





Inhaltsverzeichnis

Vorwort zum Draft	1
Vorwort	1
1. Würfe	1
1.1 Erfolgswürfe	1
2. Das Hexagon	2
2.1 Attribute	2
2.2 Begabungen	3
2.3 Kraftpunkt	5
2.3.1 Kritische-Kraftpunkte	6
2.3.2 Kritischer-Schaden	6
2.3.3 Kritischer-Misserfolg und Erfolg	7
2.3.4 Modifikation des Kritischen-Bereichs	8
2.3.5 Folgeschäden	9
3. Stärken und Schwächen	9
3.1 Traumata	10
4. Talente	10
4.1 Grundtalente und Gruppen	11
4.2 Automatische Mali	12
5. Kampf	13
5.1 Kampfphase	13
5.2 Aktionen	13
5.3 Angriffe	14
5.4 Blocken, Parieren und Ausweichen	16
5.5 Schaden: LeP, AuP, PsyP	16
5.6 Manöver	17
5.7 Fernkampf	17
5.8 Rüstung	17

Vorwort zum Draft

Die folgenden Seiten sollen zunächst das Vorhaben „Hexagon“ grob beschreiben und Interessierten einen kurzen Überblick davon verschaffen, was die Grundmechanik des späteren Spiels ausmacht.

Mit dem hier vorliegenden ersten Draft lassen sich noch keine Charakter erstellen oder eigene Abenteuer inszenieren¹. Bis das Pen and Paper an diesem Punkt angekommen ist, wird noch einiges an Zeit vergehen. Da wir allerdings den Anspruch haben, unser System so nahe wie möglich an den späteren Nutzern zu entwickeln, wollen wir euch an dieser Stelle bereits miteinbeziehen und freuen uns über Feedback und Anregungen. Uns ist auch bewusst, dass die Regeln, da sie aus unserer Feder stammen, für uns logisch und schlüssig erscheinen. Anderen, die nicht am Entwicklungsprozess beteiligt sind, mag dies nicht so gehen, weshalb wir auch an dieser Stelle auf eure Kommentare angewiesen sind.

Vorwort

Hexagon ist ein generisches Pen&Paper Rollenspielsystem. Der Gedanke hinter unserem Vorhab ist es, ein universelles System zu schaffen, das individuell auf eigene Szenarien angewandt werden kann. Damit bietet Hexagon lediglich ein Gerüst, mit dessen Hilfe die Spieler und Spielerinnen in ihre eigenen Welten abtauchen können und diese mit Leben füllen können.

1. Würfe

Bei dem Pen and Paper „Hexagon“, wird der Erfolg einer durchgeführten Handlung durch einen Würfelwurf entschieden. Um also zu sehen ob ein Charakter an einer Aktion scheitert oder ihm diese gelingt hängt von einem *Erfolgswurf* ab.

1.1 Erfolgswürfe

Der normale Erfolgswurf von Hexagon basiert auf einem W100 Würfelwurf. Um einen W100 Wurf durchzuführen, würfeln die Spieler auf einen Wert zwischen 0 und 100 mit zwei zehneitigen Würfeln. Einer der Würfel stellt die Zehnerstelle, der zweite Würfel die Einerstelle des Ergebnisses dar. Welcher Würfel die Zehner- und welcher Einerstellen

¹ Um den Nutzern die Charaktererstellung zu ermöglichen muss zunächst einiges an Fleißarbeit von uns vollbracht werden. Neben dem Auflisten und Beschreiben von Talenten, Manövern, Stärken, Schwächen usw, beinhaltet diese Arbeit auch ein Balancing der Punktekosten um Fairness zu garantieren.

repräsentiert, wird vor dem Wurf angesagt.

Um eine Aktion also auszuführen muss eine Würfelprobe abgelegt werden. Als Richtwert für diese Probe ist ein Wert zwischen 0 und 100 angegeben. Eine Probe gilt als bestanden, wenn der W100 Wurf eine kleinere Zahl oder die gleiche Zahl ergibt wie der genannte Richtwert. Ist die Zahl größer misslingt der Wurf. Bei einer normalen Talent-Probe setzt sich der zu unterbietende Richtwert aus dem Talentwert und der entsprechenden Begabung zusammen.

Beispiel: Tim soll eine Probe auf das Talent "Überzeugen" durchführen. Er hat einen roten und einen grünen Würfel. Tim bestimmt, dass der grüne Würfel die Zehnerstelle und der rote die Einerstellen darstellen soll. Er würfelt. Der grüne Würfel zeigt eine 3 und der rote eine 5. Daraus ergibt sich ein Ergebnis von 35. Der zu unterwürfelnde Wert für Überzeugen ergibt sich aus dem reinen Talentwert für Überzeugen, 20 bei Tim, und seinem Charisma Wert 15. Dadurch ergibt sich ein "Überzeugen-Wert" von 45 den es zu unterwürfeln gilt. $45 > 35$, daher gelingt die Probe und Tims Charakter schafft es sein Gegenüber zu überzeugen.

2. Das Hexagon

Jedem Charakter in „Hexagon“ liegt ein Attribut-Hexagon zu Grunde. Die *Attribute* (1.1 Attribute) Intellekt (**INT**), Intuition (**INU**), Körperbeherrschung (**KÖB**), Brutalität (**BRUT**), Konstitution (**KON**) und Willenskraft (**WIL**), bilden hierbei die Eckpunkte des Hexagons. Aus der Summe von jeweils zwei Attributen setzen sich *Begabungen* (1.2 Begabungen) zusammen, welche die grundsätzliche Befähigung des Helden darstellen Handlungen auszuführen. Auf Grundlage der Begabungen wird im späteren Spielverlauf ein großer Teil der Erfolgswürfe durchgeführt.

2.1 Attribute

Intellekt (INT) : Der Intellekt des Charakters gibt seine Schläue und Lernfähigkeit wieder. Einer mit großem Intellekt gesegneten Person fallen Aufgaben und Herausforderungen des Geistes wesentlich leichter als anderen.

Intuition (INU): Die Intuition ist der innere Kompass eines Charakters in vielerlei Hinsicht. Sie umfasst unterbewusste Entscheidungen, die Orientierung und die Fähigkeit, Ereignisse, sowie Handlungen und Reaktionen anderer zu erahnen.

Brutalität (BRUT): Brutalität umfasst das Potenzial eines Charakters, sich in körperlichen Auseinandersetzungen zu behaupten. Neben roher Stärke beinhaltet dies auch Kampftechniken, Waffenbeherrschung und Siegeswillen.

Konstitution (KON): Die Konstitution spiegelt die körperliche Leistungsfähigkeit eines Charakters wieder. Dies umfasst physische Ausdauer, körperliche Kraft und das Vermögen Schaden einzustecken und zu heilen, sowie ein grundlegendes Verständnis dafür, was dem Körper gut tut und was nicht.

Körperbeherrschung (KÖB): Unter Körperbeherrschung fallen alle Dinge, die mit dem kontrollierten Einsatz des eigenen Körpers zu tun haben. Fingerfertigkeit und Fingerspitzengefühl, Balance und Leichtfüßigkeit, Athletik, Schnelligkeit und Geschmeidigkeit. Zudem das Erlernen komplexer Bewegungsabläufe in Kampf und Kunst.

Willenskraft (WILL): Willenskraft ist das geistige Durchhaltevermögen eines Charakters. Dies umfasst sowohl das Vermögen ein Ziel unbeirrt zu verfolgen, als auch über längere Zeiträume nicht die Konzentration zu verlieren.

2.2 Begabungen

Begabungen setzen sich stets aus jeweils zwei Attributen zusammen und stellen gemeinsam mit den *Talenten* (4.0) die Grundlage für die späteren Erfolgswürfe dar. Begabungen und ihre entsprechenden Attribute sind:

(Ath) Athletik = (KON+KÖB): Athletik beinhaltet alle Formen der Fortbewegung, die unter Einsatz des eigenen Körpers stattfinden. Dazu zählen beispielsweise Laufen, Schwimmen oder Klettern.

(Beh) Beharrlichkeit = (BRUT + WILL): Die Beharrlichkeit gibt an, wie verbissen ein Charakter an Kampfhandlungen und Ähnlichem teilnehmen kann. Dies gilt sowohl für die gezielte Selbstkonditionierung als auch für das Unvermögen, zu wissen, wann Schluss ist.

(Cha) Charisma = (INT + INU): Charisma vereinfacht dem Charakter den Umgang mit anderen Personen. Von normalen Gesprächen über Investigation bis hin zum Handel.

(Ent) Entschlossenheit = (INT + WILL): Entschlossenheit hilft einem Charakter sein Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Sie schützt gegen Beeinflussung durch Andere und emotionale Rückschläge.

(Kgs) Kampfgeschick = (BRUT+KÖB): Kampfgeschick ist das Vermögen Kampftechniken zu erlernen und auszuführen. Es umfasst ein grundlegendes Verständnis für Waffen und deren Handhabung, sowie für übliche Angriffs- und Verteidigungsabläufe.

(Mdz) Medizin = (INT +KON): Mit der Begabung Medizin wird ein Verständnis für den Körper dargestellt. Medizin enthält fast alles, was es über Heilung und Wundversorgung, sowie generellen Selbsterhalt zu beherrschen gilt.

(Prz) Präzision = (KÖB+INT): Präzision ist der Sammelbegriff für alle Dinge die sowohl eine ruhige Hand als auch ein gewisses Maß an geistigem Fokus benötigen. Dies umfasst neben Zielen und Schießen auch feindhewerkliche Tätigkeiten.

(Rfl) Reflexe = (KÖB+INU): Gute Reflexe beinhalten die Begabung Geschehnisse in kurzer Zeit wahrzunehmen und darauf zu reagieren, zum Beispiel das Ausweichen vor Angriffen.

(Sta) Standhaftigkeit = (KON+WILL): Die Standhaftigkeit sagt aus, wie viel ein Charakter auszuhalten vermag. Sie umfasst neben dem Wegstecken brutaler Angriffe auch das Ertragen von Schmerz und schädlichen Einflüssen auf den Organismus.

(Str) Stärke = (KON+BRUT): Stärke ist die körperliche Kraft, die ein Charakter besitzt. Sie wird benötigt zum Tragen von Rüstung, Anheben und Transportieren schwerer Objekte und für mächtige Angriffe im Kampf.

(Schl) Schläue = (BRUT+INU): Schläue bezeichnet weniger tatsächliche Strategie, als das Improvisieren während Kampfhandlungen. Sie ermöglicht Finten, Tiefschläge und Tricks unter vollem Einsatz des Terrains und aller vorherrschenden Faktoren.

(Wah) Wahrnehmung = (WILL+INU): In Wahrnehmung vereint sich sowohl das beiläufige und unterbewusste zur Kenntnis nehmen von Sinneseindrücken, als auch die Fähigkeit einer Konversation zu folgen oder Geräusche und Gerüche orten zu können.

2.3 Kraftpunkte

Das Wohlbefinden jedes Charakters wird durch drei Werte repräsentiert, *Kraftpunkte (KfP)* genannt.

Diese sind *Lebenspunkte, Ausdauer* und *Psyche*.

Auch Kraftpunkte werden über die Attribute definiert.

(LeP) Lebenspunkte: Die Lebenspunkte geben Aufschluss darüber, wie es um einen Charakter gesundheitlich steht. Sowohl im Kampf als auch auf andere Weise zugezogene Verletzungen reduzieren die Lebenspunkte. Diese müssen durch medizinische Versorgung (oder vergleichbare Maßnahmen) oder durch Ruhe und Erholung geheilt werden.

- Die Lebenspunkte setzen sich aus dem zweifachen Wert der Konstitution (Kon x2) und dem jeweils einfachen Wert von Brutalität und Willenskraft zusammen
- Besondere Eigenschaften und Charakterzüge (*siehe 2.1 – Eigenschaften*) können die Lebenspunkte eines Charakters nachhaltig verändern.

$$\text{LeP} = 2x \text{ KON} + \text{Will} + \text{BRUT}$$

(AuP) Ausdauerpunkte: Die Ausdauerpunkte zeigen die Ausdauer des Charakters an. Erschöpfende Tätigkeiten können diese senken.

Fallen die Ausdauerpunkte eines Charakters durch einen Angriff einer anderen Person oder andere schädigende Einflüssen auf oder unter Null, verliert er das Bewusstsein. Er wird ohne Hilfe von außen erst nach einem gewissen Zeitraum das Bewusstsein wiedererlangen.

- Die Ausdauer setzt sich aus dem zweifachen Wert der Körperbeherrschung und dem jeweils einfachen Wert der Intuition und Brutalität zusammen

$$\text{AuP} = 2x \text{ KÖB} + \text{INU} + \text{BRUT}$$

- Besondere Eigenschaften und Charakterzüge (*siehe 2.1 – Eigenschaften*) können die Ausdauer eines Charakters steigern.

(PsyP) Psychepunkte:

Die Psyche eines Charakters spiegelt seine psychische Verfassung wieder. Misserfolge, Abweisungen, Demütigungen und vieles mehr können der Psyche schaden. Bei niedriger Psyche wirkt sich dieser Wert negativ auf die Performance des Charakters aus.

- Die Psyche setzt sich aus dem zweifachen Wert des Intellekts und dem jeweils einfachen Wert der eigenen Intuition und Willenskraft zusammen..

$\text{PSY} = 2 \times \text{INT} + \text{INU} + \text{WILL}$

- Auch hier können Eigenschaften und Charakterzüge den finalen Psyche-Wert verändern.

2.3.1 Kritische-Kraftpunkte

Neben den oben definierten Kraftpunkten gibt es auch die Kritischen-Kraftpunkte (Krit-KfP). Diese stellen eine zweite Skala dar, welche zunächst separat von den regulären Kraftpunkten behandelt werden muss. Die Menge der kritischen Kraftpunkte beträgt ein Drittel der regulären Kraftpunkte. Die Kritischen-Lebenspunkte (Krit-LeP) werden also durch $\text{LeP}/3$ berechnet, Kritische-Ausdauerpunkte (Krit-AuP) $\text{AuP}/3$ und Kritische-Psychepunkte (Krit-PsyP) $\text{PsyP}/3$.

2.3.2 Kritischer-Schaden

Kritischer-Schaden wird immer dann zugefügt, wenn der Ausführende eine Aktion mit Kritischem-Erfolg absolviert. Gelingt zum Beispiel ein Schwerthieb mit Kritischem-Erfolg, erleidet der gegenüber Kritischen-Schaden an seinen Kritischen-Lebenspunkten, eine besonders gelungene Demütigung wiederum hat das Potenzial Kritischen-Schaden an den Kritischen-Psychepunkte, anzurichten.

Die Höhe des Kritischen-Schadens ist bei der entsprechenden Aktion oder Waffe vermerkt und wird in der Regel erwürfelt. Bei einer kleineren Waffe zum Beispiel ist in der Spalte für Kritischen-Schaden vermerkt Krit-LeP: W3. Sie macht dadurch einen W3 Kritischen-Schaden. Eine die Atemwege attackierende Säure kann Kritischen-Schaden an den

Ausdauerpunkten in der Höhe Krit-AuP: W6 anrichten.

Der erwürfelte Kritische-Schaden wirkt sich direkt auf den Wert des entsprechenden Kritischen-Kraftpunktes aus. Jeglicher normale Schaden, den ein Charakter zufügt oder der ihm zugefügt wird, wird wie gehabt auf die Kraftpunkte angerechnet.

Auch können besonders verstörende Begebenheiten wie der grausame Tod eines Freundes an der Psyche des Charakters so stark kratzen, dass er der Verzweiflung nahe kommt. Ereignisse dieser Art zu identifizieren und Schadenswürfe zuzuweisen obliegt zunächst dem Spielleiter².

2.3.3 Kritischer-Misserfolg und Erfolg

Jede Aktion hat die Möglichkeit einen *Kritischen-Erfolg* oder *Kritischen-Misserfolg* zu erzielen. Ein Kritischer Erfolg hat in der Regel zur Folge, dass eine gewisse Menge an Kritischem-Schaden ausgeteilt wird (s. 1.3.2 Kritischer-Schaden). Ein Kritischer-Misserfolg wiederum hat negative Auswirkung auf den Ausführenden und kann ihm wiederum kritischen Schaden zufügen.

Kritische Treffer werden am W100 Wurf für die entsprechende Aktion festgemacht. Neben Angriffen haben auch einige Talente die Möglichkeit Kritischen-Schaden auszulösen. Der Bereich in welchem eine Aktion kritisch wird, ist in der entsprechenden Waffentabelle oder bei dem entsprechenden Talent vermerkt (crit: $x < W100 > y$). In der Waffentabelle für ein Kurzsword steht dann zum Beispiel vermerkt: (Crit: $7 < W100 > 96$), jedes Würfelergbnis unter oder gleich 7 würde also einen Kritischen-Erfolg nach sich ziehen, während Treffer über 96 einen Kritischen-Misserfolg auslösen. Ist eine Waffe schwerer Hand zu haben und steigt dadurch die Verletzungsgefahr für den Benutzer, ist der Bereich für kritische Misserfolge größer und umgekehrt. Während es also bei einer Energiewaffe ein leichtes für einen ungeübten Benutzer ist einen Finger zu verlieren, hat ein einfacher Stock kein großes Potenzial für ernsthafte Verletzungen gegen den Benutzenden.

Auf die gleiche Weise funktionieren Kritische-Erfolge und Misserfolge bei Talenten. Ein chirurgischer Eingriff ist eine heikle Angelegenheit und sollte nur von jenen unternommen werden, welche sich auf dieses Handwerk verstehen. Das Talent Chirurgie hat also einen großen Bereich für Kritische-Misserfolge ($2 < W100 > 70$). Während ein einfacher Misserfolg dem Ziel lediglich keine Heilung bringt, hat ein Kritischer-Misserfolg zur Folge, dass das Ziel erheblichen Schaden davonträgt.

² Soll im Laufe der Entwicklung noch durch konkrete Regeln ersetzt werden, damit SL-Willkür vorgebeugt werden kann.

Ebenfalls in der Waffentabelle und bei den Talenten vermerkt ist die potenzielle Größe des Kritischen-Schadens. Diese ist in der Regel durch einen Würfelwurf (W6/W3 etc.) angegeben. Wird ein kritischer Treffer gelandet, wird zunächst normal der Schaden anhand der geführten Waffe ermittelt und eingetragen. Erst dann wirft die Spielerin den angegebenen Würfel für den Kritischen-Schaden. Die erwürfelte Höhe wird direkt auf die Kritischen-Kraftpunkte (Krit-KfP) angewandt. Zudem ist vermerkt, ob der Kritische-Schaden bei einer Aktion am *Selbst* angerichtet wird oder an einem *Ziel*.

2.3.4 Modifikation des Kritischer-Bereich

Bei einem geübten Kämpfer sinkt das Risiko sich selbst zu verletzen, wie auch die Wahrscheinlichkeit bei einem geübten Redner schwindet sich vor versammelter Menge zu blamieren. Für jeden fünften Punkt, den ein Spieler in ein Waffenbeherrschungs-Talent oder reguläres Talent verwendet, kann er im entsprechenden Waffentalent für insgesamt 2 Punkte seine kritischen Chancen erhöhen bzw. senken. Dafür addiert er die 2 Punkte zum Bereich für einen Kritischen-Erfolg oder subtrahiert die Punkte von dem Bereich, der Kritische-Misserfolge auslöst. Es ist dem Spieler freigestellt wie er diese Punkte verteilt, es ist nicht notwendig sie gleichmäßig aufzuteilen.

Beispiel: Robert, welcher Chirurgie bereits auf Stufe 25 gesteigert hat, stehen insgesamt 10 Punkte zur Änderung seiner kritischen Chancen zur Verfügung.

Der Ursprüngliche Bereich für Chirurgie ist: (2<W100>70)- Robert hat sich entschieden 2 dieser Punkte in die Vergrößerung seiner Kritischen-Erfolgschancen zu investieren, und vollbringt nun einen Kritischen-Erfolg durch das Würfeln einer 4 oder kleiner. Er gibt die restlichen Punkte dafür aus, die Chancen auf einen Kritischen-Misserfolg zu verringern, womit dieser nun lediglich bei einer 78 oder höher Eintritt

→ Kritischer-Bereich: (4<W100>78)

Der Bereich für Kritische-Erfolge kann jedoch nie unter 1 fallen. Auch bei Kritischen-Misserfolgen kann der Wert nicht über 100 steigen. Eine 1 bedeutet daher immer einen Kritischen-Erfolg während eine 100 einen Kritischen-Misserfolg auslöst.

2.3.5 Folgeschäden

Der Verlust einer größeren Menge der Kritischen-Kraftpunkte führt dazu, dass der Charakter nachhaltig beeinflusst wird.

Verliert der Charakter $\frac{1}{4}$ seiner kritischen Kraftpunkte erhält er zunächst +2 Schaden auf die entsprechenden Kraftpunkte bei jedem Schaden, den er hier erleiden würde³. Erreichen die Krit-KfP die Hälfte ihres Ausgangswertes wird jeder erlittene Schaden auf die reguläre Kraftpunkte-Skala um +4 erhöht und bleibt dem Charakter lediglich $\frac{1}{4}$ oder weniger seiner ursprünglichen Krit-KfP erleidet er sogar +6 Schaden.

Fallen die Krit-KfP auf Null, ist der Charakter zunächst kampfunfähig.

Beispiel: Fred musste mit ansehen wie seine Familie von Zombies zerfleischt wurde. In Folge dessen hatte er am Vortag 7 seiner insgesamt 14 kritischen Psychepunkte verloren. Bisher fand er allerdings noch nicht die Zeit seine Kritischen-Psychepunkte zu regenerieren. Deshalb schmerzt ihn die Demütigung, die er durch einen Streuner erhält umso mehr. Zu dem W6 Schaden an seinen Psyche-Punkten (PsyP), die er durch die gelungene Demütigen-Probe des Streuners erhalten würde, werden weitere 4 Punkte addiert, da sein Kritischer-Psychewert bereits auf die Hälfte seines Anfangswertes gefallen ist.

Die Regeneration von Kritischen-Kraftpunkten gestaltet sich schwieriger als die von einfachen Kraftpunkten. Reicht es bei einem regulären AuP-Verlust aus sich für einige Minuten auszuruhen, werden Krit-AuP nur durch Maßnahmen wie bewusstes Entspannen und Meditation wieder hergestellt.

3. Stärken und Schwächen

Durch Stärken und Schwächen werden gewisse Charakterzüge der Spielfigur dargestellt. Diese können von einer einfachen Arachnophobie bis hin zu einer fehlenden Gliedmaße und Blindheit reichen. Stärken und Schwächen wirken sich meist Passiv auf Würfelwürfe aus, können also Boni oder Mali geben, oder die Notwendigkeit für einen Wurf überhaupt erst herbeiführen.

³ Vorerst wird der Verlust von Kritischen-Kraftpunkten so gehandhabt. Später sollen die Auswirkungen allerdings wesentlich differenziertere Auswirkungen haben. So können ab einem gewissen Maß an verlorenen Punkten bleibende Traumata entstehen.

Bei der Charaktererstellung können sich die Spieler verschiedene Stärken und Schwächen für ihre Charaktere aussuchen. Während aber Stärken den Spieler Erfahrungspunkte (EP) kosten, bringen Schwächen wiederum EP zurück, die weiter ausgegeben werden können. Die Angaben von „-EP“ markieren Stärken und geben an wie viele Punkte ausgegeben werden müssen um diese Stärke zu erwerben. +EP zeichnet Schwächen aus und zeigt an, wie viele EP eine Spielerin für ihren Charakter gutgeschrieben bekommt, falls sie diese Schwäche wählt. So bringt die Stärke „Empathie“ zwar einen Vorteil für Menschenkenntnis-Proben, kostet den Spieler aber auch Punkte. Schwächen wie „Sehschwäche“ bringen hingegen einen Malus auf sämtliche Präzessions-Würfe. Wiederum andere Schwächen, wie Arachnophobie, können einen Entschlossenheits-Wurf auslösen, um zu schauen ob sich der Charakter etwa in eine Spinnen verseuchte Höhle wagt. Manche Stärken und Schwächen weisen auch verschiedene Stufen ihrer Ausprägung auf wodurch sie, kontinuierlich steigend, mehr Punkte bringen oder kosten können.

In den Beschreibungen⁴ finden sich die ausführlichen Darstellungen der Stärken und Talente. Ihre Wirkungen und Auswirkungen sind dort zu entnehmen.

3.1 Traumata

Stärken, aber vor allem Schwächen, sind einem Charakter aber nicht immer von Geburtswegen gegeben. Traumatische Erfahrungen können eine seelische oder physische Narbe hinterlassen, die den Charakter dauerhaft zeichnet. Vielleicht lernt aber auch der ein oder andere Charakter eine wertvolle Lektion aus einer brenzligen Situation und schafft es im Anschluss diese als eine seiner Stärken einzusetzen. Deshalb besteht immer eine kleine Chance, dass ein Trauma nicht eine Schwäche sondern eine Stärke mit sich bringt.

Traumata können entweder physischer oder psychischer Natur sein und hängen daher eng mit den Kritischen-Kraftpunkten eines Charakters zusammen. Bei einem besonders niedrigen Stand einer dieser Ktit-KfP erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass ein Charakter aus einer Situation Langzeitschäden davonträgt⁵.

4. Talente

Talente stellen zusammen mit den Begabungen die Grundlage für Erfolgswürfe bei Hexagon

⁴ Ausführliche Beschreibungen von Talenten Stärken, Schwächen und anderen Sachen. Wird bald in Angriff genommen, so dass auch bald erste Charakter von den Spielern erstellt werden können.

⁵ Die Traumata sollen später eng mit dem Stand der Kritischen-Kraftpunkte verbunden sein und durch einen niedrigen Stand von diesen ausgelöst werden können

dar (vgl. 2.1). Durch Talente werden die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters und seine Übung in einer Aktivität wiedergegeben. Da sich ein Charakter beständig weiterentwickelt, können Talente im Laufe des Spiels gesteigert werden.

Jedes Talent hat zwei Begabungen auf welches es sich beziehen kann. Welche Begabung zum erwürfeln eines Erfolgs ausgewählt wird, hängt von der Situation ab. Spieler können sich durch Roleplaying dazu entscheiden einen der beiden Werte anzusteuern. Das letzte Wort hat in diesem Fall natürlich weiterhin die Spielleiterin.

Beispiel: In einer Schänke möchte Pauls kalledanische Konsulin eine junge Frau betören, die ihr ins Auge gefallen ist. Paul möchte also einen Verführen-Probeführen durchführen. Eine Verführen-Probeführen wird entweder auf Beharrlichkeit oder Charisma gewürfelt. Da Pauls Konsul lediglich einen Charisma Wert von 20 hat, seine Beharrlichkeit aber bei 30 ist, entscheidet er sich die Aufgabe über Beharrlichkeit anzugehen. Seine Entscheidung sollte sich aber auch im Verhalten seines Charakters widerspiegeln. Anstatt sich seinem Opfer also mit charismatischen Avancen zu nähern, verlässt sie sich lieber auf eine eher aufdringliche und beständige Überzeugung.

4.1 Grundtalente und Gruppen

Talente sind in Gruppen aufgeteilt⁶. Diese dienen zur Übersichtlichkeit. Talente sind mit einem Buchstaben von A-E gekennzeichnet. Die Kennzeichnung gibt die Kosten einer Talentsteigerung an. Ihre Kosten sind in der entsprechenden Spalte zu finden.

Fortbewegung & Athletik

Schleichen, Sprinten, Schwimmen, Klettern, Reiten(B), Akrobatik, Skifahren, Marschieren, Tanzen.

Soziales & Gesellschaft

Überzeugen(D), Überreden(C), Betören, Verführen(?), Lügen, Feilschen, Erzählen, Inspirieren, Vermitteln, Menschenkenntnis, Verkleiden, Schauspielerei, Lippenlesen, Gaukelei, Singen, Imitieren, Nachahmen, Zechen, Etikette, Glücksspiel, Musizieren,

⁶ Die aufgeführten Talente und Talentgruppen, sind aus einem kurzen Brainstorming entstanden und werden sich aller Voraussicht nach noch stark ändern.

(Instrument), Ablenkung, Einschüchtern, Provozieren,

Wissen & Bildung

Dichtung, Schreiben, Lesen, Kommandieren, Schätzen(Wert), Religion/Okkultismus, Sagen/Legenden, Kulturen, Geographie, Ortskunde, Sprachen.

Natur & Wildnis

Orientierung, Fährtenlesen, Ausnehmen, Kochen, Spähen, Sinnesschärfe (Sinn auswählen), Feuer machen, Lagern, Wetter vorhersagen, Gepäck/Lasten, Umgang mit Tieren, Zähmen/Dressur, Stehlen, Knoten, Entfesseln, Fischen, Schätzen (Größen), Navigation, Umgang mit Giften, Wetterfestigkeit, Aufmerksamkeit

Mechanik & Handwerk

Fahrzeuge (Landfahrzeug/See/Luft/All), Feinmechanik, Mechanik (Zeitgemäß), Elektronik, Schweißen/Löten, Schlösser knacken, Bauen/Basteln, Brauen, Schmieden, Zimmern, Verhören

Waffenbeherrschung

Äxte 1H/2H, Keulen 1H/2H, Schwerter 1H/2H, Hackschwerter, Schilde, Dolche/Messer, Fechtwaffen, Stäbe 1H/2H, Speere, Klauen, Parierwaffen(buckler/Stangen/Tonpa...) Bogen, Handfeuerwaffe, Schnellfeuer, Wurfwaffe, Repetier, Artillerie, Sniper, Granate, Schleuderwaffe.

Waffenloser Kampf

Ringern, Boxen, Prügeln, Treten, Judo, Karate.

Manöver

Ausholen, Finte, Gezielter Schlag, Vorbereiten, Anstürmen, Umstoßen, Entwaffnen, Desorientieren, Zielen.

4.2 Automatische Mali

Theoretisch kann ein jeder Charakter versuchen jede Talent-Probe auszuführen. Ohne Übung

gestalten sich allerdings manche Talente schwieriger als andere und bringen daher mehr oder weniger automatische Mali, wenn das Talent nicht zu genüge beherrscht wird. Hierbei orientiert sich die Schwierigkeit eine Aktion auszuführen an den Steigerungstabellen Spalten für Talente A-E. Während eine vergleichbar einfache Aktion wie Sprinten, welche sich in Spalte A befindet, bei einem Charakter einen Malus von -3 auf seine Athletik-Probe bringt, würde eine ungeübte Person beim Versuch einen Computer zu programmieren, dessen entsprechendes Talent „Programmieren“ in Spalte E zu finden ist, einen Malus von 20 auf den Erfolgswurf bekommen.

Beachte, dass ein Erfolgswurf ohne ein Talent lediglich auf die Begabung gewürfelt wird, welche für die Ausführung der Talent-Probe benötigt wird.

Startwerte der Spalten: A: -3; B: -6; C: -10; D: -16; E: -20

Soll ein Talent gesteigert werden, muss dies weiterhin Schritt für Schritt passieren, auch wenn dies bedeuten mag, dass die Steigerung lediglich zur Folge hat, dass sich zunächst der Malus verringert.

5. Kampf

Von Zeit zu Zeit werden die Helden nicht umhinkommen mit dem ein oder anderen Bösewicht die Waffen zu kreuzen. Kommt es zu einem Kampf, befindet sich der Heldentrupp in der Kampfphase.

5.1 Die Kampfphase

Befinden sich die Charaktere in einem Kampf startet die Kampfphase. Die Kampfphase ist in Runden aufgeteilt in welchen alle am Kampf beteiligten Charaktere nacheinander ihre Aktionen durchführen (5.2). Eine Runde entspricht in etwa drei bis vier Sekunden in Echtzeit. Obwohl die Spieler nacheinander würfeln und agieren, laufen die Aktionen im Spiel nahezu gleichzeitig ab. Die Reihenfolge in welcher die Spieler zum Zug kommen bestimmt die Initiative⁷. Der Charakter mit dem höchsten Initiativewert beginnt, gefolgt von der Person mit der zweithöchsten Initiative usw.

Initiative: Die Initiative setzte sich zusammen aus: !coming soon!
--

5.2 Aktionen

Jeder Charakter verfügt über drei Aktionspunkte (AKP) pro Runde. Die Spieler können frei

⁷ Berechnung der Initiative kommt noch.

entscheiden wie sie die Aktionspunkte aufteilen möchten. In der Regel werden Aktionspunkte für Angriffe und offensive, sowie defensive Manöver genutzt. Verschiedene Aktionen und Manöver verbrauchen jedoch eine unterschiedliche Anzahl an Aktionspunkten. Während ein Spieler mit einem Aufwand von 2 Aktionspunkten einen einfachen Schwerthieb ausführen kann und somit noch einen weiteren Aktionspunkt zur Verfügung hat, kann der machtvolle Schwung einer Streitaxt durchaus 5 AkP in Anspruch nehmen wodurch sich die Aktion zwangsweise über mehrere Runden erstreckt. Da jede Aktion auch einen Ausdauerpunkt verbraucht, entsprechen die Angaben für die AkP einer Aktion den Kosten der Ausdauerpunkte.

Ausdauerregeneration und Kosten: Zur Durchführung von Kampfhandlungen und einigen anderen Aktionen werden Ausdauerpunkte benötigt. Die Kosten sind in der Regel mit (-x AuP) bei der jeweiligen Tätigkeit angegeben. Bei Kampfhandlungen entspricht der Aktionspunkte Aufwand auch dem Verbrauch der Ausdauerpunkte.

Während einer Kampfphase kostet daher jede Aktion die einen Aktionspunkt (AkP) verbraucht auch einen AuP (s. 5.1 Die Kampfphase). In einer Kampfphase können also bis zu drei Punkte verbraucht werden. Möchte ein Charakter seine AuP während der Kampfphase regenerieren, kann er für jede Spielrunde in der er keine seiner drei Aktionspunkte ausgibt seine Ausdauer um einen W3 wiederherstellen. Der Anfangswert der Ausdauer darf nicht überschritten werden.

Außerhalb eines Kampfes regeneriert sich die Ausdauer ebenfalls wenn sich der Charakter ausruht. Für jede Minute die sich der Charakter ausruht kann er seine AuP um W6 regenerieren. Der Anfangswert der Ausdauer darf dabei natürlich nicht überschritten werden.

5.3 Angriffe

Mit jeder Waffe können Angriffe ausgeführt werden. Der Erfolgswurf für einen Angriff setzt sich aus dem Waffenbeherrschungs-Talentwert zusammen und einer Begabung abhängig der Art des Angriffes. Wie bei normale Talentproben, wird auch auf den Angriffswert mit einem W100 gewürfelt.

Mit unterschiedlichen Waffen können unterschiedliche Angriffe durchgeführt werden. In Hexagon unterscheidet man zwischen: *Hieb, Stoß, Schwung*⁸.

⁸ Hiebe Stöße und Schwünge (sowie eventuelle andere Angriffsarten) sollen im weiteren Verlauf des Spieles noch mehr tiefe erhalten. Neben den unterschiedlichen benötigten Begabungen, können wir uns auch unterschiedlichen Schadensauswurf vorstellen

Ein Erfolgswurf für einen Angriff setzt sich aus der für den Angriff benötigten Begabung, sowie der Waffenbeherrschung zusammen. Wie bei anderen Erfolgswürfen wird dieser Wurf mit einem W100 durchgeführt.

5.4. Blocken, Parieren und Ausweichen

Ist ein Angriff mit Erfolg gekrönt, besteht die Möglichkeit des Verteidigers dem Angriff auszuweichen, ihn zu blocken oder zu parieren. Dies verbraucht je nach Waffe unterschiedlich viele AkP. Stehen dem Spieler unzureichende Aktionspunkte zur Verfügung kann er nicht Blocken.

Parieren ist die schnelle und weniger aufwendige Variante einen Schlag abzuwehren. Eine Parade kann sogar durchgeführt werden, stehen dem Charakter lediglich die Hälfte der benötigten AkP zur Verfügung, dabei wird der Paradewert der Waffe allerdings ebenfalls halbiert. Wie für einen Angriff ist auch für die Parade ein Erfolgswurf sowie ausreichende Aktionspunkte von Nöten. Dieser setzt sich aus der Waffenbeherrschung und der entsprechenden Begabung zusammen⁹. Gelingt eine Parade, wird der zugefügte Schaden um den Paradewert der Waffe verringert.

Ein *Block* stellt ein aufwendigeres Abwehrmanöver dar, mit dem es allerdings möglich ist komplette Schadenswürfe abzuwenden. Ein Block ist allerdings nur mit dafür vorgesehenen Gegenständen wie zum Beispiel Schilden möglich. Meist muss der Charakter um einen Block durchzuführen mehr AkP aufwenden als bei einer einfachen Parade.

Beim *Ausweichen* versucht der Charakter sich unter einem Schlag wegzuducken oder seinen Körper aus der Bahn einer geschwungenen Waffe zu bringen¹⁰.

5.5 Schaden: LeP, AuP, PsyP

Die Höhe des Schadens ist abhängig von der benutzen Waffe. Je nach Angriffsart kann sich der Schadensauswurf einer Waffe ändern. Waffen können allerdings nicht nur Schaden an den Lebenspunkten eines Gegners anrichten. Genau so können Waffen auch der Ausdauer oder gar der Psyche schaden. Welche Art von Schaden mit einer Waffe möglich ist, ist in der entsprechenden Waffentabelle vermerkt. Hierbei ist es durchaus üblich, dass Waffen zwei Schadensarten haben. Mit einer Axt zum Beispiel ist es dem Spieler möglich (vor dem Angriff) zu entscheiden, ob er mit der stumpfen Seite der Axt Ausdauerschaden oder mit dem

⁹ Welche Begabungen wann und wie genutzt werden, muss noch definiert werden.

¹⁰ Genauer Ablauf kommt noch.

Blatt tödlichen Schaden zufügen möchte.

Psychischer Schaden im Kampf kann durch unterschiedlichste Dinge zugefügt werden. Beispielsweise könnte die Demütigung durch einen tatsächlichen Treffer durch ein Ballonschwert das Ego des Kämpfers genug ankratzen, um ihm psychischen Schaden zuzufügen. Dies ginge bestimmt auch mit einer Waffe, die von dunklen Mächten durchflutet, mit psychoaktiven Giften durchtränkt oder schlicht jenseits aller guten Vorstellungen ist, wie etwa ein abgetrenntes Bein.

Der Schaden, den eine Waffe anrichten kann, ist in der entsprechenden Waffentabelle vermerkt. Meist werden zum auswürfeln von Schadenpunkten sechsseitige Würfel (W6) benötigt.

5.6 Manöver

Manöver sind Kampf-Sonderfertigkeiten, die dem Benutzer einen Vorteil im Kampf verschaffen können. Manöver kosten AkP. Entscheidet sich ein Spieler ein Manöver durchzuführen muss er einen normalen Angriff durchführen, der den Spieler so viele AkP kostet, wie es bei dem Manöver vermerkt ist. Eine Probe zur Aktivierung eines Manövers ist hier nicht von Nöten. Die Herausforderung ein Manöver durchzuführen wird durch eventuelle Erschwernis auf den Erfolgswurf und die höhere Anzahl an aufgewandten AkP widergespiegelt.

5.7 Fernkampf

Fernkämpfe laufen ähnlich ab, wie Nahkämpfe. Auch hier dient die Summe aus dem Begabungswert und der Waffenbeherrschung als Grundlage für den Erfolgswurf. Benötigte Aktionspunkte für Schuss und Nachladen sind in der jeweiligen Waffentabelle vermerkt. Hier findet sich außerdem die Reichweite der Waffe.

5.8 Rüstung

Viele Krieger und Abenteurer tragen Rüstungen. Diese unterscheiden sich allerdings in ihrer Qualität. Eine Plattenrüstung bietet selbstverständlich mehr Schutz als eine Stoffrüstung. Es gibt Rüstungsteile für Kopf, Torso, Arme und Beine. Die jeweiligen Rüstungswerte (RW) werden vom gesamten erwürfelten Schadensbetrag (nach evtl. Abzug der Parade) abgezogen. Hierbei zählt nur das Rüstungsteil der Körperstelle welches vom gegnerischen Angriff getroffen wurde.

