

CLONES!

Ein Pen&Paper-Rollenspiel
von *μ*

Inhaltsverzeichnis

1 Die Welt von „CLONES!“.....	2
2 Regelwerk.....	3
Eigenschaften.....	3
Fähigkeiten.....	3
Steigern von Eigenschaften und Fähigkeiten.....	4
Kauf von Spezial-Fähigkeiten (und speziellen Spezialfähigkeiten).....	4
Vorteile und Nachteile.....	4
Einen Charakter bauen.....	5
Würfeln auf Fähigkeiten und Eigenschaften.....	5
Besondere Umstände (Erschwerte / Erleichterte Proben).....	5
Kämpfen.....	6
3 Die Klon-Maschine und ihre Tücken.....	7
4 Charakter-Bogen für CLONES!.....	7

Und los geht's ...

1 Die Welt von „CLONES!“

Die Welt von „CLONES!“ entspricht dem, was man aus epochalen Werken wie „Futurama“, „Per Anhalter durch die Galaxis“ oder „Space Balls“ kennt: Eine verrückte Crew mit ihrem kleinen Raumschiff durchfliegt die Galaxis und erlebt eine Menge Abenteuer und Katastrophen. Dabei geht es mehr oder minder lustig zu.

Eine weitere Komponente bereichert das Spiel:

Man kann sich klonen lassen!!! So oft man will!!!

Es ist nämlich so, dass die Gefahr oft größer ist als die Crew wahrhaben möchte und ... dass die Crew stirbt (entweder teilweise oder komplett).

Doch seit dem Jahr 123 der neuen kugelionischen Zeitrechnung gibt es die wunderbare Klon-Maschine, mit der man sich komplett mit allen Erlebnissen oder teilweise aus Einzelteilen wieder zusammensetzen lassen kann.

Es gab bisher natürlich immer nur Ärger mit dieser Technik und trotzdem setzt sie jeder ein. Und so hat die Weltraum-Allianz drei Gesetz in die Welt gestellt:

- Man sollte immer nur einen aktiven Klon am Leben halten! (das erste Gebot)
- Wenn man wegstirbt, wird man zu einer Schleim-Pfütze! (das zweite Gebot)
- Es gibt auf der Heimatwelt eine Sicherheits-Kopie! (das dritte Gebot)

Leider halten sich einige Verrückte nicht an diese Abmachungen und haben versucht, mit Klon-Armeen ganze Republiken in finstere Imperien zu verwandeln. Naja, so ist das halt.

Die Klon-Maschine ist jedoch seit nunmehr hundert Jahren und mit drei Generationen dieser Technik ein gängiges Allgemeingut geworden, wie verpestete Luft oder die Raumfahrer-Psychose. Somit kann jeder – ob arm oder reich – ob Privatpatient oder Kasse – ob riesengroß oder winzig klein ... sich klonen lassen! Jawohl!

Nunja – die Welt wäre also gut und schön, gäbe es nicht auch noch Ober-Schurken, Blut-Gemetzel und Horror-Monster im Weltraum (manchmal sogar von Spielern gespielt – wie jüngst eine kleine Piraten-Mannschaft die aus überdimensionalen Würfelquallen mit Haifischzähnen bestand).

Daher ist die Klon-Maschine immer fleißig im Einsatz und produziert Klone, die dann zu neuen Abenteuern ins All fliegen – ohne Furcht, denn: Zu Hause steht die Klon-Maschine!

2 Regelwerk

Das Regelwerk von „CLONES!“ ist eine Mischung aus klassischem Würfeln und Spielleiter-Willkür.

Gewürfelt wird immer, wenn eine Aktion mit ungewissem Ausgang durchgeführt werden soll, z.B. wenn die Frage geklärt werden soll:

- „Hab ich genug Geschick, um über das Seil zu balancieren?“ (Geschick-Probe)
- „Kann ich dem Ork mit meiner Schrotflinte ein drittes Nasenloch verpassen?“ (Schießprobe)
- „Kommen wir ohne Probleme durch den veralteten Teleporter?“ (Wissen-Probe, Technik)

Wenn jedoch eine fundamentale Frage geklärt werden soll, muss der Spielleiter (SL) dies entscheiden. Es können sich z.B. Fragen ergeben wie:

- „Kann ich über ein brennendes Kabel mit 2mm Durchmesser laufen?“ (Spielleiter: „Nö!“)
- „Kann ich mit meiner Schrotflinte auf 100m Entfernung treffen?“ (SL: „Nö!“)
- „Der Ork hat mich mit der Keule am Kopf getroffen – und nun?“ (SL: „Dein Held ist tot!“)

Eigenschaften

Eigenschaften haben Werte zwischen 0 und 19. Je höher ein Wert ist, desto mehr ist die Eigenschaft vorhanden. Bei einigen Spezies kann es Beschränkungen geben (z.B. dürfen Menschen nicht mehr als 10 Punkte in „Grips“ haben). Oftmals sind die Eigenschaften in bestimmten Situationen auch ein Nachteil. Wer den Wert Null hat, kann die Eigenschaft garnicht benutzen.

- **Mut** – nicht zögerlich, nicht ängstlich, willensstark, oft eigensinnig, manchmal stur
- **Grips** – gute Kombinationsgabe, logisches Denken, Neigung zu computerhafter Intelligenz
- **Bauch** – gute Instinkte, Einfühlungsvermögen, Neigung zu Impulsivität und Sensibilität
- **Geschick** – Umgang mit dem eigenen Körper, Koordination von Bewegungen
- **Sensoren** – genaues Sehen, Hören, Tasten, lässt sich von Details ablenken, reagiert sensibel

Andere Eigenschaften wie Stärke, Geschwindigkeit, Ausdauer, Gesundheit hängen von der momentanen Verfassung und der Spezies ab. Ein Mensch kann sich Stärke antrainieren oder seinen Körper vernachlässigen. Ein Android kann mit der richtigen Hardware tausend mal mehr Kraft entfalten als ein Ork und eine Rennschnecke ist vielleicht schnell – im Vergleich zu anderen Schnecken. Im Einzelfall entscheiden hier also nicht die Würfel, sondern der Spielleiter.

Fähigkeiten

Fähigkeiten gibt es immer in 3 Detailstufen. Die „allgemeine“, „spezielle“ und „speziell-spezielle“.

Dazu ein Beispiel:

Wissen – Wissen über Computer – Wissen über PCs der Menschen

Noch ein Beispiel:

Steuern – Steuern von Raumschiffen – Steuern von Einmann-Fliegern

Die allgemeinen Fähigkeiten hat jeder zu Beginn des Spiels (wer den Wert Null in einer allgemeinen Fähigkeit hat, kann sie nicht einsetzen). Die Spezial-Fähigkeiten und speziellen Spezial-Fähigkeiten kann man erwerben (siehe Abschnitt „Kauf von Spezial-Fähigkeiten“).

Folgende allgemeine Fähigkeiten sind bei CLONES! bekannt:

Wissen, Steuern, Handwerk, Kunst, Gesellschaft, Kämpfen

Steigern von Eigenschaften und Fähigkeiten

Im Spiel gibt es Erfahrungspunkte. Der normale Satz liegt bei 20 Punkten pro Stunde, bei spannenden Partien 30 Punkte, bei langweiligen Partien 10 Punkte oder noch weniger. Der Spielleiter entscheidet am Ende, wie viele Erfahrungspunkte er an die Spieler verteilt. Für besondere Taten einzelner Spieler können mehr Erfahrungspunkte verteilt werden, z.B. wenn ein Spieler die meisten Aufgaben erledigt hat oder besonders aktiv war.

Mit diesen Erfahrungspunkten kann man seine Spielfigur aufwerten:

- Die Erhöhung einer Eigenschaft um 1 Punkt kostet 100 Erfahrungspunkte.
- Die Erhöhung einer allgemeinen Fähigkeit um 1 Punkt kostet 100 Erfahrungspunkte.
- Die Erhöhung einer Spezial-Fähigkeit um 1 Punkt kostet 10 Erfahrungspunkte.
- Die Erhöhung einer speziellen Spezial-Fähigkeit um 1 Punkt kostet 1 Erfahrungspunkt.

Kauf von Spezial-Fähigkeiten (und speziellen Spezialfähigkeiten)

Man muss sie irgendwo lernen. Das heißt, wenn man einen Lehrmeister findet, darf man den Wert erhöhen – von Null auf Eins (und muss die Erfahrungspunkte dafür bezahlen).

Oder man hat die Spezialfähigkeit zu Beginn des Spiels gekauft (siehe "Einen Charakter bauen").

Der Wert darf immer höchstens doppelt so hoch sein wie der Wert in der übergeordneten allgemeinen Fähigkeit. Also wenn man „Wissen“ auf 5 hat, darf man „Wissen Computer“ nur auf 10 Punkte haben. Man kann auch eine spezielle Spezialfähigkeit besitzen, ohne die dafür nötige übergeordnete Spezialfähigkeit. Also wenn man „Steuern (Einmann-Raumschiffe)“ hat, braucht man nicht „Steuern (Raumschiffe)“, man darf jedoch niemals mehr als den doppelten Wert von „Steuern“ in „Steuern (Einmann-Raumschiffe)“ haben.

Vorteile und Nachteile

Man darf sich noch ein paar kleine oder große Macken zulegen und erhält dafür Erfahrungspunkte. Folgende Kosten gibt es dabei zu beachten:

<i>Auswirkung im Spiel:</i>	<i>Nachteile</i>	<i>Vorteile</i>
Hat gar keine Bedeutung	Bringt: 0 Erfahrungspunkte	Kostet: 0 Erfahrungspunkte
Leichten Einfluss auf den Spielverlauf (nur in wenigen Situationen)	Bringt: 100 Erfahrungspunkte	Kostet: 100 Erfahrungspunkte
Mittlerer Einfluss auf den Spielverlauf (etwa ein Mal pro Spielabend)	Bringt: 300 Erfahrungspunkte	Kostet: 300 Erfahrungspunkte
Starker Einfluss auf den Spielverlauf (etwa jede Stunde 1x im Einsatz)	Bringt: 1000 Erfahrungspunkte	Kostet: 1000 Erfahrungspunkte
Permanenter Einfluss (ist etwas, was permanent von Vorteil / Nachteil ist)	Bringt: 3000 Erfahrungspunkte	Kostet: 3000 Erfahrungspunkte

Was ein Vorteil oder Nachteil sein kann, entscheidet der Spielleiter. Ein paar Beispiele:

- kein Einfluss: kommt vom Planet Zocko, den niemand kennt oder ist ein kleiner Liliputaner
- leichter Einfluss: ist süchtig nach Mars-Schokolade – wenn sie den Weg kreuzt!
- mittlerer Einfluss: kennt einen preiswerten Waffenhändler in der Galaxis
- starker Einfluss: kann einmal pro Stunde die Gedanken eines anderen lesen

- permanenter Einfluss: ist Sklave eines anderen (Nachteil) / ist stinkreich (Vorteil)

Einen Charakter bauen

Eigentlich ganz leicht:

Man kann sich zu Beginn aussuchen, wie viele Erfahrungspunkte man will:

2.500 – ein totaler Anfänger (bekommt im Spiel aber doppelt so viele Erfahrungspunkte)

5.000 – ein Köhner (bekommt im Spiel die normale Dosis Erfahrungspunkte)

10.000 – ein echter Profi (bekommt im Spiel nur die halbe Dosis Erfahrungspunkte)

Mit diesen Erfahrungspunkten kann man sich seinen Traum-Charakter zusammenstellen. Die Wahl der Spezies kostet dann mit all ihren Vor- und Nachteilen nochmal Erfahrungspunkt oder bringt welche. Als Beispiel:

Menschen, die einen Nachteil haben: „Mensch“ - ihre Intelligenz ist nämlich auf 10 Punkte beschränkt und sie gelten allgemein als Schwächlinge. Ein Spieler, der einen Menschen spielen will, bekommt also wegen dieses gravierenden Nachteils gleich zu Beginn noch einmal 3000 Erfahrungspunkte geschenkt, mit denen er seine Schwäche ausgleichen kann. Wenn ein Spieler einen Menschen spielen will, so hat er zu Beginn also 8.000 Punkte statt 5.000 Punkte zum Kaufen von Fähigkeiten und zum Steigern aller Eigenschaften (zumindest auf den Wert 1). Nur die Eigenschaft „Grips“ muss dabei zwischen 3 und 10 Punkten liegen – höher darf er leider nicht gehen, denn ... er ist nur ein Mensch!

Würfeln auf Fähigkeiten und Eigenschaften

Gewürfelt wird mit einem korrekt nummerierten Ikosaeder – einem 20-Flächen-Würfel („W20“).

In Normalsituationen muss man kleiner oder gleich dem Wert der Fähigkeit würfeln, um erfolgreich eine Aktion durchzuführen. Hat man also einen Wert von 15 in der Fähigkeit „Basteln/Reparieren“, so kann man mit einer Zahl von 1 bis 15 sein Fahrrad reparieren.

Sondersituationen beim Würfeln:

Würfelergebnis	Besonderheit
1	Glücksfall! Noch einmal würfeln – das Ergebnis zeigt an, wie „super“ der Wurf war (fällt noch eine 1, so ist es ein „Wunder“)
Zahl ist kleiner als der halbe Wert der Fähigkeit	Dies gilt als besonderer Erfolg. Die Aktion ist besonders gut gelungen und die Auswirkungen sind etwas krasser als normal.
20	Pechfall! Noch einmal würfeln – das Ergebnis zeigt an, wie „schlimm“ das Pech zugeschlagen hat (fällt noch eine 20, so ist es ein „Disaster“)

Es gibt auch noch Erschwerungen und Erleichterungen.

Besondere Umstände (Erschwerte / Erleichterte Proben)

Wenn eine Situation besonders schwierig oder besonders leicht ist, kann der Spielleiter für den nächsten Würfelwurf den Wert der Fähigkeit verringern oder erhöhen.

In der Tabelle auf der nächsten Seite kann man ablesen, wie sich die Werte von Fähigkeiten und Eigenschaften verändern können, wenn leichte / schwere Aufgaben dran sind:

Schwierigkeit:	EXTREM LEICHT	SEHR LEICHT	LEICHT	NORMAL	SCHWER	SEHR SCHWER	EXTREM SCHWER
Fähigkeit:							
1	19	11	5	1	1	1	1
2	19	12	6	2	1	1	1
3	19	12	7	3	1	1	1
4	19	13	8	4	2	1	1
5	19	13	9	5	3	1	1
6	19	14	9	6	3	2	1
7	19	14	10	7	4	2	1
8	19	15	11	8	5	3	1
9	19	15	12	9	6	3	1
10	19	16	13	10	7	4	1

Schwierigkeit:	EXTREM LEICHT	SEHR LEICHT	LEICHT	NORMAL	SCHWER	SEHR SCHWER	EXTREM SCHWER
Fähigkeit:							
11	19	17	14	11	8	5	1
12	19	17	15	12	9	5	1
13	19	18	16	13	10	6	1
14	19	18	17	14	11	6	1
15	19	19	17	15	11	7	1
16	19	19	18	16	12	7	1
17	19	19	19	17	13	8	1
18	19	19	19	18	14	8	1
19	19	19	19	19	15	9	1

Der Spielleiter sagt einfach an: „Die geplante Aufgabe ist SEHR LEICHT“, dann kann der Spieler in der Spalte „SEHR LEICHT“ nachsehen und muss auf den neuen Wert würfeln.

Beispiel:

Weltraum-Cowboy Sven hat einen Wert von 13 im Steuern von Raumschiffen. Er will ein großes Asteroidenfeld durchfliegen – der Spielleiter sagt, diese Aufgabe sei „SCHWER“. Sven muss also mit nur 10 Punkten statt 13 Punkten auskommen.

Noch ein Beispiel:

Bettina, die Riesen-Kampfröte hat einen Wert von 5 im Kampfstil „Krötenzunge“. Vor ihr stehen drei Orks, wie auf einem Präsentierteller. Würde sie alle auf einmal angreifen, wäre dies sicher eine sehr schwere Aufgabe. Sie will jedoch nur einen der Orks verspeisen, was der Spielleiter als „LEICHT“ einschätzt. Bettina darf also auf 9 statt auf 5 würfeln.

Kämpfen

Wenn man mit jemandem kämpfen will, so muss man ihn treffen. Dazu muss man mit der Fähigkeit einen gelungenen Wurf absolvieren. Die Auswirkungen des Treffers hängen zum einen davon ab, wie gut man getroffen hat (es gibt ja bei Würfeln die Ergebnisse: „gelungen“, „besonders gut gelungen“ und „Glücksfall“).

Außerdem hängt der Erfolg davon ab, wo man getroffen hat. Dazu kann man für den Körper des Gegners eine Aufteilung festlegen, z.B. für Menschen wäre dies:

„1“ bis „3“: Kopf getroffen	„8“ bis „14“: Brust, Bauch usw (Torso) getroffen
„4“ bis „5“: linker Arm getroffen	„15“ bis „17“: linkes Bein getroffen
„6“ bis „7“: rechter Arm getroffen	„18“ bis „20“: rechtes Bein getroffen

Eine solche Aufteilung kann man nun für alle Spezies oder Gegenstände machen. Bei einem „Glücksfall“ darf sich der Schütze für gewöhnlich aussuchen, wo er getroffen hat. Auch mit einem „gezielten Schuss“ ist es möglich, dass man sich das Ziel aussuchen kann (das macht die Aufgabe schwerer um ein bis drei Kategorien).

Nun ist noch entscheidend, wie viel Schaden die eingesetzte Waffe anrichten kann. Hier stellt sich die Frage: „Wie dick ist denn die Panzerung und wieviel hält mein Gegner aus und was sind seine wichtigsten Körperteile?“. Diese komplizierte Frage muss der Spielleiter von Fall zu Fall selbst entscheiden. Ein paar Beispiele dazu:

- Ein Zahnstocher aus Holz von Kinderhand gegen die Ritterrüstung: „Plong!“ (nix passiert...)
- Ein Eisennagel aus der Wurfhand eines Androiden geht voll ins Auge: „Matsch!“ (tot...)

3 Die Klon-Maschine und ihre Tücken

Die Klon-Maschine hat eine simple Bedienung: Man drückt entweder den Knopf "Klonen", um sofort einen Klon aus einer Biosuppe zu erzeugen (ist in jedem Supermarkt erhältlich und kaum teurer als Mineralwasser). Oder man wartet auf den Moment des Todes, verwandelt sich in eine Schleimpfütze und wird automatisch von der Maschine geklont (falls noch Biosuppe im Kanister war). Alle Erinnerungen sind aktuell (sie werden wohl per Telepathie an die Klon-Maschine übermittelt – ein seltsames Phänomen im Innern der Technik ...).

Auf dem Heimatplaneten des Charakters sollte immer eine aktuelle Kopie abgespeichert werden (dazu macht man eine Kopie des Charakterbogens, in dem alle Werte stehen und legt sie in eine Schublade – dies ist die Version, welche zum Hauptcomputer hochgeladen wird).

Wann immer man sich klonen lässt, können Fehler auftreten (Jaha!). In der Klon-Tabelle steht drin, welche Fehler das ungefähr sein könnten. Es wird dabei wie folgt gewürfelt:

- Klon-Maschine der ersten Generation (gnadenlos veraltet): 3 W20
- Klon-Maschine der zweiten Generation (modern): 2 W20
- Klon-Maschine der dritten Generation (ultra-modern): 1 W20

Hier die Klon-Tabelle:

<i>Ergebnis</i>	<i>Auswirkungen im Spiel</i>
1 bis 5	Alles okay – keine Veränderungen!
6 bis 10	Kopfschmerzen – lassen sich mit Aspirin beseitigen...
11 bis 15	Starke Kopfschmerzen und Doppelbilder – Aspirin hilft nicht...
16 bis 19	Magenprobleme, Durchfall und Flatulenzen (d.h. Furzen)
20 bis 25	Kleine Veränderung am Äußeren (blaue Haut, Haare im Gesicht, Hautausschlag, ...)
26 bis 30	Wie 20 und zusätzlich: noch einmal würfeln!
31 bis 35	Deformierung in der Dimension (d.h. Etwas größer oder kleiner als normal)
36 bis 39	Große Deformierung in der Dimension (d.h. 10 mal größer oder kleiner als normal)
40 bis 45	Noch einmal würfeln – was dann passiert, ist PERMANENT! (für alle weiteren Klone, die aus dieser Maschine kommen oder aus Genresten erzeugt wurden ...)
46 bis 50	Ein zusätzliches Körperteil an einer beliebigen Stelle (dritter Arm, viertes Auge, ...)
51 bis 55	Komplette Metamorphose (Ork-Mann statt Elfen-Frau, Wurm statt Engel, ...)
56 bis 59	Gigantische Deformierung in der Dimension (d.h. 100 mal größer oder kleiner)
60	Die Klon-Maschine dampft mächtig, vibriert, wird rotglühend und ... explodiert!

Wenn etwas strittig ist an der Interpretation, entscheidet der SL. Ein Beispiel:

Samson der Schreckliche hat eine 20 und eine 12 gewürfelt – das macht 32. Er muss also etwas größer oder kleiner als normal erscheinen. Der SL sagt Samson: "Du bist etwa halb so groß wie normal!". Samson der Schreckliche ist also ab heute einen Meter groß. Er entscheidet sich für eine kurze Karriere als Ork-Podest.

4 Charakter-Bogen für CLONES!

Auf der nächsten Seite befindet sich ein Charakterbogen für das Spiel. Er enthält immer die wichtigsten Informationen. Die Rückseite kann man benutzen, um z.B. Besitztümer festzuhalten, die der Charakter mit sich trägt oder um den Gesundheitszustand zu dokumentieren.

Viel Spaß beim Spielen!

Name:
Spezies:
Planet:

Trefferzonen für die Spezies:

Charakter-Passbild:

Vorteile / Nachteile

-3000, -1000, -300, -100, +/-0, +100, +300, +1000, +3000

Eigenschaften:

	Mut
	Grips
	Bauch
	Geschick
	Sensoren

-100 pro Punkt

allgemeine Fähigkeiten:

	Wissen
	Steuern
	Handwerk
	Kunst
	Gesellschaft
	Kämpfen

-100 pro Punkt

Erfahrungspunkte:

+10 bis +30 pro Stunde Spielzeit

Spezial-Fähigkeiten

-10 pro Punkt (Limit: 200% von übergeordneter allgemeiner Fähigkeit)

Spezielle Spezial-Fähigkeiten

-1 pro Punkt (Limit: 200% von übergeordneter allgemeiner Fähigkeit)