben ablegen. Wenn ein Spieler ein Monster angreift, führt er einen Angriffswurf durch. Wenn ein Monster einen Spieler angreift, führt der Spieler einen Verteidigungswurf durch.

Der durch einen Angriff zugefügte Schaden wird nicht durch einen Würfel entschieden - es ist ein fester Wert, der von der eingesetzten Waffe abhängt. Zum Beispiel fügt ein Speer immer 4 Punkte Schaden zu.

Dein Rüstungswert verringert den Schaden, den du durch gegen dich ausgeführte Attacken erhältst.

Du erhältst Rüstung durch das Tragen realer, physischer Rüstungsteile (wie ein zähes Lederwams oder ein Kettenhemd) oder durch Sonderfähigkeiten. Wie der Waffenschaden ist auch Rüstung ein fester Wert und kein Würfelwurf. Wenn du angegriffen wirst, ziehst du den Rüstungswert von dem Schaden ab, den du erleiden würdest. Zum Beispiel verleiht dir ein Lederwams einen Rüstungswert von 1, wodurch du 1 Punkt weniger Schaden durch Angriffe erhältst. Wenn dich ein Bandit mit einem Messer trifft und 2 Punkte Schaden zufügen würde, erleidest du, so lange du das Lederwams trägst, nur 1 Punkt Schaden. Wenn deine Rüstung den Schaden durch einen Angriff auf 0 senkt, erhältst du gar keinen Schaden.

Typische physische Waffen teilen sich in drei Kategorien auf: Leicht, mittel und schwer.

LEICHTE WAFFEN fügen 2 Punkte Schaden zu, aber sie senken die Schwierigkeit des Angriffswurfes um eine Stufe, da sie leicht und obendrein einfach zu verwenden sind. Leichte Waffen sind Schläge, Tritte, Knüppel, Messer, Handäxte, Rapiere und so weiter. Alle Waffen, die besonders klein sind, gelten als leichte Waffen.

MITTLERE WAFFEN fügen 4 Punkte Schaden zu. Mittlere Waffen umfassen Schwerter, Streitäxte, Streitkolben, Armbrüste, Speere und so weiter. Die meisten Waffen fallen in die mittlere Kategorie. Alles, was mit einer Hand geführt werden kann (auch wenn es meist mit zwei Händen verwendet wird wie zum Beispiel ein Kampfstab oder Speer), ist eine mittlere Waffe.

SCHWERE WAFFEN fügten 6 Punkte Schaden zu und du musst auf jeden Fall zwei Hände einsetzen, um sie verwenden zu können. Schwere Waffen sind besonders große Schwerter, große Hämmer, massive Äxte, schwere Armbrüste und so weiter. Alles, was du mit zwei Händen führen musst, ist eine schwere Waffe.

BONI

In seltenen Fällen senkt ein Ausrüstungsgegenstand nicht die Schwierigkeit einer Aufgabe, sondern verleiht dir einen Bonus auf das Ergebnis des Würfelwurfs. Boni addieren sich immer auf, wenn du also zwei +1-Boni aus zwei verschiedenen Quellen erhältst, hast du insgesamt einen +2-Bonus. Wenn du genügend Boni hast, um einen +3-Bonus für eine Aufgabe zu erreichen, wird das als Unterstützung gewertet und anstatt den Wert zum Ergebnis deines Würfelwurfs zu addieren, wird die Schwierigkeit der Aufgabe um eine Stufe gesenkt. Daher musst du nie mehr als +1 oder +2 zu einem Würfelwurf addieren.

BESONDERE ERGEBNISSE

Wenn du eine unveränderte 19 würfelst (der W20 zeigt eine „19“) und der Wurf ein Erfolg ist, erhältst du zusätzlich einen minderen Effekt. Im Kampf addiert ein minderer Effekt 3 Punkte zu dem mit dem Angriff erzeugten Schaden hinzu - oder, wenn du ein individuelleres Ergebnis vorziehst, kannst du dich auch dafür entscheiden, den Feind nach hinten zu stoßen, abzulenken oder etwas Ähnliches zu erreichen. Außerhalb von Kämpfen kann ein minderer Effekt bedeuten, dass du eine Aufgabe besonders elegant meisterst. Wenn du zum Beispiel von einem Vorsprung hechtest, landest du sauber auf den Füßen, oder wenn du jemanden überzeugen willst, erzeugst du bei dem Ziel den Eindruck, du wärst klüger, als du tatsächlich bist. Oder um es anders zu formulieren: Du hast Erfolg, aber das Gesamtergebnis geht noch etwas darüber hinaus.

Wenn du eine unveränderte 20 würfelst (der W20 zeigt eine „20“) und der Wurf ein Erfolg ist, erhältst du einen mächtigen Effekt. Dieser ähnelt dem minderen Effekt, aber die Ergebnisse sind deutlich beeindruckender. Im Kampf addiert der mächtige Effekt

GLOSSAR

Abenteuer: Ein einzelner Abschnitt einer Kampagne mit einem Anfang und einem Ende. Wird zu Beginn meist durch ein Ziel definiert, das von den oder für die SC gesetzt wird, und am Ende dadurch, ob das Ziel erreicht wurde oder nicht.

Charakter: Alles, was im Spiel handeln kann. Das umfasst zwar SC und menschliche oder nichtmenschliche NSC, technisch gesehen gehören aber auch Kreaturen, Außerirdische, Mutanten, intelligente Maschinen, bewegliche Pflanzen und ähnliches dazu. Das Wort „Kreatur“ wird meist gleichbedeutend verwendet.

Gruppe: Eine Gruppe aus Spielercharakteren (und vielleicht einigen NSC-Verbündeten).

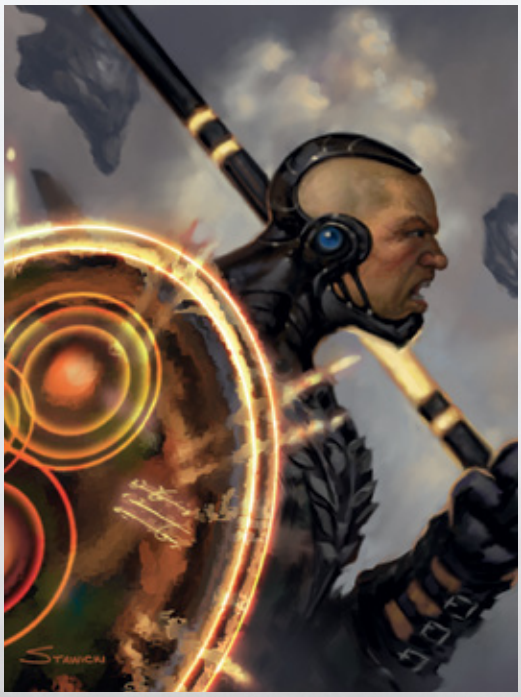
Kampagne: Eine Reihe von Spielsitzungen mit denselben Charakteren, die durch eine übergreifende Erzählung (oder zusammenhängende Einzelerzählungen) miteinander verbunden sind. Meistens, aber nicht immer, umfasst eine Kampagne gleich mehrere Abenteuer.

Nichtspielercharakter (NSC): Charaktere, die von der SL übernommen werden. Stell sie dir als die Nebenfiguren der Geschichte vor, oder die Bösewichter und Gegner. Das umfasst sowohl alle Arten von Kreaturen wie auch Personen.

Spieler: Die Spieler, die im Spiel Charaktere übernehmen.

Spielleitung (SL): Der Spieler oder die Spielerin, der oder die keinen eigenen Charakter hat, sondern stattdessen die Geschichte erzählt und leitet (und alle NSC übernimmt).

Spielsitzung: Ein abgeschlossener Spielabend oder ein Treffen. Dauert in der Regel ein paar Stunden. Manchmal kann ein Abenteuer in einer Spielsitzung abgeschlossen werden. Meistens jedoch zieht sich ein Abenteuer über mehrere Spielsitzungen hin.



Für weitere Informationen zu besonderen Würfelergebnissen und wie sie sich auf den Kampf und andere Interaktionen auswirken, siehe Seite A 96.

Ansturm, Seite A 40

Nano, Seite A 37

4 Punkte auf den durch deinen Angriff ausgelösten Schaden, aber auch hier kannst du dich stattdessen entscheiden, ein dramatischeres Ergebnis zu wählen wie den Gegner zu Boden zu schleudern, ihn zu betäuben oder eine zusätzliche Aktion durchzuführen. Außerhalb von Kämpfen bedeutet ein mächtiger Effekt, dass etwas Günstiges passiert, das zur Situation passt. Wenn du zum Beispiel eine Klippe erklimmst, erreichst du dein Ziel doppelt so schnell. Wenn dir ein Wurf einen mächtigen Effekt zugesteht, kannst du dich stattdessen auch entscheiden, einen minderen Effekt zu wählen, wenn du das in der Situation vorziehst.

In Numenera würfeln nur die Spieler. Wenn ein Spieler ein Monster angreift, führt er einen Angriffswurf durch. Wenn ein Monster einen Spieler angreift, führt der Spieler einen Verteidigungswurf durch.

Im Kampf (und nur im Kampf) addierst du bei einer unveränderten 17 oder 18 jeweils 1 und 2 Punkte auf deinen Schaden. Keines der Ergebnisse hat darüber hinaus eine besondere Wirkung - nur den zusätzlichen Schaden.

Eine unveränderte 1 zu würfeln ist immer schlecht. Es bedeutet, dass die Spielleitung eine neue Komplikation zur Szene hinzufügen darf.

Unholde, Seite A 15

Distanz, Seite A 98

REICHWEITE UND GESCHWINDIGKEIT

Distanzen werden der Einfachheit halber in drei Kategorien eingeteilt: nah, kurz und fern.

NAHDISTANZ zum Charakter bedeutet, dass sich etwas innerhalb der direkten Reichweite oder nur wenige Schritte entfernt befindet. Wenn ein Charakter sich in einem kleinen Raum befindet, ist alles innerhalb des Raumes in Nahdistanz. Das Maximum für sehr kurze Entfernung sind 3m.

KURZDISTANZ umfasst alles, was sich nicht mehr in sehr kurzer Entfernung befindet, aber nicht weiter weg ist als ungefähr 15m.

FERNDISTANZ umfasst alles, was weiter weg ist als eine kurze Entfernung, aber nicht weiter als ungefähr 30m. (Bei allem darüber hinaus wird die Entfernung genau angegeben - 150m, ein Kilometer und so weiter.)

Die Menschen der Neunten Welt verwenden Maßeinheiten, die sich deutlich von unseren unterscheiden. Wenn wir diese in metrische Einheiten übertragen, haben wir der Einfachheit halber ungefähre Annäherungen anstelle von präzisen Umrechnungen verwendet.

Der Gedanke dahinter ist, dass es nicht nötig ist, exakte Entfernungen auszumessen. *Nahdistanz* bezeichnet etwas, das direkt in Reichweite ist. *Kurz* heißt, dass es noch nahe ist. *Fern* ist schlicht etwas weiter entfernt.

Alle Waffen oder Sonderfähigkeiten nutzen diese Angaben als Reichweiten. Zum Beispiel haben alle Nahkampfwaffen Nahdistanz als Reichweite - es sind eben Waffen für den direkten Nahkampf und sie können verwendet werden, um jeden in Nahdistanz zu attackieren. Ein geworfenes Messer (und die meisten anderen Wurfwaffen ebenfalls) hat eine Reichweite entsprechend der Kurzdistanz. Ein Bogen hat eine weite Reichweite entsprechend der Ferndistanz. Die Ansturm-Fähigkeit eines Nanos hat wiederum eine kurze Reichweite.

Ein Charakter kann als Teil einer Aktion eine Nahdistanz zurücklegen. Anders gesagt kann er ein paar Schritte zum Kontrollpult machen und einen Hebel umlegen. Er kann durch einen kleinen Raum hechten, um einen Feind anzugreifen. Er kann eine Tür öffnen und hindurchgehen.

Ein Charakter kann eine kurze Entfernung als ganze Aktion einer Runde zurücklegen. Er kann auch versuchen, als seine Aktion gleich eine weite Entfernung hinter sich zu bringen, aber der Spieler oder die Spielerin muss dann vielleicht würfeln um festzustellen, ob der Charakter als Folge der Eile ausrutscht, stolpert oder über etwas fällt.

Wenn die SC zum Beispiel gegen eine Gruppe Unholde kämpfen, kann in dem allgemeinen Chaos vermutlich jeder Charakter jeden der Unholde angreifen - sie befinden sich alle in Nahdistanz. Exakte Positionsangaben sind hier nicht wichtig. Kreaturen sind in einem Kampf ohnehin ständig untereinander in Bewegung. Wenn sich allerdings einer der Unholde im Hintergrund hält, um seine Armbrust zu nutzen, könnte ein Charakter seine ganze Aktion einsetzen müssen, um die kurze Entfernung zurückzulegen, damit er diesen Gegner angreifen kann.

Es ist dabei nicht wichtig, ob der Unhold 6 m oder 12 m entfernt ist - es wird einfach als Kurzdistanz gezählt. Es ist allerdings entscheidend, ob er weiter als 15m entfernt ist, denn dann würde dies eine Bewegung über Ferndistanz erfordern.

Erfahrungspunkte, Seite A 117

SL-Eingriff, Seite A 117

ERFAHRUNGSPUNKTE

Erfahrungspunkte (EP) sind die Belohnung, die Spieler erhalten, wenn die SL in die Geschichte eingreift (was SL-Eingriff genannt wird), um eine neue und unerwartete Herausforderung einzubringen.

Zum Beispiel könnte die SL mitten in einem Kampf einem Spieler mitteilen, dass er seine Waffe fallen lässt. Aber um auf diese Weise eingreifen zu können, muss die SL dem Spieler 2 EP zukommen lassen. Der so belohnte Spieler muss wiederum einen der EP sofort an einen anderen Spieler weitergeben und eine Begründung dafür geben (vielleicht hatte der Spieler eine gute Idee, hat eine witzige Situation geprägt, durch eine Aktion ein Leben gerettet und so weiter).

Alternativ kann der Spieler den SL-Eingriff auch abblocken. Wenn er dies tut, erhält er die 2 EP von der Spielleitung natürlich nicht und er muss darüber hinaus einen EP abgeben, den er bereits besitzt. Wenn der Spieler keine EP zum Ausgeben hat, kann er den Eingriff nicht ablehnen.

Die SL kann Spielern auch zwischen den Sitzungen EP als Belohnung für die Entdeckung eines in-

teressanten Artefaktes oder andere Erkenntnisse im Lauf eines Abenteuers geben. Es gibt keine EP für das Erschlagen von Gegnern oder das Meistern von Standard-Herausforderungen im Spielablauf. Neue Entdeckungen sind der Kern von Numenera.

Erfahrungspunkte werden in erster Linie verwendet, um den Charakter zu verbessern (Details findest du in Kapitel 3: Charaktererschaffung, Seite A 24), aber ein Spieler kann auch 1 EP ausgeben, um jeden beliebigen Wurf zu wiederholen und das bessere der beiden Ergebnisse auszuwählen.

CYPHER

Wie in Kapitel 1: Willkommen in der Neunten Welt beschrieben, sind Cypher eine Art der Numenera, die einen einmaligen Effekt erzeugen.

Ein Charakter kann Cypher bei sich tragen und sie im Laufe des Spiels einsetzen. Es können jedoch nicht zu viele Cypher auf einmal gemeinsam getragen werden, da viele dieser seltsamen Gerätschaften Strahlung oder gefährliche Chemikalien absondern, die sich nicht gut miteinander vertragen. Cypher an einem Ort zusammen zu horten gilt als ausgesprochen ungesund.

Charaktere werden im Spiel regelmäßig neue Cypher finden, daher sollten die Spieler nicht zögern, deren Fähigkeiten einzusetzen. Da sich alle Cypher voneinander unterscheiden, haben die Spieler immer neue besondere Kräfte, die sie ausprobieren können.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Cyphern: anoetische und okkulte.

ANOETISCHE CYPHER sind sehr einfach zu verwenden: eine Pille, die man schlucken muss, ein kleines Gerät mit einem Schalter zum Umlegen oder ein Sprengsatz zum Werfen.

OKKULTE CYPHER sind komplexer und gefährlicher, erzeugen aber meist stärkere und interessantere Effekte. Ein okkulter Cypher gilt für die Zählung, wie viele man zur gleichen Zeit tragen kann, als zwei Cypher.

Cypher, Seite B 155

ANDERE WÜRFEL

Zusätzlich zum W20 wirst du einen W6 brauchen (einen sechsseitigen Würfel). Zuweilen wirst du auch einen Wert zwischen 1 und 100 bestimmen müssen (oft auch W100 oder Prozentwurf genannt), was simuliert werden kann, indem du zwei Mal den W20 würfelst und einmal die zweite Ziffer als Zehnerstelle und einmal als Einerstelle verwendest. Eine 17 und eine 9 zu würfeln gäbe zum Beispiel ein Ergebnis von 79, eine 3 und eine 18 ergäben 38 und 20 und 10 wären 00 (was als 100 zählt). Wenn du einen W10 hast, kannst du diesen anstelle des W20 verwenden, um eine Zahl zwischen 1 und 100 zu bestimmen.

Ein W6 wird am häufigsten für Erholungswürfe eingesetzt (Seite A 102) und zum Bestimmen der Effekte von Numenera (Teil 6, Seite B 151).