

-EINEN HOCUS ERSCHAFFEN

Um deinen Hocus zu erschaffen wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, Anhänger, Ausrüstung und HX. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Vision, Hope, Dust, Truth, Found, Always, Lost, Want, Must, Bright, oder Sorrow.

Horse, Rabbit, Trout, Cat, Spider, Snake, Bat, Lizard, Jackal, Weaver Bird, oder Lark.

Stats

Wähle ein Set:

- Cool=0 Hard+1 Hot-1 Sharp+1 Weird+2
- Cool+1 Hard-1 Hot+1 Sharp=0 Weird+2
- Cool-1 Hard+1 Hot=0 Sharp+1 Weird+2
- Cool+1 Hard=0 Hot+1 Sharp-1 Weird+2

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Du erhältst *Vermögen*, und dann wähle 2 weitere Hocus Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- Alle von ihnen, die deine Anhänger sind, sage Ihnen Hx+2.
- Sage allen anderen Hx=0.

Wenn die anderen dran sind:

- Wähle den Charakter in dessen Seele du geblickt hast; ignoriere die Zahl, welche der Spieler dir sagt und notiere stattdessen Hx+3 neben dessen Namen
- Bei jedem anderen, addiere +1, egal welche Nummer er dir sagt und notiere auch dies neben den Namen. Du bist ein guter und schneller Richter über andere.

Am Ende sieh in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat. Frage dessen Spieler welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highlighten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig, transgender oder verborgen.

Ramponierte Gewänder, formale Gewänder, zusammengeschnorrte Gewänder, Fetisch-Gewänder, oder Tech-Gewänder.

Unschuldiges Gesicht, schmutziges Gesicht, bestimmtes Gesicht, offenes Gesicht, strenges Gesicht oder asketischen Gesicht.

hypnotische Augen, benommene Augen, nachsichtige Augen, argwöhnischen Augen, klare Augen, oder brennende Augen.

Knochiger Körper, schlaksiger Körper, weicher Körper, fiter Körper, anmutiger Körper, oder fetter Körper.

Ausrüstung

Zusätzlich zu deinen Anhängern, beschreibe Kleidung passend zu deinem Aussehen.

Du hast Güter im Werte von 2-Barter, aber keine Ausrüstung, über die es sich zu sprechen lohnen würde.

Entwicklung

Immer wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den Fünften Kreis angekreuzt hast kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

-STATS — MOVES

COOL highlight

do something under fire

HARD highlight

go aggro; seize by force

HOT highlight

seduce or manipulate

SHARP highlight

read a sitch; read a person

WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12

9 3 6

stabilisiert

- zerschlagen [-1cool]
- verkrüppelt [-1hard]
- entstellt [-1hot]
- gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-HOCUS SPEZIAL

Wenn du und ein anderer Charakter Sex haben, bekommt jeder von euch halbe 1. Jeder von euch kann diesen Gehaltene jederzeit nutzen, um dem anderen zu helfen oder ihn zu behindern, auch auf Entfernung oder trotz Hindernisse, die es normalerweise verhindern würden

ANDERE MOVES

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○○ (>) > > **Entwicklung**

- du bekommst +1hot (max. hot+3)
- du bekommst +1cool (max. cool+2)
- du bekommst +1hard (max. hard+2)
- du bekommst +1weird (max. weird+2)
- du bekommst einen neuen Hocus Move
- du bekommst einen neuen Hocus Move
- wähle eine weitere Option für deine Anhänger
- wähle eine weitere Option für deine Anhänger
- erhalte ein Holding (Beschreibe es) und *Reichtum*
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- wähle 3 Basic Moves und erweitere sie
- erweitere die anderen 4 Basic Moves

DER HOCUS

Nun es sollte verdammt noch mal kristallklar sein, dass die Götter die Welt der Apokalypse verlassen haben. Vielleicht war es in den Goldenen Zeiten mit ihrem „Eine Nation unter Gott“ oder „Auf Gott vertrauen wir“ wirklich so, dass die Götter real waren. Alles was ich verflucht noch mal weiß, ist das sie heute auf und davon sind.

Meine Theorie ist, dass diese seltsamen Hocus Wichser, wenn sie über „ihre Götter“ sprechen in Wirklichkeit das Miasma aus psychischem Hass und Verzweiflung meinen, das bei der Explosion entstanden ist, der wir die Geburt unsere Welt der Apokalypse verdanken. Freunde, das ist jetzt unser Schöpfer.

-HOCUS MOVES

- Vermögen** Vermögen, Überschuss und Mangel hängen alle von deinen Anhängern ab. Zu Beginn jeder Sitzung würfle +Vermögen. Bei 10+ haben deine Anhänger Überschuss. Bei 7-9 haben sie Überschuss, aber wähle zusätzlich einen Mangel. Bei einem Misserfolg herrscht bei ihnen Mangel. Wenn der Überschuss Barter enthält, wie z.B. 1-Barter oder 2-Barter, dann ist das ein persönlicher Anteil.
- Extase** Wenn du die Wahrheit zu einem Mob predigst, würfle +weird. Bei 10+ halte 3. Bei 7-9 halte 1. Gebe die Gehaltene 1 zu 1 aus, damit der Mob:
 - Personen vor dich bringt, um sie dir darzubieten.
 - all seine kostbaren Dinge vor dich bringt.
 - sich vereinigt und für dich als Gang kämpft [2-Schaden 0-Rüstung Größe angemessen].
 - sich einer Orgie von ungehemmten Emotionen fallen lässt mit: ficken, klagen, kämpfen, teilen, feiern, ganz nach deiner Wahl.
 - Ruhig zu seinem Leben zurückkehrt.Bei einem Misserfolg wendet sich der Mob gegen dich.
- Charismatisch** Wenn du versuchst jemanden zu manipulieren, würfle +weird, anstelle von +hot.
- Verfickter Idiot** Du bekommst +1 weird [weird+3].
- Seelen sehen** Wenn du jemanden hilfst oder behinderst, würfle +weird anstelle von +Hx.
- Göttlicher Schutz** Deine Götter geben dir 1-Rüstung. Wenn du eine Rüstung trägst, nutze diese stattdessen, es wird nicht addiert

-BARTER

Wenn du jemand Wohlhabenden zu deinen Gottesdiensten lädst, ist 1-Barter der gewöhnliche Betrag den du verlangst um: *einen Umstand vorhersagen, Beichte und Absolution, einen Monat Anstellung als Wahrsager und Berater, eine Monat Anstellung als Zeremonienmeister.*

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist.

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit ist 1-Barter auch das folgende Wert: *eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Engel, die Miete für ein Woche Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke die notwendig sind um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für bessere Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.

-ANHÄNGER

Standartmäßig hast du rund 20 Anhänger, loyal aber nicht fanatisch. Sie haben ihr eigenes Leben abseits von dir und sind in die lokale Bevölkerung integriert. (Vermögen +1 Überschuss: 1-Barter Mangel: Desertation)

Beschreibe sie:

- Dein Kult
- Deine Familie
- Deine Studenten
- Deine Szene
- Deine Mitarbeiter
- Dein Gericht

Wenn du reist, entscheide, ob sie

- Mit dir reisen
- Oder sie in eigenen Gruppen zusammenkommen

Wähle 2:

- Deine Anhänger haben sich dir mit Leib und Seele verschrieben. Überschuss: +1 Barter, und Tausche Mangel: Desertation mit Mangel: Hunger
- Deine Anhänger sind an erfolgreichem Handeln beteiligt. +1 Vermögen
- Deine Anhänger in ihrer Gesamtheit genommen bilden eine mächtige psychische Antenne. Überschuss: +Weissagung
- Deine Anhänger sind fröhlich und feiern gerne. Überschuss: +Party.
- Deine Anhänger sind streng und argumentativ. Überschuss: +Einblick.
- Deine Anhänger sind fleißig und geradlinig. Überschuss: +1Barter.
- Ihre Anhänger sind eifrig, enthusiastisch, und erfolgreiche Werber. Überschuss: +Wachstum.

Wähle 2:

- Du hast nur wenige Anhänger, 10 oder weniger. Überschuss: -1 Barter
- Deine Anhänger sind nicht wirklich deine, es ist eher so, als würdest du ihnen gehören. Mangel: Urteil anstelle von Mangel: Desertation
- Deine Anhänger verlassen sich, was ihr Leben und ihre Bedürfnisse angeht, komplett auf dich. Mangel: Verzweiflung
- Deine Anhänger sind drogenfixiert. Surplus: +Stupor
- Deine Anhänger verschmähen Mode, Luxus und die gängigen Konventionen. Mangel: +Krankheit
- Deine Anhänger verschmähen Recht, Frieden, Vernunft und die Gesellschaft. Überschuss: +Gewalt.
- Deine Anhänger sind dekadent und pervers. Mangel: +Wildheit

ANHÄNGER

Beschreibung	Überschuss	Barter
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vermögen	Mangel	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

HOLD

AUSRÜSTUNG & BARTER