

**vs Nemesis**

Wenn du denkst, nichts stellt mehr für jemanden eine Herausforderung dar, der gerade eine Horde schwarzmänteliger Ninjas ins Nirvana geschickt hat, dann hast du dich geteilt. Mooks sind nur zum Aufwärmen da. **Nemesis** haben diese Kampfsitz, sie bekommen Würfel und haben sogar Merkmale. Ausserdem bekommen sie ihr eigenes Chi (gewöhnlich 1-5 Punkte, aber tu Dir keinen Zwang an, an den Werten zu schrauben.)

Damit die Nemesis auch als würdiger Gegner herüber kommen, müssen diese immer **Ein-er-gegen-Einen** bekämpft werden. Wenn es wirklich nötig ist, dass zwei oder mehr Spieler gegene eine Nemesis stellen, dann müssen sie eine der zwei folgenden Dinge tun:

(1) Sie können ihren Schlägabtausch, ihre Beschreibung und die Aktionsauslösung zusammen mit der Nemesis machen, bevor die restlichen Mitspieler an der Reihe sind.

(2) Wenn ein Würfelpoollimit gesetzt ist, dann müssen die Spieler sich das Poollimit teilen. Wenn die Nemesis 6 Würfel haben kann, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Die andere Sache, die eine Nemesis über die Mooks heraussticht ist, dass sie sich verteidigen können. Das ist der Grund warum man mit ihnen als Inspiration für Details verwenden: das tropfende Blut an der Spitzezeit, das ungeriffelte Feuer aus der Desert Eagle oder die Blitzen unzunekte, magische Klinge. Du verstehst, was ich sagen will?

**Verziss die Initiative** - Nur um es noch einmal klarzustellen: Es gibt bei Wushu keine Regeln für die Initiative. Wer zuerst handelt ist meistens egal, und immer egal, wenn es um Mooks geht.) Und wenn jemand eine coole Idee hat und genau in diesem Moment in die Aktion einspringen möchte, braucht er es nur zu tun. Solange es in einem coolen Stunt oder einer sonstwie unterhaltsamen Aktion endet, wird es niemandem stören.

**Würfel haben keine Macht** - Wushu gibt den Spielern die volle Kontrolle über das Geschehen, indem es den Würfel etwas einzieht. Du kannst wahrscheinlich diese Aktionen früher so angesagt „Ich versuche ihn zu zerren“ und dann darauf gewartet dass die Würfel dir sagen, ob du Erfolg gehabt hast. Nun... hör auf es zu versuchen. Mach es!

Wert nicht auf die Würfel; sie sind nur dazu da, um zu sehen wie nahe du dem Ziel durch deine Beschreibung gekommen bist und um das Zufallselement ins Spiel zu bringen. Es ist nicht das Ziel gegen den SL zu „gewinnen“, sondern sich ein paar Stunden gegenseitig mit Kreativität und improvisierter Gewalt zu unterhalten.

Der Gewinner darf nun eine dramatische, tödliche Attacke ansetzen (oder die Szene ganz anders ausagieren lassen). Dafür sind keine Würfel nötig

„Tordringende Angriffe (Einhauptungsn, tödliche Schüsse, einen Flöck durchs Herz reißen, etc.) solche vers *nach* dem finalen Schlag angebracht werden, das ist der, für den sie kein Chi mehr ausgeben können. Sollten beide Kämpfer gleichzeitig ins Negative rutschen, verliert derjenige mit dem negativeren Wert. Gleichfalls gehen zu Gunsten der Spieler aus.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Bord. Beschreib die den ganzen Kampf durch, und würfel dann einfach die Details gleichzeitig vorausschlagen. Das ist gerade mal genug um einen Schlag auszurollen und sich wieder zu verteidigen. Wenn beide ihren Poollimit teilen, dann kann jeder der beiden Spieler nur 3 Würfel einsetzen. Bei 3 Spielern verteilt nur 2. Die Nemesis wird dann nur ihre Yang-Erfolge auf ihre Gegner verteilen.

**vs Mooks**

Ninja, Zombies, Schläger, Cops... egal wie man sie nennen mag: Mooks sind einfach nur die Gegnerhorden ohne Gesicht und ohne Namensschilder, deren einziger Daseinszweck darin besteht, die Spieler gut aussehen zu lassen.

Sie haben keine Merkmale, sie haben kein Chi und sie werden niemals auch nur einen Würfel rollen. Sie sind nur ein Abstrakt. Die Spieler können immer beschreiben wie viele Mooks sie wo immer haben möchten, damit sie all ihre megacoolen Dauerfeuer-Aktionen und nie dagewesenen Stunts durchziehen können.

(Natürlich kann der SL jederzeit einige reservieren um Fluchtwege abzuschneiden, Geiseln zu nehmen und der gleichen mehr...)

Wenn die Mooks als Zombies aus der Erde kriechen, dann gebe ihnen allen einen **Gefährlichkeitswert**. (Das kann man natürlich auch bei nichtmenschlichen "Hindernissen" machen. Wie zum Beispiel bei tickenden Zeitbomben, einsturzenden Gebäuden, gefährlichen Kletteraktionen usw.) Der exakte Gefährlichkeitswert hängt von der Anzahl der Spieler, dem Würfelimitt und davon ab, wie lang die Szene dauern soll. Überlege, wie viele Yang-Erfolge deine Spieler ungefähr pro Runde zusammenbekommen, und multipliziere das mit der Anzahl der Runden die der Konflikt dauern soll. Und schon kann losgehen.

Wie du sicherlich schon erraten hast, vermindert jeder Yang-Erfolg deiner Spieler den Gefährlichkeitswert um 1. Wenn er Null erreicht, dann sind die Mooks entweder tot oder fliehen in Panik. Umgekehrt solltest du die Spieler nicht die ganze Gegnergruppe ausradieren lassen, wenn der Gefährlichkeitswert nicht kurz vor Null ist. Sollte dieser Fall eintreten, kannst Du zum Beispiel Verstärkung auftauchen oder einige der niedergeschlagenen wieder aufstehen lassen um eine weitere Runde einzuläuten. Da Mooks keine Würfel haben, können sie den Helden keine Yang-Erfolge im die Ohren hauen. Stattdessen kann man annehmen, dass der Mob jede Runde wenigstens einen guten Treffer bei jedem der Spieler landen kann. Jeder SC der nicht mindestens

1 Yin Erfolg würfelt, muss einen Punkt Chi ausgeben oder für diese Szene zu Boden gehen.

Für gefährlichere Handlanger kann man das Limit ruhig auf 2 oder 3 erhöhen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

**Charaktererschaffung**

Alles was Wushu-Charaktere brauchen um loslegen zu können, sind ein paar **Merkmale**. Die können alles sein, vom Beruf (Polizist, Hacker, Chef) bis zu einem simplen „Adelict“ (evangel. charismatischer, verdammte reich). Eigentlich sollte man es nicht erwartern müssen, aber jeder Wushu-Charakter sollte ein Kampf-Merkmal haben (Shaolin-Meister, Ausrüstungskler, Schläger, Gun-Fu, etc.). Wenn du da „Kung-Fuwerz“ hast dann nimm dir folgende Ratschläge aus dem Herzen...

**Kein Waffenscha-den** - Ein Charakter sollte seine Waffen auswählen können, die am besten zu seiner Persönlichkeit passen, ohne dabei auf taktische Werte achten zu müssen. Darum gibt es in Wushu keine Regel für Waffenscha-den; ein Tritt in die Rippen tut genau so weh, wie ein Stich in die Lunge. So können die Spieler sich die Waffen wählen, die etwas besser gerüstete Gegner immer noch von ihren Waffen profitieren indem sie sie Arger bereiten kann, eine Art besondere Verwundbarkeit (Halzpflocke und Sonnenhit) oder eine tragische Charaktereschwäche (Alkoholfreier Egotist, „kann keine Heranforderung überleben“), jedes mal, wenn deine Schwäche in eine Aktion hinein spielt oder du gegen sie anknüpfen musst, ist jeder Würfel den du über 1 würfelst ein Fehlschlag.

**Dinge die du nicht Brauchst** - Wushu-Charaktere brauchen viele Dinge: Geschick, Mut, Glück, Stil oder eine hohe Schmerzrezize. Zwei Dinge die Sie *nicht* brauchen sind Ausrüstung- Im Allgemeinen sollte man davon ausgehen, dass Spielercharaktere alles dabei haben sollten, um ihre Merkmale einsetzen zu können. Die haben Ehrlichkeitswert dabei, Schwertkämpfer tragen ihre Schwert und Ninja wahrscheinlich beides. Lind ausserdem ist das „Erstellen“ von Gegenständen und Waffen während einer Beschreibung eine Klasse Möglichkeit Würfel zu sammeln.

**Entwicklung**- Wushu-Charaktere beginnen extrem Trass und bleiben es auch. Du solltest deine Spieler zwischen den Spielabenden ruhig ihre Punkte zwischen den Merkmalen hin und her schieben lassen, wenn es ihnen helfen sollte, das Beste aus ihrem Spiel heraus zu holen. Aber Charaktere sollten sich durch die Interaktion mit der Spielwelt entwickeln und nicht durch das Sammeln von Erfahrungspunkten.

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

**1** = Ein derart grauenhafter Fehlschlag dass man es garnicht aussprechen mag

**2** = Ein wahrhaft schlechter, vielleicht peinlicher Misserfolg.

**3** = Ein normaler und spektakulärer Fehler.

**4** = Ein Erfolg, aber mit negativen Komplikationen.

**5** = Ein guter Erfolg, die Aufgabe wurde (gerade so) gemeistert.

**6** = Ein solider, professioneller Erfolg. Gute Arbeit!

Entscheidungswürfe (Scab Rolls)

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

Ab und an wirst du mal eine Sache ohne viel zu beschreiben auswürfeln wollen. In diesem Fall benutzt man einen **Scab Roll**. Nimm einfach so viele Würfel entsprechend dem relevanten Merkmal und vergleiche das höchste Ergebnis mit dieser Tabelle:

**Wushu Open Pocketmod - The Ancient Art of Action Role-Playing!**

geschrieben von Daniel Bryan (www.brydn.org)  
übersetzt von Sven Filimann und Andreas Herzog (2007)  
bearbeitet von Aaron Bethold (2007)

**Kernmechanismen**

Aktion Filme haben sich noch nie gut mit der Realität verstanden. Zum Glück lässt sich diesem Konflikt durch eine Reihe von kräftigen Tritten in die Magenregion der Realität begegnen. Unmöglichkeit Sprünge, twirzlige Akrobatik und der Sieg über Horden von Gengnos sind die Merkmale des Genres... und die wesentlichen Elemente von Action-Rollen spielen

Traditionelle Rollenspiele unterscheiden sich auch von Actionfilmen durch die Einleitung der Zeit in Runden, die gewöhnlich nur einige Sekunde dauern. In Filmen sieht man die Charaktere mehrere Angriffe ausstellen, sich verteidigen und Gegenangriffe starten, bevor die Kamera die Einstellung wechselt. In RPGs sind die Aktionen der Spieler normalerweise auf eine Aktion pro Runde beschränkt und sie haben nur Zeit für einen Schlag, Tritt oder Schuss bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Und so wird ein für aufregende Kampfszenen essenziellen Hin- und-Her der Todesschweizer.

In Wushu dagegen werden die Spieler ermutigt, so viele Attacken, Sprünge, Paraden und Stunts zu machen wie sie wollen, bevor auch nur ein einziger Würfel rollt. Jede „Runde“ ist in zwei Segmenten unterteilt, die jeder zu seinen Zeit bekommt. Zuerst **Beschreib** die Gruppe die Szene, dann ist der wichtige Teil, denn ihre Erzählung bestimmt was *jetzt* in der Spielwelt *passiert*. Dann werden die Würfel **ausgewertet** um zu sehen, wie *gut* das alles geklappt hat.

Die andere Sache, die eine Nemesis über die Mooks heraussticht ist, dass sie sich verteidigen können. Das ist der Grund warum man mit ihnen als Inspiration für Details verwenden: das tropfende Blut an der Spitzezeit, das ungeriffelte Feuer aus der Desert Eagle oder die Blitzen unzunekte, magische Klinge. Du verstehst, was ich sagen will?

**Verziss die Initiative** - Nur um es noch einmal klarzustellen: Es gibt bei Wushu keine Regeln für die Initiative. Wer zuerst handelt ist meistens egal, und immer egal, wenn es um Mooks geht.) Und wenn jemand eine coole Idee hat und genau in diesem Moment in die Aktion einspringen möchte, braucht er es nur zu tun. Solange es in einem coolen Stunt oder einer sonstwie unterhaltsamen Aktion endet, wird es niemandem stören.

**Würfel haben keine Macht** - Wushu gibt den Spielern die volle Kontrolle über das Geschehen, indem es den Würfel etwas einzieht. Du kannst wahrscheinlich diese Aktionen früher so angesagt „Ich versuche ihn zu zerren“ und dann darauf gewartet dass die Würfel dir sagen, ob du Erfolg gehabt hast. Nun... hör auf es zu versuchen. Mach es!

Wert nicht auf die Würfel; sie sind nur dazu da, um zu sehen wie nahe du dem Ziel durch deine Beschreibung gekommen bist und um das Zufallselement ins Spiel zu bringen. Es ist nicht das Ziel gegen den SL zu „gewinnen“, sondern sich ein paar Stunden gegenseitig mit Kreativität und improvisierter Gewalt zu unterhalten.

Der Gewinner darf nun eine dramatische, tödliche Attacke ansetzen (oder die Szene ganz anders ausagieren lassen). Dafür sind keine Würfel nötig

Wenn die Mooks als Zombies aus der Erde kriechen, dann gebe ihnen allen einen **Gefährlichkeitswert**. (Das kann man natürlich auch bei nichtmenschlichen "Hindernissen" machen. Wie zum Beispiel bei tickenden Zeitbomben, einsturzenden Gebäuden, gefährlichen Kletteraktionen usw.) Der exakte Gefährlichkeitswert hängt von der Anzahl der Spieler, dem Würfelimitt und davon ab, wie lang die Szene dauern soll. Überlege, wie viele Yang-Erfolge deine Spieler ungefähr pro Runde zusammenbekommen, und multipliziere das mit der Anzahl der Runden die der Konflikt dauern soll. Und schon kann losgehen.

Wie du sicherlich schon erraten hast, vermindert jeder Yang-Erfolg deiner Spieler den Gefährlichkeitswert um 1. Wenn er Null erreicht, dann sind die Mooks entweder tot oder fliehen in Panik. Umgekehrt solltest du die Spieler nicht die ganze Gegnergruppe ausradieren lassen, wenn der Gefährlichkeitswert nicht kurz vor Null ist. Sollte dieser Fall eintreten, kannst Du zum Beispiel Verstärkung auftauchen oder einige der niedergeschlagenen wieder aufstehen lassen um eine weitere Runde einzuläuten. Da Mooks keine Würfel haben, können sie den Helden keine Yang-Erfolge im die Ohren hauen. Stattdessen kann man annehmen, dass der Mob jede Runde wenigstens einen guten Treffer bei jedem der Spieler landen kann. Jeder SC der nicht mindestens

1 Yin Erfolg würfelt, muss einen Punkt Chi ausgeben oder für diese Szene zu Boden gehen.

Für gefährlichere Handlanger kann man das Limit ruhig auf 2 oder 3 erhöhen.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn es gerade richtig zu Sache geht, dann wird das Limit einfach über Würfel des gesgann Kampfes auf einmal.

Wenn die Dramatik zunimmt, können es ruhig 6-8 Würfel pro Runde sein. Dies ist besonders gut, wenn die Oberböswichte bekämpft werden; so kann man viele Attacken und Gegenangriffe durchführen, ohne ständig zwischendrin würfeln zu müssen. Das bedeutet aber nicht, dass man immer die maximale Würfelanzahl erlangen *musst*. Der Versuch durch einen Extra-Stunt am Ende noch ein oder 2 Würfel herauszuquetschen, kann eine gute Beschreibungen auch zunichte machen.

Um die Geschwindigkeit und die Stimmung des Spiels zu kontrollieren, kann der Spielleiter ein **Pool-Limit** festlegen, welches angibt, wie viele Würfel ein Spieler maximal auf einmal würfeln darf. 3-4 Würfel pro Runde ergeben ein schnelles, brutales Spiel und ein gutes Limit für unwichtige Szenen und zum aufwärmen am Beginn des Spielabends.

Natürlich passen nicht immer alle Details in jedes Spiel. Deshalb können Spielleiter und Spieler ein **Veto** einlegen, wenn eine Beschreibung nicht stimmig ist. Damit das funktioniert, ist es wichtig *vor* dem Spiel den Stil der Runde festzulegen. (Ich nenne immer ein paar Filme an denen ich mich orientiere, und frage dann, ob die Spieler zumindest ein oder zwei davon gesehen haben.)

Ein Beispiel: Jemand der sagt: „Ich weiche aus“ bekommt 1 Würfel. Wer sagt: „Ich weiche aus / und entreife ihm mit meinen Essstäbchen das Schwert / bevor ich ihm einen Faustschlag verpasse“ erhält 3 Würfel. Wer sagt: „Ich blocke das Schwert mit meinen Essstäbchen / kurz bevor es mein Gesicht trifft / drehe es geschwind herum / ramme es diesem Bastard in den Leib, / und flüstere ihm zu: >Siehst du nicht, dass du mich beim Essen störst?<“ bekommt 5 Würfel. Was bedeutet, dass alles was zur Atmosphäre und Energie eurer Spielrunde beiträgt, zu einer cleveren Taktik wird.

Der Reiz von Wushu liegt in seinem Poolmechanismus. Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)

Die Größe deines Pools richtet sich danach wie kunstvoll du deine Aktionen beschreiben hast. Jedes **Detail** das du deiner Beschreibung hinzufügt bringt dir einen Würfel. Das können einzelne Stunts, coole Sprüche, kinohafte Effekte oder atmosphärische Schilderungen sein. (Du bekommst immer mindestens 1 Würfel dafür, dass du *irgend etwas* tust.)