

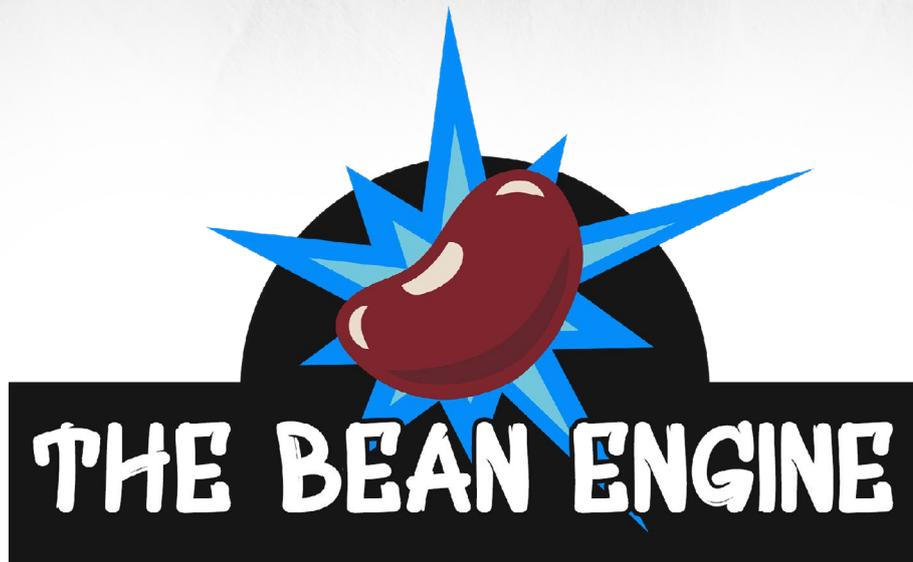


# THE BEAN ENGINE

A GENERIC ROLEPLAYING SYSTEM



MADE BY KORBOHNER



KorbohneD

**Design, Layout und Gestaltung**

Sa-Sa, Brina, Beastly, Tolomb

**Korrektorat**

Sa-Sa, Beastly, Quant, Christian Ulrich, Nakko,  
Jenny, Luna, Tolomb, Bargo, Alanna, Grimmbo,  
Mirluin, Flobaer, jito

**Testspieler**

**Lizenziert unter [CC BY-SA](#)**

Diese Lizenz erlaubt es dir, das Material in jedem Medium oder Format zu verbreiten, zu modifizieren, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Die Lizenz erlaubt die kommerzielle Nutzung. Wenn du das Material umarbeitest, anpasst oder darauf aufbaust, musst du das geänderte Material unter identischen Bedingungen lizenzieren.

# INHALT

Einleitung	4
Dein Handwerkszeug	4
Würfelerklärung	4
Aktionen	5
Würfeln - Wie es abläuft	5
Wer entscheidet wie es ausgeht?	6
Fähigkeiten	7
Talente	8
Talentarten	8
Ausrüstung	10
Größe und Gewicht	10
Gegenstände benutzen	11
KNACK!	11
Dein Kapital	11
Charaktererschaffung	12
Hintergrund	13
Hintergrund erstellen	13
Beispielhintergründe	14
Stress	16
Wie bekommt man Stress?	16
Stresserholung	16
Verluste	17
Meilensteine	18
Spielleiterbereich	19
Anhang	20

# EINLEITUNG

**THE BEAN ENGINE** ist ein Pen & Paper Rollenspiel-system.

Beim Rollenspiel schlüpfst du in eine Rolle. Entweder übernimmst du die Entscheidungsgewalt über einen Charakter, dann bist du ein Spieler, oder du verkörperst die Welt, in der sich die Charaktere bewegen, dann bist du ein Spielleiter.

Das grundlegende Spielprinzip von **TBE** lässt sich etwa so erklären:

Der Spielleiter beschreibt die Umgebung, was sich in ihr befindet und welche Sinneseindrücke die Charaktere der Spieler erfahren.

Dann agieren die Spieler, indem sie ihre Charaktere etwas tun lassen. Das kann alles mögliche sein, solange es sich mit den logischen Prinzipien der Welt oder eures Spieles vereinbaren lässt.

Der Spielleiter wertet anschließend aus, ob das, was die Spieler tun wollen, einfach funktioniert oder ob es doch aufwändiger/gefährlicher/komplizierter ist. Sollte das der Fall sein, wird darauf gewürfelt und geschaut, wie gut die Aktion klappt. Zuletzt beschreibt der Spielleiter noch, wie die Situation am Ende ausgeht.

Eventuell hat sich etwas durch eine Aktion eines Spielers geändert, eine neue Situation ist entstanden oder ein Problem wurde gelöst. Daraufhin wiederholt sich der ganze Prozess von vorne.

**THE BEAN ENGINE** gibt dir kein festes Setting vor, in dem ihr spielt. Stattdessen sind alle Mitspieler angehalten, sich zusammenzusetzen und sich selbst auszusuchen, was sie spielen wollen.

Science-Fiction Drama, traditionelles Fantasy mit Zwergen und Elfen, Horror in der heutigen Welt oder jugendliche Hexen und Zauberer, alles, was ihr euch vorstellen könnt, ist spielbar.

## DEIN HANDWERKSZEUG

Du brauchst eine Handvoll sechsseitiger Würfel, am besten drei für jeden Spieler. Zusätzlich brauchst du einen gut gespitzten Bleistift, eventuell noch einen Radiergummi und einen Spitzer.

Dieses Regelwerk ist für einen Spielleiter sowie 2 bis 4 Spieler konzipiert.

Bist du Spieler, brauchst du dazu noch den Charakterbogen, den du im Anhang findest.

Bist du Spielleiter, brauchst du eine gute Idee oder ein vorgefertigtes Abenteuer, damit die Spieler was erleben können. Eventuell brauchst du noch ein paar vorher vorbereitete Notizen.

## WÜRFELERKLÄRUNG

Immer mal wieder kommt es dazu, dass du mit sechsseitigen Würfeln würfelst. Deren Ergebnis kann auf unterschiedliche Art gewertet werden. Im Folgenden werden einige Abkürzungen erklärt:

### 1W3

Du würfelst mit einem sechsseitigen Würfel, halbiert das Ergebnis und rundest auf.

### 1W6 / 2W6 / 3W6

Würfle mit einer gewissen Anzahl an sechsseitigen Würfeln. Die Zahl an erster Stelle gibt an, wie viele du würfeln musst.

### W66

Du würfelst mit zwei sechsseitigen Würfeln und bestimmst einen als die Zehnerstelle und einen als die Einerstelle. Es kommen also Zahlen im Bereich von 11 bis 16, 21 bis 26 usw. vor.

# AKTIONEN

Um mit deiner Umwelt zu interagieren, musst du nichts weiter tun, als deinen Mitspielern mitzuteilen, was dein Charakter machen will. Der Spielleiter erzählt dir daraufhin, wie die Welt auf deine Aktion reagiert, was Personen um dich herum machen und wie du die Situation damit veränderst oder die Geschichte vorangetrieben hast.

Versucht euch dabei möglichst abzuwechseln und Jeden mal zu Wort kommen zu lassen. Wenn es darauf ankommt, wer als erstes reagiert oder als nächstes dran ist, versucht die spannendste Situation als erstes zu klären und dann dynamisch das Rampenlicht weiterzugeben. Mit etwas Übung entsteht nach einer Weile ein angenehmer Spielfluss, ohne störende Unterbrechungen.

Manchmal ist jedoch unklar, ob du mit einer Aktion Erfolg hast oder eben nicht. Immer, wenn der Ausgang einer Aktion zweifelhaft ist, gefährlich sein kann oder daraus Konsequenzen entstehen können, wird gewürfelt. Meistens entscheidet der Spielleiter, ob ein Wurf notwendig ist, aber auch Spieler dürfen jederzeit selbst auf eine Aktion würfeln, wenn sie Zweifel am Ausgang haben.

Der Spielleiter hat in unklaren Fällen die Entscheidungsgewalt inne, sollte aber darauf achten, immer fair und gerecht zu bemessen.

## WÜRFELN – WIE ES ABLÄUFT

Du würfelst 2W6 und zählst die Augenzahlen der beiden Würfel zusammen.

Dazu sagt der Spielleiter dir auch noch eine passende Fähigkeit an. Diese ist auf deinem Charakterblatt vermerkt. In jeder Fähigkeit hat dein Charakter einen festen Wert, der zu deinem Würfelergebnis dazu gezählt wird. Anschließend addierst du noch alle Modifikatoren, die sich eventuell aus deinen Talenten, deiner Ausrüstung oder den Aktionen deiner Mitspieler ergeben.

Falls der Spielleiter eine Aktion für besonders schwierig oder für besonders trivial hält, kann er eine Erschwernis oder Erleichterung bestimmen.

### ■ Erschwernis

Bei einer Erschwernis würfelst du 3W6, rechnest aber nur die zwei niedrigsten Augenzahlen zusammen und addierst eventuelle Modifikatoren.

### ■ Erleichterung

Bei einer Erleichterung ist es genau anders herum. Du würfelst zwar ebenfalls 3W6, zählst aber stattdessen die beiden höheren Augenzahlen zusammen und addierst eventuelle Modifikatoren.

**Sollte eine Aktion gleichzeitig erleichtert und erschwert sein, heben sich beide auf.**

### Zusätzliche Modifikatoren

#### ■ Unterstützen

Wenn einer deiner Mitspieler etwas tun will, kannst du ihn dabei unterstützen, indem du beschreibst, wie genau du ihm dabei hilfst. Dieser Mitspieler darf +1 zu seinem Wurf zählen.

#### ■ Talente

Manche Talente geben dir automatisch Erleichterung in bestimmten Situationen oder einen festen Bonuswert, den du zu deinem Ergebnis addierst.

#### ■ Ausrüstung

Hast du einen Gegenstand, der dir in der derzeitigen Situation hilft, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Wurf.

## WER ENTSCHEIDET, WIE ES AUSGEHT?

Anhand des Würfelergebnisses entscheidet der Spielleiter, ob deine Aktion geklappt hat, welche Auswirkungen dabei entstehen oder welche Konsequenzen eintreten.

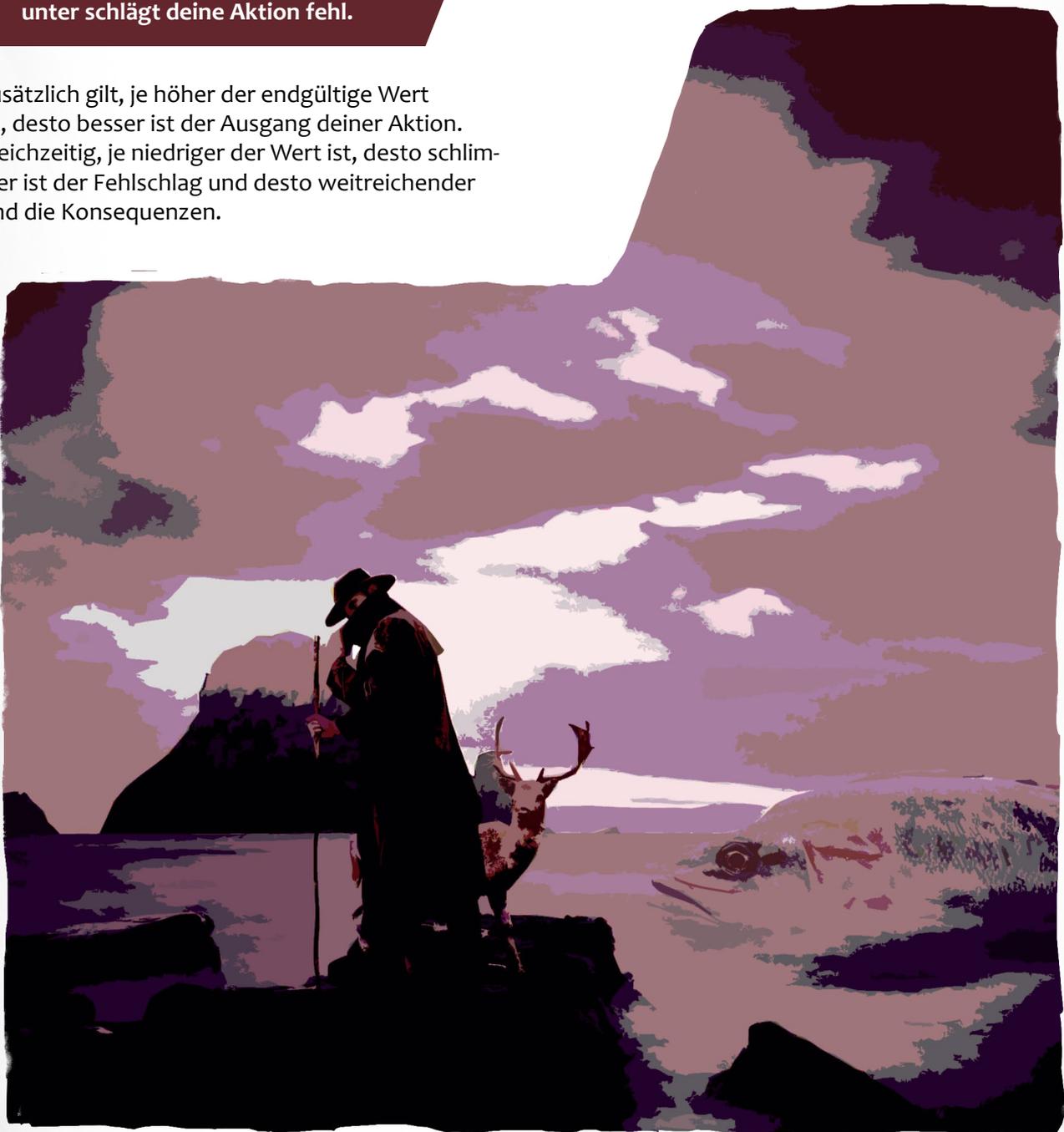
**Erreicht der Wert deines Wurfes mit samt allen Modifikatoren einen Wert von 8 oder höher, hast du Erfolg mit deiner Aktion. Liegt der Wert darunter schlägt deine Aktion fehl.**

Zusätzlich gilt, je höher der endgültige Wert ist, desto besser ist der Ausgang deiner Aktion. Gleichzeitig, je niedriger der Wert ist, desto schlimmer ist der Fehlschlag und desto weitreichender sind die Konsequenzen.

### II Erfolg mit Nachteil

Manchmal, wenn es gerade in das Spielgeschehen passt, kann dir der Spielleiter anbieten, aus einem Fehlschlag einen Erfolg mit Nachteil zu machen.

Zwar hast du dann dein Ziel erreicht, jedoch ist dabei irgendetwas schief gegangen. Du darfst gerne selbst vorschlagen, wie dieser Nachteil aussehen könnte, meistens aber überlegt sich der Spielleiter einfach selbst eine kleine bis mittlere Konsequenz im Rahmen der derzeitigen Situation.



# FÄHIGKEITEN

**THE BEAN ENGINE** stattet jeden Charakter mit 12 spezifischen Fähigkeiten aus. Wenn du würfelst, sagt dir der Spielleiter an, ob du eine bestimmte Fähigkeit benutzen musst oder eventuell zwischen zwei auswählen darfst. Dabei achtet er darauf, Fähigkeiten auszuwählen, die für dein Vorhaben und auf die derzeitige Situation am besten passen.

## || Konstitution

Falls du etwas aushalten musst, ob es sich nun dabei um ein Gift, stechenden Hunger oder sengende Hitze handelt.

## || Kraft

Wenn du deine pure Stärke benutzt, um ein Problem zu lösen.

## || Kämpfen

Wenn du jemandem physisch schaden willst. Egal, ob du dabei deine Waffe schwingst, ein Manöver einsetzt oder über Kriegstaktik nachgrübelst.

## || Schießen

Wenn du mit etwas schießst, zielst, aus weiter Ferne betrachtest oder etwas wirfst.

## || Navigation

Wie gut du dich in unbekanntem Gelände zurecht findest. Ganz egal, ob es sich dabei um Wildnis, Wüste oder eine belebte Innenstadt handelt.

## || Fahren

Wann immer du irgendein Fahrzeug oder Tier steuern willst. (Schiff, Zeppelin, Kutsche, Pferd)

## || Athletik

Alles, was mit Bewegung oder Akrobatik zu tun hat. (laufen, klettern, schwimmen, fliegen)

## || Heimlichkeit

Wann immer du etwas unentdeckt tun willst. (schleichen, tarnen, Taschendiebstahl, verstecken)

## || Charisma

Wenn du dein Erscheinungsbild, deine Sprachgewandtheit oder deinen Charme einsetzen willst.

## || Wissen

Wann immer du etwas wissen könntest, das nicht in den Bereich des Allgemeinwissens fällt. Egal, ob es sich hierbei um eine andere Sprache handelt, längst vergessenes Wissen oder was dir jemand vor Ewigkeiten mal erzählt hat.

## || Sorgfalt

Falls präzise Handgriffe nötig sind oder sehr vorsichtiges Vorgehen. (Feinmechanik, zaubern, balancieren, angeln)

## || Konstruktion

Alles, was mit der Herstellung von Gegenständen, Gebäuden oder Ressourcen zu tun hat.

# TALENTS

Talente sind spezielle Eigenschaften und Sonderfertigkeiten, die dein Charakter besitzt.

Mögliche Talente werden manchmal vom Spielleiter vorgegeben, aber jeder Spieler ist angehalten, sich diese gerne selbst oder mit dem Spielleiter zusammen auszudenken.

Deiner Fantasie sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Fliegen wie ein Superheld, Säure spucken, ein mathematisches Genie sein oder eine Meerjungfrauenflosse besitzen, das kann alles als Talent dargestellt werden.

Es gibt keine Obergrenze für Talente. Du kannst so viele besitzen, wie auf dein Charakterblatt passen.

**Sprich neue Talente vor Spielbeginn immer mit dem Spielleiter ab.**

## TALENTARTEN

### ■ Eigenschaften

Aufgrund deines Körper oder deiner Veranlagung besitzt du permanente Vor- und Nachteile.

#### **Stahlhaut**

*Deine Haut ist hart wie Metall. Normale Klagen können sie nicht durchdringen, ebenso wenig wie Spritzen. Sie regeneriert sich nicht von selbst, sondern muss wieder zusammengeschiedet werden.*

#### **Schwimmhäute zwischen den Zehen**

*Du bewegst dich im Wasser doppelt so schnell wie andere deiner Art.*

#### **Leuchtende Augen**

*Im grellen Sonnenlicht bist du fast blind, dafür erleuchten deine Augen selbst die dunkelsten Höhlen in einem kleinen Radius um dich herum.*

### ■ Fertigkeiten

Fertigkeiten erlauben Taten oder Handlungen, die unter normalen Umständen nicht möglich wären.

#### **In der Luft schweben**

*Du kannst für einige Minuten in der Luft schweben, als ob du schwerelos wärst.*

#### **Wettermagie ausüben**

*Du kannst Wind und Regen, Blitz und Hagel kontrollieren. Je stimmiger die Wetterlage, desto leichter fällt es dir.*

#### **Lebender Rammbock**

*Keine Tür hält dir stand. Wenn du eine Tür einrennen willst, erhältst du niemals Erschwernis, egal wie groß oder wie hart sie gepanzert ist.*



## || Spezialisierung

In bestimmten Situationen und Umständen ist dein Charakter besonders kompetent und fähig. Spezialisierungen sind immer nach dem folgenden Schema aufgebaut:

Immer, wenn du (x) tust und dich dabei in Situation (y) befindest, erhältst du Erleichterung auf deinen Wurf.

### **Tierfreund**

*Wenn ich mit Tieren interagiere und dabei freundlich bin, erhalte ich Erleichterung.*

### **Wilder Lenker**

*Wenn ich ein Fahrzeug durch stürmisches Wetter navigiere, erhalte ich Erleichterung.*

### **Imposante Gestalt**

*Wenn mich jemand beim Kämpfen beobachtet und ich gewinne, erhalte ich Erleichterung, wenn ich diese Person überzeugen will.*

## || Restriktionen

Manche Talente sind zu mächtig oder würden in ihrer bloßen Form das Spiel langweilig gestalten. In diesen Fällen sollte deinem Talent eine Restriktion auferlegt werden.

Zum Beispiel, dass du es nur einmal pro Tag, Spielsitzung oder Szene einsetzen kannst oder ein Einsatz einen Nachteil mit sich bringt wie Stress, kaputte Gegenstände oder empörte Beistehende.



# AUSRÜSTUNG

Während deines Abenteuers wirst du die verschiedensten Gegenstände finden, klauen, sammeln, kaufen und benutzen. Alles, was du direkt bei dir trägst, gilt als Ausrüstung.

## GRÖSSE UND GEWICHT

Jeder Gegenstand ist einer von fünf Kategorien zugeteilt. Meistens sagt der Spielleiter an, welche Größe der Gegenstand hat. Normalerweise kann man das aber auch ganz gut selbst einschätzen.

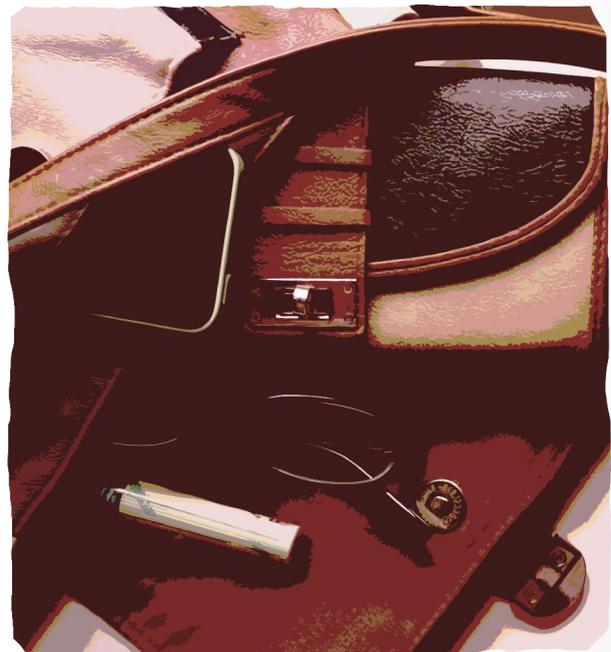
Winzige Gegenstände werden in einem separaten Feld notiert. Du kannst so viele mittragen, bis das Feld vollgeschrieben ist.

Kleine, mittlere und große Gegenstände nehmen jeweils so viele Zellen in deiner Ausrüstung ein, wie in der Tabelle angegeben.

Riesige Gegenstände können gar nicht mitgenommen werden, sondern müssen anderweitig transportiert werden, zum Beispiel mit einem Karren oder indem sie von mehreren Personen getragen werden.

Größe	Zellen	Beispiele
(W)inzig	/	Münzen, Blätter, Ringe
(K)lein	1	Phiole, Dolche, Smartphone, Pistole
(M)ittel	2	Schwerter, Fackeln, Laptop,
(G)roß	4	Klappstuhl, Großaxt, Foliant, Kessel
(R)iesig	/	Schränke, Statuen, Felsen

AUSRÜSTUNG	
Armbrust	Glasphiole Tagesration
Plattenpanzer	
Tagesration Lampenöl	Fackel
Schlafsack	
Tagesration	



## GEGENSTÄNDE BENUTZEN

Hast du einen oder mehrere Gegenstände, die dir in der derzeitigen Situation helfen, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Wurf pro hilfreichen Gegenstand.

Wenn du stattdessen den Gegenstand explizit benötigst, um diese Aktion überhaupt auszuführen, gibt er dir keinen Bonus.

*Eine Kletterausrüstung hilft dir, eine Wand zu erklimmen.*

*Ein Schwert wird explizit benötigt, um jemanden zu attackieren.*

*Ein Buch über alte Sprachen hilft dir, alte Hieroglyphen zu entziffern*

## KNACK!

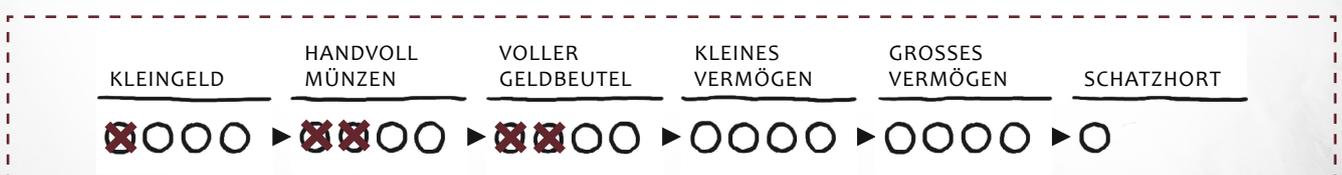
Während eines Abenteuers kann es immer passieren, dass dir ein wichtiger und liebgewonnener Gegenstand kaputt geht. Dies passiert in zwei Stufen.

Wenn dir ein Wurf misslingt oder eine Aktion dazu führt, dass ein Gegenstand irgendwie beschädigt wird, schreibst du dir in Großbuchstaben KNACK! daneben. Möglicherweise kannst du ihn später noch reparieren oder das von einem Fachmann erledigen lassen.

Wenn an einem Gegenstand bereits KNACK! steht und zum zweiten Mal in Mitleidenschaft gezogen wird, geht er kaputt und du musst ihn dir aus dem Inventar streichen.

*Statt eines KNACK! kannst du auch einfach ein klar erkennbares Zeichen neben die betroffene Ausrüstung setzen.*

Beispiel eines Kapitals nach etwas Spielzeit



## DEIN KAPITAL

Geld wird in **THE BEAN ENGINE** mithilfe eines abstrakten Globulensystem dargestellt, statt mühselig für jede Transaktion Münzen abzuzählen.

Stufe	Kaufkraft
Kleingeld	Fackel, Mahlzeit, Wolldecke, Notizbuch
Handvoll Münzen	Holzeimer, Angel, Glasflasche, Dolch, Wochenlohn
Voller Geldbeutel	Breitschwert, Laserpistole, Stundenglas
Kleines Vermögen	Pferd, Plattenharnisch, Feldstecher
Großes Vermögen	Segelboot, Adelstitel, Bauernhof
Schatzhort	Alles was du willst

Wann immer du eine Geldmenge erhältst, markierst du dir eine Globule dieser Stufe. Wenn diese Stufe bereits komplett gefüllt ist, entfernst du alle Globulen aus dieser Stufe und markierst dir stattdessen eine Globule der nächsten Stufe.

Du kannst automatisch alles kaufen, was unter deiner derzeitigen Stufe liegt.

Wenn du etwas aus deiner höchsten Stufe kaufst, verlierst du eine Globule darin.

Du kannst eine Globule in vier der nächsten niedrigeren Stufe tauschen.

Du kannst beliebig viele Globulen mit anderen Spielern tauschen.

**Großeinkäufe sollten als einzelner Einkauf aus einer höheren Stufe gewertet werden.**

# CHARAKTERERSCHAFFUNG

Durch **THE BEAN ENGINE** erschaffst du einen Charakter nach deinen persönlichen Vorstellungen.

Für den Anfang sollte dein Charakter ein Ziel besitzen, einige Probleme aus seinem alten Leben mit sich herumschleppen und eventuell eine Hintergrundgeschichte haben, die du in Absprache mit dem Spielleiter erstellst.

## || Fähigkeiten

Wenn du deinen Charakter erstellst, verteilst du 10 Punkte beliebig auf alle Fähigkeiten. Der maximale Wert einer Fähigkeit liegt dabei am Anfang bei +3.

Du darfst zusätzlich beliebig vielen Fähigkeiten eine -1 verpassen und hast damit jeweils einen weiteren Punkt zum Verteilen übrig.

## || Hintergrund

Du bastelst dir einen Hintergrund oder suchst einen vorgegebenen aus und notierst dir die dazu gehörenden Starttalente, Ausrüstung und Startkapital.

## || Stresserholung

Bestimme unter welchen Umständen deine Stresserholung einsetzt.

## || Verlust

Jeder Charakter startet mit einem Verlust, den er aus seiner Vergangenheit mitbringt. Versuche dir in Zusammenarbeit mit den anderen Spielern etwas Passendes zu überlegen.



# HINTERGRUND

Wo kommst du her und warum bist du so, wie du bist? Ein Hintergrund kann vieles darstellen, wie eine Profession, die du ausübst, eine Tätigkeit, die du angenommen hast oder eine Vergangenheit, die du einmal hattest und die dich immer noch verfolgt. Manchmal auch alle drei.

Vielleicht beschreibt dein Hintergrund deine Erziehung, deine Kultur oder auch deine Physiognomie. Er kann ein Land sein, eine Region, eine Zugehörigkeit zu einer gewissen Volksgruppe oder zu einem bestimmten Stand.

Dein Hintergrund offenbart, was dein Charakter bisher war oder getan hat. Du kannst ihn als grobe Richtlinie, als strikte Regel oder als nebensächlich betrachten.

Du bist deinem Hintergrund weder in irgendeiner Weise verpflichtet, noch schuldest du ihm etwas.

## Dein Hintergrund gibt Folgendes vor:

- Deine Starttalente. Besondere Fertigkeiten, die dein Charakter zu Beginn bereits besitzt.
- Deine Startausrüstung und dein Startkapital.
- Eventuell einige Talente, die bereits vorgegeben sind und die du beim Erreichen eines Meilensteins freischalten kannst.

## HINTERGRUND ERSTELLEN

Manchmal werden die möglichen Hintergründe durch den Spielleiter vorgegeben. Meistens gestaltest du deinen Hintergrund aber selbst:

## Erfinde einen passenden Namen

Worum handelt es sich bei deinem Hintergrund? Was macht ihn grundlegend aus? Hat er irgendein Merkmal, das sofort hervorsteht oder eine besondere Fertigkeit, die in den Namen mit eingebaut werden kann?

## Erfinde mögliche Starttalente

Mit welchen Fertigkeiten ist dieser Hintergrund zu Beginn ausgestattet? Versuche, die Kernkompetenzen herauszuarbeiten und in Worte zu fassen. Jeder Hintergrund sollte immer mindestens ein Starttalent besitzen, maximal drei.

## Lege die Startausrüstung fest

Was sind die essentiellen Gegenstände, die dieser Hintergrund bereit stellen sollte? Schreibe zusätzlich noch die Größe der Gegenstände dazu und wie viele der Hintergrund jeweils dabei hat.

## Bestimme das Startkapital

Überlege dir, wie viel Geld dein Hintergrund besitzen sollte. In der Regel gilt, je mehr Startausrüstung du bereits festgelegt hast, desto weniger Startkapital sollte zur Verfügung stehen, maximal jedoch zwei **Volle Geldbörsen**.

## Optionale Talente

Wenn du willst, kannst du dir gleich noch einige optionale Talente überlegen, die man mit dem Hintergrund später noch entwickeln kann. Genauso gut kannst du das aber auch später machen oder erst, wenn dein Charakter sich verbessert.



## BEISPIELHINTERGRÜNDE

Im Folgenden findest du drei Beispiele, wie ein Hintergrund aussehen kann.

Zusätzlich kannst du weitere Hintergründe online finden, unter anderem auf [www.KorbohneD.de](http://www.KorbohneD.de).



### TENTAKELARMIGER STERNENPILOT

- 1x [K] Laserpistole
- 1x [M] Löchrige Weste
- 1x [K] Faltkarte des Universums
- 3x Kleingeld

#### Starttalent – Sie kleben am Stoßdämpfer

Immer, wenn ich ein Raumschiff fliege und dabei von jemandem verfolgt werde, erhalte ich Erleichterung.

#### Starttalent – Multiple Tentakel

Jeder Tentakel zählt als zusätzlicher Arm mit einer Hand. Du kannst mehre Gegenstände gleichzeitig halten und mit mehreren Dingen simultan interagieren.

#### Mögliche Talente:

##### Stimmenversteller

Solange du über das Intercom deines Raumschiffes sprichst, kannst du automatisch jede Stimme nachmachen, die du schon einmal gehört hast.

##### Ich bin der Erste

Egal, wie schnell jemand seine Waffe zieht, du kannst immer als Erstes schießen.



### VERSTOSSENE KÖNIGIN

1x [K] Goldene Krone  
1x [G] Geschärfter Zweihänder  
2x Volle Geldbörse

#### Starttalent – Zum Regieren geboren

Menschen um dich herum erkennen automatisch, dass du einmal auf einem Thron gesessen hast und behandeln dich dementsprechend.

#### Mögliche Talente:

##### **Kopf ab!**

Immer, wenn ein Feind vor dir liegt und du ihm den Kopf abschlagen willst, erhältst du Erleichterung.

##### **Stillgestanden**

Mit einem herrisch gerufenen Befehl kannst du jeden Soldaten für einige Augenblicke instinktiv gehorchen lassen. Es funktioniert meist kein zweites Mal bei derselben Person.



### GEISTERDETEKTIV

1x [K] Revolver mit sechs Schuss  
2x [K] Billiger Schnapps  
1x [M] Trenchcoat  
2x Handvoll Münzen

#### Startalent – Riecher fürs Verbrechen

Du erkennst instinktiv, ob an einem Ort eine Straftat begangen wurde.

#### Starttalent – Immaterieller Körper

Du kannst durch Wände und Gegenstände schweben, als ob sie nicht da wären. Du kannst für einige Minuten wieder greifbar werden, erhältst dafür aber jedes mal einen Stress.

#### Mögliche Talente:

##### **Vier Augen sehen mehr als zwei**

Wenn du betrunken bist und dabei versuchst Hinweise zu einem Verbrechen zu entdecken, erhältst du Erleichterung.

##### **Harte Hand der Gerechtigkeit**

Wenn du Schwächere verteidigst, indem du mit deinen Fäusten zu Werke gehst, erhältst du Erleichterung.

# STRESS

Stress beschreibt den allgemeinen Gesundheits- und Geisteszustand deines Charakters. Je mehr Stress er besitzt, desto näher ist er an einem Zusammenbruch. Dieser kann körperlicher, seelischer, geistiger oder sozialer Natur sein und sollte dementsprechend ausgespielt werden.

## WIE BEKOMMT MAN STRESS?

Du kannst aus allen möglichen Gründen Stress erhalten.

Sobald einem Charakter auf irgendeine Art, ob nun körperlich, seelisch, geistig oder sozial, Schaden zugefügt wurde, kann Stress vom Spielleiter verteilt werden.

Je nach Schwere der Aktion oder Situation darf ein bis drei Stress vergeben werden.

### 1 Stress

*Unangenehme oder peinliche Situation, leichte Schürfwunde, tolpatschige Aktion*

### 2 Stress

*Öffentlich beschämt, höllische Kopfschmerzen, verlorene Liebe, Schwerthieb*

### 3 Stress

*Erniedrigung am Pranger, Pfeil in der Brust, bester Freund stirbt*

## STRESSERHOLUNG

Jeder Charakter hat eine andere Art, sich vom Stress des Lebens zu erholen. Die genauen Umstände werden auf dem Charakterblatt festgehalten. Die beiden Lücken werden bei der Charaktererstellung frei niedergeschrieben.

Die erste Lücke (*Immer wenn ich* \_\_\_\_) beschreibt dabei einen eher selteneren Umstand, eine Situation oder eine Möglichkeit, wie dein Charakter sich entspannt oder den Alltag hinter sich lässt.

*alte Freunde wiedertreffe, an heiligen Orten bete, bade, edlen Alkohol trinke, einem Sportevent zusehe, in feiner Gesellschaft speise, mich duelliere, mein Geld verspiele, etc.*

Die zweite Lücke (*und dabei* \_\_\_\_) beschreibt, wie du dabei genau vorgehst, also durch welche Methodik dein Charakter den Stress bewältigt.

*meine Probleme schildere, mich betrinke, andere ermutige, ein nettes Gespräch führe, extrem emotional agiere, Süßigkeiten esse, über Vergangenes spreche, weine, etc.*

IMMER WENN ICH teuren Kaffee genieße  
UND DABEI ein nettes Gespräch führe  
ERHOLE ICH STRESS.

## Stresserholung im Spiel

Immer, wenn dein Charakter seine persönliche Methode zur Stressbewältigung benutzt, darf er 2W6 würfeln und so viele Stresspunkte entfernen.

Zusätzlich wird eine kurze Szene ausgespielt, die vom dem sich erholenden Charakter eingeleitet wird, indem er die Szenerie und die Handlung kurz vorab beschreibt. Dieses Zwischenspiel sollte zwischen fünf und zehn Minuten dauern und schnell eingeleitet und wieder beendet werden.

Ziel der Szene ist eine kurze Phase des In-sich-gehens, die eventuell in einer neuen Charaktermotivation, Erkenntnis oder schlichtweg innerer Zufriedenheit endet. Sie kann auch in der Vergangenheit spielen, indem man zum Beispiel alte Erinnerungen durchwandert oder neue Aspekte der eigenen Vorgeschichte entdeckt. Etwaige Nebencharaktere, die an der Szene teilnehmen, werden dabei von den anderen Spielern gespielt.

Jedes mal, wenn du einen Verlust erleidest, kannst du eine der zwei Lücken anpassen.

## VERLUSTE

Solltest du über 12 Stress ansammeln, bricht dein Charakter geistig, körperlich oder emotional zusammen. Bis zur nächsten Szene ist er nicht mehr fähig, zu handeln. Überschüssiger Stress verfällt und deine Stressleiste wird auf null gesetzt.

Zusätzlich erleidet der Charakter einen Verlust. Dieser kann mit dem Umstand des Stresses zusammenhängen, darf sich aber auch unabhängig von ihm abspielen. Der Charakter verliert immer etwas Wichtiges. Es ist nie nebensächlich.

Suche dir eine Verlustart aus der folgenden Liste aus. Den genauen Umstand darfst du anschließend zusammen mit dem Spielleiter ausarbeiten und eventuell in einer kurzen Szene ausspielen.

Ein Verlust sollte immer etwas sein, dass auch später noch Konsequenzen nach sich ziehen kann!

### VERLUSTE

*Blind in einem Auge, Gehasst in der Hauptstadt, Höhenangst*

#### || Körper - verfällt

Dein Körper wird nachhaltig geschädigt.

*Eine deutliche Narbe, Verlust einer geringen Extremität (Finger, Ohr, Nase), verlorene Gliedmaße, eingeschränkter Sinn, deformiertes Körperteil, Hinkfuß, gebrochener Knochen, Tod*

#### || Verstand - zerspringt

Dein Verstand gibt der Belastung nach.

*Eine Angst entsteht, eine Phobie manifestiert sich, Halluzinationen, Paranoia, Persönlichkeit wandelt sich*

#### || Beziehung - zerbricht

Eine Beziehung geht letztendlich zu Bruch.

*Hass entsteht, Liebe vergeht, Freundschaft verglimmt, ein Gefallen verfällt, jemand hintergeht dich, eine Rivalität entsteht, jemand stirbt*

#### || Gegenstand - geht kaputt

Einer deiner Gegenstände verliert seinen Zweck.

*Irreparable Schäden, wird gestohlen, ist verflucht, stellt sich als wertlos heraus, hat einen bedeutenden Nachteil*

#### || Ort - verändert sich

Ein Ort wandelt sich ohne deinen Einfluss.

*Einflussreiche Persönlichkeiten werden gestürzt, Machtstrukturen verändern sich zum Schlechten, bedeutende Lokalitäten gehen bankrott, Menschen ziehen fort*

# MEILENSTEINE

Wenn die Gruppe während des Spiels ein Ziel erreicht, verbessern sich alle Charaktere.

## ||▀ Moderater Meilenstein

Wird normalerweise am Ende eines Szenarios erreicht, wenn ihr ein Kapitel des Abenteuers abschließt oder ein Zwischenziel erfüllt habt. (Grob alle fünf, sechs Spielsitzungen)

Jeder Spieler darf sich eine von drei Aufwertungen aussuchen:

- Entwickle ein neues Talent
- Erhöhe einen beliebigen Fähigkeitswert um einen Punkt. (maximal +4)
- Entferne einen Verlust
- Erhalte einen besonderen Gegenstand (in Absprache mit dem Spielleiter)

## ||▀ Wesentlicher Meilenstein

Wenn ein ganzer Akt abgeschlossen wird, ein Handlungsbogen beendet wird oder ihr ein wichtiges und bedeutendes Ziel erreicht habt, dann ist meist ein **Wesentlicher Meilenstein** erreicht.

Jeder Spieler darf zwei der vorher gelisteten Aufwertungen anwenden.



# SPIELLEITERBEREICH

Dieser Teil der Regeln dient nicht dazu, dich zu einem besseren Spielleiter zu machen, noch zeigt er dir, wie man ein eigenes Abenteuer oder Setting erstellt. Dazu stehen dir bereits genügend Blogs, Bücher und Videos im Internet zur Verfügung, die das viel besser können als ich.

Stattdessen möchte ich dir hier näher bringen, wie genau die Mechaniken der **BEAN ENGINE** als Spielleiter genutzt und angewandt werden können.

## || **Aktionen**

Wenn du eine Fähigkeit für eine Aktion bestimmst, wähle einfach das aus, was deiner Meinung nach in dieser Situation am besten passt. Kannst du dich nicht entscheiden, gib zwei zur Auswahl.

## || **Talente**

Wenn du einem Spieler ein Talent erlaubt hast, dass dir später zu mächtig scheint, sprich es in der nächsten Spielsitzung an und erkläre, warum es nochmal geändert werden muss. Du hast als Spielleiter die beste Übersicht über die Talente aller Spieler. Mach dich aber deswegen nicht verrückt. Ein wenig unausgewogen wird es immer sein.

## || **Geld**

Überlege grob, was etwas kostet. In dem einen Laden kostet es halt an diesem Tag etwas mehr. Versuch Gegenstände einfach ungefähr der richtigen Preisklasse zuzuordnen.

Wenn deine Spieler versuchen, das System auszutricksen, indem einer das ganze Geld und alle Einkäufe für die Gruppe verwaltet, verlange für Großeinkäufe einfach eine höhere Stufe. Schließlich muss er nicht nur sich, sondern auch alle anderen versorgen.

## || **Ausrüstung**

Wenn du bestimmst, wie groß ein Gegenstand ist, versuch dich nicht zurückzuerinnern. Es ist unwichtig, ob du einen Gegenstand dieser Art schon einmal einer Größe zugeordnet hast oder was das nochmal war. Im Zweifelsfall ist dieser Ableger halt etwas größer oder kleiner als der letzte.

## || **Hintergrund**

Wenn du Zeit hast, stelle den Spielern ein paar Hintergründe zur Verfügung. Es hilft ihnen, sich sofort ein wenig in der Welt zurechtzufinden.

Versuch dabei jedem mindestens zwei optionale Talente zu geben, damit die Spieler einen Anhaltspunkt für eigene Talente haben. Es ist auch hier nicht schlimm, wenn nicht alles ausgewogen ist.

## || **Stress**

Wenn ein Charakter einen Verlust erleidet, dann sollte das Konsequenzen haben. Versuche den spezifischen Umstand des Verlustes in einem späteren Moment des Abenteuers wieder aufzugreifen. Erwähne daran, dass sie etwas Wichtiges verloren haben. Versuche Konsequenzen zu vermeiden, die mit einem einzigen Würfelwurf abgehandelt werden können.

## || **Meilensteine**

Es hängt von dir ab, wie zügig die Spieler aufsteigen. Du kannst sie schnell stärker werden lassen, wenn du eine kurze Kampagne planst und nur ein paar Abende spielen willst oder die Meilensteine weit verteilen, wenn du lange mit denselben Spielern ein großes Abenteuer erleben willst. Das solltest du aber auf jeden Fall vorher absprechen.

NAME \_\_\_\_\_

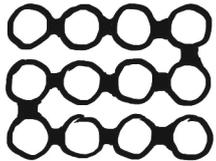
HINTERGRUND \_\_\_\_\_

IMMER WENN ICH \_\_\_\_\_  
UND DABEI \_\_\_\_\_  
ERHOLE ICH STRESS.



**THE BEAN ENGINE**

**STRESS**



VERLUSTE

**FÄHIGKEITEN**

KONSTITUTION

KRAFT

KÄMPFEN

SCHIESSEN

NAVIGATION

FAHREN

ATHLETIK

HEIMLICHKEIT

CHARISMA

WISSEN

KONSTRUKTION

SORGFALT

WINZIGE GEGENSTÄNDE

TALENTE

AUSRÜSTUNG


KLEINGELD

HANDVOLL  
MÜNZEN

VOLLER  
GELDBEUTEL

KLEINES  
VERMÖGEN

GROSSES  
VERMÖGEN

SCHATZHORT

