



WUSHU OPEN

THE ANCIENT ART OF ACTION ROLE-PLAYING!

V1.2

WUSHU





WUSHU



WUSHU OPEN

THE ANCIENT ART OF ACTION ROLE-PLAYING!

V1.2



geschrieben von Daniel Bayn

www.bayn.org

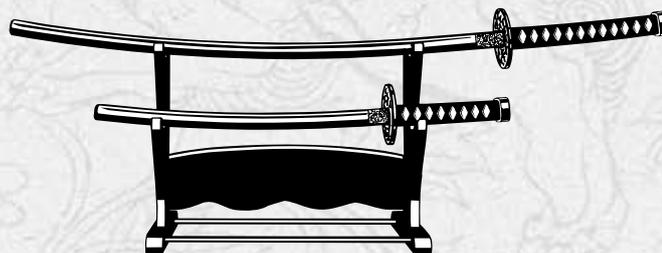
übersetzt von Sven Flottmann aka 8f88 und Andreas Hengse (2007)

ergänzt von Andreas Melhorn (2008) www.amel.tk

korrigiert von Andreas Koberstein (2008)

gesetzt & gelayoutet von Dominik Dießlin (2008) www.rollenspiel-almanach.de

illustriert von Volker Konrad (2008) www.volkerkonrad.eu



WUSHU OPEN

THE ANCIENT ART OF ACTION ROLE-PLAYING!



武術



WUSHU



Einleitung



Ich (Daniel Bayn) habe diese Version des Wushu-Rollenspielsystems aus zwei Gründen geschrieben:

- 1) Als eine kostenlose Vorschau, damit die Wushu-Grundregeln in so viele Spielerhände wie möglich kommen.
- 2) Als eine offene Lizenz, die es unternehmungslustigen Spieldesignern ermöglicht, ihre eigenen Wushu-Settings, Abenteuer und Quellenbände zu schreiben und zu veröffentlichen.

Ihr findet den kompletten Wortlaut der Lizenz im Anschluss an den Regeltext und in der Downloadversion auf creativecommons.org oder auf www.bayn.org. In Kürze: Die Lizenz erlaubt euch, die Wushu-Grundregeln zu kopieren, zu verändern und anzubieten, ohne dafür einen Cent zu zahlen. Alles, was ich dafür möchte, ist, dass mein Name irgendwo in euren Publikationen erscheint.

Wäre nur noch zu sagen, dass sich diese Lizenz ausschließlich auf die Inhalte dieses Dokumentes bezieht. Alle anderen meiner Publikationen (Die Wushu-Guides und die Inhalte des Grundregelwerkes) sind also ausgeschlossen. Es zählt nur der Inhalt dieser Datei. Wenn ihr Fragen habt, schreibt mir einfach (in englisch bitte): dan@bayn.org

Kernmechanismen



Actionfilme haben sich noch nie gut mit der Realität verstanden. Zum Glück lässt sich diesem Konflikt durch eine Reihe kräftiger Tritte in die Magen-grube der Realität beikommen. Unmögliche Sprünge, irrwitzige Akrobatik und der

Sieg über Horden von Gegnern sind die Merkmale des Genres... und die wesentlichen Elemente von Actionrollenspielen.

Traurigerweise sind die traditionellen Rollenspiele seit langer Zeit mit dem Realismus verknüpft. Sie bestrafen die Spieler mit Modifikatoren, wenn sie z. B. versuchen sieben „Mooks“ (Schläger) mit einem Spinkick zu treffen, so dass solche Aktionen selten gelingen. Die Konsequenz daraus ist, dass die Spieler eher zu simplen, langweiligen Aktionen tendieren und den Kampf „taktisch klüger“ angehen. Wushu bricht diesen unheiligen Pakt mit einem Kernmechanismus, der die Spieler für gute Beschreibungen von waghalsigen Aktionen und unglaublichen Stunts belohnt, indem diese Aktionen wahrscheinlicher werden.

Traditionelle Rollenspiele unterscheiden sich auch von Actionfilmen durch die Einteilung der Zeit in Runden, die gewöhnlich nur einige Sekunde dauern. Die Spieler sind normalerweise auf eine Handlung pro Runde beschränkt. In Filmen hingegen sieht man die Charaktere mehrere Angriffe austeilen, sich verteidigen und Gegenangriffe starten, bevor die Kamera die Einstellung wechselt. Durch die Einleitung in Runden wird dem für aufregende Kampfszenen essenziellen Hin-und-Her der Todesstoß versetzt.

In Wushu dagegen werden die Spieler ermutigt, so viele Attacken, Sprünge, Paraden und Stunts zu machen, wie sie wollen, bevor auch nur ein einziger Würfel fällt. Jede „Runde“ ist in zwei Segmente unterteilt, die jeder zur selben Zeit beendet. Zuerst beschreibt die Gruppe die Szene; dies ist der wichtige Teil, denn ihre Erzählung bestimmt, was jetzt in der Spielwelt passiert. Dann werden die Würfe ausgewertet, um zu sehen, wie gut das alles geklappt hat.





WUSHU



Beschreibung



Der Reiz von Wushu liegt in seinem Poolmechanismus. Die Größe deines Pools richtet sich danach, wie kunstvoll du deine Aktionen beschrieben hast. Jedes Detail, das du deiner Beschreibung hinzufügst, bringt dir einen sechsseitigen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du irgendetwas tust.)

Ein Beispiel: Jemand, der sagt: "Ich weiche aus", bekommt 1 Würfel. Wer sagt: "Ich weiche aus - und entreihe ihm mit meinen Esstübchen das Schwert, - bevor ich ihm einen Faustschlag verpasse", erhält 3 Würfel. Wer sagt: "Ich blocke das Schwert mit meinen Esstübchen, - kurz bevor es mein Gesicht trifft, - drehe es geschwind herum, - ramme es diesem Bastard in den Leib - und flüstere ihm zu: „Siehst du nicht, dass du mich beim Essen störst?“, bekommt 5 Würfel. Was bedeutet, dass alles, was zur Atmosphäre und Energie eurer Spielrunde beiträgt, zu einer cleveren Taktik wird.

Natürlich passen nicht immer alle Details in jedes Spiel. Deshalb können Spielleiter und Spieler ein Veto einlegen, wenn eine Beschreibung nicht stimmig ist. Damit das funktioniert, ist es wichtig, vor dem Spiel den Stil der Runde festzulegen. (Ich nenne immer ein paar Filme, an denen ich mich orientiere, und frage dann, ob die Spieler zumindest einen oder zwei davon gesehen haben.)

Um die Geschwindigkeit und die

Stimmung des Spiels zu kontrollieren, kann der Spielleiter ein Pool-Limit festlegen, welches angibt, wie viele Würfel ein Spieler maximal auf einmal würfeln darf. Das Limit kann von Kampf zu Kampf neu festgelegt werden.

3-4 Würfel pro Runde ergeben ein schnelles, brutales Spiel und sind ein gutes Limit für unwichtige Szenen und zum Aufwärmen am Beginn des Spielabends. Wenn die Dramatik zunimmt, können es ruhig 6-8 Würfel pro Runde sein. Dies ist besonders gut, wenn die Oberbösewichte bekämpft werden; so kann man viele Attacken und Gegenangriffe durchführen, ohne ständig zwischendrin würfeln zu müssen. Das bedeutet aber nicht, dass man immer die maximale Würfelanzahl erlangen muss. Der Versuch, durch einen Extra-Stunt am Ende noch 1 oder 2 Würfel herauszuquetschen, kann eine gute Beschreibung auch zunichte machen.

Auflösung



Wushu-Charaktere werden durch ihre Merkmale definiert. Diese haben Werte von 1-5.

Wenn es an der Zeit ist zu würfeln, nimm ein Merkmal, das zu den von dir beschriebenen Aktionen passt. Passt keines von ihnen, ist der Standardwert stets 2. Jeder Würfel, der einen Wert gleich oder niedriger dem gewählten Merkmal zeigt, ist ein Erfolg; die darüber liegenden sind Misserfolge und zählen nicht.

Wenn dich niemand an deiner Aktion zu hindern versucht, ist ein Erfolg vollkommen ausreichend.





WUSHU



Wenn dich jedoch jemand behindern möchte, hat auch er Würfel, und dann werden die Ergebnisse miteinander verglichen. Wer mehr Erfolge hat, gewinnt den Konflikt. Gleichstände gehen zu Gunsten der Spieler, schließlich sind sie die Helden der Geschichte.

Der Schlüssel, um Wushu zu spielen, liegt darin, zu verstehen, dass alles genau so passiert, wie die Spieler es beschreiben. Dies wird auch das Prinzip der narrativen Wahrheit (narrative truth) genannt. Die Würfel geben nur an, wie weit die beschriebenen Aktionen die Szene vorangebracht haben. Was bedeutet, dass die Würfel einem nur sagen, wann es an der Zeit ist, mit dem Kampf (der Jagd, dem Gespräch oder was auch immer) aufzuhören.

Wenn also ein Spieler beschreibt, wie sein Charakter mit einem geschickten Handkantenschlag den Unterarm des Bösewichts bricht und er genug Erfolge würfelt, um den Bösewicht damit zu besiegen, ist der Kampf vorbei. Der Bösewicht bricht vielleicht zusammen, windet sich vor Schmerzen und ergibt sich. Beschreibt der Spieler das gleiche, würfelt aber zu wenig Erfolge, ist der Unterarm zwar trotzdem gebrochen, aber der Bösewicht kann immer noch weiterkämpfen. Vielleicht ist er einfach schmerzunempfindlich, hat heilende Kräfte oder einen anderen Trumpf im Ärmel – wie eine Geheimwaffe, die er nur mit der Kraft seines Geistes steuern kann.

Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

- 1** Ein derart grauenhafter Fehlschlag, dass man es gar nicht aussprechen mag
- 2** Ein wahrhaft schlechter, vielleicht peinlicher Misserfolg
- 3** Ein normaler und spektakulärer Fehler
- 4** Ein Erfolg, aber mit negativen Komplikationen
- 5** Ein guter Erfolg, die Aufgabe wurde (gerade so) gemeistert
- 6** Ein solider, professioneller Erfolg. Gute Arbeit!

Kampf



Weil der Kampf zu Recht das Herzstück einer jeden Action-Runde ist, gibt es für ihn ein paar Sonderregeln. Zunächst musst du dir Gedanken über deinen Angriff und deine Verteidigung machen. Das bedeutet, du musst deinen Würfelpool aufteilen (Würfel mit zwei verschiedenen Farben sind dabei recht hilfreich):

Yang-Würfel sind dazu da, um Leute zu verletzen, sie von der Straße abzudrängen, richtig abzurocken, sich einen Namen zu machen usw.



Entscheidungswürfe (Scab Rolls)



Ab und an willst du eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln. In diesem Fall benutzt man einen Scab Roll. Würfle einfach mit einer Anzahl von Würfeln entsprechend dem relevanten

Yin-Würfel werden benutzt, um dich vor allem oben genannten zu verteidigen. Jeder Yin-Erfolg absorbiert einen Yang-Erfolg. Wenn auch nur ein Yang-Erfolg übrig bleibt, war's das für Dich.





WUSHU



Keine Sorge, so schlimm ist es dann doch nicht. Spielercharaktere bekommen 3 Punkte Chi, um sich zu verteidigen. Jeder Punkt kann eingesetzt werden, um einen gegnerischen Yang-Erfolg aufzuheben, nachdem die Würfel gefallen sind. Sind alle Chi-Punkte aufgebraucht, ist dein Charakter am Rande der Erschöpfung oder aus anderem Grund handlungsunfähig. Spielleiter sollten ihren Spielern zwischen den Szenen soviel Chi zurückgeben, wie es dramaturgisch angemessen ist. Der Spielleiter kann seinen Spielern auch während einer Szene Chi zurückgeben, doch das wird er wohl nur in Ausnahmefällen tun.

Da Wushu die Spieler dazu ermutigt, nein, sogar von ihnen erwartet, dass sie pro Würfelwurf mehrere Aktionen beschreiben, kann es vorkommen, dass eine Beschreibung auf mehr als nur ein Merkmal zutrifft. In so einem Fall sollte man nicht lange fackeln und sich, anstatt die Würfel mühselig verschiedenen

Merkmale zuzuordnen, einfach das Merkmal aussuchen, das am besten zur Beschreibung passt, und dieses dann als Zielwert für den Wurf nehmen.

Zum Beispiel möchte jemand Telekinese zusammen mit seinen Kung-Fu-Fähigkeiten benutzen. Er sagt: „Ich erwische ihn mit meinem telekinetischen Stoß, der ihn in die nächste Wand rammt, und schicke ihn mit meinem Spinkick ins Gesicht schlafen.“ Er kombiniert den Fußtritt elegant mit der telekinetischen Aktion und würfelt deshalb auf das „Psioniker“-Merkmal.

Wenn er andererseits sagt: „Ich ducke mich unter seinem Fußtritt weg und haue ihn mit einem telekinetisch verstärkten Faustschlag durch die Decke“, würfelt er gegen sein „Kung-Fu“-Merkmal

Hauptsache, es passt und bremst das Spiel nicht aus!





WUSHU



vs. Mooks



Ninja, Zombies, Schläger, Cops ... egal, wie man sie nennen mag: Mooks sind die Gegnerhorden ohne Gesicht und ohne Namensschilder, deren einziger Daseinszweck darin besteht, die Spieler gut aussehen zu lassen.

Sie haben keine Merkmale, sie haben kein Chi und sie werden niemals auch nur einen Würfel rollen. Sie sind nur ein Abstrakt. Die Spieler können immer beschreiben, wie viele Mooks sie haben möchten und sogar, wo sich diese befinden sollen, damit sie all ihre megacoolen Dauerfeuer-Aktionen und nie da gewesen Stunts durchziehen können.

(Natürlich kann der SL jederzeit einige reservieren, um Fluchtwege abzuschneiden, Geiseln zu nehmen und dergleichen mehr...)

Alle Mooks zusammen haben einen einzelnen Gefährlichkeitswert. (Das kann man natürlich auch bei beliebig anderen „Hindernissen“ machen, wie zum Beispiel bei tickenden Zeitbomben, einstürzenden Gebäuden, gefährlichen Kletteraktionen uvm.) Der exakte Gefährlichkeitswert hängt von der Anzahl der Spieler, dem Würfellimit und davon ab, wie lang die Szene dauern soll. Überlege, wie viele Yang-Erfolge deine Spieler ungefähr pro Runde zusammenbekommen, und multipliziere das mit der Anzahl an Runden, die der Konflikt dauern soll, und schon kann es losgehen.

Wie du sicherlich schon erraten hast, vermindert jeder Yang-Erfolg deiner Spieler den Gefährlichkeitswert um 1. Wenn er Null erreicht, sind die Mooks entweder tot oder fliehen in Panik. Umgekehrt solltest du die Spieler nicht die ganze Gegnergruppe ausradieren lassen, bevor der Gefährlichkeitswert kurz vor Null ist.

Sollte es doch geschehen, dass alle Mooks als tot oder handlungsunfähig beschrieben wurden, bevor der Gefährlichkeitswert auf Null gesunken ist, kannst du zum Beispiel Verstärkung auftauchen oder einige der Niedergeschlagenen wieder aufstehen lassen, um eine weitere Runde einzuläuten.

Da Mooks keine Würfel haben, können sie den Helden keine Yang-Erfolge um die Ohren hauen. Stattdessen kann man annehmen, dass der Mob jede Runde wenigstens einen guten Treffer bei jedem der Spieler landen kann. Jeder SC, der nicht mindestens

1 Yin-Erfolg würfelt, muss einen Punkt Chi ausgeben oder für diese Szene zu Boden gehen.

Für gefährlichere Handlanger kann man das Limit ruhig auf 2 oder 3 erhöhen.





vs. Nemesis



Wenn du denkst, nichts stellt mehr eine Herausforderung für jemanden dar, der gerade eine Horde schwarzmaskierter Ninjas ins Nirvana geschickt hat, dann hast du dich geirrt. Mooks sind nur zum Aufwärmen da. Nemesis haben ihre eigenen Kampfstile, sie bekommen Würfel und haben sogar Merkmale. Außerdem bekommen sie ihr eigenes Chi (gewöhnlich 1-5 Punkte, aber tu dir keinen Zwang an, an den Werten zu schrauben).

Damit die Nemesis auch als würdige Gegner überkommen, müssen diese immer Einer-gegen-Einen bekämpft werden. Wenn es wirklich nötig ist, dass zwei oder mehr Spieler sich gegen eine Nemesis stellen, dann müssen sie zwei Dinge beachten:

1) Die Spieler können ihren Schlagabtausch, ihre Beschreibung und die Aktionsauflösung zusammen mit der Nemesis machen, bevor die restlichen Mitspieler an der Reihe sind.

2) Wenn ein Würfelpoollimit gesetzt ist, dann müssen die Spieler sich das Poollimit teilen. Wenn die Nemesis 6 Würfel haben kann, kann bei 2 Angreifern jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen, bei 3 Spielern jeder nur 2. Die Nemesis wird dann ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Eine Nemesis kann sich im Gegensatz zu Mooks außerdem verteidigen. Aus diesem Grund kann man mit ihnen dieses aufregende „Hin und Her“ veranstalten, das wir alle in unseren Lieblingsfilmen so gerne sehen. Der Spieler und der Spielleiter sollten 2 bis 3 Details





WUSHU



gleichzeitig beschreiben, das ist gerade mal genug, um einen Schlag auszuteilen und sich zu verteidigen. Wenn beide ihren Würfelpool ausgereizt haben, geht es ans Würfeln.

Wenn es richtig zu Sache geht, könnt ihr das Würfellimit auch über Bord werfen. Beschreibt, so viel ihr wollt, und würfelt anschließend eine entsprechend große Anzahl an Würfeln.

Todbringende Angriffe (Enthauptungen, tödliche Schüsse, einen Pflock durchs Herz treiben, etc.) sollten erst nach dem finalen Schlag beschrieben werden – das ist der, für den kein Chi mehr ausgegeben werden kann. Sollten beide Kämpfer gleichzeitig ins Negative rutschen, verliert derjenige mit dem niedrigeren Wert. Gleichstände gehen wie üblich zu Gunsten der Spieler aus. Der Gewinner darf nun eine dramatische, tödliche Attacke ansetzen (oder die Szene ganz anders ausgehen lassen). Dafür sind keine Würfel nötig, und es gibt normalerweise auch kein Veto. Dies nennt man den Coup de Grace, und sollte es jemand wagen, ihn einzusetzen, bevor der entsprechende Chi-Wert auf Null ist, hau ihm ein Veto um die Ohren.

Anmerkungen für erfahrene Rollenspieler

Diejenigen unter euch, die schon mal andere Rollenspiele gespielt haben, erwarteten vielleicht mehr Regeln. Die Abwesenheit von zu vielen Regeln ist aber Absicht. Wenn du den Sprung hinüber zu Wushu machst, dann nimm dir folgende Ratschläge zu Herzen...

Kein Waffenschaden - Ein Charakter sollte Waffen auswählen können, die am besten zu seiner Persönlichkeit passen, ohne dabei auf taktische Vorteile achten zu müssen. Darum gibt es in Wushu kei-

ne Regel für Waffenschaden; ein Tritt in die Rippen tut genau so weh wie ein Stich in die Lunge.

So können die Spieler sich die Waffen wählen, die etwas über ihre Charaktere aussagen und einfach nur „stylish“ sind, ohne dass besser gerüstete Gegner einen unfairen Vorteil bekommen.

Trotzdem können die Spieler immer noch von ihren Waffen profitieren, indem sie sie als Inspiration für Details verwenden: Das tropfende Blut an der Speerspitze, das unerbittliche Feuer aus der Desert Eagle oder die von Blitzen umzuckte, magische Klinge.

Vergiss die Initiative - Nur um es noch einmal klarzustellen: Es gibt bei Wushu keine Regeln für die Initiative. Wer zuerst handelt, ist meistens eh egal (und immer egal, wenn es um Mooks geht).

Und wenn jemand eine coole Idee hat und genau in diesem Moment in die Aktion einspringen möchte, braucht er es nur zu tun. Solange es in einem coolen Stunt oder einer sonstwie unterhaltsamen Aktion endet, wird es niemanden stören.

Würfel haben keine Macht - Wushu gibt den Spielern die volle Kontrolle über das Geschehen, indem es den Würfeln diese entzieht. Du hast wahrscheinlich deine Aktionen früher so angesagt: "Ich versuche ihn zu treffen!", und hast dann darauf gewartet, dass die Würfel dir sagen, ob du Erfolg gehabt hast. Hör auf, etwas zu versuchen – mach es einfach!

Warte nicht auf die Würfel, sie sind nur dazu da, um zu sehen, wie nahe du deinem Ziel durch deine Beschreibung gekommen bist, und um das Zufallselement ins Spiel zu bringen. Es ist nicht das Ziel, gegen den SL zu „gewinnen“, sondern sich ein paar Stunden gegenseitig mit kreativer und improvisierter Gewalt zu unterhalten.



WUSHU



Charaktererschaffung



Alles, was Wushu-Charaktere zum Loslegen brauchen, sind ein paar Merkmale. Diese können praktisch alles sein, vom Beruf (Polizist, Hacker, Chef) bis zu einem simplen Adjektiv (clever, charismatisch, verdammt reich). Eigentlich sollte man es nicht erwähnen müssen, aber jeder Wushu-Charakter sollte ein Kampf-Merkmal haben (Shaolin-Meister, Auftragskiller, Schläger, Gun-Fu, etc.) Wenn du „Kewl Powerz“ hast (Telekinese, Voodoo, Spinnenkräfte), sollten diese ihr eigenes Merkmal bekommen.

Jedes Merkmal startet mit einem Standardwert von 2; dein Spielleiter gibt dir 5 bis 8 Punkte, die du ausgeben kannst, um deine Merkmale auf maximal 5 zu steigern. Das sollte für 3 Merkmale vollkommen ausreichen.

Zu guter Letzt braucht dein Charakter eine Schwäche. Diese hat immer einen Wert von 1. Sie sollte etwas sein, was deinem Charakter immer Ärger bereiten kann, eine Art besondere Verwundbarkeit (Holzpflöcke und Sonnenlicht) oder eine tragische Charakterschwäche (Alkoholiker, Egoist, „Kann keine Herausforderung ablehnen“).

Jedes Mal, wenn deine Schwäche in eine Aktion hineinspielt oder du gegen sie ankämpfen musst, ist jeder Würfel, den du über 1 würfelst, ein Fehlschlag.

Dinge, die du nicht brauchst



Wushu-Charaktere brauchen viele Dinge: Geschick, Mut, Glück, Stil oder eine hohe Schmerzgrenze. Zwei Dinge, die sie nicht brauchen, sind Ausrüstung und Entwicklung.

Ausrüstung: Im Allgemeinen sollte man davon ausgehen, dass Spielercharaktere alles dabei haben, um Ihre Merkmale einzusetzen zu können. Diebe haben Einbruchswerkzeug, Schwertkämpfer tragen ihre Schwerter und Ninjas wahrscheinlich beides. Außerdem ist das „Erstellen“ von Gegenständen und Waffen während einer Beschreibung eine Klasse Möglichkeit, Würfel zu sammeln.

Entwicklung: Wushu-Charaktere beginnen extrem krass und bleiben es auch. Du solltest deine Spieler zwischen den Spielabenden ruhig ihre Punkte zwischen den Merkmalen hin- und herschieben lassen, wenn es ihnen helfen sollte, das Beste aus ihrem Spiel herauszuholen. Aber Charaktere sollten sich durch die Interaktion mit der Spielwelt entwickeln und nicht durch das Sammeln von Erfahrungspunkten.





W U S H U



8t88's Wushu- Beschreibungstipps



Eine Anmerkung vorweg: Obwohl in den folgenden Zeilen immer neue Tipps gegeben werden, wie man mit Beschreibungen mehr Würfel bekommt, will ich (Screen Name: 8t88) hier nicht nur zum „Powertelling“ animieren. Jeder gut erzählte Würfel lässt die Atmosphäre dichter werden und wenn man für die Atmosphäre beschreibt, ist das ein Gewinn für Jedermann am Spieltisch. Man sollte nicht nur beschreiben, um Würfel zu bekommen (auch wenn die Anzahl Würfel ja den Detailgrad einer Beschreibung angibt, und so gute Stimmung und viele Würfel meist einhergehen).

Hör auf es zu versuchen.

Mach es!



Oder: *Erste Gehversuche mit der „narrativen Wahrheit“*

Eins der mächtigsten Werkzeuge von Wushu ist die narrative Wahrheit - sie macht das Spiel wirklich zu etwas Besonderem. Sie ermöglicht den Spielern alles zu tun - und ich meine alles - ohne befürchten zu müssen andere Spieler einzuschränken oder zu behindern. Ich habe allerdings beobachtet (auch bei mir selbst), dass Spieler, selbst nachdem sie das vorher allgegenwärtige „Ich versuche ...“ abgelegt haben, dazu neigen mit Ihren Beschreibungen bei ihrem Charakter zu bleiben ... dem was er tut, und dem was sein Tun bewirkt.

„Ich tauche unter den Schlägen der Palastwachen hinweg (1), und trete, bevor ich mich am Seil zum Fenster schwinge

(+1) noch eins der brennenden Kohlebecken um (+1), damit die Wachen sich mit dem Feuer anstatt mit mir beschäftigen müssen (+1)“

Das Prinzip der narrativen Wahrheit erlaubt allerdings viel mehr: Man kann auch ALLE anderen - selbst andere Spielercharaktere - etwas tun lassen (solange kein Veto kommt). Es ist wichtig diese Tatsache im Hinterkopf zu behalten. Sollten einem die Mitspieler nämlich nicht die Aufhänger anbieten, die man benötigt, kann man sie sich notfalls selbst schaffen.

„Der Zauberer steht oben auf dem Podest (1), und ich rufe ihm aus dem Kampfgetümmel gegen die Skelette zu, dass er sich nun auf sein Ende vorbereiten kann (+1). Dann nehme ich anlauf und rufe: „Anselm duck dich!“ (+1), wobei ich auf ihn zulaufe und auf seine Schultern trete (+1). Anselm springt aus der Hocke auf, und gibt mir noch mehr Schwung, so dass ich mit einem Salto vor meinem verblüfften Erzfeind lande (+1).“

Also keine Hemmungen ... Sollte irgendwas nicht gefallen: Jeder Spieler kann jederzeit ein Veto in den Raum werfen. Wer nichts sagt, obwohl ihn etwas stört, ist selbst schuld!

Your Sword, your Fist ...

What's the difference?!



Oder: *Das Wort ist stärker als das Schwert!*

In Wushu gibt es bekanntermaßen keine Ausrüstung. Was man haben sollte, hat man. Außerdem ist das spontane „erschaffen“ von Ausrüstung immer einen Würfel wert! Der Sinn hinter dieser Regel besteht darin, den Fokus auf die Charaktere zu legen anstatt auf die Ausrüstung.





WUSHU



Multidimensionale Beschreibungen



Es ist in vielen Filmen zu sehen, dass einige Waffen eigentlich unefektiv sein sollten (z. B. Schwerter auf Distanz gegen Maschinengewehre), und trotzdem können die Protagonisten, die sie benutzen, die Kämpfe für sich entscheiden. In Wushu sind ein magisches Schwert oder ein Raketenwerfer nicht stärker als ein Paar Esstübchen!

Ein Beispiel für Angriffe verschiedenster Art:

„Ich richte mein Schwert gen Himmel (1), wo es kraft meines Willens von blauen Blitzen umzüngelt wird (+1). Mit grimmigem Gesicht (+1) zerteile ich den ersten der Kultisten (+1) und seine Mitstreiter erschauern (+1), als sein Blut von den Runen in meinem Schwert aufgesogen wird (+1), und es so wirkt als würde ich stärker werden (+1).“ - 7 Würfel

„Ich reagiere nicht auf seine Beschimpfungen (1) und als sein Katana (+1) wie ein metallischer Blitz (+1) auf meinen Kopf zurast (+1), stoppe ich es mit meinen Esstübchen (+1), ohne eine Miene zu verziehen (+1). Ich sehe wie er vor Anstrengung schwitzt (+1). Er sticht nach vorn (+1), doch meine Stäbchen zerbrechen seine Klinge (+1). Ich packe ihn mit einer schnellen Handbewegung (+1), werfe ihn auf den Tisch hinter mich (+1) und sage ganz ruhig: ‚Siehst Du denn nicht, dass Du mich beim Essen störst?‘ (+1)“ - 12 Würfel.

Weitere Beispiele, wie das Wort stärker als das Schwert sein kann, sind Merkmale wie „Mann von Welt“, „Playboy“ oder „Gentleman“. Man kann mit ihnen durch bloßes Sprücheklopfen schon einen „Angriff“ starten ... alles Würfel für Beschreibungen.

 *der: Spiele mit dem Kameramann, die Sicht der Dinge.*

Man muss nicht immer nur wie im Kapitel „Hör auf es zu versuchen. Mach es!“ die Aktionen der Charaktere und die Auswirkungen auf die Spielwelt beschreiben, sondern kann jede Facette einbeziehen, die einem einfällt. Der übliche Tipp lautet, man solle alle Sinne in Beschreibungen einbeziehen (den stärksten Sinneseindruck zuerst), man kann und sollte aber auch Gefühle beschreiben.

„Ich werfe den Feuerball (1) in die Reihen der Orks (+1), wo er durch die erste Reihe rollt (+1) und dann in einer Flammenwolke explodiert (+1), sodass die Luft mit dem Geruch von verbranntem Fleisch (+1) und dem Geschrei der Belagerer gefüllt wird (+1).“ - Solide Beschreibung für 6 Würfel.

„Ich konzentriere mich (1) und lasse die arkanen Mächte durch meinen Körper strömen (+1). Ich erinnere mich an die von mir gelernten Muster des Zaubers (+1) und webe die gesammelte astrale Energie in sie hinein (+1), um mit plötzlich aufgerissenen Augen (+1) einen Feuerball auf die Orks zu schleudern (+1).“ - 6 Würfel.

Ein Spielleiter in einer Testrunde sagte einmal, er habe Probleme, mit seiner Nemesis „Manöver“ durchzuführen, beim Boxen gäbe es schließlich nur einfache Schläge, was ja recht eintönig wäre. Mal davon abgesehen, dass man mit schlecht gezielten Schlägen zum Beispiel die Umgebung verwüsten (und so Beschreibungswürfel sammeln) kann, gibt es noch Tausende von anderen Dingen außer Manövern, die man beschreiben kann:





W U S H U



„Er holt zu einem schnellen Schwinger aus (1), und während dir noch ein Schweißtropfen wie in Zeitlupe von der Haarsträhne vor deinen Augen läuft (+1), trifft dich der Schlag mitten auf deinen linken Wangenknochen (+1). Ein Knacken bleibt zwar aus, aber du spürst förmlich, wie dein Hirn erschüttert wird, tausende kleiner Adern in deinem Gesicht zerplatzen und das Blut sich zu einem dicken blauem Fleck zusammenfindet (+1). Dieser Schmerz wird nur noch von seiner Linken übertroffen, die dir in den Magen schmettert, und dir das Gefühl gibt, als würde eine Dampfmaschine jegliche Luft aus deinen Lungen prügeln (+1), während dich der Schlag in den Magen nach oben katapultiert und der „Drill“ vom Gesichtstreffer dich auf den unter dir zusammenbrechenden Kneipentisch schleudert (+1).“
- 6 Würfel, aus 2 „langweiligen“ Schlägen.

schreibung und den Würfeln.

Es läuft ja bekanntermaßen so ab: Man beschreibt wie etwas passiert, bekommt seine Würfel, sammelt seine aktiven und präventiven (Yang und Ying) Erfolge, und wertet das Ergebnis aus.

Soweit, so klassisch.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen haben aber die Beschreibungen zunächst einmal nichts mit dem zu tun, was die Würfel zeigen. Eine Eisenstange im Bein behindert also kein Stück! Ganz im Gegenteil: Sie gibt dem Spieler eine interessante Grundlage für Beschreibungen!

„Ich starre fassungslos (1) auf die Eisenstange, die meinen Oberschenkel durchbohrt hat (+1) unterdrücke einen kurzen Schrei (+1), und bemerke schon, wie mein Körper wie wild Endorphine ausschüttet (+1), während mein Kreislauf einen Absacker macht (+1) und ich bleich im Gesicht werde (+1).“

Das sind 5 Würfel nur durch das Beschreiben der ersten Reaktion auf das Geschehene. Man kann das Ding danach einfach herausreißen und weiterkämpfen. Es ist gleichgültig ob man „gestärkt durch seinen Hass“ oder „geschwächt von einem Angriff“ in einen Kampf geht, all das sind Beschreibungselemente, die Würfel bringen.

Erst wenn das Chi eines der Kontrahenden auf Null sinkt, ist der Kampf entschieden - was dann natürlich auch so beschrieben werden muss - aber eben nicht vorher! Alles andere davor ist „Fluff“, genau wie die Ausrüstung! Denn du kannst, wenn du gewonnen hast, ja alles beschreiben was Du willst. Man spielt bei einem Konflikt mit dem Spielleiter um das Erzählrecht - du könntest sogar den Kampf freiwillig verlieren und den Bösewicht entkommen lassen kannst!

Ein Beispiel, wie das in der Praxis aussehen könnte: Zwei Kämpfer liefern

Eine Trennung in Liebe und Verständnis



Oder: Beschreibung, ihre Folgen und die Würfel

Wer „normale“ Rollenspiele gespielt hat, der fürchtet sich vor Verletzungen, und anderer Unbill ... Wushu will diese Ängste abbauen, aber die narrative Wahrheit - also die Tatsache, dass alles, was beschrieben wird, so und nicht anders auch ist - macht das nicht gerade leicht. Im Gegenteil: Wenn jemand beschreibt wie er dir eine Eisenstange durchs Bein jagt, kannst du nichts dagegen machen ... also was tun?! Wir haben vielleicht die Regeln verstanden, und können nun mit der narrativen Wahrheit rumspielen, aber um Wushu völlig auszuschöpfen, fehlt es noch an einer Erkenntnis: der Trennung von Be-





WUSHU



sich eine brutale Schlacht und einer der beiden Spieler - seine Figur ist eine Art Ninjakämpfer in einem Setting vergleichbar mit „Street Fighter“ - beschreibt, wie er die ganze Zeit auf die Fresse bekommt. Er wird angeschossen, bekommt eine Eisenstange über den Kopf gezogen, die Fäuste seines Gegners graben sich in sein Gesicht. Der Spieler des Widersachers (die Figur ist ein dicker Ex-Wrestler) beschreibt seinerseits wie er nur austeilt. Dann würfeln sie ... und der Ninjakämpfer gewinnt.

So könnte die Szene enden:

Ninja: „Bei allem was du mir gerade angetan hast, hast Du eins vergessen!“

Wrestler: „Was?“

„Das hier!“, sagt der Ninja und hält einen Zünder hoch.

Anschließend beschreibt der Spieler in einer Rückblende, wie der Ninja seinem Gegner eine Kapsel ins Ohr drückt, während ihm der Wrestler die Hölle heiß macht. Und ... *BOOM*

Ein weiteres Beispiel:

„Fast schon feierlich (1) ziehe ich meinen verchromten, funkelnden (+1) Revolver und drehe die Trommel (+1), während meine verblüfften Gegner in den finsternen Schlund blicken (+1) und denken: „Kacke! Wir sind geliefert“ (+1), obwohl mir durch den Kopf geht: „Das klappt sowieso nicht. Ich hab keine Kugeln mehr ...“ (+1), den Hahn ziehe und „PENG PENG PENG!!!“ schreie ... (+1). - Das macht 8 Würfel ohne Munition.

Wir sehen: Wenn man die Würfel und das Beschriebene bewusst trennt, gibt es nichts Cooles, das nicht funktionieren würde (Veto ausgeschlossen)!

Das „Coup de Grace“-

Paradoxon



Oder: *Narrative Wahrheit, Plotelemente und Wushus Trennungsgedanke*

Man sollte Respekt vor seinen Gegnern haben. Die Nemesis ist zwar immer noch genauso gefährlich, wenn man ihm ein Bein bricht (Trennung von Würfeln und Beschreibung ... wir erinnern uns), aber eine Nemesis ist nun mal etwas Besonderes. Wenn der Spielleiter einen perfektionistischen Killer darstellt („Hitman“, „The Transporter“, „Riddick“), sollte man ihm seinen Spaß lassen. Such Dir andere Elemente zum Beschreiben, anstatt Treffer auszuteilen, die das Bild der Nemesis zerstören. Ist es hingegen ein Söldnerkönig, der mit Narben übersät ist, macht auch eine klaffende Schwertwunde im Brustbereich nichts aus. Um unnötige Vetos zu verhindern, sollte man solche Dinge allerdings vielleicht kurz absprechen. Dies ist (neben dem allgemeingültigen Veto), denke ich, der einzige Punkt, an dem narrative Wahrheit und die Trennung der Beschreibung etwas enger gefasst werden sollten: Man macht auf diese Weise die Beschreibungen und Ideen der anderen nicht kaputt.





W U S H U



Wushu Open License



(Based on Creative Commons License, Attribution 2.0)

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN „AS-IS“ BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE („CCPL“ OR „LICENSE“). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED. BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

A. „Collective Work“ means a work, such as a periodical issue, anthology or encyclopedia, in which the Work in its entirety in unmodified form, along with a number of other contributions, constituting separate and independent works in themselves, are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work (as defined below) for the purposes of this License.

B. „Derivative Work“ means a work based upon the Work or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted, except that a work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work for the purpose of this License.

C. „Licensor“ means the individual or entity that offers the Work under the terms of this License.

D. „Original Author“ means the individual or entity who created the Work.

E. „Work“ means the copyrightable work of authorship offered under the terms of this License.

F. „You“ means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.





WUSHU



2. Fair Use Rights.

Nothing in this license is intended to reduce, limit, or restrict any rights arising from fair use, first sale or other limitations on the exclusive rights of the copyright owner under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant.

Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

A. to reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collective Works, and to reproduce the Work as incorporated in the Collective Works;

B. to create and reproduce Derivative Works;

C. to distribute copies of the Work including as incorporated in Collective Works;

D. to distribute copies of Derivative Works.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. All rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions.

The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

A. You may distribute the Work only under the terms of this License, and You must include a copy of this License with every copy of the Work You distribute. You may not offer or impose any terms on the Work that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute the Work with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License Agreement. The above applies to the Work as incorporated in a Collective Work, but this does not require the Collective Work apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collective Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collective Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested. If You create a Derivative Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Derivative Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested.

B. If you distribute the Work or any Derivative Works or Collective Works, You must keep intact all copyright notices for the Work and give the Original Author credit reasonable to the medium or means You are utilizing by conveying the name of the Original Author (Dan Bayn); the title of the Work (Wushu); and in the case of a Derivative Work, a credit identifying the





W U S H U



use of the Work in the Derivative Work (e.g., „French translation of the Work by Original Author,“ or „Screenplay based on original Work by Original Author“). Such credit may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Derivative Work or Collective Work, at a minimum such credit will appear where any other comparable authorship credit appears and in a manner at least as prominent as such other comparable authorship credit.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability.

EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

A. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Derivative Works or Collective Works from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

B. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.





W U S H U



8. Miscellaneous

A. Each time You distribute the Work or a Collective Work, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

B. Each time You distribute a Derivative Work, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

C. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

D. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

E. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, neither party will use the trademark „Creative Commons“ or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time.

Creative Commons may be contacted at <http://creativecommons.org/>.