

# NEXUS

---

Ein Erzählspiel

(Version 1.7)

Die Charaktere .....	3
Die Arten .....	3
Die Definitionen .....	3
Die Erzählung .....	4
Der Nexus.....	4
Das Auflösen .....	5
Das Mit- und Gegeneinander .....	6
Das Gewissen .....	6
Der Kontext .....	7
Die Legende .....	8
Die Einzigartigkeit .....	10
Die Erschaffung .....	11
Der Appendix .....	12

## Die Charaktere

### Die Arten

Nexus unterscheidet mehrere Arten von Charakteren nach ihrem Potential in die Geschichte einzugreifen und nach der sie kontrollierenden Instanz.

Alle Charaktere, die von Spielern gespielt werden, nennt man *Protagonisten*, ihre ultimativen Gegenspieler, die der Erzähler lenkt, dementsprechend *Antagonisten*. Diese beiden Arten an Charakteren bilden die Spitze in der Pyramide der möglichen Charaktere in den Geschichten, die mit Nexus erzählt werden. Eine Stufe unter ihnen befinden sich die *Hauptcharaktere*, die – wie alle anderen Arten an Charakteren – zumeist vom Erzähler verkörpert werden. Sie sind die mächtigsten Verbündeten und Partner der Pro- und Antagonisten, ihnen fehlt aber das letzte Quentchen Berufung, um zum wahren Helden oder Schurken zu werden. Gelegentliche Wegbegleiter, Informanten und Versorger der Pro- und Antagonisten werden *Nebencharaktere* genannt. Sie haben den Ruf verspürt und die ersten paar Schritte auf der Reise des Helden getan, aber dann hat sie der Mut oder aber das Glück verlassen, und sie haben beschlossen sich am Wegesrand niederzulassen, um vorbeiziehenden angehenden Helden behilflich zu sein. Die breite Masse der Charaktere hat aber noch nie den suchenden Blick zu den Sternen erhoben. Der Rastlosigkeit der anderen Charaktere begegnen sie mit Verständnislosigkeit. Diese *Statisten* bevölkern die Welt und halten sie am Laufen, treten für einige Augenblicke ins Licht der Geschichte, wenn sie von einem anderen, dynamischeren Charakter angesprochen und aktiviert werden, nur um danach gleich wieder in Namen- und Bedeutungslosigkeit zu versinken.

Entsprechend ihrer Bedeutung für den Fortgang der Geschichte werden unterschiedliche Arten an Charakteren auch mit unterschiedlicher Genauigkeit ausgearbeitet. Während so etwa Pro- und Antagonisten nach den im Folgenden beschriebenen Regeln vollständig zu erschaffen sind, werden etwa für Nebencharaktere nur ihre wichtigsten Charakterzüge und Rollen festgehalten. Statisten werden überhaupt nur improvisiert, erfüllen ihre Funktion und fallen dem Vergessen anheim.

### Die Definitionen

Nexus definiert einen Charakter nicht als Ansammlung von Zahlenwerten, sondern als **vielschichtiges Wesen und Handlungsträger**. Die wichtigsten Blöcke auf der *Dramatis Personae*, dem Blatt mit dessen Hilfe ein Charakter skizziert wird, spiegeln diesen Zugang wider: neben einer Beschreibung, der Persönlichkeit, der Legende und seinen ausgeübten Rollen ist hier die Entwicklung vermerkt, die ein Charakter nimmt.

Das erste, was dem geübten Rollenspieler auffällt, ist wohl das Fehlen von Eigenschaften in Nexus. Diese wurden implizit in die **Rollen** integriert, grobe Archetypen und Funktionen, die ein Charakter in den erzählten Geschichten verkörpern kann, und die Cluster an Fähigkeiten bündeln. So wird ein physisch sehr präsenter Charakter viele körperlich orientierte Rollen besitzen, sonst hätte er seinen Körper wohl nie so weit entwickeln können. Umgekehrt werden seine vielen Rollen auf diesem Gebiet auch seine Chancen erhöhen, bei physischen Handlungen erfolgreich zu sein, da er öfter eine passende Rolle zum Einsatz bringen kann.

Neben der **Beschreibung** des Charakters, die kurz den ersten Eindruck umreißt, den er bei anderen hinterläßt, und seinen **Rollen** nimmt die **Legende** einen zentralen Platz ein. Charaktere in Nexus sind dazu befähigt, zu Legenden zu werden. Dabei helfen ihnen *Gaben*, mit denen sie das Schicksal versehen hat, aber es drohen auch immer die finsternen Konsequenzen ihrer tragischen Fehler, ihrer *Hamartias*. Durch herausragende Handlungen im Laufe ihres Lebens sammeln Charaktere *Legendenpunkte*, die für die steigende Aufmerksamkeit ihrer Mitmenschen und der übergeordneten Kräfte ihrer Welt stehen, und die so nach und nach ihre Legende mehren, bis sie schließlich zum Helden oder Schurken werden.

Aber ein Spieler ist nicht immer Herr über die Entscheidungen seines Charakters, da dessen **Persönlichkeit** ein gewichtiges Wörtchen mitzureden hat. Nexus benützt drei Kontinuen, die durch ihre Interaktion komplexe Persönlichkeitsstrukturen garantieren. Diese drücken die Herrschaft des Charakters über seine Triebregungen (Kontrolle/Impuls), die Wahrnehmung seines Platzes in der Gemeinschaft (Ich/Wir) und seine Einstellung zur Wahrheit (Klarheit/Zweifel) aus. Ausgehend von einer neutralen Mitte erstrecken sich in beide Richtungen der Skalen jeweils zunehmend extremere Ausprägungen. Durch die gewählte Position auf jeder dieser drei Skalen wird ein Charakter eher zu gewissen Handlungen tendieren, vor anderen eher zurückschrecken. Erzähler und Spieler müssen somit auch den Charakter als (fiktive) dritte Entscheidungsinstanz respektieren und ernst nehmen, wodurch nicht immer nur vorteilhafte Situationen entstehen können und werden.

Die letzte Komponente des Charakters ist seine **Entwicklung**, über die auf der *Dramatis Personae* Buch geführt wird. Hierbei wird vermerkt, welche Rollen der Protagonist gerade bestrebt ist zu erwerben oder auszubauen. Nachdem er genügend Zeit und Erfahrung investiert hat, wird sich eine so fokussierte Rolle verbessern.

## Die Erzählung

### Der Nexus

Nexus macht nicht jede einzelne Handlung eines Charakters zum Gegenstand der Überprüfung seiner Erfolgsaussichten, sondern nur umfassende Knoten- und Wendepunkte in der Erzählung. Solcherlei entscheidende Momente, in denen die Erzählung in eine von vielen Richtungen kippen kann, werden als **Nexus** bezeichnet (Singular und Plural). Sie sind es, die ob ihrer zentralen Rolle diesem Regelwerk seinen Namen geben.

In einer Szene können, je nach ihrer Bedeutung für den Verlauf der Erzählung, beliebig viele Nexus vorkommen. Nexus sind dabei nicht unbedingt chronologisch angeordnet oder gar Zeiteinheiten. Obwohl sie natürlich in der Erzählzeit nacheinander abgehandelt werden müssen, können sie in der erzählten Zeit auch gleichzeitig wirken oder sich sogar gegenseitig bedingen. Mögliche Nexus in einem Kampf wären etwa das Erreichen oder Verhindern bedeutender taktischer Ziele, wie das Durchbrechen einer Linie oder das Schützen beziehungsweise Zufallbringen einer wichtigen Person. Eine Verhandlung, die zwei strittige Punkte oder Teilbereiche umfaßt, könnte entsprechend um zwei Nexus herum organisiert werden. Genauso würde eine Recherche oder das Aushäken eines Planes um die für die Erzählung bedeutsamen Inhalte abgehandelt werden.

Zur Identifikation möglicher Nexus sollte der Erzähler die Spieler nach den Zielen und Motivationen ihrer Charaktere in einer beschriebenen Szene befragen. Wenn er versteht, warum die Charaktere gewisse Handlungen setzen, und möglichen Widerstand oder gegenläufige Zielsetzungen anderer Charaktere mit einbezieht, sollte es dem Erzähler einfach fallen, die essentiellen Knotenpunkte einer Szene, die Nexus, zu definieren.

## Das Auflösen

Bei der regeltechnischen Abwicklung der Erzählung, dem sogenannten **Auflösen** eines Nexus, wird davon ausgegangen, daß jeder Charakter Dinge, die er beherrscht, unter normalen Umständen auch erfolgreich umsetzen kann. Dazu werden die Rollen eines Charakters durch *Niveaus* beschrieben, die zum Ausdruck bringen, wie umfassend seine Beherrschung des entsprechenden Gebietes ist. Diese Niveaus verwenden Begriffe aus der Handwerkstradition, um einen intuitiven Zugang zu ermöglichen: Lehrling (LE), Geselle (GE), Meister (ME), Großmeister (GR) und Koryphäe (KO). Der Erzähler entscheidet jeweils aus dem Kontext heraus, welches Beherrschungsniveaus es bedürfte, um einen Nexus erfolgreich aufzulösen. Kann der Charakter zumindest dieses Niveau vorweisen, hat er Erfolg. Wenn nicht, wenn er also mit der Situation überfordert ist, entscheidet das Schicksal mit.

Das **Schicksal** herauszufordern kommt einem Glücksspiel gleich, und deshalb verwendet Nexus dafür auch eines der ältesten Glücksspiele der Menschheit: das Würfelspiel. Möchte ein Protagonist trotz widriger Umstände erfolgreich sein, muß er das Schicksal selbst im Würfeln schlagen. Dazu nimmt er zwei Würfel, wirft sie und addiert ihre Augenzahl. Die Zahl, die es dabei zu übertreffen gilt, wird *Schwelle* genannt und ergibt sich aus der Situation: sie beträgt  $[6 + \text{benötigtes Niveau} - \text{vorhandenes Niveau}]$ . Wenn also etwa ein Lehrling sich einer Herausforderung stellt, die ein Geselle unter normalen Umständen erfolgreich meistern würde, so muß er dazu 7 überwürfeln  $[6 + 2 \text{ für den benötigten GE} - 1 \text{ für den vorhandenen LE}]$ . Es ist also ein Ergebnis von 8 oder mehr zu erzielen. Ein Gleichstand ist niemals ausreichend.

Das **Ergebnis** eines solchen Wurfes kann Erfolg oder Fehlschlag für den Charakter sein. Wenn er über ein ausreichendes Niveau in der geforderten Fähigkeit verfügt, kann er einen automatischen Erfolg beanspruchen. Ein solcher *Erfolg* ist ausreichend, um einen Nexus zugunsten des Charakters aufzulösen. Wenn er trotz des schon sicheren Erfolges das Schicksal herausgefordert hat, oder aber gar keine andere Wahl hatte, weil er überfordert war, können auch andere Ergebnisse eintreten. Da ist zuerst einmal die Möglichkeit eines *Fehlschlages*. Dieser tritt ein, wenn das Ergebnis des Wurfes gegen das Schicksal die Schwelle nicht übertrifft, es also gleich oder weniger ist als diese. Der Charakter erreicht seine Ziele nicht, was noch nicht unbedingt eine Katastrophe sein muß. Aber das Schicksal ist oft noch launischer, deshalb gibt es noch zwei besondere Arten des Erfolges und Fehlschlages. Wenn beide Würfel dieselbe Zahl zeigen (also einen Pasch), ist das Ergebnis ein entscheidendes, je nachdem, ob die Schwelle übertroffen wurde oder nicht eben ein *entscheidender Erfolg* oder ein *entscheidender Fehlschlag*. Schließlich wären, wie beim Würfelspiel üblich, auch noch zwei ganz besondere Ergebnisse zu erwähnen: zwei Einser (Schlangenaugen) und zwei Sechser. Diese Ergebnisse sind immer, egal welche Schwelle es zu überwinden galt, ein *kritischer Fehlschlag (2)* oder *kritischer Erfolg (12)*.

Durch die umfassende Natur eines Nexus kann es sein, daß mehrere Rollen eines Charakters gleichzeitig für seinen Erfolg oder seine Niederlage beim Auflösen ausschlaggebend sind. Hier greift

das **Prinzip des Schwächsten Gliedes**. Eine Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied, deshalb darf der Charakter auch nur das niedrigste Niveau unter den benötigten Rollen verwenden.

Man darf auch nie vergessen, daß die Auflösung eines Nexus immer das Endergebnis einer ganzen Abfolge von Handlungen darstellt, die zeitlich nur durch die Erfordernisse der Geschichte definierbar sind. Der Erzähler sollte also nach der Ermittlung des Ergebnisses den Verlauf des Nexus ausführlich und stimmungsvoll beschreiben, damit eine **interessante Erzählung** entsteht.

## Das Mit- und Gegeneinander

Die oben vorgestellte Hierarchie an Ergebnissen läßt sich leicht dazu verwenden, **Konfrontationen** aufzulösen. Wenn die Absichten oder Interessen zweier oder mehrerer Charaktere während der Auflösung eines Nexus im Gegensatz zueinander stehen, wird das höchste zu überwindende Niveau der Gegenseite zur Ermittlung der Schwelle eines jeden handelnden Charakters herangezogen. Natürlich kann auch dabei ein automatischer Erfolg beansprucht werden, wenn die Umstände gegeben sind. Stehen die Erfolge aller Beteiligten fest, gilt folgende intuitive Reihenfolge der Auflösung: kritischer Erfolg vor entscheidendem Erfolg vor Erfolg vor Fehlschlag vor entscheidendem Fehlschlag vor kritischem Fehlschlag. Sollten zwei oder mehrere Charaktere mit unterschiedlichen Zielen denselben Erfolgsgrad vorweisen können, gilt die *Legende* als letzte Entscheidungshilfe: die größere Legende (nicht Legendenpunkte!) gewinnt. Bleibt es auch hier bei einem Gleichstand, ist der Nexus noch nicht aufgelöst, die Situation weiterhin in der Schwebelage: die Ungewißheit der Situation wird erzählerisch entsprechend ausgestaltet und ein erneuter Versuch der Auflösung des Nexus unternommen.

Wenn Charaktere miteinander an der Auflösung eines Nexus arbeiten, ihre Kräfte also bündeln, fallen ihnen die Dinge auch meistens leichter. Bei solchen **Kooperationen** darf jeder Beteiligte gegen die niedrigste errechnete Schwelle der Gruppe würfeln und der beste erzielte Erfolg zählt als Ergebnis der Auflösung des Nexus. Dabei wird zuerst für jeden Charakter einzeln die nötige Schwelle ermittelt und entschieden, ob er einen automatischen Erfolg beansprucht. Danach würfeln alle verbliebenen Kooperationspartner gegen die niedrigste der ermittelten Schwellen, und der beste erzielte Erfolg zählt für die gesamte Gruppe. Da es aber auch Probleme birgt, wenn man mehrere Individuen miteinander koordinieren muß, reicht schon ein einziger kritischer Fehlschlag unter den Beteiligten aus, die gesamte Auflösung kritisch fehlschlagen zu lassen.

## Das Gewissen

Wenn ein Charakter Handlungen setzen soll, die ihn unter Umständen aufgrund seiner Persönlichkeit in einen **Gewissenskonflikt** stürzen könnten, wird immer das Schicksal herausgefordert und somit die Würfel geworfen. Der Erzähler bestimmt das betroffene Kontinuum und den Aspekt, der hinter der gewünschten Handlung steht, also zum Beispiel *Zweifel*, wenn es darum geht zu lügen. Befindet sich die Markierung des Charakters auf der benötigten Seite des Kontinuums, zählt er die Punkte, die sie von der neutralen Mitte entfernt ist, und senkt die grundlegende Schwelle von 6 um diese: seine Persönlichkeit kommt der Handlung entgegen. Befindet sich die Markierung auf der anderen Seite der Mitte, handelt er also entgegengesetzt zu seinem Wesen, muß er die Anzahl der Punkte von der Mitte zur Schwelle von 6 hinzuaddieren.

Geraten zwei Aspekte miteinander in **Widerstreit**, wird gegenverrechnet: ein Charakter mit drei Punkten auf *Wir* und zwei Punkten auf *Klarheit*, der lügen muß um seine Gruppe zu retten, dürfte die Basisschwelle von 6 um 3 senken (*Wir*) und müßte sie gleichzeitig um 2 auf ein Endergebnis von 5 heben, weil er seinem Wahrheitsdrang (*Klarheit*) zuwiderhandelt.

Sind mehrere gleichgerichtete Aspekte der Persönlichkeit eines Charakters gleichzeitig betroffen, greift das **Prinzip des schwächsten Gliedes**: es wird immer derjenige Aspekt bestimmend, der schlußendlich die höchste Schwelle verursacht. Hätte der oben angeführte Charakter statt 2 *Klarheit* zum Beispiel 2 auf *Zweifel*, so würde ihm das zwar entgegenkommen, er dürfte aber dennoch nicht die vollen 3 Punkte Senkung über sein *Wir* zur Anwendung bringen, sondern nur die 2 seines *Zweifels*.

Gelingt der Wurf, erlaubt das Wesen des Charakters die vom Spieler gewünschte Handlung zumindest für den Augenblick. Mißlingt er, kann sich der Charakter nicht überwinden oder dazu durchringen. Der Spieler muß eine andere Handlungsweise wählen, die der Persönlichkeit des Charakters eher entspricht.

Die Persönlichkeitsaspekte können auch in **Konfrontationen mit Rollen** zum Einsatz kommen, dabei werden die Punkte von der neutralen Mitte aus gezählt wie die entsprechenden Niveaus einer Rolle behandelt: 1 entspricht LE, 2 GE, 3 ME, 4 GM und 5 KO. Will man also etwa mit GE in *Redner* einen Charakter beruhigen, der über einen *Impuls* von 3 verfügt, tritt man dabei in eine Konfrontation als wäre dies eine Rolle auf ME.

## Der Kontext

Der Kontext der Auflösung eines Nexus kann teilweise drastische Auswirkungen auf den Ausgang haben. Nexus vereinfacht die schier unendlichen Möglichkeiten an Einwirkungen und betrachtet nur drei Bereiche: den Zustand des Charakters selbst, verwendete Hilfsmittel und die äußeren Umstände oder Situation.

Generell unterscheidet Nexus dabei jeweils fünf **Kategorien**, die sich nach Einschätzung des Erzählers auf die Anzahl der geworfenen Würfel auswirken. Diese Kategorien sind: *ideal*, *vorteilhaft*, *normal*, *unvorteilhaft*, *ungeeignet*. Positive Auswirkungen des Kontexts geben bei Würfeln jeweils einen (*vorteilhaft*) oder gar zwei Würfel (*ideal*) zu den zwei Standardwürfeln hinzu, wobei aber nur die beiden besten Ergebnisse gewertet werden. Dies müssen durch die Regeln für entscheidende und kritische Erfolge nicht unbedingt die höchsten sein. Negative Auswirkungen geben zwar ebenfalls einen (*unvorteilhaft*) oder zwei (*ungeeignet*) Würfel hinzu, sie zwingen allerdings den Spieler, die beiden schlechtesten Ergebnisse zu werten. Wie oben schon angemerkt, sind dies nicht unbedingt die niedrigsten.

Es steht den Spielern natürlich frei, den Erzähler auf mögliche Auswirkungen des Kontext (Zustand, Hilfsmittel, Situation) hinzuweisen. Die Entscheidung, ob diese auch regeltechnisch relevant sind, obliegt aber allein ihm.

Der **Zustand** eines Charakters hängt von mehreren Faktoren ab. So kann er durch den Ausgang seiner letzten körperlichen Auseinandersetzung oder durch Unfälle verletzt oder sogar schwer verwundet, beziehungsweise durch sein Alter, Müdigkeit oder emotionale Zerrüttung nur eingeschränkt handlungsfähig sein. Spielen diese Beeinträchtigungen eine Rolle in der Auflösung eines Nexus,

können sie sich als *unvorteilhaft* erweisen, oder einen Charakter gar völlig *ungeeignet* für eine Handlung werden lassen. Andererseits kann ein Charakter aber auch zeitweilig durch ein seelisches Hoch oder Drogen beflügelt, vielleicht gar durch seine Jugend, magische oder technologische Veränderungen seines Körpers und Geistes in einem Zustand sein, der für einen Nexus *vorteilhaft* oder geradezu *ideal* ist.

Vergleichbar ist der Umgang mit **Hilfsmitteln**. Wenn sie beim Erreichen des für einen Charakter gesteckten Zieles während eines Nexus hilfreich ist, erhält der Spieler einen (*vorteilhaft*) oder zwei (*ideal*) Würfel dazu und wertet die beiden besten. Sind sie einem Erfolg eher abträglich, kommt einer (*unvorteilhaft*) oder gar zwei hinzu (*ungeeignet*), wobei aber die schlechtesten beiden gewertet werden. Der Versuch einen normal gekleideten Gegner (*normal*) mit einer Streitaxt zu töten (*ideal*), gibt demnach dem Angreifer zwei „gute“ Würfel hinzu. Trägt dasselbe Ziel eine leichte Rüstung (*vorteilhaft*), bleibt dem Angreifer nur noch ein „guter“ Würfel an Vorteil. Dabei sollte man bedenken, daß ein und derselbe Gegenstand je nach Situation unterschiedlich hilfreich sein kann. So wird die vorher erwähnte Streitaxt beim Bestreben einen flinken Gegner zu erwischen, der eine Konfrontation zu vermeiden versucht, wegen ihrer Trägheit keine Hilfe darstellen (*ungeeignet*), wohingegen ein Dolch da schon wesentlich besser wäre (*vorteilhaft*).

Die **Situation** an sich stellt den letzten Bereich des Kontexts dar, der Beachtung findet. Analog zur Anwendung des Zustands des Charakters und verwendeter Hilfsmittel kann der Erzähler die Anzahl der geworfenen Würfel durch Umwelteinflüsse, lokale Gegebenheiten oder vorherige Ereignisse noch einmal anpassen. Etwa wenn eine Gruppe von Charakteren sich vor einem Kampf an einem erhöhten Punkt verschanzt hat (*vorteilhaft*), wenn ein Späher im strömenden Regen versucht einen Verfolger auszumachen (*unvorteilhaft*), oder aber zuvor erworbene Informationen bei Verhandlungen benützt werden (je nach Relevanz und Richtigkeit der Information *ideal* bis *ungeeignet*).

Die Anpassungen aus den drei Bereichen werden dabei immer **gegenseitig aufgerechnet**, und das Resultat entscheidet, ob die besten oder schlechtesten Ergebnisse gewertet werden. Wenn also ein Charakter schwer verwundet ist (+2 „schlechte“ Würfel) und in Dunkelheit (+1 „schlechter“ Würfel) mit perfektem Werkzeug (+2 „gute“ Würfel) versucht ein Schloß zu knacken, dann bleibt im Endeffekt ein „schlechter“ Würfel übrig: es wird also ein zusätzlicher Würfel bei der Auflösung geworfen, und die zwei schlechtesten Ergebnisse gewertet.

## Die Legende

Durch denkwürdige Handlungen während des Spieles und kritische Erfolge oder Fehlschläge in dramatischen Situationen erhalten Charaktere nach und nach **Legendenpunkte**, die sie auf ihrer Dramatis Personae ansammeln. Im Normalfall ist dies einer pro Anlaß, ob in manchen Situationen aber nicht auch mehr als das gerechtfertigt ist, hängt von der Einschätzung des Erzählers ab, wie bedeutend die Tat für die Umwelt der Charaktere ist. Zu bedenken ist dabei, daß die Legende, ähnlich den Rollen, nur sechs **Niveaus** kennt: Jedermann (anfänglich), später Wanderer, Abenteurer, Suchender, Hoffnung und schließlich Held.

Verfügt ein Charakter über zehn Legendenpunkte, kann eine **Steigerung der Legende** vorgenommen werden. Diese wird dabei auf das nächste Niveau angehoben, und die zehn Legendenpunkte gehen verloren. Es gilt hierbei eine maximal mögliche Ausprägung der Legende je nach Art des Charakters.

So können Statisten niemals Legendenpunkte ansammeln und dadurch auch keine Legende entwickeln. Nebencharaktere können sich maximal zu Abenteurern entwickeln, Hauptcharaktere zu Hoffnungen. Einzig und allein Pro- und Antagonisten können zu Helden und Schurken werden. Der Spieler sollte über die Ereignisse, die seinem Charakter Legendenpunkte beschert haben, besonders aber über die Wendepunkte, die seine Legende vorangetrieben haben, in der Dramatis Personae Buch führen. Diese werden somit zu zentralen Bestandteilen des Mythos, der um den Charakter herum entsteht.

Die Niveaus der Legende finden zweierlei Verwendung. Erstens sind sie ein Maß für die **Bekanntheit** und Achtung, die ein Charakter genießt. Wenn der Erzähler oder ein Spieler feststellen will, ob ein Charakter erkannt wird, legt der Erzähler je nach den Umständen ein nötiges Niveau an Legende fest und wickelt die Situation wie einen gewöhnlichen Nexus ab. So kennt man in seinem Heimatdorf wohl Jedermann, innerhalb eines Reiches dürften Abenteurer den Leuten schon ein Begriff, am anderen Ende der Welt aber wohl nur noch wahre Helden den Einwohnern geläufig sein. Die Art der Reaktion auf den Charakter wird von seinem Ruf bestimmt: ist man etwa durch die Ermordung des Nachbarkönigs zur Hoffnung seines eigenen Volkes aufgestiegen, dürfte man in der Heimat seines Opfers nicht nur recht wahrscheinlich erkannt werden, die Reaktionen sind dort wohl auch nicht gerade freundlich.

Neben den Vor- und Nachteilen der Bekanntheit begünstigt das Schicksal im Zweifelsfall auch seine angehenden Helden in **Konfrontationen**: wie weiter oben schon erwähnt, setzen sich bei einem Gleichstand an Erfolgen während der Auflösung eines Nexus immer diejenigen Charaktere mit dem höheren Legenden-Niveau durch.

Das Schicksal scheint aber auch aktiv ein waches Auge auf die von ihm Begünstigten zu haben: Charaktere können deshalb in Nexus die Geschehnisse gezielt in ihre Richtung beeinflussen, eine direkte **Intervention** des Schicksals erwirken. Dazu muß jeder Charakter, der direkt von einer solchen Intervention profitiert, einen seiner Legendenpunkte opfern. Plötzlich geschieht das Unglaubliche, und die Umstände scheinen sich wie von selbst im Sinne der Begünstigten zu entwickeln. Der Spieler, der ursprünglich die Intervention ausgelöst hat, übernimmt dabei für den Augenblick die Erzählerstimme und berichtet in möglichst dramatischer Form von der unerwarteten Wende der Ereignisse. Interventionen sind aber immer von äußerst begrenzter Natur, ihre Auswirkungen kurzfristig und auf den Moment bezogen. Dennoch können sie oft in verfahrenen Situationen den letzten Ausweg darstellen. Wenn die Spieler das Mittel der Intervention zu häufig oder zu dreist verwenden, kann der Erzähler einen Versuch zur **Hybris** erklären und das durch einen entsprechenden Zwischenruf signalisieren: die frevelhafte Überheblichkeit und das Überschreiten des Menschenmaßes führen dazu, daß in der Richtigstellung der zuvor geschilderten Szenen durch den Erzähler nicht nur die gewünschte Intervention ausbleibt, nein, sie verkehrt sich sogar in ihr Gegenteil, und alle Beteiligten verlieren zudem sämtliche bisher angesammelten Legendenpunkte, da sich das Schicksal vorerst enttäuscht von ihnen abwendet.

Wesentlich häufiger als Interventionen wirken sich **Gaben** und **Hamartias** der Charaktere aus, die besonderen Qualitäten und Makel, die sie als Träger großen Potentials mit auf den Weg bekommen. Bei der Erschaffung eines Charakters müssen sich Spieler und Erzähler auf jeweils eine Gabe und eine Hamartia, einen tragischen Makel, für diesen einigen. Gaben sind Geschenke des Schicksals: wenn sie sich auf die Auflösung eines Nexus günstig auswirken, darf der entsprechende Charakter einen der Würfel vor dem Wurf auf 6 festlegen. Dadurch kann er natürlich leichter bessere Erfolge erzielen,

muß dafür aber das Schicksal herausfordern, da sich Gaben auf automatische Erfolge nie auswirken. Anders als Gaben sind Hamartias drastische Einschränkungen eines Charakters. Sollte die Hamartia bei der Auflösung eines Nexus ins Spiel kommen, darf kein automatischer Erfolg beansprucht werden: es *muß* also gewürfelt werden. Damit noch nicht genug, wird einer der Würfel schon vorab auf ein Ergebnis von 1 festgelegt und nur die weiteren auch wirklich geworfen. Dadurch steigt natürlich die Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Fehlschlag enorm, und es können nur noch wirklich gut bewältigte Situationen erfolgreich gemeistert werden.

## Die Einzigartigkeit

Jeder Charakter von Nexus ist einzigartig. Persönlichkeit, Gaben und Hamartias sorgen dafür, daß jeder Charakter ein völlig eigenständiges und komplexes Wesen ist, und Nexus erlaubt es auch jedem Charakter, sich völlig frei zu entfalten.

So wendet man ein Verfahren wie bei der Steigerung der Legende zur **Entwicklung** des Charakters an, also den Erwerb oder Ausbau von Rollen und die Veränderung der Persönlichkeit. Durch gezieltes Training, längere oder wiederholte Verwendung und konzentrierten Unterricht erhält der Charakter nach Ermessen des Erzählers **Entwicklungspunkte** in einer Rolle, oder durch entsprechendes Verhalten, das sich wiederholt in seinen Handlungen überzeugend ausdrückt, für einen Aspekt seiner Persönlichkeit. Zu diesen Punkten kommt je einer pro kritischem Erfolg oder Fehlschlag beim Einsatz von Rollen oder Aspekten hinzu, um gemachte Erfahrungen widerzuspiegeln. Sobald in einer Rolle oder einem Aspekt zehn Entwicklungspunkte angesammelt wurden, verbessert sich diese um ein Niveau oder verschiebt sich der Persönlichkeitsaspekt um ein Niveau in die entsprechende Richtung, dafür gehen die zehn Entwicklungspunkte verloren. Natürlich können und sollten die Spieler den Erzähler darauf hinweisen, wenn sie finden, daß die Anstrengungen ihres Charakters einen Entwicklungspunkt wert wären. Die endgültige Entscheidung trifft aber der Erzähler.

Zusätzlich entwickeln Fachleute ihre ganz eigenen **Tricks** und **Spezialisierungen**, die nach ihren Auswirkungen in zwei Arten eingeteilt werden können: kleine und große. Gesellen und Meister können kleine Kniffe entwickeln, Großmeister und Koryphäen große. Ein *Trick* erlaubt einen besonderen zusätzlichen Effekt zum gewöhnlichen Einsatz einer Rolle. Kleine Tricks haben schwächere Effekte, große natürlich wesentlich entscheidendere. *Spezialisierungen* sind enger umrissene Fachgebiete innerhalb der Rolle, der sie zugeordnet sind. Eine zur Situation passende Spezialisierung steigert während eines Nexus das einsetzbare Niveau einer Rolle entsprechend um eins (*klein*) oder zwei (*groß*) und macht so einen Erfolg wahrscheinlicher.

Schon bei der Erschaffung eines Charakters erhält der Spieler die Möglichkeit mit dem Erzähler Tricks und Spezialisierungen zu vereinbaren. Der genaue Effekt eines Tricks ist mit dem Erzähler abzustimmen, meistens geht es dabei darum gewisse Handlungen schneller als gewöhnlich oder auf besondere Art und Weise zu vollbringen. Während kleinere Tricks zwar vorteilhaft aber sonst nicht weiter bemerkenswert sind, erscheinen große Tricks oft übermenschlich. Kleine und große Spezialisierungen unterscheiden sich in der Vertiefung des jeweiligen Teilbereiches einer Rolle, die aber immer zulasten der Breite geht: je enger der Fokus einer Spezialisierung, desto größer deshalb der Vorteil, den sie bringt. Innerhalb der Rolle *Maler* wäre *Ölmalerei* etwa eine kleine Spezialisierung, und *Portraits* eine große.

Später im Verlauf des Spieles kann ein Charakter jedesmal einen neuen Trick oder eine Spezialisierung entwickeln, sobald er ein Niveau in einer Rolle erreicht, das ihn dazu berechtigt. Wenn er mit dem Sammeln von Entwicklungspunkten in einer Rolle beginnt, sollte der Spieler mit dem Erzähler bereden, was er erwerben möchte. Stimmt der Erzähler zu, wird der Vorgang ausgespielt. Sobald das Niveau erreicht ist, wird auch der entsprechende Trick oder die Spezialisierung beherrscht und ist sofort verfügbar.

## Die Erschaffung

Einen Charakter für Nexus zu erschaffen ist kein sehr komplizierter Vorgang. Vieles obliegt der freien Entscheidung der Spieler, manches bedarf der Zustimmung des Erzählers. Generell sei angeregt, wichtige Entscheidungen bei der Erschaffung der Charaktere nicht nur mit dem Erzähler sondern auch den Mitspielern zu beraten, da sie ebenfalls eine wichtige Rolle im gemeinsamen Spiel innehaben. Wenn sich einer von ihnen etwa durch den Charakter eines anderen Spielers verunsichert oder verletzt fühlt, kann die Situation für alle sehr unangenehm werden. Deshalb ist es besser, schon vorab alle Entscheidungen gemeinsam zu treffen.

Jeder Charakter beginnt als leere **Dramatis Personae**, die seinem Spieler vorgelegt wird (zu finden im Appendix). Auf dieser finden sich jeweils Blöcke an Information, die nacheinander gefüllt werden.

Die **Beschreibung** ist der erste dieser Blöcke. Hier sollte der Spieler sich zuerst Gedanken machen, welches grobe Konzept den Charakter am besten beschreibt. Zwei, drei Worte sollten als Fokus für weitere Entscheidungen genügen. Ausgehend vom Konzept entwickeln Alter (Jugendlicher, Erwachsener, Greis), Herkunft (Region, Nation) und die physischen Rahmenwerte das Bild weiter.

Die **Persönlichkeit** eines Charakters hat weitreichende Auswirkungen auf das spätere Spiel, hier sollten Entscheidungen nur mit Bedacht und unter Rückmeldung von Erzähler und Mitspielern getroffen werden. Ausgehend von den neutralen Mittelwerten muß hier jeder Spieler **mindestens sechs Punkte** einsetzen, um die drei Kontinuen zu verschieben. Dabei können diese völlig frei verteilt, also in zwei oder gar allen drei Kontinuen verstreut werden. Es ist unmöglich in beide Aspekte desselben Kontinuums gleichzeitig Punkte zu investieren.

Die **Legende** ist regeltechnisch unaufwendig zu erschaffen, erfordert aber als erster Block kreative Entscheidungen vom Spieler. Das Anfangsniveau an Legende ist für alle Charaktere **Jedermann**, und sie erhalten **keine Legendenpunkte**. Zentral ist die Auswahl der **Gabe und Hamartia**, die unter Rücksprache mit den Mitspielern vom Erzähler freigegeben werden muß.

Für die **Rollen** erhält jeder Charakter anfänglich **Niveaus** abhängig von seinem Alter: 15 für Jugendliche, 30 für Erwachsene und 45 für Greise. Die Herkunftsrolle, die die Muttersprache, die eigene Kultur und die Umgebung der Heimat umfaßt, sollte ein Charakter zumindest als LE beherrschen, außer sein Hintergrund verlangt etwas anderes. Die Kosten der Rollen verdoppeln sich von Niveau zu Niveau und sind jeweils kumulativ zu bezahlen. Bei LE 1, GE 2, ME 4, GM 8 und KO 16 kommt eine Rolle auf GM dadurch also auf insgesamt 15 Niveaus. Für die Niveaus GE, ME, GM und KO darf der Spieler, nach Absprache mit dem Erzähler, je einen kleinen beziehungsweise großen Trick oder eine entsprechende Spezialisierung wählen. Eine Liste mit Beispielrollen findet sich im Appendix.

## Der Appendix

Hier finden sich eine Liste mit vorgeschlagenen Rollen, sowie eine leere Dramatis Personae zum herauskopieren.

**Rollen** sind in Nexus eher umrißhafte Gruppen von Kenntnissen, die durch Tricks und Spezialisierungen weiter verfeinert werden. Nicht zu unterschätzen sind kulturelle Rollen: sie wirken sich oft durch die Regel des schwächsten Glieds auf die Verwendung anderer Rollen beschränkend aus. Beispiele für Rollen sind:

*Akrobat, Athlet, Wächter, Wikinger, Holzfäller, Ingenieur, Fischer, Meuchelmörder, Menschenkenner, Höfling, Waldläufer, Wagenfahrer, Fälscher, Händler, Taschendieb, Handwerker (Handwerk), Heiler, Musiker (Instrument), Kletterer, Koch, Herkunft (Kultur, Nation), Lehrer, Lügner, Maler, Intrigant, Mechaniker, Anführer, Mineraloge, Kundschafter, Pflanzenkundler, Wissenschaftler, Mathematiker, Reiter, Gläubiger (Religion), Redner, Seemann, Soldat, Spion, Gelehrter (Sprache, Schrift), Schütze, Schwertmeister, Sänger, Reisender (Umgebung), Milizionär, Astronom, Tänzer, Tierzüchter, Diplomat, Beamter, Schläger, Wahrsager, Wetterkundiger, Pionier, Messerwerfer,...*

Neben diesen Beispielen steht es den Spielern natürlich frei, mit Erlaubnis des Erzählers neue Rollen einzuführen, wenn dies Konzept oder Hintergrund des Charakters erfordern sollte.

*Spezialisierungen* und *Tricks* sind auf der Zeile neben der entsprechenden Rolle zu vermerken. Kleine werden zur Übersicht mit (+) markiert, große mit (++).

Zusätzlich kann noch die Welt, in der die Spielgruppe mit Nexus spielt, neue Rollen erforderlich machen. Bestes Beispiel hierfür wären etwa **Magiesysteme**. Je nach der Systematisierung der Magie in der gegebenen Welt wird dabei für jede Schule oder Richtung eine eigene Rolle eingeführt, der entsprechende Effekte durch Spezialisierungen und Tricks zugeordnet werden können, die wiederum mit dem Erzähler abzustimmen sind.

# Dramatis Personae:

---

## Beschreibung

Konzept: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_ Herkunft: \_\_\_\_\_

Aussehen: \_\_\_\_\_

## Persönlichkeit

[ ] Kontrolle 00000/0/00000 Impuls

[ ] Ich 00000/0/00000 Wir

[ ] Klarheit 00000/0/00000 Zweifel

## Legende

[ ] Legende: \_\_\_\_\_

[ ] Legendenpunkte 0000000000

[ ] Gabe: \_\_\_\_\_

Hamartia: \_\_\_\_\_

## Rollen

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

\_\_\_\_\_( ): \_\_\_\_\_ [ ]

