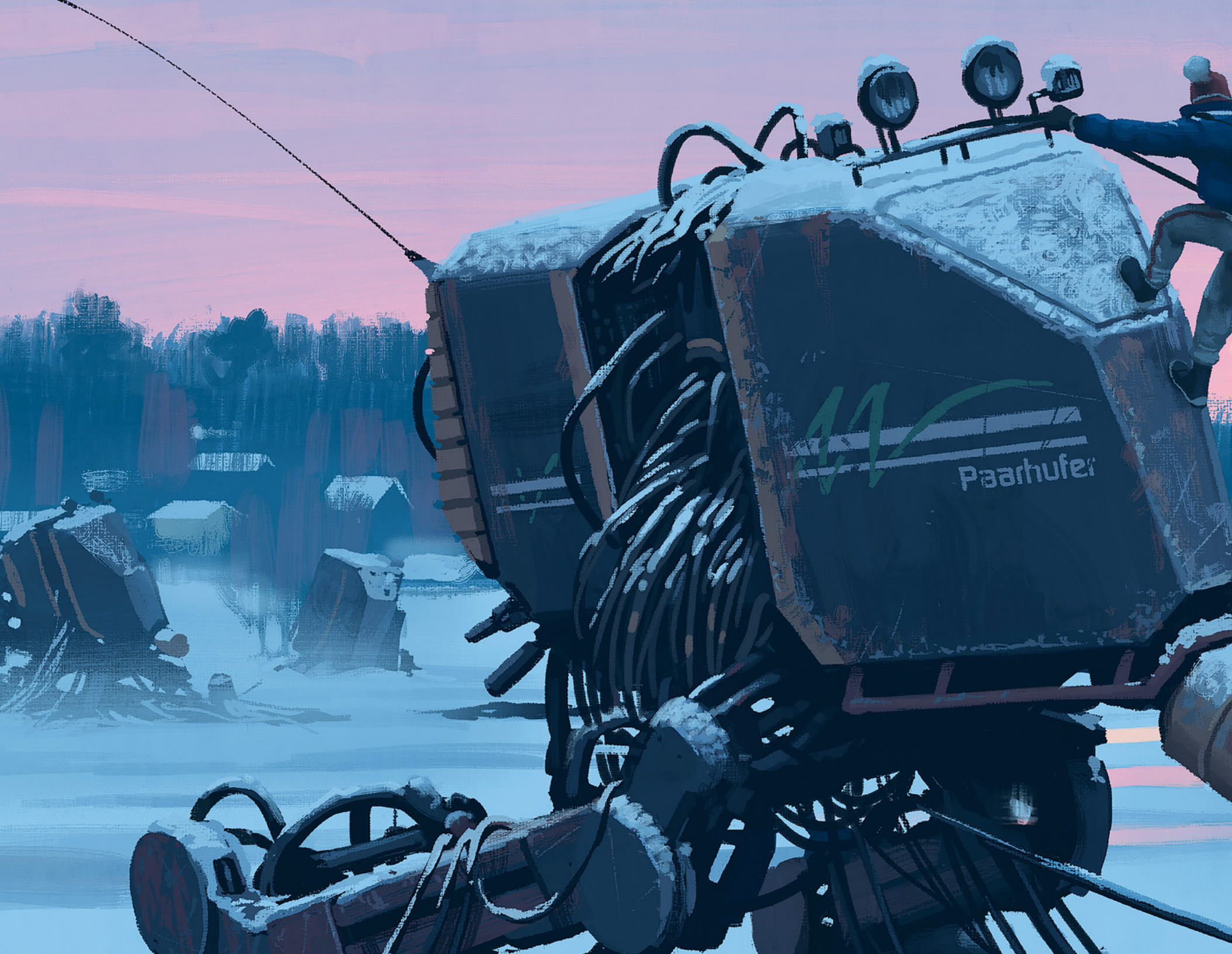
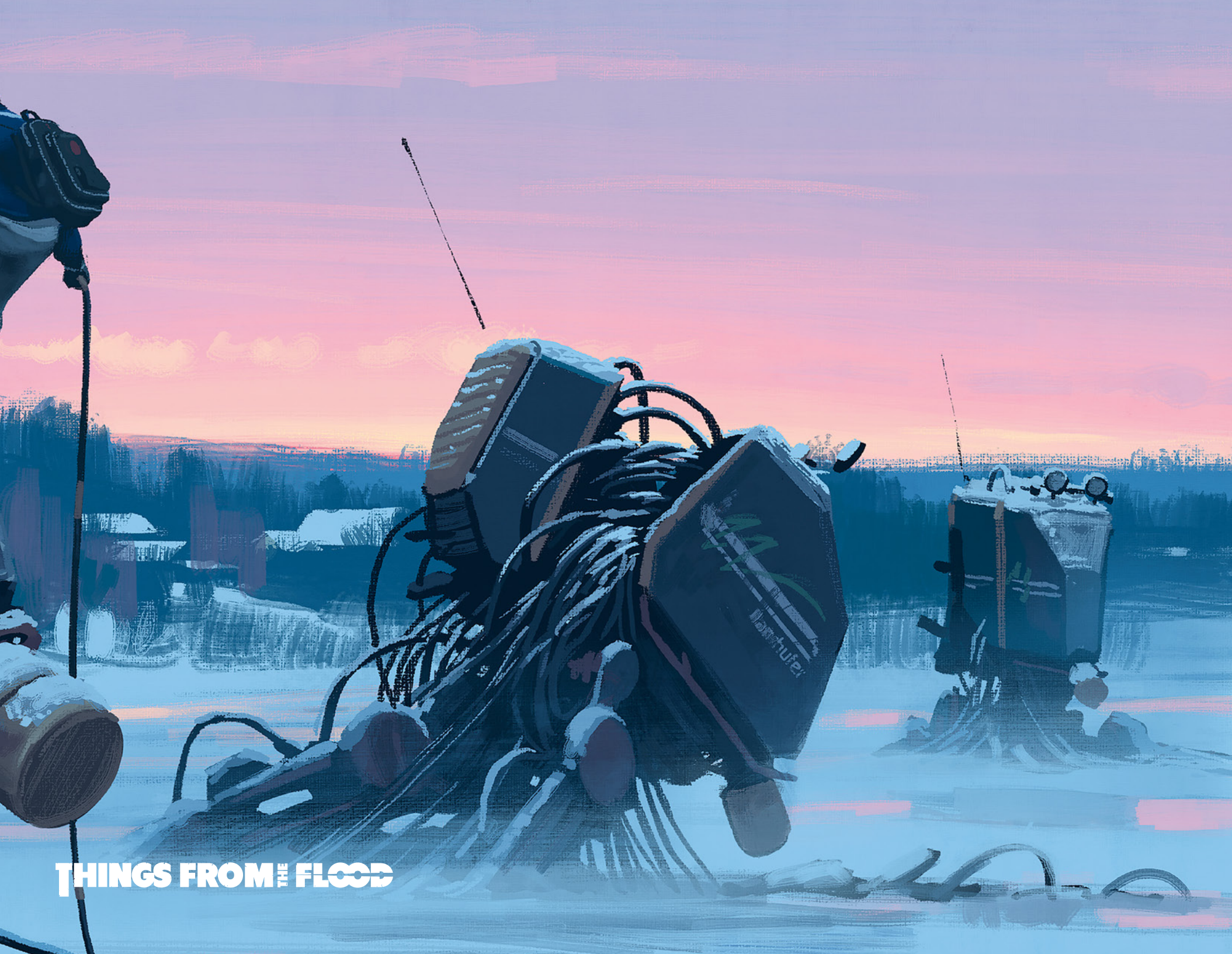






THINGS FROM THE FLOOD



EIN MYSTERIUM ERSCHAFFEN

Ein Mysterium verwendet Szenen und Schauplätze, um die Wahrheit zu ergründen.

Arten von Szenen

Alltag:	Vorstellung der Teenager
Mysterium:	Einführung des Mysteriums
Mysterium:	Ärger
Mysterium:	Nachforschungen
Alltag:	Ärger
Alltag:	Geschichte
Alltag:	Erholung
Mysterium:	Der Wendepunkt
Mysterium:	Konfrontation
Alltag:	Nachspiel
Alltag:	In Memoriam
Erzählt:	Erfahrung & Veränderung

Probleme der Teenager

Die SL sollte Teenagern Ärger einhandeln, der mit ihrem Problem und ihrer Schande zu tun hat.

Schauplatz

Enthält	Hinweise
und/oder	möglichen Ärger (könnte Würfelwurf erfordern).
und/oder	definitiven Ärger (erfordert Würfelwurf).

Hinweise zum Mysterium

Ein Hinweis offenbart etwas über das Mysterium, wie zum Beispiel:

wohin man als nächstes gehen soll oder wie man dorthin kommt.
was passiert ist.
was passieren wird.
wer an der Sache beteiligt ist.
wo man Informationen finden kann.
wie man das Problem löst.
wie man mit einer Maschine/Kreatur umgeht.
was die Teenager bedroht.
was passiert, wenn es nicht gelöst wird.

Abschied

Ein Teenager darf seine Nachspiel-Szene nutzen, um sich zu verabschieden, aber wenn er plötzlich gestorben oder verschwunden ist, wird das Nachspiel stattdessen zu einer gemeinsamen Gruppenszene:

AUSSCHIEDEN AUS DER GRUPPE (EINZEL):
stirbt im Krankenhaus

die Familie zieht um, um neu anzufangen

in Gewahrsam genommen und in ein Pflegeheim gebracht

IN MEMORIAM (GRUPPE):
Begräbnis oder Gedenkfeier

Informieren der Familie des Opfers

ein Getränk in Gedenken an das Opfer

GEGEN EINE GRAUSAME WELT

Teenager werden durch die Marter des Lebens verletzt, vernarbt oder sogar getötet.

Zustände erleiden

Wähle EINEN Zustand, wenn dir ein Wurf misslingt oder du einen Wurf strapazierst. Strapazieren und Fehlschlag kann zwei Zustände verursachen.

Aufgebracht -1

Verängstigt -1

Erschöpft -1

Verletzt -1

GEBROCHEN > NARBE UND AUTOMATISCHER FEHLSCHLAG BEI ALLEN WÜRFEN

(tritt ein, sobald man einen Zustand erleidet, nachdem die übrigen vier Zustände bereits markiert wurden)

Zustände heilen

Erholung erfordert physische oder geistige Nähe.

in Szene mit Spannung: zwei oder mehr Teenager zusammen (Erholung von allen Zuständen)

beim Anker: Alltagsszene mit NSC (Erholung von allen Zuständen)

ANFÜHREN-WURF: Szene mit einem anderen Teenager (Erholung von einem oder mehreren Zuständen)

Eine Narbe davontragen

Beschreibe, was passiert ist oder wie das Ereignis deinen Teenager körperlich oder seelisch traumatisiert hat. Beispiele für Narben könnten sein:

Ereignis: „Von Einbrecher angeschossen.“

Aussehen: „Narbe an meinem rechten Bein von der Schusswunde.“

Physischer Effekt: „Starkes Hinken nach einem Schuss ins rechte Bein.“

Mentaler Effekt: „Ich habe Panik vor Schusswaffen und kann nicht allein schlafen.“

Narben überleben / Todeswurf

Würfle gleich oder über der Anzahl der Narben, die du hast. Fehlschlag bedeutet, dass dein Teenager aus dem Spiel entfernt wird. Wähle wie und wann:

WIE:
brutale Verletzung

mentaler Zusammenbruch

plötzliches Verschwinden

WANN:
sofort

während des Nachspiels

Narben akzeptieren

Ein Teenager darf eine Narbe akzeptieren, um einen Fertigkeitswurf aufzubessern. Akzeptierte Narben dürfen am Ende des Mysteriums entfernt werden.

AKZEPTIEREN:
Narbe nach Fertigkeitswurf markieren: verleiht zusätzlichen Erfolg

ÜBERWINDEN:
heldenhafte Tat vollbringen oder Szene mit großer persönlicher Weiterentwicklung

WÜRFELN

Spieler werfen Würfel, wenn ihre Teenager Ärger bewältigen müssen. Eine Sechsen bedeutet einen Erfolg.

ATTRIBUT + FERTIGKEIT:

Grundmenge an Würfeln für Wurf

MINDESTMENGE: Ein nicht Gebrochener Teenager darf immer mindestens 1 Würfel werfen.

1. Addiere Boni vor Würfelwurf

nutze Gegenstand oder Ikonischen Gegenstand: +1 bis +3, Ikonisch +2 (wenn anwendbar)

Hilfe von anderem Teenager: +1 (Helfende/r ist an Ergebnis gebunden)

Hilfe durch ANFÜHREN-Fertigkeit: +Würfel aus dem Würfelvorrat

Hilfe durch Bonuseffekt: +1 (wenn vorangegangener Wurf diesen begünstigt)

2. Erforderl. Sechsen / Schwierigkeit

Schwierig (Normal) 1

Extrem schwierig 2

Fast unmöglich 3

NSC, Maschinen oder Kreaturen können eine Sonderfähigkeit-Schwierigkeit zwischen 1 und 3 haben. Dies gibt an, wie viele Erfolge nötig sind, um den NSC zu überwinden, wenn die Sonderfähigkeit zutrifft.

3. Würfelwurf anpassen

Wurf strapazieren: Wirf alle Würfel erneut (nicht die Sechsen). Teenager erleidet einen Zustand. Nur einmal pro Wurf.

Schande nutzen: Automatischer Erfolg oder 1 zusätzlicher Erfolg. Darf nach einem misslungenen, erfolgreichen oder strapazierten Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Mysterium.

Narbe akzeptieren: Automatischer oder zusätzlicher Erfolg. Darf nach einem misslungenen, erfolgreichen oder strapazierten Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Narbe.

ERFOLG > Der Teenager bewältigt den Ärger.

Bonus-effekte kaufen: bekomme mehr, als du beabsichtigt hattest (nutze überschüssige Sechsen über der Schwierigkeit)

FEHLSCHLAG > Etwas geht schief ...

SL entscheidet, was passiert:

Teenager erleidet einen Zustand

Ärger eskaliert

eine Komplikation tritt auf

neuer Ärger entsteht

TEENAGER GEGEN TEENAGER

Die SL entscheidet, welche Fertigkeit genutzt wird. Alle Teenager würfeln.

Alle beteiligten Teenager dürfen ihre Würfe strapazieren.

ERFOLG > Wer hat gewonnen?

Der Teenager mit den meisten Erfolgen gewinnt.

GLEICHSTAND > Kein Gewinner ...

Jeder Teenager darf Zustände markieren. Jeder Zustand verleiht einen zusätzlichen Erfolg.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, unterbricht etwas die Situation.

GROSSER ÄRGER

In einem entscheidenden Moment während eines Mysteriums müssen sich die Teenager evtl. besonders schwerwiegendem Ärger entgegenstellen.

1. Was auf dem Spiel steht

Die SL erklärt, was auf dem Spiel steht.

2. Bedrohungsstufe

Die SL gibt die Bedrohungsstufe vor. Dies ist die Gesamtzahl der Erfolge, welche die Gruppe gemeinsam erreichen muss.

Schwierig (Normal) 3 x Anzahl der Teenager

Extrem schwierig 4 x Anzahl der Teenager

Fast unmöglich 5 x Anzahl der Teenager

3. Einen Plan schmieden

Die Teenager entscheiden, was sie tun möchten, vereinbaren, welche Fertigkeit jeder von ihnen einsetzt und in welcher Reihenfolge sie dann handeln, um ihren Wurf abzulegen.

4. Die Szenen ausspielen

Jeder Teenager würfelt für seine Aktion.

Erfolge zählen zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.

Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte verwendet werden, zählen aber weiterhin zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.

Wenn dafür genügend Zeit ist, darf ein Teenager seine Aktion stattdessen nutzen, um auf ANFÜHREN zu würfeln, um einen Würfelvorrat zu bilden und den anderen zu helfen (diese Erfolge zählen nicht zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu).

5. Ergebnis

Sobald alle Szenen vorbei sind, vergleiche die Summe aller Erfolge mit der Bedrohungsstufe.

Bedrohungsstufe oder höher:	Erfolg
nicht erreicht, aber mehr als Hälfte:	Kompromiss
weniger als die Hälfte:	Gescheitert

ERFOLG: Die Teenager bewältigen den Ärger. Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte genutzt werden.

KOMPROMISS: Der Teenager, der am wenigsten Sechsen gewürfelt hat (gibt es mehrere, entscheidet der Würfel zufällig) muss allein Zustände markieren, um Erfolge zur Summe zu addieren. Dies tut er so lange, bis die Bedrohungsstufe erreicht oder er Gebrochen wurde und eine Narbe erleidet. Sobald das Opfer Gebrochen ist, dürfen sich die anderen Teenager dazu entschließen, Zustände zu erleiden, um weitere Erfolge zu erhalten.

GESCHEITERT: Alle Teenager werden Gebrochen und tragen jeder eine Narbe davon.

ATTRIBUTE, FERTIGKEITEN UND BONSEFFEKTE

Nach einem Würfelwurf dürfen Bonuseffekte auch mehrfach gewählt werden (einer je zusätzlichem Erfolg), doch die maximalen Bonuswürfel insgesamt betragen +3.

HERZ	KONTAKT	Beeindrucke, erschrecke, demütige. Halte deinen Gegner fest. Nimm deinem Gegner etwas ab. Dein Gegner wird bewusstlos geschlagen. Nicht würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen.	TÜFTELN	Das Ding kann mehr als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus. Nur TÜFTELN : Das Ding ist unauffälliger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.
ANFÜHREN	die richtige Person kennen und erreichen Bonuseffekte: hat die richtigen Werkzeuge kann einen deiner Zustände heilen bringt weitere Leute mit, die bereit sind, zu helfen nicht würfeln, um den Kontakt während dieses Mysteriums wieder zu erreichen weiß etwas Wichtiges du darfst den Kontakt einmal als Gegenstand mit einem Bonus von +1 nutzen	SCHLEICHEN	Maschinen und mechanische Gegenstände bauen und manipulieren Bonuseffekte (Manipulieren): Gib einem anderen Teenager einen Erfolg (aktuell) oder +1 Würfel (hierauf bezogen). nicht würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen Es gelingt dir schnell. Es gelingt dir leise.* Du erhältst neue oder unerwartete Informationen. Du gibst an.	VERSTAND
einem Teenager helfen, sich von Zuständen zu erholen Bonus (Erholung): Heile einen zusätzlichen Zustand. Heile einen deiner eigenen Zustände. einen Plan machen, um Freunden bei zukünftigem Ärger zu helfen Würfelvorrat: Würfle, um einen Würfelvorrat zu erstellen. Die Würfel werden von diesem Spieler für die Würfe anderer Teenager vergeben, die dem Plan folgen. 1 Erfolg: 2 Würfel 2 Erfolge: 4 Würfel 3 Erfolge: 6 Würfel	KÖRPER	Bonuseffekte: Gib einem anderen Teenager einen Erfolg (aktuell) oder +1 Würfel (hierauf bezogen). Du findest etwas Unerwartetes.	ETWAS MITTELS TÜFTELN ODER PROGRAMMIEREN BAUEN	BEGREIFEN
CHARME	BEWEGEN	TECHNIK	Erfolg erschafft einen Gegenstand mit einem Bonus von +1. Beispiele für mögliche Voraussetzungen: ein bestimmter Gegenstand erfolgreich RECHNEN erfolgreich BEGREIFEN zuvor erfolgreich TÜFTELN/PROGRAMMIEREN (jeweils das andere) viel Zeit neues Werkzeug Bonuseffekte (Bauen): Das Ding ist widerstandsfähiger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.	die richtigen Informationen an einem entsprechenden Ort finden oder sich an Gelerntes erinnern Bonuseffekt: Du erhältst zusätzliche Informationen sowie +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.
schmeicheln, lügen, sich mit jemandem anfreunden Bonuseffekte: Sie glaubt dir auch weiterhin. Du hast eine dauerhafte Beziehung aufgebaut. Sie wird Risiken eingehen, um dir zu helfen. Sie wird versuchen, andere davon zu überzeugen, dir zu glauben. Sie ist verängstigt, verwirrt oder beeindruckt. Sie schwärmt für dich.	hoch klettern, balancieren, rennen Bonuseffekte: Gib einem anderen Teenager einen Erfolg (aktuell) oder +1 Würfel (hierauf bezogen). Du beeindruckst jemanden. Du wirst nicht entdeckt.	PROGRAMMIEREN	UNTERSUCHEN	das Verhalten einer Person studieren Erfolg: Stelle zwei Fragen. Bonuseffekte: siehe UNTERSUCHEN
	KRAFT	RECHNEN		versteckte Objekte finden, Hinweise verstehen, Rätsel lösen oder Ort/Situation überblicken Erfolg: Stelle zwei Fragen. Bonuseffekt: Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.
	Schweres heben, kämpfen, körperliche Belastung aushalten Bonuseffekte: Gib einem anderen Teenager einen Erfolg (aktuell) oder +1 Würfel (hierauf bezogen).	Computerprogramme und elektronische Geräte erstellen und manipulieren Bonuseffekte: siehe TÜFTELN *Die Software oder das Gerät können keinen „leisen“ Bonuseffekt erhalten.		