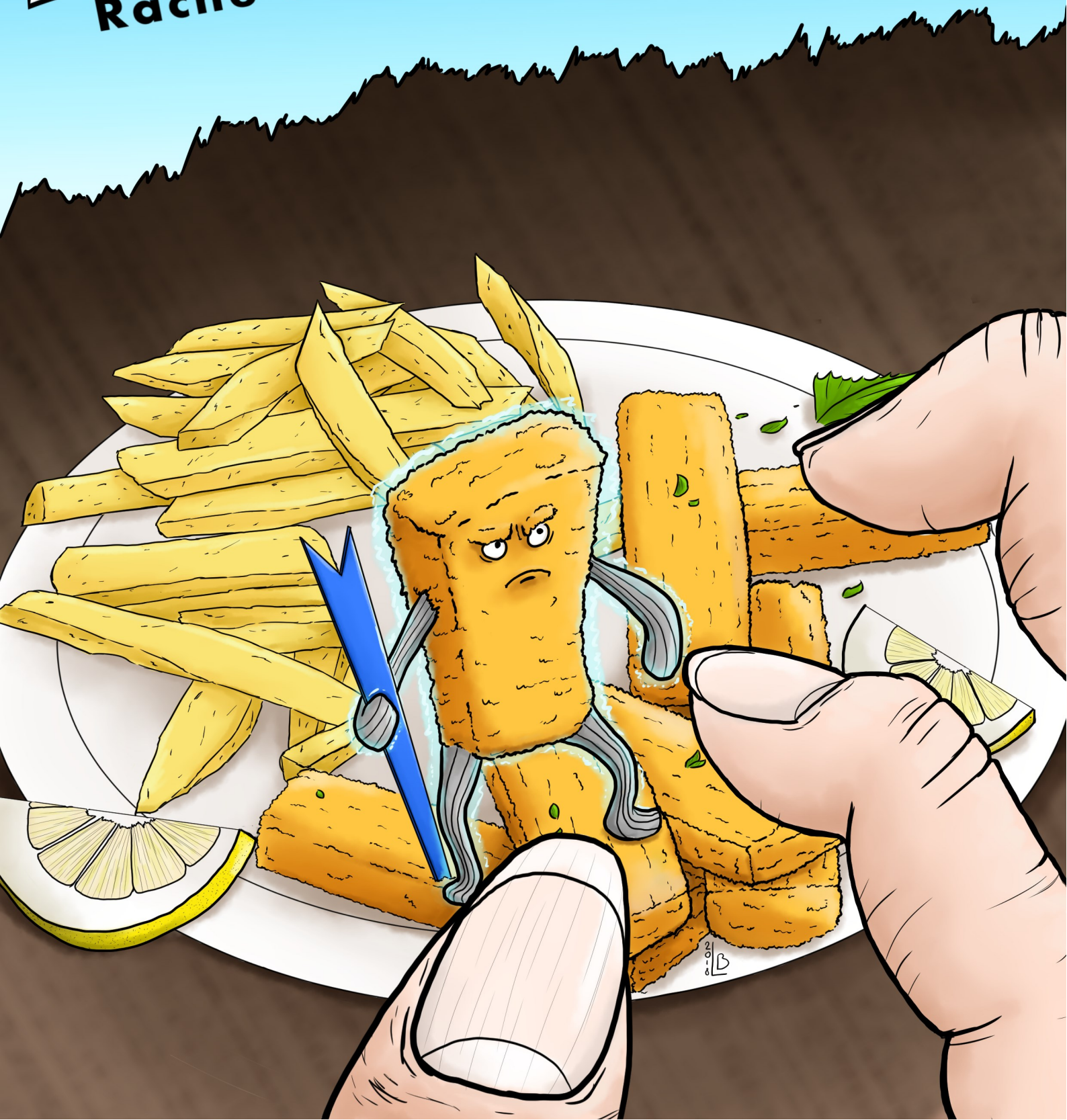
FISCHSTÄBCHEN!

Rache aus der Tiefkühltruhe



Impressum

Idee

Drei Betrunkene

Produktion und Projektleitung

Verlag Vollzeitfeiglinge

Norbert Schlüter

Redaktion

Norbert Schlüter, Yola Tödt, Johannes Weyrauch

Das Fiskpinnar System

Henning Lechner

Lektorat

Christin Grigowski

Illustrationen

Laura Birnbaum

Design und Layout

Verena Bach

Besondere Danksagung

Den Pen&Paper-Runden unserer Jugend, die uns inspiriert und motiviert haben.

Den WGs und der Studentenzeit, die unsere Liebe zu Tiefkühlkost entfachten.

Inhaltsstoffe und Nährwerte

Einleitung 3

Kurzgeschichte: Ans Meer 3

Rollenspiel, was ist das? 4

Die Spielwelt 5

Überblick 5

Organisationen 5

Berühmte Persönlichkeiten 6

Kurzgeschichte: Die Ära der Alten 7

Aufgetaut 9

Die Regeln: Das Fiskpinnar-System 9

Die Erwachten 13

Beispielcharaktere 19

Der kühne Späher 19

Die edle Anführerin 19

Der aufopfernde Heiler 20

Die gewitzte Bastlerin 20

Der mächtige Kampfmagier 21

Die geschickte Kämpferin 21

Die windige Händlerin 22

Der sture Verteidiger 22

Das Piranhabecken 23

Missionen 27

Dünne Haut 27

Tabula rasa 28

Ein Stückchen Flussabwärts... 29

Ans Meer...

Das bittere Olivenöl brannte mit einer Hitze durch seine Panade, die selbst die hochwertige Teflonbeschichtung nicht zu mindern vermochte. Mühevoll schwamm er voran, presste seinen Körper durch die spritzenden Fettwogen und schob sich schließlich den Rand hinauf. Ein kurzer Blick zurück: zerschlagene Körper, das Filet offen und kein Wille zur Flucht mehr zu erkennen. Nein, er musste weiter. Ein kräftiger Stoß – die Erinnerung der Schwanzflosse – dann war er am Ziel. Am ersten von vielen. Klatschend schlug der ölgetränkte Körper auf dem Ceranfeld auf. Weiter. Er keuchte und robbte sodann voran bis auf die marmorierte Küchenzeile. Noch immer befand er sich im unmittelbaren Feindgebiet. Eine Bewegung in seinem Augenwinkel ließ ihn innehalten.

»Bist Du der Einzige?«

Er hätte ihre Vollkornpanade unter Tausenden wiedererkannt. Das schmale Stäbchen schälte sich aus dem Schatten eines Apparates zum Sieden von Wasser heraus und senkte vorsichtig den frittierten Kartoffelstab, ohne diesen jedoch wegzustecken.

»Glutena.«

Mehr eine nüchterne Feststellung als eine wirklich überraschte Nennung ihres Namens. Er nickte schließlich.

»Von dort wird niemand mehr kommen.«

Das Rauschen über ihren Köpfen entsprang einem seltsamen Gerät, welches weit über dem Ceranfeld wachte und versuchte seine Worte zu verschlucken. Nun nickte auch sie.

»Und Du? Du ziehst weiter?«

»Ich muss.«, erwiderte er und sein Blick schweifte zum Küchenfenster, welches von einer Spitzendecke verhangen war. Durch ihre groben Maschen hindurch glaubte er, es erkennen zu können: das Meer. Eine süße Erinnerung aus einem anderen Leben. Er besann sich erst nach einigen Sekunden wieder.

»Komm mit mir.«

Glutena schüttelte den Kopf und zum ersten Mal wurde er sich des Umstandes gewahr, dass ihre Panade dünn geworden war und brüchig. Feine Krümel säumten den Weg, den sie ihm entgegengekommen war.

»Ich bleibe. Einer muss weiterkämpfen.«

Ihr Griff um die Pommes festigte sich und mit einem Schnaufen wandte sie sich dem großen weißen Ungetüm zu, das in der Raumecke stand und leise surrte.

»Sie liegen noch im Kälteschlaf, aber sie werden erwachen. Und dann muss ihnen jemand den Weg zeigen.«

Es schmerzte ihn, sie zurücklassen zu müssen, doch er wusste, dass sie Recht hatte. Ihren Mut bewundernd verabschiedete er sich mit dem Wissen, dass er nicht mehr kämpfen wollte. Er wollte ans Meer.

Rollenspiel, was ist das?

Für ein Rollenspiel benötigst du nicht viel. Ein Regelwerk wie dieses hier, Würfel und ein paar Freunde reichen, um loszulegen. Außerdem sind noch Stift und Papier sinnvoll. Im Kern geht es darum, mit seiner Fantasie in eine andere Welt einzutauchen. Oft nimmt man dann an heroischen Abenteuern teil, löst spannende Rätsel oder muss um sein Überleben kämpfen. All das passiert in einem Rahmen, der durch das Regelwerk bestimmt wird. Aber keine Angst, ihr könnt euch jederzeit dazu entscheiden, eine Regel zu ändern, wenn ihr es wollt.

Einer von euch ist der Spielleiter, die anderen sind die Spieler. Der Spielleiter ist wie ein Erzähler, der durch die Geschichte führt, die Welt beschreibt und alle Nichtspielercharaktere (NSCs) spielt. Außerdem ist er bei unklaren Situationen derjenige, der die letzte Entscheidung treffen darf. Natürlich könnt ihr euch in der Rolle des Spielleiters auch abwechseln.

Im Idealfall seid ihr zwischen einem und fünf Spieler. Jeder schlüpft in die Rolle eines Charakters (SC) mit ganz eigener Geschichte, Motivation und Fähigkeiten. Ihr bestimmt all seine Handlungen und legt seine Persönlichkeit fest; ihr könnt es euch ein wenig wie Schauspielerei vorstellen.

Wann immer ihr eine eurer Fähigkeiten nutzt, benötigt ihr die Würfel. Wie genau eine Würfelprobe funktioniert, könnt ihr im Kapitel *Regeln (S. 9)* nachlesen. Mit Papier und Stift malt ihr Karten, macht euch Notizen zu eurem Charakter oder jenen, die ihr trefft. Natürlich könntet ihr dies auch mit anderen Hilfsmitteln erledigen.

Es gibt noch weitere Dinge, die für Rollenspiele genutzt werden können, zum Beispiel Miniaturen, mit denen ihr eure Charaktere auf Karten hin- und herbewegen könnt.

Die wichtigste Regel für gutes Rollenspiel ist, dass ihr alle Spaß habt. Also macht euch keine Gedanken darüber, ob ihr etwas falsch macht, sondern spielt so, wie ihr es gemeinsam am liebsten mögt.

Die Spielwelt

Überblick

In der modernen Welt ist kein Platz für Magie. Große Taten geschehen unter dem schützenden Mantel der Wissenschaft, der Industrie. Für die Zukunft. Für den Profit. Doch hinter dieser Fassade geschehen Dinge, die mehr verlangen als Formeln, Beweise und Vernunft. Der Glaube an Magisches, an alte Traditionen und verloren geglaubte Rituale lässt einen Blick hinter die Kulisse der modernen Gesellschaft zu. In diesen Schatten finden sich die Protagonisten dieses Regelwerkes. Einst als Nahrungsmittel zubereitet und in Kälteschlaf gelegt, jetzt durch ein vergessenes Ritual erweckt: Fischstäbchen, Meeresfrüchte und andere ehemalige Bewohner der Meere und Seen, heute als Tiefkühlkost bekannt.

Die Menschen, ihr nennt sie "die Schuppenlosen", wählen Präsidenten und Diktatoren, klagen über Sonne oder Regen, doch sehen nicht, wie dieser Planet zusammengehalten wird. Weit vor ihrer Zeit, in den alten Tagen, waren es andere Wesen, die herrschten. Ihre Stimmen hallen noch heute in den Ozeanen wieder, der Quelle ihrer Macht. Nach dem Fliegen kommt das Fallen. Heute stehen ihre Nachfahren am unteren Ende der Nahrungskette, selbst dann, wenn sie noch Jäger sind.

Doch das Unwissen der Menschheit lässt die alten Seelen manchmal zurückkehren. Getrieben von Rache oder Mitleid, Zorn oder Trauer suchen die Erwachten nach Antworten. Wer waren sie vorher? Wohin sollten sie jetzt gehen?

So einsam sie sich auch fühlen mögen, ihnen werden andere begegnen, die ihr Schicksal teilen. Unbemerkt von der sogenannten zivilisierten Welt, agieren zahlreiche Erwachte als Einzelkämpfer oder in Organisationen. Ihre Ziele sind genauso verschieden wie die Umstände ihres Erwachens. Doch eines ist allen gemein: Sie erinnern sich vage an eine alte Zeit, in der sie die Mächtigen waren, die Herrscher.

Organisationen

Auf der ganzen Welt verstreut finden sich Organisationen, die neuen Erwachten weiterhelfen oder sie instrumentalisieren wollen. Noch dauern die Untersuchungen an, sodass es keine komplette Liste gibt. Nachfolgend finden sich die einflussreichsten Organisationen Europas.

Die Fischfront von Neptun

Rom, eine der großen Städte dieser Welt: Schon in der Antike lebten Tausende im Einzugsgebiet dieser Stadt. Alte Rivalitäten lassen sich nur schwer ablegen und so kommt es, dass gleich zwei Fraktionen hier ihr Lager aufgeschlagen haben. Im ersten Jahrhundert nach Christus soll sich die Fischfront von Neptun gegründet haben. Eine Krabbe, den Erzählungen nach von Neptun persönlich beseelt, führte eine Gruppe elitärer Aufständiger gegen die römischen Köche. Der Aufstand misslang, da innere Streitigkeiten die Gruppe teilten und ein seither andauernder Zwist ein effektives Vorgehen verhindert. Der Körper der Namenlosen Krabbe soll aufgebahrt in der Stadt versteckt sein, doch weder die einen noch die anderen Rebellen wissen um ihren Standort. Sie beschuldigen sich gegenseitig des Verrats und führen nachts Kriege in den Straßen Roms.

Die neptunische Fischfront

Hervorgegangen aus der Fischfront von Neptun erheben sie Anspruch auf den Körper der Namenlosen Krabbe, als jene, die ihren wahren Motiven folgen. Sie haben es geschafft, einige Bereiche des Kolosseums einzunehmen und agieren von dort aus.

La Trattoria Massimo

Die kleine Stadt Modena in Italien beherbergt eine umfangreiche kulinarische Küche. Besondere Fischzubereitungen sind hier an der Tagesordnung. So ist es nicht verwunderlich, dass gerade hier eine große Anzahl an Erwachten entstand. Leider haben sie sich unter einem barbarischen Anführer namens Massimo versammelt, dessen Überzeugung es ist, dass nur der Genuss seiner Artgenossen ihn ins Paradies bringen kann. Diese Gruppe besteht also aus Kannibalen, deren Netzwerk sich über gesamt Mitteleuropa spannt. Seht ihr jemanden mit dem Brandzeichen einer Krone, hütet euch.

Slootwater

Wer von Europa aus eine Passage in die Welt sucht, sollte sich den Niederlanden zuwenden. Slootwater ist eine Organisation, die großen Einfluss und beträchtliche Ressourcen besitzt. Wie sie das bewerkstelligt haben, weiß man nicht so genau. Sie bestehen hauptsächlich aus Filets und frittierten Gesellen. Angeführt werden sie von den Kibbeling. Gegen die passende Gegenleistung bringen sie Passagiere überall hin. Interesse an der Veränderung der Zustände haben sie hingegen keines, also versucht erst gar nicht, sie zur Rebellion anzustiften.

Royal Oyster Society

In London gibt es eine kleine Seitenstraße, in der es unfassbar stinkt, aber gleichzeitig so sauber ist wie auf dem Fußboden im Buckingham Palace. Hier leben die Mitglieder der Royal Oyster Society, die irgendwie aus den Küchen des Königshauses stammen. Sie baden den lieben langen Tag in Salzwasser und handeln mit Informationen.

De Gamle Sjelene

Die Nordischen Völker hatten immer eine besondere Beziehung zum Meer. In den Fjorden Norwegens, hauptsächlich in der Nähe der Stadt Bergen, finden sich immer wieder Anhänger des alten Gottes Njörd. Die friedliebenden Erwachten greifen nur im Notfall zu den Waffen, leben zumeist zurückgezogen und in kleinen Familiengruppen. Ist die Natur oder ihre Lebensweise bedroht, ziehen sie aber gemeinsam in den Krieg. Von einem schrecklich entstellten Filet namens Erik der Rotbarsch angeführt, fliegen sie auf weißen Ungeheuern, sie nennen sie Schwäne, in die Schlacht. Wie sie das anstellen, bleibt bisher unerforscht.

De Havenmeester un sien Deern

Auf der Liebe einer Scholle und eines Herings wurde wohl eine der weltbesten Hafenkneipen gegründet. Der Zugang liegt direkt unter dem Pegelturm bei den Landungsbrücken Hamburgs. Hier gibt es alles, was sich ein Reisender erhofft: hochprozentige Getränke, deftiges Essen, gute Musik und Informationen aller Art. Enno Hereng und Elisabeth "Bete" Schull, die beiden Inhaber, führen nicht nur die Kneipe gemeinsam, sondern auch ein Schmuggelkartell. In ganz Norddeutschland gibt es keine anderen großen Organisationen, weil das Paar und ihre zahlreichen Anhänger jede Gruppe nördlich der Elbe als Konkurrenz ansehen und ausschalten.

Berühmte Persönlichkeiten

Einige einflussreiche Erwachte bleiben lieber Einzelkämpfer. Sie nutzen ihre Macht zur eigenen Bereicherung oder verfolgen ganz andere Ziele. Ihnen zu begegnen ist nicht nur eine Seltenheit, sondern auch ein Zeichen dafür, dass man entweder besonders privilegiert ist oder in großen Schwierigkeiten steckt.

Maria Dolores *(Tilapia-Filet)*

Zerstörung von innen, das ist der Plan von Maria Dolores. Ihre Schönheit öffnet ihr alle Türen und jene, die verschlossen bleiben, bricht sie mit ihrer unerklärlichen Kraft auf. Sie korrumpiert die Schuppenlosen und erlangt Einblicke, die anderen verschlossen bleiben. Im Laufe der Jahre hat sie vielen Erwachten geholfen, aber mindestens genauso vielen den Tod gebracht. Wenn ihr nach Barcelona kommt, hütet euch davor, die mächtige Buntbarschin zu verärgern.

Jasko *(gebratener Oktopus, ganz)*

Fünf von acht Armen hat der Krake Jasko noch. Der Rest ist wahrscheinlich zu einer Mahlzeit verarbeitet worden und genau das hat er nie verwunden. Von Dubrovnik aus beherrscht er große Teile der Adria, nimmt Schuppenlose gefangen und tut ihnen das gleiche an wie sie ihm. Alles was danach folgt ist noch schlimmer und ihr wollt es gar nicht wissen.

König Louis *(gekochte Languste)*

In Paris lebt wohl die einzige Languste, die sich gerne an Land aufhält. König Louis ist ein Freund der feinen Küche. Er verspeist mit Vorliebe Unmengen an Fleisch. Außerdem ist er ein unerträglicher Schwätzer, der wirklich alles über gutes Essen zu wissen scheint. Wer sich davon aber nicht täuschen lässt, sieht das zweite Gesicht des französischen Feinschmeckers: Er mag keine Revolutionäre und es wäre nicht verwunderlich, wenn so mancher Artgenosse durch ihn auf die Teller der Schuppenlosen geraten ist.

Die Ära der Alten

Wasser ist Leben. Ob Pflanze, Tier oder Mensch – alles lebt von und mit dem Wasser. Es fließt durch die Adern von Körper und Welt, verbindet Organe und Kontinente. Wasser ist mächtig. Einst war die ganze Erdkugel voll davon und jenseits dieser Massen gab es kein Leben. Doch regten sich schon mikroskopisch kleine Anzeichen von bewusster Existenz. Sie reifte schnell. Als die ersten kleinen Säugetiere in Angst erste vorsichtige Schritte auf den kargen Landmassen taten, war die Evolution an anderer Stelle bereits weit fortgeschritten.

Tief unterhalb der Wasseroberfläche, dort, wo das Sonnenlicht sich in der Dunkelheit verliert, lebten, agierten und regierten sie, die mächtigen Herrscher der Weltmeere. Größer und schöner, als es der Mensch heute je zu sein vermag, gekleidet in glänzende Schuppen. Ihr Verstand lief über vor Weisheit und eine mächtige Magie wohnte ihnen inne. Sie waren Götter und Herrscher zugleich, unnahbare Entitäten voll Anmut und Gefahr. Ihre goldenen Jahrtausende zählten zu den prachtvollsten, die diese Welt jemals gesehen hat. Ihre Gesellschaft war geprägt von unterschiedlichen Lebensvorstellungen und religiösen Einflüssen. Sie liebten das Meer und wurden nach ihrem Ableben eins mit ihm. Sie trugen das Wort der Wellen missionarisch über das Land, indem sie durch Erdmassen drangen, Feld und Stein höhlten und der Erde ihr Lied sangen. Sie wollten den Himmel für sich gewinnen und warben mit mächtigen Stürmen um seine Gunst.

Doch jede große Ära findet einmal ihr Ende.

Mit steigendem Einfluss der Landbevölkerung und Ufern, die zwar noch immer nicht das irdische Antlitz dominierten, es aber zeichneten, schwand die Macht der geschuppten Alten. Ihre Flossen wurden schwach, ihre Magie versiegte und nach wenigen hundert Jahren waren ihren Körper nicht mehr zu unterscheiden von denen eines Thunfisches oder Herings. Was bleibt, ist eine Erinnerung, eines Funkens gleich, an das, was einmal war.

Mit dem richtigen Zunder sollte er sich entflammen lassen. Erschaffen aus exotischen Materialien, getränkt in brennenden Fluten, wäre er in der Lage, die Seelen der Alten zu erwecken. Doch würden sie sich erinnern können?

…

Salz, gewonnen aus dem Meer.

Pfeffer, gemahlen in der Mühle.

Paprika, gereift, geerntet, getrocknet. Edelsüß.

Eine Prise Senfmehl.

Zischend heißes Fett, Blasen schlagend. Seine Wellen verschlingen gierig jeden Hauch von Leben. Es ist der Indikator, der magische Aspekt, der das Ritual entfacht – gleich, ob in Pfanne oder Topf, auf dem Grill oder im Ofen. Er erweckt in Panade geschlagenes Filet, belebt untotes Fleisch im Inneren einer schützenden Schale wieder und schenkt selbst dem kleinsten Krustentier neues Leben!

…

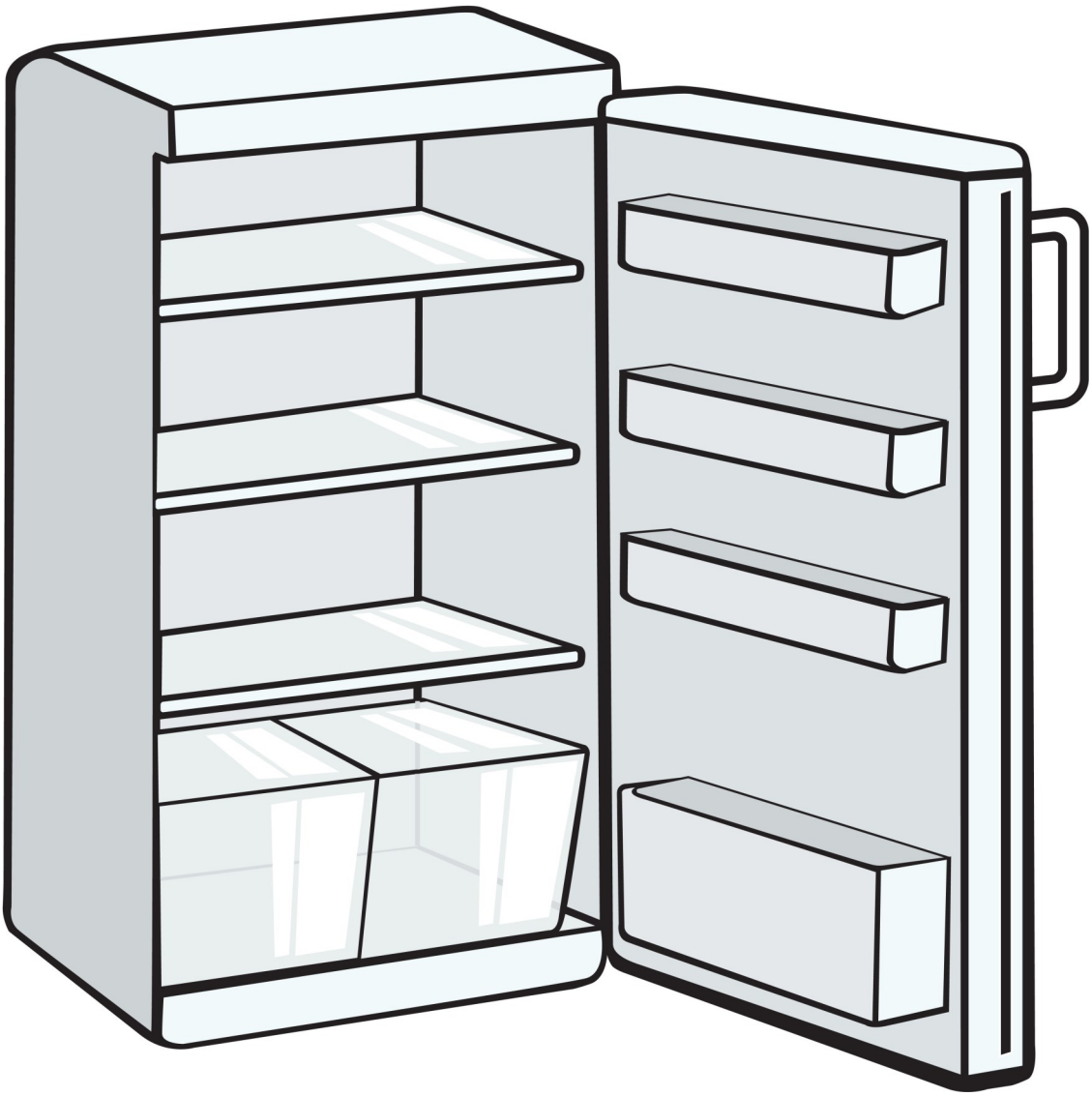
Hitze durchdringt das Filet. Die sterblichen Überreste eines Fisches, nein, vieler Fische, zu einem Stück gepresst. Der Stärkste erwacht und wird sich der Hitze gewahr, des brennenden Fettes und der gnadenlosen unsichtbaren Flamme des glatten Metalls unter ihm. Einem alten Instinkt Folge leistend, schwimmt er voran, stößt sich vorbei an unbelebten anderen. Doch seine Flossen, seine Schuppen, seine Form ist vergangen! Er ist ein fingerlanges Ding, in Mehl getaucht, in Gewürz. Der pikante Duft, zu dem auch er selbst beiträgt, lässt eine Ahnung keimen.

Fressen und gefressen werden.

Nein, nicht er. Er war einst mächtig. Da ist eine Erinnerung. Die Erinnerung an Arme, an Beine. Die Erinnerung an klare Sicht und … womit hatte er den Duft soeben wahrgenommen? Der bloße Gedanke entfesselt die letzte magische Reserve, die verschont blieb von dem mächtigen Ritual, das diese alte Seele in einen neuen, gepressten, zum Verzehr verdammten Körper gebannt hatte. Arme, Beine, Augen. Sie sind da und mit ihnen ein glasklarer Verstand, in dem eine Erkenntnis reift: Er ist ein Erwachter!

Kaum, dass er dem metallischen Ungetüm entkommen ist, das auf einer heißen, gläsernen Platte hin- und hergeschwenkt wird, sieht er es auf einem Stück Pappe, direkt vor sich. An ihm kleben noch die Reste seines mehligen Einschlags:

Fangfrische Fischstäbchen. Knusprig paniert.



Aufgetaut

Grundlagen

Hier folgt eine Vorstellung der wichtigsten Begriffe. Da dieser Schnellstarter keine Regeln zur Charaktererschaffung enthält, findet ihr Beispielcharaktere ab Seite 19.

Attribute

Ein Fischstäbchen hat vier Attribute. Jedes Attribut hat einen Wertebereich zwischen 1 und 5.

Die *Geschicklichkeit* zeigt an, wie flink, schnell und beweglich es ist.

Die *Wahrnehmung* sagt aus, wie viele Details es von seiner Umgebung mitbekommt.

Der *Intellekt* umfasst die geistige Kapazität des Fischstäbchens.

Die *Zähigkeit* gibt an, wie stabil es ist. Dies bestimmt, wie viel Schaden es einstecken oder auch austeilen kann.

Fertigkeiten

Bei der Charaktererschaffung können sich Spieler Fertigkeiten frei ausdenken und ordnen diese logisch den Attributen zu. Das geschieht in Absprache mit dem Spielleiter. Für diesen Schnellstarter sind den Beispielcharakteren schon Fertigkeiten zugeordnet, ihr könnt also direkt mit ihnen losspielen und müsst nichts mehr ergänzen.

Proben

Wenn der Ausgang einer Spielsituation fraglich ist, kann der Spielleiter eine Probe verlangen. Für eine Probe brauchst Du ein paar normale sechsseitige Würfel.

Dazu benennt der Spielleiter eine Fertigkeit Deines Charakters. Für die Probe brauchst Du den Wert der Fertigkeit und den des Attributes, zu dem sie gehört. Wenn keine passende Fertigkeit existiert, benennt der Spielleiter direkt eines der Attribute.

Du zählst den Attributs- und Fertigkeitswert zusammen und nimmst so viele Würfel zur Hand. Der Spielleiter kann diese Anzahl, je nach Situation, mit Bonus- oder Maluswürfeln verändern.

Sobald die Anzahl der Würfel feststeht, würfelst Du diese und zählst die Erfolge:

Jeder Würfel, der eine 3 oder 4 zeigt, ist ein Erfolg. Jeder Würfel, der eine 5 oder 6 zeigt, zählt als 2 Erfolge.

Hinweis: Ihr könnt auch Fudge-Würfel benutzen. Dann zählt jedes abgebildete Fischstäbchen als Erfolg. Ein „-“ ist offensichtlich ein Fischstäbchen, ein „+” sind demnach zwei.

Wettstreit

Bei einem Wettstreit mit einem NSC würfelt grundsätzlich nur der Spieler. NSCs werten die Summe aus Attribut und Fertigkeit als Erfolge.

Nur bei einem Wettstreit gegen einen anderen Charakter würfeln beide Spieler eine entsprechende Probe und vergleichen die Erfolge. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die Aktion angesagt hat. Ist das nicht klar feststellbar, gewinnt niemand.

Sammelproben

Wenn die Charaktere für eine Handlung länger brauchen oder zusammenarbeiten, kann der Spielleiter eine Sammelprobe durchführen lassen. Hierbei sammelt ihr die Erfolge, bis eine vom Spielleiter festgelegte Anzahl Erfolge erreicht ist. Der Spielleiter entscheidet, wie oft gewürfelt werden darf und wie viel Zeit je gewürfelter Probe im Spiel verstreicht.

Während ein Charakter an einer Sammelprobe beteiligt ist, kann er nichts anderes tun. Tut er doch etwas anderes, ist die Sammelprobe für ihn beendet. War er der einzige oder letzte Charakter in der Probe, scheitert diese.

Beispiel 1: Ein Fischstäbchen möchte ein Schloss an einer Kassette knacken. Der Spielleiter entscheidet, dass es dafür 24 Erfolge braucht, zum Sammeln beliebig oft würfeln darf und jede Probe im Spiel 5 Minuten dauert.

Beispiel 2: Alle Charaktere wollen gemeinsam die Pfanne vom Herd (und auf den Hund) werfen. Der Spielleiter entscheidet, dass 30 Erfolge gebraucht werden und aufgrund der Hitze des Herdes jeder nur zweimal würfeln darf.

Kampf

Wenn es zu einem Kampf kommt, wird die Zeit in Kampfrunden unterteilt. In jeder Kampfrunde darf jeder, der am Kampf beteiligt ist, einmal handeln. Die Reihenfolge der Handlungen wird durch die Initiative bestimmt.

Die Initiative wird am Anfang einmal bestimmt und dann für den Rest des Kampfes beibehalten. Dafür würfelst Du eine Probe auf *Wahrnehmung* und *Geschicklichkeit*. Wer die meisten Erfolge hat, handelt zuerst. Bei Gleichstand wird die *Geschicklichkeit* verglichen. Stimmt auch diese überein, wird ein Stechen gewürfelt.

Dein Charakter kann abwarten und später handeln. Das verändert seine Initiative nicht. Am Ende der Kampfrunde verfällt eine nicht genommene Handlung allerdings.

In jeder Kampfrunde kannst Du genau eine Fertigkeit einsetzen. Dies kann jede Fertigkeit Deines Charakters sein, auch wenn diese nicht für einen Kampf geeignet ist – aber dann kann er diese Runde keine Kampfhandlungen mehr durchführen. Beispielsweise könnte er versuchen, ein Schloss zu knacken, während der Rest der Gruppe sich um die Katze kümmert.

Bewegung

Ein paar Schritte im Kampf kann ein Charakter immer machen, es sei denn, er wird aktiv daran gehindert. Umfangreichere Bewegungen dauern eine Anzahl von Kampfrunden, nach Maßgabe des Spielleiters. In den Bewegungsrunden kann ein Charakter alles tun, was in Bewegung möglich ist, die vorherige Ankunft am Ziel nicht voraussetzt, und keinen Stopp erzwingen würde.

Beispiele: sich umgucken, das Playmobil-Schwert bereitmachen, einen Purzelbaum schlagen

Was nicht geht: das Playmobil-Schwert aufheben, eine Schublade im Puppenhaus durchsuchen

Angriff und Verteidigung

Angriff und Verteidigung stellen einen normalen Wettstreit dar.

Der Angreifer benutzt seine für diese Kampfrunde ausgewählte Fertigkeit und das dazugehörige Attribut.

Der Verteidiger benutzt seine ausgewählte Fertigkeit plus seine *Geschicklichkeit*. Hat der Verteidiger eine Fertigkeit gewählt, mit der er sich nicht verteidigen kann, benutzt er nur seine *Geschicklichkeit*.

Beachte auch hier, dass NSCs nicht würfeln. Das bedeutet: Greift Dein Charakter einen NSC an, so würfelst Du den Angriff gegen den festen Verteidigungswert des NSC. Greift der NSC Deinen Charakter an, würfelst Du die Verteidigung gegen den festen Angriffswert des NSC.

Wenn ein Kontrahent eine Waffe hält und diese mit der gewählten Fertigkeit einsetzen kann, so nimmt der Spieler so viele Würfel zusätzlich, wie bei der Waffe als „Einsatz" notiert ist. Ist der Einsatz-Wert negativ, müssen Würfel weggelegt werden.

Modifikatoren im Kampf

Wenn im Kampf Modifikatoren angewendet werden, beispielsweise durch den Einsatzwert von Waffen, durch Zauber oder auch aus anderen Quellen, wird grundsätzlich die Anzahl der Würfel verändert. Wenn der nicht würfelnde Kontrahent einen Bonus bekommen würde, erhält stattdessen der würfelnde Kontrahent einen Malus und umgekehrt.

Schaden

Ist Deinem Charakter der Angriff gelungen, würfelst Du mit *Zähigkeit* und deiner Waffe (so vorhanden) den Schaden.

Der Gegner zieht vom eingehenden Schaden seinen Wert in *Zähigkeit* ab. Ist der Schaden größer, als seine *Zähigkeit*, wird die eingesetzte Fertigkeit vorübergehend um den Rest gesenkt. Sollte die Fertigkeit auf 0 sinken, wird der überzählige Schaden auf das zur Fertigkeit gehörende Attribut übertragen. Auch, wenn die Fertigkeit für die Verteidigung zusammen mit der *Geschicklichkeit* verwendet wird, geht der Schaden auf das der eingesetzten Fertigkeit zugehörige Attribut. Ist auch das Attribut auf 0 und noch Schaden übrig, geht dieser auf die Zähigkeit.

Erlittener Schaden kann auch freiwillig ganz oder teilweise auf die *Zähigkeit* umgeleitet werden, um die eingesetzte Fertigkeit oder das ihr zugeordnete Attribut zu retten.

Eine Fertigkeit auf 0 kann nicht mehr eingesetzt werden.

Sinkt eines der Attribute auf 0, ist Dein Charakter für den Rest des Kampfes ausgeschaltet.

Fernkampf

Fernkampf funktioniert genau wie Nahkampf – nur auf größere Entfernung. Einzige Ausnahme: Der Gegner darf sich nur verteidigen, wenn er den Angriff kommen sieht.

Panade (Rüstungspunkte)

Panierte Fischstäbchen leben länger. Die *Panade* wird von jedem Schaden abgezogen, bevor der Rest zur *Zähigkeit* durchdringt. Doch *Panade* hält nicht ewig. Wenn der Schaden, der nach Abzug der *Panade* durchkommt, zu hoch ist, sinkt der Wert der *Panade*.

Teile den eintreffenden Schaden durch die *Panade* und ziehe das abgerundete Ergebnis von der *Panade* ab.

Die bestmögliche *Panade* für Spielercharaktere ist 6, der Durchschnitt ist 2.

Beispiel: 7 Schaden gegen 2 *Panade*. Die *Panade* wird abgezogen, bleiben 5 Schaden, die zur Fertigkeit durchschlagen. Zusätzlich überschreitet das die *Panade* zweimal, also sinkt die *Panade* um 2 auf 0.

Heilung

Fertigkeiten regenerieren schnell: Der Charakter braucht lediglich ein paar Minuten Ruhe zum Durchatmen und etwas Konzentration.

Attribute brauchen länger zum Heilen: Pro 15 Minuten Rast (Rumliegen und Nichtstun) darf Dein Charakter einen Punkt wiederherstellen.

Panade muss repariert werden. Dabei kann sie auch besser werden als der ursprüngliche Wert, kann aber nie das Limit sprengen.

Zaubern

Einige Charaktere, in diesem Einführungsregelwerk nur Tintenfischringe, haben eine bessere Verbindung zur Tiefe und können die Kräfte des Meeres anrufen. Diese Verbindung heißt bei ihnen *Abyssischer Segen*. Damit können sie jeden erlernten Zauber einmal wirken. Nach 15 Minuten Rast erhalten sie verbrauchte Zauber zurück.

Die Fertigkeit *Abyssarkana* repräsentiert das magische Wissen. Sie erlaubt es, Zauber und Artefakte zu erkennen oder, so man den *Abyssischen Segen* hat, diese auch zu benutzen.

Bei einer Zauberprobe wird *Intelligenz* plus *Abyssarkana* gewürfelt. Wenn keine entsprechende Probe angegeben ist, kann der Zauber ohne Probe gewirkt werden.

Das Grimoire der Tiefsee:

Gischt – Ein einfacher Heilzauber.

Zauberprobe: Für je 2 Erfolge wird bei einem Charakter ein Attribut oder eine Fertigkeit um 1 geheilt.

Käpt'n Knuspers Hausrezept – „Knusperlecker, Käpt'n!"™

Zauberprobe: Erhöht im Kampf die *Panade* eines Charakters um 1 pro 2 Erfolge für 10 Kampfrunden. Außerhalb des Kampfes dauert der Zauber 1 Minute an.

Neptuns Eingebung – Ein Gebet an die Meeresgötter, ihre Weisheit zu teilen.

Zauberprobe: Ein Charakter erhält für je 2 Erfolge +1 auf den nächsten *Wahrnehmungs*- oder *Intelligenz*basierten Wurf.

Oktogenese – Dir wachsen vier zusätzliche Oktopusarme. Im Kampf kannst du mit allen Gliedmaßen einen mächtigen Schlag ausführen: Bei deinem nächsten Angriff wird für den Schaden das dazugehörige Attribut doppelt gewertet. Außerhalb vom Kampf erhältst du +4 auf die nächste Fertigkeit, die Hände erfordert.

Strömung – Ein Schwall Wasser schwemmt ein Lebewesen oder ein Objekt bis zu 5 Meter in eine Richtung. Bei unwilligen Wesen mache eine Zauberprobe gegen die *Zähigkeit* des Gegners. Wenn er unterliegt, wird er davongeschwemmt. Objekte werden automatisch weggeschwemmt.

Woge – Ein mächtiger Heilzauber, der auf ganze Gruppen wirkt. Alle befreundeten Charaktere im Umkreis von 50 cm werden um 2 Attributspunkte geheilt (frei verteilbar).

Beispielwaffen

Nahkampfwaffen	Hände	Schaden	Einsatz	Anmerkung
Playmobil-Schwert	1	1	-1	
Pommespiekser	1	1	-1	
Waffenlos	1	1	+1	
Zahnstocher	1	2	0	
Bleistift, kurz	1-2	2	-1	
Bohrkopf	1-2	3-4	0-1	Basierend auf der Größe
Gabel	2	4	-2	
Rouladennadel	2	3	0	
Stift	2	3	-1	
Stricknadel	2	3	-1	Reichweitenbonus
Teelöffel	2	2	-1	

Fernkampfwaffen	Hände	Schaden	Einsatz	Anmerkung
Brotkrümel	1	1	+1	
Vierseitiger Würfel (W4)	2	2	0	
Zwanzigseitiger Würfel (W20)	2	3	-1	

Zusätzliche Panade	Hände	Panade	Anmerkung
Karton, dünn	1	+1	gehalten
Karton, dick	1	+2	gehalten
Karton, dünn	0	+3	getragen
Karton, dick	0	+4	getragen
Würfelbeutel (leer)	0	+1	getragen

Die Erwachten

Das Ritual in der Pfanne verleiht den neu Erwachten wundersame Kräfte; Überbleibsel einer vergessenen Zeit. Sie nehmen vier verschiedene Formen an: Fischstäbchen, Tintenfischringe, Krabben oder Muscheln und nutzen ihre unterschiedlichen Fähigkeiten, um in dieser neuen, feindseligen Welt zu überleben. Mementos der Gezeiten sind Erinnerungen, die so machtvoll sind, dass sie verlorene Talente wiedererwecken. Schwarm- und Symbioseverhalten zeigen, dass man gemeinsam stärker ist. Die mächtigste Fähigkeit der Erwachten ist jedoch die Biozönose, Ausdruck des Zusammenlebens aller Wesen unter dem Meer und die ultimative Gruppenfähigkeit. Erfüllt euer Schicksal, Erwachte!

Mementos der Gezeiten

Bei der Erweckung erinnert sich der Charakter an sein vergangenes Leben in den Tiefen des Meeres. Diese Erinnerungen verleihen den Charakteren machtvolle Fähigkeiten.

Schwarmverhalten

Beim ersten Aufeinandertreffen mit Artgenossen werden urtümliche Instinkte der Erwachten ausgelöst. Die Gemeinschaft, die die Arten untereinander im Meer bildeten, wird auch nach der Erweckung fortgeführt. Schwarmverhalten kann im Kampf aktiviert werden, wenn mindestens ein Spielercharakter der gleichen Form in sichtbarer Nähe ist (zum Beispiel Fischstäbchen mit Fischstäbchen). Alle müssen ihr Verhalten gleichzeitig aktivieren, dies nimmt eine Runde in Anspruch. Die Dauer und Mächtigkeit eines Schwarmverhaltens hängt davon ab, wie viele Charaktere am Schwarm beteiligt sind. Nach einer erfolgreichen Schwarmbildung sind die Charaktere erschöpft und können keinen neuen Schwarm bilden, bis sie eine mindestens 15-minütige Rast eingelegt haben.

Beschreibungen der verschiedenen *Schwarmverhalten* stehen bei den jeweiligen Formen.

Symbioseverhalten

Auch gänzlich unterschiedliche Arten können eine starke Gemeinschaft bilden. Symbiosen sind ähnlich wie Schwärme, jedoch bilden hier zwei unterschiedliche Formen von Erwachten eine beiderseitig nützliche Gemeinschaft (zum Beispiel Fischstäbchen mit Krebsen). Symbioseverhalten sind unabhängig von Schwarmverhalten und können sogar gleichzeitig wirken, wenn die Dauer dies zulässt. Im Gegensatz zum Schwarmverhalten, können an einer Symbiose nur zwei Charaktere beteiligt sein.

Das Aktivieren eines Symbioseverhaltens kostet beide Charaktere eine volle Kampfrunde. Ein Charakter kann nur von einem Symbiose- und einem Schwarmverhalten gleichzeitig profitieren. Nach Ablauf der Dauer sind die beteiligten Charaktere erschöpft und können erst nach einer 15-minütigen Rast eine neue Symbiose eingehen.

Beschreibungen der verschiedenen *Symbioseverhalten* stehen in einer separaten Tabelle am Ende des Kapitels (S. 17).

Die Formen

Jeder Charakter gehört einer Form an. Die Form bestimmt das grundlegende Aussehen und die Fähigkeiten. Unabhängig von der Form haben alle Charaktere zwei Beine, zwei Arme und ein Gesicht – sie können sich also normal bewegen, sehen, hören, riechen, schmecken und fühlen. Jede Form ist in mehrere Archetypen unterteilt. In diesem Einsteigerregelwerk sind dies zwei Archetypen pro Form. Den Archetypen sind spezielle Archetypen-Mementos zugeordnet, die nur sie nutzen können und auf den folgenden Seiten erklärt werden.

Fischstäbchen

Früher beherrschten sie in ganzen Schwärmen die Tiefen des Ozeans, jetzt sind sie nur noch eine wertvolle Quelle an Proteinen und Omega-3-Fettsäuren. Fischstäbchen bilden, wegen ihrer Beliebtheit als Mahlzeit der Schuppenlosen, die größte Gruppe unter den Erwachten. Sie sind in allen Gewässern zu finden und spielen in allen Bereichen der Erwachten-Gesellschaft eine Rolle. Fischstäbchen legen viel Wert auf Einigkeit unter den verschiedenen Völkern, was auch an ihrer Neigung zur natürlichen Schwarmbildung liegt. Die Rückkehr ins Meer liegt allen von ihnen am Herzen.

Schwarmverhalten: *Alaskafrost*

Einst war ihr Lebensraum das kalte Nordmeer, jetzt sind sie tiefgefroren. Fischstäbchen teilen diese Vorliebe für Kälte nur zu gerne. Alle Gegner im Umkreis von 1 Meter um den Schwarm erhalten -1 auf *Geschicklichkeit*. Der Schwarm erhält +1 *Zähigkeit*.

Dauer in Runden: 1 + Schwarmgröße.

Archetypen

Nautischer Kundschafter

Ein flinker, gewandter Späher, der im Verborgenen agiert.

Untertauchen – Fischstäbchen können bei Gefahr blitzschnell wegtauchen und so möglichen Angriffen ausweichen. Untertauchen kann jederzeit als Reaktion auf einen Angriff aktiviert werden. Das Fischstäbchen kann bis zur nächsten Runde nicht mehr Ziel von Angriffen werden. Der Effekt wird durch einen eigenen Angriff beendet. Danach muss es vier Runden warten, bevor es Untertauchen erneut einsetzen kann.

Champion von Neptun

Ein Ritter der Meeresgötter, brillanter Taktiker und geborener Anführer.

Natürliche Schwarmbildung – In ihrer früheren Form waren sie geborene Schwarmtiere. Jetzt, in Rechtecke gepresst und paniert, erinnern sich einige Fischstäbchen an diese Gemeinschaft. *Champions von Neptun* erhalten +1 auf *Geschicklichkeit*, solange sie ein Schwarm- oder Symbioseverhalten aktiviert haben. Zudem können sie ihr Schwarmverhalten mit jedem Charakter aktivieren, unabhängig von dessen Form (also auch mit Tintenfischringen, Krebsen und Muscheln). Nicht-Fischstäbchen profitieren auch vom Schwarmverhalten des Fischstäbchens, ihr eigenes Schwarmverhalten gilt jedoch dadurch als verbraucht.

Tintenfischring

Oktopusse gehören zu den intelligentesten Meerestieren. Es ist also wenig verwunderlich, dass sich viele Tintenfischringe nach ihrer Erweckung der Forschung verschreiben, um die Geheimnisse ihrer Existenz zu erkunden. Die meisten von ihnen beherrschen die mysteriöse *Abyssarkana*, die Magie der Meerestiefe. Anderen Erwachten sind diese Zauber oft nicht geheuer, sie munkeln, dass die Tintenfischringe im Bunde mit uralten Mächten aus den finstersten Abgründen sind. Die Tintenfischringe lachen über solch primitiven Aberglauben, doch für manche klingt selbst dieses Gelächter sinister.

Schwarmverhalten: *Benthale Finsternis*

Der Schwarm versprüht eine Tintenwolke. Von Tinte umhüllte Wesen (außer Tintenfischringe) sind blind und erhalten -4 auf *Wahrnehmung*.

Dauer in Runden: 1 + Schwarmgröße, **Wirkungsbereich:** 1W6 Wesen

Archetypen

Wandler der Ebbe

Ein Gelehrter, der seine Gefährten mit der Magie der Tiefe heilt und inspiriert.

Abyssischer Segen – Tintenfischringe blicken beim Erweckungsritual für einen kurzen Moment in die endlose Tiefe der ozeanischen Abyssalebene und die Tiefe blickt auch zurück. Dies verleiht ihnen die Gabe, die Magie des *Abyssarkana* zu verstehen und anzuwenden. Dieses Memento erlaubt es dir, bei Spielstart drei Zauber aus dem *Grimoire der Tiefsee (S. 11)* zu wählen.

Wandler der Flut

Ein magischer Krieger, der das *Abyssarkana* gegen seine Feinde einsetzt.

Abyssischer Segen – Tintenfischringe blicken beim Erweckungsritual für einen kurzen Moment in die endlose Tiefe der ozeanischen Abyssalebene und die Tiefe blickt auch zurück. Dies verleiht ihnen die Gabe, die Magie des *Abyssarkana* zu verstehen und anzuwenden. Dieses Memento erlaubt es dir, bei Spielstart drei Zauber aus dem *Grimoire der Tiefsee (S. 11)* zu wählen.

Krebs

Hummer, Krabben und andere Krustentiere: Diese Erwachten unterscheiden sich von den panierten Fischstäbchen und Tintenfischringen durch ihre vielen Beine, zwei Scheren und einen harten Chitinpanzer. Sie schwimmen nicht so schnell und gewandt wie Fische, können aber dafür an Land schneller gehen. Zudem nutzen sie ihre Scheren als Werkzeuge und Waffen. Selbst Arten, die in ihrer früheren Form keine Scheren hatten, wie etwa Garnelen, erhalten durch die Erweckung diese geschickten Gliedmaßen dazu. In der neuen Welt an Land können sie sich durch Erde und sogar Wände graben und ihr handwerkliches Talent erlaubt es ihnen, einfache Maschinen aus Gegenständen der Schuppenlosen zu konstruieren. Krebse nutzen diese Kenntnisse, um Geheimverstecke der Erwachten mit Fluchttunneln und Fallen zu schützen oder auch um unerkannt aus der Küche zu entkommen.

Schwarmverhalten: *Scherenknall*

Der Schwarm schnappt mit seinen Scheren in der Luft zu und erzeugt so einen ohrenbetäubenden Knall, der in eine bestimmte Richtung wirkt. Im Kampf werden Gegner dadurch betäubt, sie erhalten -1 auf alle Angriffe für die Wirkungsdauer. Zudem verlieren sie ihren nächsten *Wahrnehmung*sbasierten Wettstreit während der Zeitdauer automatisch. Außerhalb von Kämpfen werden alle fragilen Gegenstände (z.B. Gläser, Bildschirme, dünnes Plastik oder Holz) in 30 cm Umkreis zerstört.

Dauer in Runden: 1 + Schwarmgröße, **Betroffene Gegner:** 1 + Schwarmgröße.

Archetypen

Baumeister

Ein Handwerker, der mit seinen Scheren Tunnel baut, *Panader*üstungen schmiedet und einfache Geräte versteht.

Tunnelbau – Der Krebs gräbt sich im Kampf teilweise ein und erhält +1 *Panade*. Er kann sich nicht fortbewegen, solange er eingegraben ist, kann aber Angriffe in Nahkampfreichweite ausführen.

Außerhalb von Kämpfen nutzen Krebse diese Fähigkeit, um sich durch Erde, Stein und sogar Wände zu graben. Dabei kommen sie 5 cm pro Runde voran. Geübte Krebse können mit der Zeit erstaunliche Tunnellabyrinthe unter der Erde erschaffen.

Grimmiger Schnapper

Ein Söldner und Attentäter, der mit seinen Scheren schon einige Gliedmaßen entfernt hat.

Natürliche Waffe – Im Kampf fühlen sich Krebse am wohlsten, wenn sie ihre eigenen Scheren verwenden. Solange ein Krebs keine Gegenstände in den Händen hält, kann er die zweite Schere zur Hilfe nehmen und bekommt dadurch +2 Würfel auf den Schadenswurf.

Muschel

Die zähen Muscheln sind das sonderbarste Volk unter den Erwachten. Notorisch langsam und schwerfällig, widerstehen ihre Kalkgehäuse den Angriffen ihrer Feinde, der Witterung und auch dem Zahn der Zeit. In ihrem verwundbaren Innern jedoch erzeugen sie mit Perlmutt wunderschöne Perlen und andere wertvolle Objekte, die sie als Zahlungsmittel verwenden. Auf diese Weise haben sie sich in der Gesellschaft der Erwachten den Status als Händler und Bankiers gesichert. Muscheln kommen mit Veränderungen nicht gut zurecht und wägen lange ab, bevor sie jemandem vertrauen. Mit einer Muschel befreundet zu sein, ist somit eine besondere Ehre, denn sie sind stets bereit, ihre harte Schale hinzuhalten, um schwächere Freunde zu schützen.

Schwarmverhalten: *Muschelbank*

Die Muscheln legen sich eng aneinander und bilden eine Bank. Dadurch werden sie bewegungsunfähig, erhalten aber +2 *Panade* und +2 *Zähigkeit* im Kampf. Außerhalb von Kämpfen erhält der Schwarm für die Dauer der Muschelbank keinen Fallschaden oder ähnliches. Im Gegensatz zu anderen Schwarmverhalten kann Muschelbank in Sekundenbruchteilen aktiviert werden, sobald die Muscheln Schaden nehmen würden.

Dauer in Runden: 1 + Schwarmgröße.

Archetypen

Perlenmäzen

Ein begabter Perlenmacher, der seinen Reichtum nutzt, um gesellschaftlichen Einfluss zu gewinnen.

Perlmuttmantel – Die Muschel kann einmal am Tag ein Objekt, das nicht größer als eine kleine Beere sein darf, mit Perlmutt überziehen. Diese Perle kann als Zahlungsmittel bei anderen Erwachten für Waren und Dienstleistungen eingetauscht werden. Eine Perle hat den Gegenwert einer Waffe oder eines Werkzeugs, einer *Panade*nreparatur oder anderer Dienste (Entscheidung des Spielleiters).

Unbeugsamer Riffwächter

Ein Verteidiger seiner Gemeinschaft, unerschütterlich in Körper wie Geist.

Perlmuttschicht – Eine Muschel kann einmal am Tag ihre Schale mit einer silbrig schillernden Schicht überziehen, die ihr für den Rest des Tages +1 *Panade* gewährt. Wenn die Muschel fünfmal Schaden genommen hat, blättert die Perlmuttschicht ab und sie verliert den Bonus.

Mementos der Gezeiten

Augen des Anglerfisches – Der Charakter hat die passive Fähigkeit, auch bei vollkommener Dunkelheit sehen zu können.

Autorität des Hais – Diese Fähigkeit kann einmal pro Sitzung ausgelöst werden und erstickt jeden Widerspruch zur letzten davor getätigten Aussage des Charakters.

Aspekt des Schützenfisches – Der Charakter kann eine gezielte Fernkampfattacke ohne Fernkampfwaffe ausführen, indem er Wasser spuckt. Woher er das Wasser hat, wissen nur die Alten.

Elektroplax – Kleine Stromstöße treffen Gegner, die einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchführen. Dadurch bekommt der Angreifer 1 Schaden.

Fischers Fritz fischt frische Fische – Der Charakter kann mit seiner unheimlich schnellen und präzisen Sprache andere Personen verwirren. Bonus von +1 (oder +2, wenn am Tisch vorgetragen) auf *Überreden* und *Einschüchtern*.

Fliegenfischen – Der Charakter ist magisch so modifiziert, dass er sehr leicht ist. Große Sprünge sind für ihn kein Problem und er erhält bei Proben gegen Fall- oder Sturzschaden +2 auf *Zähigkeit*.

Freunde von Freunden – Der Charakter ist gut vernetzt. Auch an bisher unbekannten Orten kennt der Charakter jemanden, der jemanden kennt.

Gegen den Strom – Wie ein Lachs hat der Charakter weniger Probleme damit, sich entgegen Strömungen aller Art zu bewegen, von Wasserströmungen bis zu panisch fliehenden Fischstäbchen.

Hammerhai – Ein Nahkampfangriff, bei dem der Charakter mit seinem vollen Körpergewicht rammt. Sein Angriff erhöht sich um seine *Zähigkeit*, er muss jedoch seine halbe *Zähigkeit* (aufgerundet) selbst als Schaden hinnehmen. Der Charakter muss mindestens zwei Fischstäbchenlängen vom Ziel entfernt stehen, um *Hammerhai* einsetzen zu können.

Immer noch ein Arm frei – Der Tintenfischanteil des Charakters war schon immer gut darin, auszuweichen oder Gegner zu blocken. Auch, wenn das Fehlen der ursprünglichen Form seine Fähigkeiten ziemlich einschränkt, darf er sich dennoch grundsätzlich verteidigen, egal, welche Fertigkeit er gewählt hat – solange er mindestens eine Hand frei hat und nicht festgehalten wird (auch beim Zaubern). Wenn er dies tut, muss er jedoch die ursprünglich mit der Fertigkeit geplante Aktion für diese Kampfrunde unterbrechen. Darf nur angewendet werden, wenn der Charakter noch nicht in der Runde gehandelt hat.

Klammerangriff – Der Charakter schnappt zu und umklammert einen Gegner. Dieser erleidet keinen Schaden, ist aber bewegungsunfähig. Du kannst keine Aktionen durchführen, solange du einen Gegner festhältst. Gefangene können sich befreien, indem sie einen Wettstreit *Zähigkeit* gegen *Zähigkeit* gewinnen. Spätestens nach 3 Runden endet der Angriff automatisch. Klammerangriff kann, nachdem er geendet oder ein Gegner sich befreit hat, erst nach 3 Runden wieder eingesetzt werden.

Kleberpanade – Die Panade des Charakters haftet besonders gut an glatten Oberflächen. Dies erleichtert unter anderem Kletterproben.

Krakenhirn – Der Charakter hat ein hervorragendes Gedächtnis und bekommt auf Erinnerungsproben einen Bonus von +2.

MacHaiver – Ob Bindfaden, Brotkruste oder Zahnpasta, dieser Charakter kann diversen Kleinkram effektiv zur Unterstützung bei Proben verwenden, die keine Kampfhandlungen sind. Den Bonus durch die einzelnen Objekte legt der Spielleiter fest, lässt sie aber nur zu, solange Du eine sinnvolle Begründung hast.

Panadenwurf – Der Charakter trennt bewusst einen Teil seiner *Panade* ab und nutzt diese für einen gezielten Fernkampfangriff. Der eingesetzte *Panade*wert wird als Bonusschaden hinzugezogen, ist für den Anwender als Rüstung jedoch verloren.

Pfannentänzer – Der Charakter erhält auf Materialflächen, wie sie in Kochtöpfen und Bratpfannen verwendet werden (Teflon, Eisen, Gusseisen, etc.), einen Bewegungsbonus. Er kann sich auf diesen Oberflächen doppelt so weit bewegen.

Piscosynthese – Beim Aufenthalt im Sonnenlicht heilen die Wunden dieses Charakters um 50% (abgerundet) schneller.

Putzerfischmentalität – Dein Charakter hilft gerne anderen und zieht daraus einen Teil sei-

ner Kraft. Immer, wenn er einem anderen Charakter helfen konnte, erhält er einen Putzerpunkt, bis zu einem Maximum von 3. Diese Punkte kann er bei späteren Proben als Bonuswürfel verwenden.

Sandspucker – Der Charakter schleudert einem Gegner Sand oder Staub entgegen. Dadurch erhält dieser in der Folgerunde -2 auf Angriffe.

Salmonellenvergiftung – Der Charakter vergiftet einen Gegner beim Nahkampfangriff, er erleidet in der nachfolgenden Kampfrunde einen zusätzlichen Schadenspunkt.

Schnell wie ein Schwertfisch – Der Charakter kann lange Strecken wesentlich schneller zurücklegen.

Schillerndes Perlenherz – Der Charakter kann in dunklen Bereichen Restlicht reflektieren, wodurch die *Wahrnehmung*swürfe der Gruppenmitglieder um +2 steigen, aber alle Proben auf Verstecken um -2 erschwert sind. Das Memento muss aktiviert werden und kann ebenso bewusst deaktiviert bleiben.

Schredderpanade – Der Charakter wirft von jedem Schaden, der nicht durch Magie verursacht wird, 1 Punkt zurück auf den Angreifer

Schuppentanz – Der Charakter zieht außerhalb des Kampfes mit einer atemberaubenden Vorstellung die Aufmerksamkeit aller nicht Verbündeten auf sich. Sie erhalten -2 auf ihre *Wahrnehmung*.

Seesternenleser – Der Charakter hat einen ausgeprägten Orientierungssinn. Auf alle Proben, die zur Orientierung oder Wegfindung dienen, erhält er +2 auf das Attribut.

Verteidigung ist der beste Angriff – Der Charakter greift mit einer geheimen Defensivtechnik an. Dafür bekommt er seine *Panade* als Bonuswürfel auf den Schaden, verliert aber 2 Würfel für den Angriff.

Walgesang – Verstärkt Angriffe aller Verbündeten um +1 Schaden für die Dauer von Kampfrunden in Höhe des *Intellekts*. Der Sänger selbst kann nicht mehr angreifen, da kann jeder Barde ein Lied von singen. Zum Trost gibt es +1 *Panade* während des Singens.

Walische Resistenz – Der Charakter ist ziemlich unbeeindruckt von Umwelteinflüssen oder Krankheiten. Gegen diese Einflüsse erhält er einen Bonus von +2.

Zuckerpanade – Der Charakter hat ein Händchen dafür, andere um den Finger zu wickeln. Für Proben, in denen er andere überzeugen will, bekommt er +2.

Symbioseverhalten

Krebs + Muschel – *Einsiedler*: Der Krebs kriecht unter die Muschel und trägt sie. Der Krebs erhält +2 *Panade*, die Muschel erhält +2 *Geschicklichkeit*.

Dauer: 5 Runden.

Fischstäbchen + Tintenfisch – *Oktokarussell*: Der Tintenfischring stülpt sich über das Fischstäbchen und bildet vier sehr lange Oktopusarme. Das Fischstäbchen dreht sich rapide im Kreis, sodass die Oktopusarme alle Gegner treffen. Jeder Gegner in Sichtweite, unabhängig von seiner Entfernung zu den Charakteren, erhält 1 Schaden. Dieser Schaden kann nicht durch *Panade* oder *Zähigkeit* reduziert werden.

Dauer: 1 Runde.

Tintenfisch + Krebs – *Tausend Arme und Beine*: Der Tintenfischring wickelt sich um den Krebs und beide setzen ihre Gliedmaßen synchron ein. Im Kampf können beide zwei Angriffe pro Runde ausführen.

Dauer: 2 Runden. Außerhalb des Kampfes gelingen die nächsten beiden Würfe der Symbiose, die mit Bewegung zu tun haben, automatisch.

Muschel + Fischstäbchen – *Meeresrauschen*: Die Muschel erinnert den Fisch an das weite Meer. Beide erhalten +3 *Wahrnehmung* und der nächste Wurf bei der Suche nach Wasserquellen ist ein automatischer Erfolg.

Dauer: 5 Runden.

Fischstäbchen + Krebs - *Putzer*: Der Krebs reinigt die beschädigte *Panade* des Fischstäbchens und findet dabei Nahrung. Das Fischstäbchen erhält +2 *Panade*, bis es wieder Schaden nimmt. Der Krebs heilt ein Attribut um 1 oder eine Fertigkeit um 2.

Tintenfischring + Muschel - *Molluskentarnung*: Mollusken halten zusammen. Die Muschel überzieht den Tintenfischring und sich selbst mit einem härtenden Perlmutt, den der Tintenfisch mit Tarntinte tränkt. Beide erhalten +2 *Panade* und +2 Heimlichkeit (*Geschicklichkeit*).

Dauer: 5 Runden, dann löst sich der Perlmutt auf.

Biozönosen

Biozönosen sind Superverhalten, die von mindestens drei unterschiedlichen Formen gleichzeitig aktiviert werden müssen, z.B. Fischstäbchen, Krebs und Muschel. Eine Biozönose kann nur einmal pro Spielsession aktiviert werden. Die Effekte sind abhängig von den anwesenden Formen und addieren sich.

Biozönosen funktionieren nur, wenn alle Spieler sich an den Händen halten und „BIOZÖNOSE!“ rufen. Falls die Spieler sich nicht am selben Ort befinden, müssen sie sich das Händehalten zumindest vorstellen.

Biozönose – *Tsunami:* Wie eine Sturmflut überrennen die Erwachten den Gegner. Hält 3 + Anzahl der Gruppenmitglieder Runden an. Kann nur im Kampf aktiviert werden.

Fischstäbchen: Alle Gruppenmitglieder erhalten +2 *Geschicklichkeit* und bewegen sich auf oder in Flüssigkeiten doppelt so schnell.

Krebse: Alle Gruppenmitglieder erhalten einen Bonusangriff und verursachen +1 Schaden.

Tintenfischringe: Alle Gruppenmitglieder werden in eine halbtransparente Tintenwolke gehüllt, die sie nicht behindert. Gegner erhalten -2 auf Angriffe.

Muscheln: Allen Gruppenmitgliedern wachsen Calciumdornen, die ihnen +1 *Panade* verleihen und Gegnern, die erfolgreich treffen, 1 Schaden zufügen.

Biozönose – *Marianenlied*: Der Ruf der Tiefe motiviert zu Höchstleistungen. Hält 3 + Anzahl der Gruppenmitglieder Stunden an. Kann nur außerhalb des Kampfes aktiviert werden und endet, sobald ein Kampf beginnt.

Fischstäbchen - An Land: Alle Gruppenmitglieder finden automatisch das nächste größere Gewässer (Teich, Bach, Abwasserkanal, See, Küste, etc.) und bewegen sich mit doppelter Geschwindigkeit dorthin. Im Wasser: Alle Gruppenmitglieder bewegen sich mit dreifacher Geschwindigkeit.

Krebse - An Land: Alle Gruppenmitglieder können Tunnel graben. Würfe auf Tunnelbauten erhalten +1 pro beteiligtem Charakter. Im Wasser: Tunnelbauten am Boden werden in der halben Zeit fertig und Würfe auf Tunnelbauten gelingen automatisch.

Tintenfischringe - An Land: Solange sich Gruppenmitglieder zu einer Wasserquelle bewegen, verdoppelt sich jegliche Heilung, die sie erhalten. Im Wasser: Erhaltene Heilung wird verdreifacht.

Muscheln - An Land: Solange sich die Gruppenmitglieder zu einer Wasserquelle bewegen, regenerieren sie ihre *Panade* um 1 pro Minute. Im Wasser: Alle Gruppenmitglieder heilen ihre *Panade* vollständig und erhalten zusätzlich +2 *Panade* für die Dauer des *Marianenlieds*.

Beispielcharaktere

Der kühne Späher

Tief ins Unbekannte vorstoßen, herausfinden, wo der Gegner lauert und dabei nach Möglichkeit nicht gesehen werden – so kann man die Tätigkeit eines Kundschafters am besten zusammenfassen.

Auch abseits der ursprünglichen Einsatzgebiete und in die Form eines Fischstäbchens gepresst, ist der Kundschafter noch in der Lage, seiner Kernaufgabe nachzukommen. Gerade die rechtzeitige Warnung vor den neuen Fressfeinden sowie das Aufspüren gangbarer Routen aus der Küche hinaus stellen ihn jedoch vor neue Herausforderungen.

Form: Fischstäbchen

Archetyp: Nautischer Kundschafter

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____5	**Wahrnehmung_____4**
Hindernislauf _____3	Navigation _____3
Klettern _____3	
Schleichen _____4	
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____2**
Untersuchen_____2	

Panade: 1

Schwarmverhalten: Alaskafrost

Mementos der Gezeiten:

- Augen des Anglerfisches
- Freunde von Freunden
- Panadenwurf
- Schnell wie ein Schwertfisch
- Untertauchen

Die edle Anführerin

Jede Truppe ist ohne einen geeigneten Anführer nur halb so gut. Der Champion bringt sowohl das nötige taktische Verständnis als auch die Autorität mit, um es einzusetzen.

Allerdings ist die Anführerin nichts ohne ihre Truppe. Losgelöst von den ursprünglichen Bindungen im Meer, muss sie sich das Vertrauen ihrer neuen Begleiter erst einmal verdienen. Ein guter Anführer geht voran.

Form: Fischstäbchen

Archetyp: Champion von Neptun

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____3	**Wahrnehmung_____3**
Nahkampf_____2	
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____3**
Führung_____2	Ausdauer_____4
Inspiriern_____3	
Taktik_____4	

Panade: 3

Schwarmverhalten: Alaskafrost

Mementos der Gezeiten:

- Autorität des Hais
- Hammerhai
- Krakenhirn
- Natürliche Schwarmbildung
- Zuckerpanade

Der aufopfernde Heiler

„Immer gehen alle davon aus, dass schon alles gut werden wird. Und wenn nicht, wen braucht man dann? Genau. Mich.“

Der Heiler ist es, der den Anderen neue Kraft geben kann. Und das sowohl im übertragenen Sinne als auch wörtlich. Mit Anatomie, Verletzungen und Heilung kennt er sich genauso gut aus wie mit weisen Ratschlägen – und wenn die Situation es erfordert, kann er mit Meeresmagie noch etwas nachhelfen.

Form: Tintenfischring

Archetyp: Wandler der Ebbe

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____2	**Wahrnehmung_____4**
Hindernislauf_____2	Meeresbiologie_____3
Intellekt_____5	**Zähigkeit_____2**
Abyssarkana_____4	
Erste Hilfe_____4	
Inspirieren_____2	

Panade: 2

Schwarmverhalten: Benthale Finsternis

Mementos der Gezeiten:

- Abyssischer Segen
- Putzerfischmentalität
- Seesternenleser
- Walische Resistenz

Zauber:

- Gischt
- Neptuns Eingebung
- Woge

Der mächtige Kampfmagier

Manche mögen es besinnlich, manche mögen es laut. Dieser Tintenfischring gehört zur letzteren Kategorie. Wenn es hoch hergeht, ist er mit seiner Magie ganz vorne mit dabei.

Er überblickt das Schlachtfeld und kann den anderen Charakteren helfen oder ihnen Tipps geben. Oder aber er beschwört kurzzeitig seine Tintenfischarme zurück und räumt mit ihnen ordentlich auf.

Form: Tintenfischring

Archetyp: Wandler der Flut

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____3	**Wahrnehmung_____2**
Hindernislauf _____3	Navigation _____2
Intellekt_____4	**Zähigkeit_____2**
Abyssarkana_____4	Einschüchtern_____3
Taktik_____3	

Panade: 3

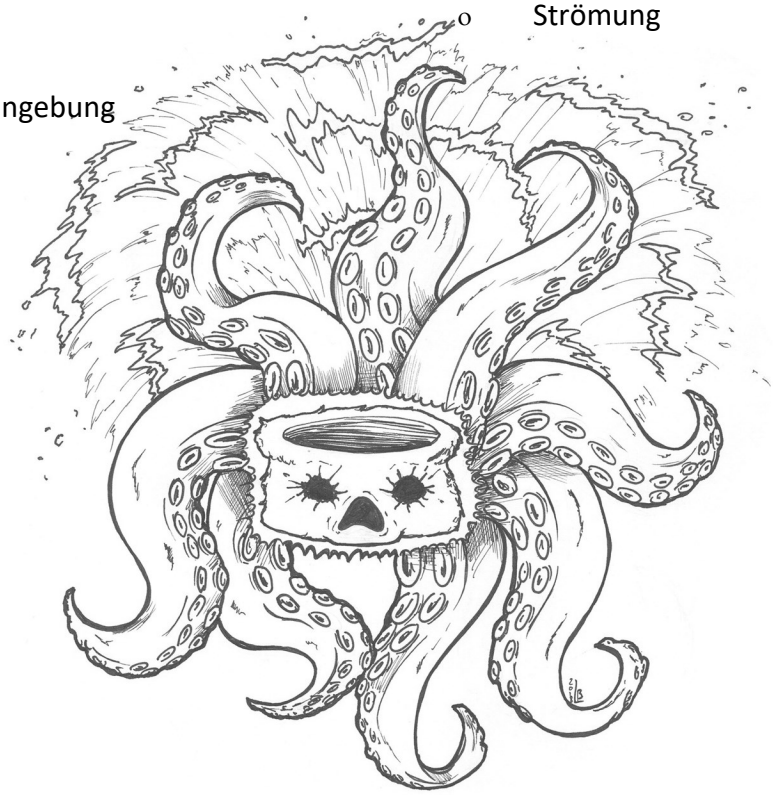
Schwarmverhalten: Benthale Finsternis

Mementos der Gezeiten:

- Abyssischer Segen
- Gegen den Strom
- Immer noch ein Arm frei
- Walgesang

Zauber:

- Käpt’n Knuspers Hausrezept
- Oktogenese
- Strömung



Die gewitzte Bastlerin

Fischstäbchen sind im Alltag vielen Problemen ausgesetzt. Das fängt schon bei einfachen Dingen wie versperrten Wegen und verschlossenen Behältern an.

Doch zu ihrem Glück gibt es diesen geschickten Krebs. Sie ist in der Lage, mit ihren Scheren erstaunliche Dinge zu vollbringen und wenn das mal nicht weiterhelfen sollte, findet sie einfach in der Umgebung irgendetwas, was ihr hilft, das gegenwärtige Problem zu lösen.

Sie kann nicht kämpfen, aber sie kann dafür sorgen, dass die Kämpfer überhaupt erst zum Kampf kommen. Und wenn sie wieder zurückkommen, kann sie ihnen auch die zerlegte Panade reparieren.

Form: Krebs

Archetyp: Baumeister

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____3**
Panieren_____3	
Schlösser knacken____4	
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____2**
Mechanik_____4	Graben_____4

Panade: 3

Schwarmverhalten: Scherenknall

Mementos der Gezeiten:

- Immer noch ein Arm frei
- MacHaiver
- Sandspucker
- Schredderpanade
- Tunnelbau

Die geschickte Kämpferin

„Wenn man schon zwei so schöne Scheren hat, dann sollte man auch etwas daraus machen."

Mit diesen Worten ihres Vaters in den Ohren fing sie schon früh an, ihre Kampftechnik zu trainieren. Sie wurde immer geschickter mit den Scheren und mit der Zeit lernte sie auch, wie man in Gruppen zusammen kämpft oder wie man mit der bloßen Androhung von Gewalt einen Kampf verhindern kann.

Sie ist stolz auf ihre Scheren und greift ihre Gegner lieber mit diesen an, statt irgendwelche Waffen zu benutzen.

Form: Krebs

Archetyp: Grimmiger Schnapper

Attribute und Fertigkeiten:

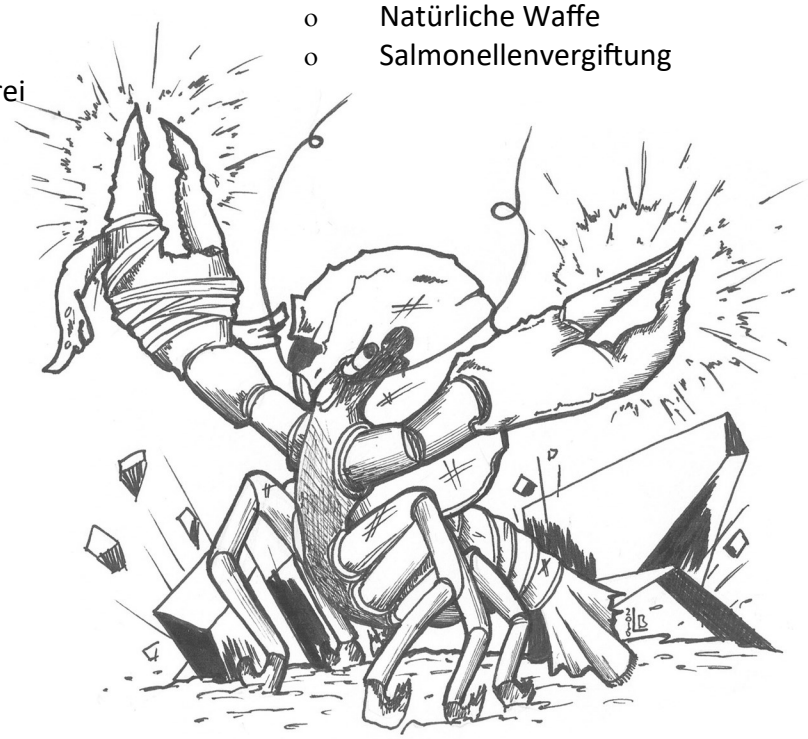
Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____2**
Heimlichkeit_____4	
Nahkamp_____4	
Intellekt_____1	**Zähigkeit_____5**
Taktik_____3	Einschüchtern_____4

Panade: 3

Schwarmverhalten: Scherenknall

Mementos der Gezeiten:

- Aspekt des Schützenfisches
- Klammerangriff
- Kleberpanade
- Natürliche Waffe
- Salmonellenvergiftung



Die windige Händlerin

Früher hing diese Muschel wahrscheinlich mal am Kiel eines Kauffahrers und hat dort viel gelernt. Sie ist gut darin, ihre Gegenüber einzuschätzen und im Gespräch die richtigen Worte zu finden. Sie ist außerdem ziemlich findig, was die genaue Auslegung von Absprachen angeht.

Außerdem ist sie ein exzellenter Händler. Wenn sie genügend Zeit für die Vorbereitung hat, bringt sie es fertig, einem Fisch zusätzliche Schuppen für seine Fahrräder zu verkaufen. Oder sie versucht, ihren selbstgemachten Perlenschmuck zu verkaufen.

Form: Muschel

Archetyp: Perlenmäzen

Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____3	**Wahrnehmung_____1**
Schmuckhandwerk____4	
Intellekt_____2	**Zähigkeit_____5**
Fressfeinde_____2	Springen_____4
Personenkenntnis_____3	
Taktik_____4	

Panade: 4

Schwarmverhalten: Muschelbank

Mementos der Gezeiten:

- Fischers Fritz fischt frische Fische
- Perlmuttmantel
- Schillerndes Perlenherz
- Schuppentanz
- Verteidigung ist der beste Angriff

Der Sture Verteidiger

An ihr kommt keiner vorbei. Früher, im Meer, hat sich diese Muschel darauf spezialisiert, das Revier zu verteidigen. Heute verteidigt sie, mangels Revier, ihre Freunde.

Sie mag nicht die schnellste Muschel sein, aber sie ist mit Abstand die Standhafteste.

Form: Muschel

Archetyp: Unbeugsamer Riffwächter

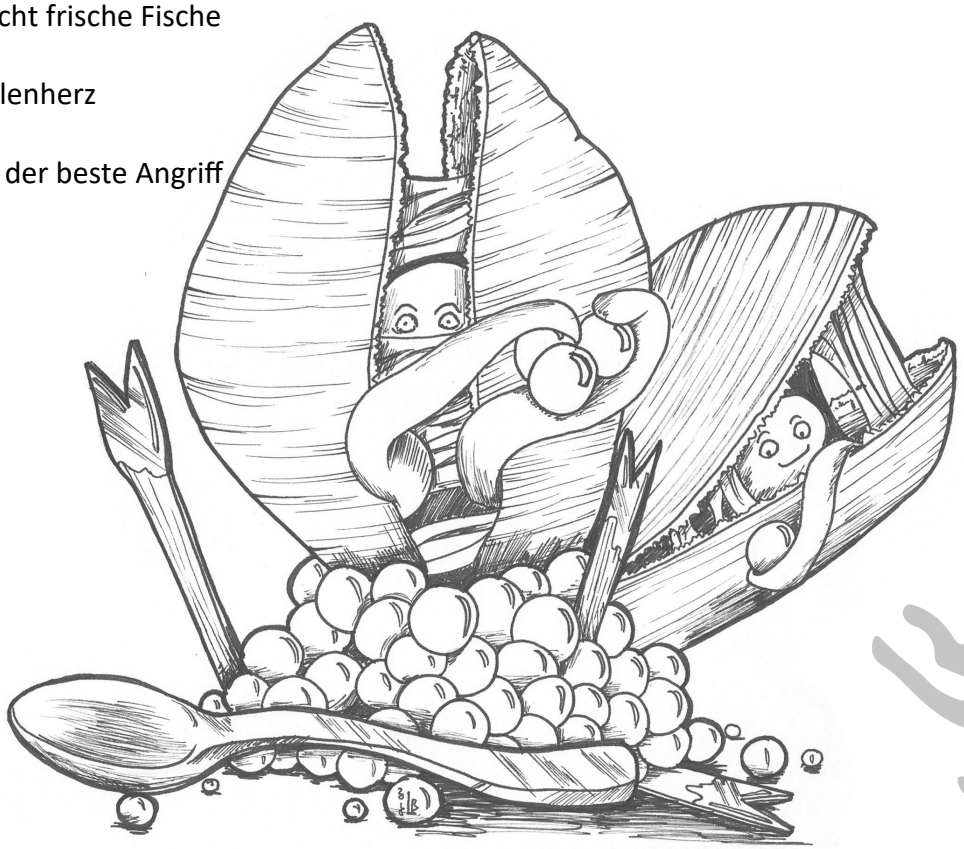
Attribute und Fertigkeiten:

Geschicklichkeit_____1	**Wahrnehmung_____2**
Nahkampf_____2	
Intellekt_____2	**Zähigkeit_____5**
Fressfeine_____2	Springen_____4
Personenkenntnis____3	
Taktik_____4	

Panade: 5

Mementos der Gezeiten:

- Elektroplax
- Fliegenfischen
- Klammerangriff
- Perlmuttschicht
- Piscosynthese



Das Piranhabecken

Im Piranhabecken können Spielleiter Feinde und Gegner finden, die den Spielern begegnen könnten. Das können andere Erwachte sein, die ihnen ebenbürtig sind, aber auch stärkere Kontrahenten. Die neue Welt ist ein gefährlicher Ort!

Jeder Gegner aus dem Piranhabecken ist mit einer Wertung versehen. Diese Piranhawertung (PW) liegt zwischen 1 für einfache und 5 für extrem starke Gegner.

Welche Wirkung die angegebenen Mementos und besonderen Fähigkeiten, die ähnlich funktionieren, haben, könnt ihr im Kapitel *Die Erwachten (S. 13)* nachlesen.

Halunke

Manchmal trefft ihr auf Fischstäbchen, die euch nicht freundlich gesonnen sind. Halunken sind in Fischstäbchenbanden organisiert, warten in Gassen oder Hinterhöfen und haben nichts Gutes im Sinn. Wenn ihr ihnen direkt gebt, was sie verlangen, ziehen sie euch vielleicht nicht die Panade vom Filet.

Form: Fischstäbchen

Archetyp: Nautischer Kundschafter

Attribute und Fertigkeiten für Halunken (PW: 1):

Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____4**
Hindernislauf_____4	Lauschen_____2
Nahkampf_____3	
Verstecken_____4	
Intellekt_____2	**Zähigkeit_____3**
Lügen_____1	Einschüchtern_____1
Schlechte Witze_____2	

Panade: 2

Schwarmverhalten: Alaskafrost

Mementos der Gezeiten:

- Augen des Anglerfisches
- Klammerangriff
- Pfannentänzer
- Sandspucker
- Schredderpanade

Gefiederte Rochen (Vögel)

Einige von ihnen kennt ihr vielleicht schon, sie stoßen vom Himmel herab und bringen Leid und Tod in die Reihen der Erwachten. Diese Ungetüme gibt es in vielen Farben und Formen. Kleinere sind oft schreckhaft und können überwältigt werden, den größeren solltet ihr fern bleiben.

Attribute und Fertigkeiten für kleine gefiederte Rochen (PW: 1):

Geschicklichkeit_____3	**Wahrnehmung_____4**
Fliegen_____4	
Nahkampf (Picken)___3	
Intellekt_____2	**Zähigkeit_____3**
Fressfeinde_____3	Ausdauer_____3
	Flattern_____2

Panade: 3

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Federkiel (entspricht *Panadenwurf*)
- Frische Brise (entspricht *Piscosynthese*)
- Krallenklammer, kleine Krallen (entspricht *Klammerangriff*)
- Stürmen (entspricht *Hammerhai*)
- Sturzflug (entspricht *Schnell wie ein Schwertfisch*)

Attribute und Fertigkeiten für große gefiederte Rochen (PW: 3):

Geschicklichkeit_____6	**Wahrnehmung_____1**
Fliegen_____5	Fernblick_____2
Flügelschlag_____2	
Nahkampf (Picken)___5	
Intellekt_____4	**Zähigkeit_____5**
Imitation_____1	Ausdauer_____5
Schwachstelle finden__2	Einschüchtern_____2

Panade: 5

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Federkiel (entspricht *Panadenwurf*, verliert aber den *Panade*wert nicht)
- Frische Brise (entspricht *Piscosynthese*)
- Krallenklammer, große Krallen (entspricht *Klammerangriff*, der gefiederte Rochen kann aber weiterhin *Nahkampf (Picken)* nutzen)
- Stürmen (entspricht *Hammerhai*)
- Sturzflug (entspricht *Schnell wie ein Schwertfisch*)

Fellbestien (Hunde)

Fellbestien gibt es in unterschiedlichsten Varianten. Einige sind klein, einige groß, andere noch viel größer. Schuppenlose halten sie als Schoßtiere und Wachposten, manche jagen nach euch damit. Ihre (oft) langen Beine und gefährlichen Kiefer machen eine Flucht fast unmöglich. Glücklicherweise sind sie häufig an Ketten oder Leinen festgebunden. Wenn ihr ihnen entgegentreten müsst, seid gewarnt: die meisten Attacken sind tödlich.

Attribute und Fertigkeiten für kleine Fellbestien (PW: 3):

Geschicklichkeit_____5	**Wahrnehmung_____1**
Hetzjagd_____3	Schnüffeln_____5
Nahkampf (Biss)_____5	
Schleichen_____3	
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____6**
Beobachten_____3	Einschüchtern_____3
Mechanik_____1	Graben_____3

Panade: 6

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Episodisches Gedächtnis (entspricht *Krakenhirn*)
- Pfote (entspricht *Klammerangriff*, die kleine Fellbestie kann aber weiterhin *Nahkampf (Biss)* nutzen)
- Revier markieren (entspricht *Aspekt des Schützenfisches*)
- Weiter Satz (entspricht *Fliegenfischen*)
- Wilder Kampf (entspricht *Immer noch ein Arm frei*)

Attribute und Fertigkeiten für große Fellbestien (PW: 5):

Geschicklichkeit_____7	**Wahrnehmung_____7**
Hetzjagd_____5	Schnüffeln_____5
Nahkampf (Biss)_____6	
Schleichen_____3	
Intellekt_____5	**Zähigkeit_____7**
Beobachten_____3	Einschüchtern_____6
Mechanik_____1	Graben_____3
Personenkenntnis____3	

Panade: 9

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Pfote (entspricht *Klammerangriff*, die große Fellbestie kann aber weiterhin *Nahkampf (Biss)* nutzen)
- Reißzahn (entspricht *Natürliche Waffe*)
- Revier markieren (entspricht *Aspekt des Schützenfisches*)
- Weiter Satz (entspricht *Fliegenfischen*)
- Wilder Kampf (entspricht *Immer noch ein Arm frei*)

Spitzzahn-Fellbestien (Mäuse, Ratten)

Im Gegensatz zu den oben genannten kleinen und großen Fellbestien sind diese hier nahezu winzig. Die meisten Schuppenlosen jagen sie, da sie Löcher in ihre Behausungen nagen und Nahrungsmittel stehlen. Wenige halten sie – anscheinend zur Belustigung – hinter Gitter oder Glas. Das Gefährliche an ihnen sind ihre langen spitzen Nagezähne, vor denen solltet ihr euch in Acht nehmen.

Attribute und Fertigkeiten für Spitzzahn-Fellbestien (PW: 1):

Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____4**
Nahkampf (Biss)_____4	Hören_____3
	Sehen_____4
Intellekt_____2	**Zähigkeit_____3**
Gruppenverhalten____2	Graben_____2

Panade: 2

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Für den Rattenkönig! (entspricht *Hammerhai*)
- Kauern (entspricht *Verteidigung ist der beste Angriff*)
- Konterbiss (entspricht *Schredderpanade*)
- Pfadfinder (entspricht *Seesternenleser*)
- Schmutzzahn (entspricht *Salmonellenvergiftung*)

Krabbelwesen (Insekten)

Krabbelwesen sind kleiner als Erwachte, aber dafür flink und meistens in Schwärmen anzutreffen. Sie sind stets hungrig und werden oft vom fischigen Geruch der Erwachten angelockt.

Schwärme sind im Folgenden als solche gekennzeichnet und werden wie ein einzelner Gegner behandelt. Das bedeutet, dass die Werte für den gesamten Schwarm zählen und dieser auch in seiner Gesamtheit besiegt werden muss.

Verstärkung rufen: Die Fähigkeiten der Krabbelwesen wirken sehr beschränkt, aber sie haben die Möglichkeit, Verstärkung zu rufen. Wenn sie die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben, stoßen sie einen Ruf oder ein Lockmittel aus, das Verbündete der gleichen Art in Höhe ihres Intellekts herbeiruft. Zur Unterstützung herbeigerufene Krabbelwesen können dies aber nicht noch einmal tun.

Vielbeiner (PW: 1) (Tausendfüßler)

Attribute und Fertigkeiten von Vielbeinern:

Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____4**
Nahkampf (Kiefer)____4	Erschütterungssinn_____4
Verstecken_____3	
Intellekt_____1	**Zähigkeit_____3**
	Ausdauer_____4

Panade: 3

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Flexibilität (entspricht *Gegen den Strom*)
- Natürliche Resistenz (entspricht *Walische Resistenz*)
- Verstärkung rufen

Zähe Krabbler (PW: 2) (Kakerlaken)

Schwarm!

Attribute und Fertigkeiten von Zähen Krabblern:

Geschicklichkeit_____4	**Wahrnehmung_____3**
Hindernislauf_____3	Bewegung erahnen_____2
Nahkampf (Kiefer)____3	
Verstecken_____5	
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____5**
Gifte_____2	Ausdauer_____5

Panade: 5

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Dreckschleuder (entspricht *Sandspucker*)
- Panzerdornen (entspricht *Schredderpanade*)
- Verstärkung rufen

Gelbe Luftschwimmer (PW: 3) (Wespen)

Schwarm!

Attribute und Fertigkeiten von Gelben Luftschwimmern:

Geschicklichkeit_____7	**Wahrnehmung_____6**
Fliegen_____4	Facettenblick_____4
Nahkampf (Stachel)___3	Nahrung aufspüren_____5
Intellekt_____3	**Zähigkeit_____5**
Gifte_____2	Ausdauer_____5

Panade: 4

Schwarmverhalten: nicht vorhanden

Besondere Fähigkeiten:

- Staatliche Organisation (entspricht *Immer noch ein Arm frei*)
- Stachelgift (entspricht *Salmonellenvergiftung*, kann aber nur ein Mal pro Schwarm eingesetzt werden)
- Verstärkung rufen

Dünne Haut

Szenario:

Der Gestank nach altem Speiseöl lag in der Luft. Nachdem sie eine zerschlissene Serviette, die als Vorhang diente, beiseitegeschoben hatte, fand sich die Gruppe in einer kleinen Kammer wieder. Ein optimistischer Begriff für etwas, das kaum mehr der Leerraum zwischen Küchenzeile und abblätternder Tapete war.

Stücke alter Eierschalen zerbrachen unter ihren Füßen.

»Ich habe auf euch gewartet.«

In den Schatten vor ihnen zeichnete sich eine Gestalt ab: Der grob panierte Körper war mit feinem Schimmel überzogen, mit den Händen rührte das stämmige Filetstück in einigen Töpfen fragwürdige Mischungen zusammen.

»Du bist ... der Schmied?«

Ein Nicken.

Ein Zögern.

»Gut! W-wir brauchen Panade.«

Er musterte ihre Körper, von denen die fettgetränkte Brotkruste, die einst als Schutz diente, abgefallen war. Verächtlich spuckte er aus.

»Ich kann euch helfen. Aber zuerst müsst ihr da raus. Allein.«

Mit einer Deutung seines Kopfes verwies er auf die Küche jenseits seines Versteckes; das Reich der Schuppenlosen, in dem Tod und Verderben lauerten. Dumpfe Schritte waren von dort zu vernehmen. Zweifellos erkannte er den Schrecken in ihren Gesichtern.

»Ich brauche Semmelbrösel. Brot geht auch. Ein Ei und etwas Mehl. Und Fett, nicht viel. Holt mir all dies und ihr erhaltet eure Panade zurück.«

⇒ Eine Restaurantküche, unheilvolle Schuppenlose und ein Ziel: Besorgt alle Teile für eine wahrlich knusprige Panade!

Charaktere/Gruppen:

Der Schmied:

Alt, weise und verbittert. Er ist Meister im Mischen der perfekten Panade - hilft aber nur jenen, die sich selbst zu helfen wissen.

Die Schuppenlosen:

Küchenpersonal, vielleicht ein halbes Dutzend, fähig im Umgang mit Messern, Gabeln, Pfannenwendern. Kein Fischgericht möchte ihnen jemals allein gegenüberstehen.

Tipps für den Spielleiter:

Die Würze liegt im Detail: Ein Blick in die hauseigene Küche hilft, Ideenansätze für interessante Kampftaktiken (Manipulation technischer Geräte, Lichtschalter, das Herunterstoßen eines Topfes von der Herdplatte etc.) und Waffen (verbrannte Pommes, Zahnstocher oder feuriges Chilipulver) zu finden.

Viele Wege führen zum Ziel: Attackiert die Gruppe direkt im offenen Küchenraum oder durch die Küchenzeile hindurch oder wartet sie auf den Einbruch der Nacht, wenn nur noch die Putzkräfte vor Ort sind?

Sidequests: Warum ist der Schmied an diesem grauenhaften Ort? Kann er ein wertvoller Verbündeter der Gruppe werden? Was ist mit weiteren Erwachten innerhalb des Lokals?

Tabula rasa

Szenario:

Der Treffpunkt am Hafen, eine kleine Kaschemme direkt am Kai, ist verlassen. Ihr solltet euch doch hier mit Mia treffen, eurem Kontakt zur Rebellion in Kiel. Alles deutet darauf hin, dass hier vor kurzem noch jemand war. Dort steht sogar noch ein Becher Bier, eine der wenigen guten Erfindungen der Schuppenlosen, halb ausgetrunken und achtlos vergessen. Die Musik ist noch an und der Raum noch warm. Wo sind nur alle hin? Hier und da finden sich Hinweise darüber, was passiert ist: ein Brief aus dem fernen Amerika, ein Ticket für die Passage nach Norwegen oder ein viel zu hoher Schuldschein. Doch nichts davon erklärt die Abwesenheit von Mia, bis ihr einen Teil ihrer Kapuze findet, daran noch der Aufnäher des Rebellionswappens. Dahinter ein Spalt zum angrenzenden Restaurant der Schuppenlosen, "Breitengrad".

Euch bleibt nichts anderes übrig, als der Spur zu folgen.

⇒ Findet und, wenn nötig, rettet Mia, um euch der Rebellion in Kiel anschließen zu können.

Charaktere/Gruppen:

Die Schuppenlosen:

Gäste und Angestellte des "Breitengrad", unbedarft und mehr erschrocken als angriffslustig. Bei zu viel Aufmerksamkeit können aber Tritte und Angriffe mit Besteck auf die anfangs verwunderten Rufe folgen.

Fellbestien:

Einige Schuppenlose haben haarige Ungetüme (Hunde) dabei. Diese Bestien können euch mit einem Angriff töten und haben einen guten Geruchssinn. Durch Leinen ist aber ihre Bewegungsfreiheit eingeschränkt.

Mia:

Eine taffe junge Frau, mehr Fischstäbchen als jeder von euch! Ihre starke Persönlichkeit trägt viel zum Erfolg der Rebellion in dieser Region bei. Sie trägt eine dünne Panade, ist aber sehr agil und kämpft mit einer Stricknadel, die mehr als nur einem Gegner schon das Fürchten gelehrt hat.

Tipps für den Spielleiter:

Mia hat die Werte der edlen Anführerin (S. 19), aber nur 1 statt 3 Panade. Die Werte für ihre Waffe (Stricknadel) findet ihr in der Tabelle im Kapitel *Dinge (S. 12).*

Es gibt viele Möglichkeiten, Mias Verschwinden zu erklären: eine Gegenbewegung unter den Fischstäbchen, ein Sturz der Führungspersönlichkeit der Rebellion, eine Entführung durch die Schuppenlosen oder gar ein Angriff durch eine der Fellbestien.

Der Schauplatz kann sich im Lokal befinden, in dem eher mit einem Spießrutenlauf, als dem direkten Konflikt zu rechnen ist. Je nachdem, wie das Verschwinden von Mia zu erklären ist, kann sich auch eine Verfolgungsjagd durch den Hafen oder sogar bis auf eine der Fähren ergeben.

Wenn es besonders herausfordernd sein soll, können einige Hunde nicht angeleint sein. Beispielsweise kann ein Chihuahua aus einer Handtasche springen und der Gruppe zusetzen. Außerhalb des Restaurants ist ein Möwenangriff („große gefiederte Rochen“, Werte finden sich im *Piranhabecken, S. 23*) vorstellbar und eine nicht zu unterschätzende Gefahr auf den offenliegenden Bereichen der Kais.

Ein Stückchen Flussabwärts....

In naher Zukunft erwarten euch neben dem Grundregelwerk noch viele Erweiterungen. Steckt den Kopf aus dem Wasser und bleibt aufmerksam!

Deep Ones – Fishthulu

Necroflosse – Fisch im Vampi(e)rteig

Pangasius – Der ferne Osten

Fishy Business – Fish Noir

So long,

and thanks for all the fish

- Douglas Adams

FISCHSTÄBCHEN!

Rache aus der Tiefkühltruhe

Willkommen in der Bratpfanne! Dies ist der Ort an dem wunderbare Dinge passieren können! Mitreißende Abenteuer, unglaubliche Geschichten! Tauche mit ein in eine Welt voller Panade, Fett und Geschichten, die unser aller Welt verändern werden!

Das glaubst du nicht? Nun, dann hast du noch nie die wahre Welt der Fischstäbchen erblickt, denn dahinter steckt so viel mehr, als einfach nur knusprig gebratener Fisch, dahinter steht eine ganze Welt, die es nun zu entdecken gilt!

Also... Gabel voran ins Abenteuer!