

Ein Weltenbau-Spiel für das City-System

Vorwort

Dieses Spiel ist eine Abwandlung des Dawn of Worlds Universalis-Regelmodul zur Welterschaffung von *Achim Zien* aka **PiHalbe**. Ich danke ihm für die viele und gute Vorarbeit, die es mir so erleichtert hat, die Regeln für das City System zu adaptieren. Ich werde die Erschaffung auch für komplette Welten beschreiben, denn eine Welt ist in der Regel am Anfang auch nicht genauer beschrieben, als eine gut ausgebaute Stadt.

Ziel des Spieles ist die Erschaffung der Spielwelt nicht wie in *Western City* im Spiel selber (durch das kaufen von Fakten) zu generieren, sondern ein Spiel vorm Spiel zu veranstalten, bei dem man mit Spaß gemeinsam die Welt mit Farbe, Hintergründen und Persönlichkeiten füllt. Die auf diese Weise entstandenen Welten kann man natürlich auch mit anderen Systemen spielen.

Wie es natürlich üblich ist, möchte ich den diversen Leuten danken, ohne die dieses Werk nicht in der Qualität vorliegen würde, die es hoffentlich hat: Ich verwende fürs Forum mal die Nicknames: Oliof, Woodman, Bombshell, Glgfz, Callisto und den Teppich. Für die Veröffentlichung brauche ich dann noch mal die Real-Namen.

Viel Spaß mit diesem Spiel!

Jörg Dünne

Abschnitt 1

Was wollt ihr überhaupt spielen?

Diese Frage ist für das City System in Verbindung mit dem Aspekt des Welten- oder Städtebaus erst einmal die Wichtigste. Natürlich kann man auch diesen Punkt über das aus dem City System bekannte Bieten regeln, doch ich würde bei einer so wichtigen Sache eher eine Kooperation unter den Spielern vorschlagen.

Es ist für die Kampagne oder das Spiel in meinen Augen nebensächlich, ob man sich auf ein Genre wie Drama, Tragödie oder Komödie festlegt, denn dieses Spiel lebt von den Ideen seiner Spieler und nicht von der Festlegung auf ein spezielles Genre.

Es geht beim Bau eines Settings in meinen Augen viel mehr um mögliche Sub-Genres wie:

Action, Fantasy, Film Noir, Cyberpunk, Eastern, Endzeit, Krimi, Mantel und Degen, Mystery, Soap Opera, Steampunk, Sci-Fi, Western.

Im Grunde geht es darum, was die Gruppe bei der Nennung eines Genres oder Sub-Genres für Erwartungen an die Handlung hat und dass sie sich auf ein Genre oder auch ein Crossover von Genres einigt, welches sie emotional anspricht. Wenn sich alle auf ein Sub-Genre geeinigt haben, legen die Spieler los.

Wenn die Spieler sich nicht einigen können, könnte es so aussehen:

Beispiel:

Sabine, Basti, Martin und Jörg wollen eine neue Welt erschaffen, auf der sie spielen. Sie nehmen sich das Regelwerk zur Hand und Jörg gibt jedem der Spieler 5 Pokerchips, mit denen die Spieler sich Fakten für die Welt kaufen können. Sabine möchte gerne etwas Dramatisches mit Piraten spielen und wirft einen Chip dafür in den Pott. Jörg und Basti hätten beide gerne SciFi Action, wofür Basti einen Chip in den Pott wirft und Martin möchte etwas mit Rüschenhemden aber ohne Vampire, was ihn 2 Chips kostet. Die 4 im Pott gelandeten Chips werden nach dem Festlegen von Genre und Sub-Genre unter den Spielern verteilt und es geht weiter.

Anmerkung vom Autor:

In dem Beispiel wird recht grob skaliert, was die Unterschiede angeht. SciFi ist ein sehr breites Genre während der Wunsch nach Rüschenhemden sehr speziell ist und in den meisten Augen für Mantel und Degen steht. Die jeweiligen Genres oder Spezifikationen können auch durch eigene Bietvorgänge genauer beschrieben werden um eine höhere Detaildichte zu erhalten. Je mehr Farbe/Informationen dem Setting während der Erschaffung verliehen wird/werden, desto einfacher ist es für viele ins Setting einzutauchen.

Wir haben also ein SciFi-Piraten-Crossover Setting mit Leuten die Rüschenhemden tragen. Mehr Einzelheiten zum Sub-Genre oder Setting werden in der Präambel festgelegt.

Abschnitt 2

Präambel

In der Präambel werden bei diesem Spiel die Details der Welt festgelegt. Wie genau diese Details sein sollen hängt vom Geschmack der Gruppe ab, da einzelne Fakten ja immer noch im Spiel gekauft werden können. Meiner Meinung nach sollte die Gruppe sich immer vor dem eigentlichen Spiel Gedanken machen, wie sehr sie jeweils ins Detail gehen möchte um zu verhindern, dass die Spieler mit unterschiedlichen Vorstellungen an die Erschaffung gehen. Es steht und fällt wie fast immer im Rollenspiel mit der Kommunikation untereinander.

Zur Präambel gehört etwa:

Welche Rassen sollen die Stadt oder die Welt bevölkern?

Gibt es eine Geschichte zur Erschaffung der Welt (Mythen oder reale Ereignisse)

Handelt es sich um die Erde oder komplett anders aufgestellte Welt?

Wie heißt die Welt?

Wie heißen die Kontinente oder Stadtteile?

Wie sieht die Technik aus?

Wie sieht es mit den Gesetzen der Physik aus (funktioniert z.B. Schwarzpulver oder gibt es Magie?)

Beispiel:

Sabine will Elfen Orks und Menschen, sie legt für jede der Rassen einen Chip in den Pott. Basti will Zwerge, denn ohne Zwerge ist in einer Welt nichts los. Er legt also einen Chip für die Zwerge in den Pott und will sie aufschreiben, als Martin erklärt, dass Zwerge und Elfen langweilig sind

und gegen die beiden Rassen ein Veto einlegt. (indem er jeweils 2 Pokerchips in den Pott legt und sagt: "Ich will die nicht") Sabine legt 2 Chips für die Elfen nach und Basti legt 2 Chips für die Zwerge, welche er unbedingt will. Martin hat nur noch einen Chip und spart den lieber für später.

Da nach dem Versteigern der Rassen viele Chips im Pott liegen, werden sie unter den Spielern neu verteilt. Es liegen 12 Chips im Pott, die unter den Spielern verteilt werden. Alle 4 Spieler erhalten 3 Chips. Jörg hat jetzt 7 Chips, Basti 4, Sabine 3 und Martin 4.

Anschließend widmen sich die Spieler Stadt und Welt, sie einigen sich im Konsens darauf, dass sie die reale Erde nehmen und als Spielort London im Jahre 2286 wählen, weil Jörg eine passende Karte der nach der Polschmelze abgesunkenen Stadt im Internet gefunden hat. Deshalb muss Jörg nur einen Chip für London und einen Chip das Jahr 2286 ausgeben. Die Chips können nicht neu verteilt werden, weil nur 2 Chips im Pott liegen.

London hat also nicht nur Piraten, Orks, Zwerge und Elfen, sondern ist auch etwas feuchter als wir es von Heute kennen würden.

Wie sieht es mit dem Übernatürlichen aus?

Diese Frage ist für viele Rollenspieler eine sehr entscheidende. Einige Spieler wollen unbedingt Magie, andere mögen sie überhaupt nicht. Auch der Einsatz von Kräften wie PSI, Sachen wie Geister und ähnliche Phänomene fallen unter die Elemente, die es beim Übernatürlichen zu klären gilt.

Beispiel:

Die Gruppe widmet sich dem Übernatürlichen: Jörg will Magie und wirft einen Chip für ihr Existieren in den Pott. Sabine will auch PSI und wirft dafür ebenfalls einen Chip in den Pott. Martin hat schlechte Erfahrungen mit der Macht des PSI in einer anderen Runde gemacht und wirft einen Chip in den Pott um die Macht des PSI zu begrenzen. Die Gruppe einigt sich darauf, dass PSI pro Aktivierung 2 Punkte Herz kostet (Martin gibt dafür einen weiteren Chip aus) und man zum Beeinflussen eines Charakters oder Statisten das Doppelte seines Wertes in Geist erreichen muss (Jörg gibt dafür einen Chip aus), um ihn zu beeinflussen. Nachdem die Sache geklärt ist, werden die im Pott verbleibenden Chips in der Gruppe neu aufgeteilt. 7 Chips liegen im Pott, jeder Spieler bekommt einen Chip und 3 bleiben im Pott.

Anmerkung des Autors:

Wie in dem Beispiel zu sehen ist, wirken sich einige Aspekte der Welt auch auf die Regeln des Spieles aus. Die Verzahnung von Regeln und Welt ist beim City System gewünscht und soll das Einfühlen in die Welt erleichtern. Es ist in diesem Fall also kein Bug, sondern ein Feature. Das System wird an die Vorlieben der Spieler angepasst um ihnen den größtmöglichen Spaß zu ermöglichen.

Gibt es Götter?

Wenn ja, ist es eine monotheistische Religion oder gibt es einen Pantheon? Wie ist der Pantheon geordnet? Kann man einen Stammbaum benutzen oder gibt es eine besondere Schöpfungsgeschichte?

Anmerkung des Autors:

Diese Frage ist für fast jede Welt eine Entscheidende. Eine monotheistische Religion kann viel Arbeit sparen, aber gerade beim Fantasy-Genre leben die Welten oft von den Konflikten der Götter untereinander. Es ist und bleibt eine reine Geschmackssache.

Beispiel:

Basti will mindestens einen Gott für jede Rasse und schmeißt erst mal einen Chip für die jeweiligen Rassen in den Pott. Jörg hätte gerne einen bunten Pantheon nach dem griechischen Vorbild und wirft seine 6 Chips in den Pott um 6 neue Götter zu erschaffen und sie den Rassen zuzuordnen. Basti unterstützt Jörgs Idee, erschafft 3 zusätzliche Götter und gibt ihnen Namen. Dem Gott der Wollust und Untreue verpasst er den Namen von Sabines Ex-Freund, was diese spontan zur Vergabe von Fanmail nutzt. Martin schlägt vor, eine Runde Familiendrama zu spielen, um die Götter im Rahmen eines Spiels genauer zu definieren. Die Gruppe macht sich an das Ausarbeiten der Götter mit ihren Charakteren und spielt die Erschaffung der Welt aus. Es hagelt Fakten und Eigenschaften für die Götter und nach knapp 3 Stunden Spiel ist der Pantheon mit lebendigen Beziehungen untereinander versehen.

Basti zeichnet eine R-Map und bekommt dafür von seinen drei Mitspielern je einen Chip als Fanmail.

Wie man Götter entwirft

Falls eine Gruppe einen Pantheon entwerfen will, werden jedem Spieler 5 Chips und ein Silver-Dollar in die Hand gedrückt und es beginnt ein normales Spiel, wie wir es aus dem City System kennen. Jeder Spieler sucht sich die Götter aus, die er entwerfen und spielen will (eventuell wird um das Recht einzelne Götter zu spielen geboten). Dann weist man ihnen die Freunde und Feinde zu, die entwickelt werden sollen. Falls die Götter unterschiedliche Macht haben sollen empfiehlt es sich, die mächtigen Götter als Nemesis zu entwerfen und die nicht so mächtigen Götter als Charaktere. Boten oder sonstige Anhänger werden als Statisten erschaffen.

Eine Landkarte bauen

Falls man beim Bau nicht auf reale Vorbilder und Karten zurückblicken kann oder möchte, gibt es die Möglichkeit mit der Gruppe eine gemeinsame Karte zu entwerfen. Dieser Vorgang mag oft etwas langwierig sein, aber er schafft dann auch genau die Karte, die von der Gruppe gewünscht wird.

Dazu beginnt man idealerweise mit einer leeren Landkarte oder einem Blatt Papier, welches in Hexfelder eingeteilt ist. Wie die Länder heißen und wo sie sich befinden ist relativ einfach zu handhaben. Für jeden Pokerchip bekommt man 5 Hexfelder, die man ausfüllen oder eine Grenze, die man einzeichnen kann. Falls man Großreiche oder etwas wie Wüsten bauen möchte, muss man sich einen Mitspieler suchen, der einen unterstützt. Wenn man eine Welt möchte, die von bestimmten Geländemerkmale beherrscht wird, kann man diese z.B auch billiger machen (die Erde wäre dann wohl von Wasserfans entworfen worden).

Ein Beispiel, wie eine solche Karte aussehen kann gibt es hier: [Runland \(von Norbert Mattausch\)](#)

Anmerkung des Autoren:

Eine Land oder Stadtkarte ist extrem wichtig um einen Überblick zu bekommen, wo man spielt und wie lange eine Reise dauern kann. Man sieht wo die Völker herkommen können, was für Gefahren in Sümpfen oder auf der See Herausforderungen generieren oder mit wem welches Land im Krieg liegen kann. Eine Landkarte kann von einer extremen Detailtreue bis zu einer groben Übersicht variieren, ohne dass sie sinnlos ist. Manche Gruppen benötigen mehr Details um zu planen und andere möchten gerne weiße Flecken auf der Landkarte, die es zu erforschen gilt. Hier gilt es den richtigen Weg für die jeweilige Gruppe zu finden um allen Ansprüchen gerecht zu werden. Meine Erfahrung sagt, dass es oft sinnvoll ist einige Teile der Karte gut ausarbeiten und in anderen Teilen weiße Flecken zu lassen um während der Kampagne noch Platz für neue Entdeckungen zu lassen.

Die Epochen

Eine Epoche steht in diesem Spiel für Zeitalter oder einen längeren geschichtlicher Abschnitt mit grundlegenden Gemeinsamkeiten, welche eine Benennung erlauben. So etwas kann ein Ereignis wie der 30 jährige Krieg oder die Renaissance sein. Wichtig ist nur, dass die Spieler beim Benennen der Epoche sofort wissen, um was für einen Geschichtsabschnitt der Welt es sich handelt und ihn entsprechend mit Leben füllen. Sobald kein Spieler mehr Fakten zu der Epoche hinzuzufügen hat, wird die Epoche abgeschlossen und die Chips aus dem Pool werden neu verteilt. Das passiert auch, wenn die Spieler alle Chips ausgegeben haben und die Epoche ihrer Meinung nach noch nicht fertig gestellt ist. Danach wird mit einer neuen Epoche begonnen und gesehen, was diese den Spielern für Ansatzpunkte bietet. Jede weitere in die Vergangenheit gehende Epoche wird vom Einsatz der Pokerchips her teurer. Das kann mit einem Chip Preissteigerung als Mindesteinsatz pro Epoche oder auf Wunsch der Gruppe auch flexibel gehandhabt werden.

Zuerst wird immer um den Namen der Epoche geboten und die Chips danach neu verteilt. Der Name der Epoche sollte für alle Spieler eine Anleitung sein, die es mit Leben zu erfüllen gilt. Dabei sollte der Name mindestens ein bis maximal drei Vorlagen liefern, damit man aus ihm „eine“ lebendige Geschichte formen kann.

Anmerkung des Autoren:

Normalerweise werden beim City System Szenen gespielt, in denen die Spieler etwas vorhaben. Es geht um Ziele und Konflikte der Charaktere und ihre Begegnung mit den Hindernissen der Welt. So handhaben wir es auch in diesem Erschaffungs-Spiel. Die Spieler bestimmen die Vergangenheit des Landes, der Welt oder der Stadt und verschaffen der Welt so eine lebendige Vergangenheit oder besser gesagt eine lebendige Geschichte. Diese Geschichte sollte eine Bedeutung haben, etwas besonderes sein. Die Ausgaben der Spieler für eine bestimmte Sache sollen zu einer spannenden Gegenwart führen, in der man sich auf Plothooks aus der Vergangenheit beziehen kann. Die Vergangenheit benötigt also Konflikte, Heldentaten und Dramen.

Vielleicht einigen sich die Spieler auch in den einzelnen Epochen auf bestimmte Ereignisse und spielen die Szenen dann aus um zu sehen, was in der Vergangenheit so passiert ist. So kommt ein wenig Spaß und Rollenspiel in die Erschaffung der Vergangenheit. Die Epochen fangen in der nahen Vergangenheit an und wandern dann immer weiter gen Vergangenheit. Dadurch, dass die Fakten immer teurer werden, je weiter man in die Vergangenheit geht, werden sie immer spärlicher. Man weiß halt weniger über die weiter zurück liegende Vergangenheit.

Beispiel:

Da die Stadt in der unsere Gruppe spielen will in der fernen Zukunft liegt, einigt sich die Gruppe auf die folgenden Epochen:

2111-2286 Der Aufstieg der Alchemisten (Fakten zu normalen Kosten)

2050-2110 Erwachende Wesen (Fakten kosten mindestens zwei Pokechips)

2030-2050 Der 20-Jährige Krieg (Fakten kosten mindesten 3 Pokerchips)

2010-2019 Das Öl ist weg! (Fakten kosten mindestens 4 Pokerchips)

Epochen werden beendet, wenn der Benenner der Epoche es wünscht. Mit einem Veto können die anderen Spieler das allerdings verhindern. Allerdings kosten sämtliche Fakten nach dem gewünschten Ende der Epoche 3 Pokerchips. Auf diese Art ist sicher gestellt, dass nur noch Fakten gekauft werden, die den Spielern extrem wichtig sind. Wenn nach dem angesagten Ende der Epoche kein Spieler mehr Chips zum kaufen von Fakten hat, wird eine neue Epoche begonnen und die im Pott befindlichen Chips verteilt.

Beispiel: Das Ende einer Epoche

Jörg würde den Aufstieg der Alchemisten gerne noch mehr auskosten, aber Sabine und Basti haben vorerst genug. Das Volk der Alchimisten ist entstanden, hat auf einer Insel, welche auf den Fundamenten eines Wolkenkratzers steht ihre Hauptstadt gegründet, sich in der Vergangenheit erfolgreich gegen die wilden Ork- und Zwergen-Piraten verteidigt. Diverse Entdecker der Alchimisten brachen aus der Wasserwüste in Richtung der Schottischen Berge auf, um das Reich zu vergrößern und Ruhm zu finden. Die Epoche ist also ihrem Namen gerecht geworden. Jörg merkt, dass die anderen Spieler langsam etwas Neues wollen und lenkt ein. Er beendet die Epoche und es wird nach dem Verteilen der Chips aus dem Pott für eine Neue geboten.

Mit verstreichenden Epochen werden einzelne Aspekte der Welt teurer und damit seltener erstellt oder vernichtet. Eine Landschaft zu erstellen oder Fakten zu kaufen kostet für jede vergangene Epoche einen Pokerchip mehr als den Grundeinsatz von einem Chip, denn die Vergangenheit wird immer geheimnisvoller, je länger sie zurückliegt.

Beispiel:

Das Spiel ist mittlerweile in der vierten Epoche angelangt. Sabine möchte noch eine zusätzliche Insel entstehen lassen. Das kostet sie 4 Chips, ist ihr aber den Spaß wert, da sie sonst keinen guten Ausgangspunkt für ihr erstes Abenteuer hätte. Sie kauft außerdem noch einen vergrabenen Schatz (Kartenarchiv) für 4 Pokerchips und überzeugt Basti dem Schatz noch eine besondere Eigenschaft (auf Papier) zu geben.

Wie sollte man die Epochen verwalten?

Das ist jeder Gruppe selber überlassen, man kann die jüngere Vergangenheit zuerst erschaffen, weil sie mehr Ansatzpunkte für das gemeinsame Spiel bietet oder die älteste Epoche zuerst wählen, weil sie den Grundstein für Ideen in den folgenden Epochen liefert.

Technologien

Technologien können für eine Münze verfügbar gemacht oder gebannt werden. Das heißt, dass je eine Liste mit wichtigen und eine mit verbotenen Technologien erstellt wird. Aus der Liste der wichtigen Technologien können Völker, Kulturen, Organisationen und Wesen Technologien erwerben. Dies kostet je Technologie einen Chip. Technologien können für eine weitere Münze allen Kulturen zugänglich gemacht werden.

Nicht jede Technologie muss erworben werden, aber wenn eine Entwicklung zu sehen sein soll und sich bestimmte Völker, Kulturen oder Organisationen von einander abgrenzen sollten, macht es Sinn, die fraglichen Technologien explizit als wichtig aufzulisten. Das Rad oder Dünger könnten etwa als Allgemeinwissen vorausgesetzt werden, solange nicht gewünscht ist, dass eine Gruppe der anderen durch die Nutzung des Rades überlegen ist. Eine Technologie sollte also nur explizit genannt werden, wenn sie relevant oder eben gerade nicht verfügbar sein soll. Der Erwerb von Technologien kann oft einen Epochenwechsel verursachen. Dies sollte von der Gruppe abgesprochen werden. Gegebenenfalls kann hierfür wie gewohnt geboten werden.

Beispiel Technologien:

In der ersten Epoche bringt Jörg die Technologie Alchemie für eine Münze auf die Liste. Gleichzeitig kauft er den Alchemisten diese Technologie für eine weitere Münze. Damit werden sie den Orks das Leben schwer machen, die (noch) nicht auf diese Technologie zurückgreifen können. Sabine möchte die Welt etwas archaisch halten. Sie gibt eine Münze aus, um das Schießpulver zu verbieten. Die anderen haben keine Einwände, da sie Schwerter ohnehin viel cooler finden. Eine logische Begründung wäre nicht schlecht, kann aber auch noch im Spiel gefunden werden.

Volk

Ein Volk ist die oberste Klasse von Wesen und beschreibt die angeborenen Merkmale. Eigenschaften eines Volkes werden auf alle Kulturen, Organisationen und Wesen des Volkes vererbt. Jedes Wesen gehört einem Volk an, ebenso die meisten Kulturen. Die Erschaffung eines

Volkes kostet eine Münze mehr je zwei vergangener Epochen. Bei einem Volk wird immer als Erstes der Name festgelegt. Da sich das City System oft um Städte und die Konflikte in ihnen dreht, kann man statt eines Volkes oder einer Rasse auch eine Partei generieren.

Beispiele: Orks, Menschen, Caponier, ...

Beispiel Völker

Basti erschafft in der vierten Epoche im Spiel das Zwergen-Volk der Scotia. Seine Erklärung ist, dass diese grobschlächtigen Bergbewohner sich erst jetzt aus der Ferne der Schottischen Berge hinab nach London begeben und in die Entwicklung der Welt einmischen. Um die Scotia nicht so vage im Raum stehen zu lassen, kauft er ihnen direkt noch ein paar Eigenschaften und Technologien, die dann für alle ihre Kulturen und angehörige Wesen verfügbar sind.

Kultur

Eine Unterklasse eines Volkes. Im Prinzip sind auch Kulturen gemischter Völker möglich, wenn auch selten. Nicht jede Organisation und nicht jedes Wesen muss einer Kultur angehören. Eine Kultur vererbt auf alle angehörigen Organisationen und Wesen. Die Erschaffung einer Kultur kostet eine Münze mehr je drei vergangener Epochen. Bei einer Kultur wird immer als Erstes der Name festgelegt.

Beispiele: Chinesen, Mitteleuropäer, Marsianer, ...

Beispiel Kulturen

Sabine beschließt, dass die in Richtung Berge auswandernden Elfen sich mit ihren in der Wasserwüste verbliebenen Verwandten auseinander leben. Eine neue Kultur bildet sich aus. Betty nennt sie Bergelfen. Sie übernehmen alle Technologien und Eigenschaften der Elfen und Martin fügt später noch einige weitere hinzu um sie von den Zurückgebliebenen zu unterscheiden, die im Verlauf des Spiels ihre eigene Kultur erhalten. Da dies bereits in der zweiten Epoche geschieht, kostet die Kultur nur eine Münze für die Erschaffung und eine weitere um ihr die Elfen als Volk zuzuweisen.

Organisationen

Ein Zusammenschluss mehrerer Wesen, meist mit einer bestimmten Agenda. Verschiedene Kulturen und Völker sind möglich, wenn auch selten. Eine Organisation vererbt auf jedes angehörige Wesen.

Beispiele: Die Templer, die NATO, die Piraten der Karibik, die Hell's Angels

Beispiel Organisationen

Martin mag Gilden und so beschließt er, dass eine Händlergilde gegründet wird.

Diese ist Völker- und Kulturübergreifend (Orks, Alchimisten und alle anderen Völker sind vertreten) und jedes Mitglied greift auf die Merkmale und Technologien ihres jeweiligen Volkes und ihrer Kultur zurück.

Alternativ könnten der Organisation auch mehrere Kulturen und Völker zugewiesen werden. Angehörige würden dann auf die Merkmale und Technologien aller Völker und Kulturen zurückgreifen können.

Darüber hinaus können der Organisation Merkmale gegeben werden, die dann nur für Mitglieder verfügbar sind. So fügt etwa Sabine einer Gilde das Merkmal hohe Finanzkraft hinzu, welches allen Mitgliedern einen Vorteil bei Geschäften bringt.

Personen

Einzelne Person, die in jedem Falle einem Volk und meistens einer Kultur angehören. Sie werden in diesem Spiel nur für die vergangenen Epochen benötigt, da die Struktur, dass die Spieler die Statisten und Nemesis für das aktuelle Spiel erstellen beibehalten werden soll. Für einen Chip erhält eine Person einen Namen, einen Beruf und ein Volk, dem sie angehört und die sie grob beschreiben

Beispiele: Artus, König der Engländer, Conan, Barbar aus Cymrien

Charaktere

Charakter sind die Protagonisten der Gegenwart. Sie müssen genauer beschrieben werden als Personen aus der Vergangenheit. Sie benötigen einen Beruf, Hobbys und Motivationen oder besondere Orte, an denen sie sich aufhalten und dem Spiel Farbe geben können.

Beispiel Wesen

Pete Einauge ist nicht irgendein Zwerg. Basti hat ihn als herausragende Persönlichkeit erschaffen: Der Priester, der als erster die Wasserwüste überquerte und dann in London für einiges Aufsehen sorgt. Nachdem Basti eine Münze für den Beruf Priester bezahlt hat, kauft er ihm für eine weitere Münze noch den Namen, die Angehörigkeit zum Volk der Zwerge und zur Kultur der Scotia, sowie einige Hobby-Fertigkeiten wie Kämpfen (Hammer), Ansprachen und Verhandeln. Für 5 Chips hat Basti hier eine Persönlichkeit mit allem Drum und Dran erschaffen. Sabine kauft Pete noch einen magischen Hammer, um Basti etwas zu gönnen.