
ameiza

Ein Erzählspiel um Gesetze und Verbrechen in der Welt der Ameisen

Dominic ‘Dom’ Wäsch

Stand: 2. September 2007

Version: 0.8

Dieses Spiel ist ursprünglich im Rahmen der ersten GroFaFo-Challenge entstanden. Es darf frei zu nichtkommerziellen Zwecken unverändert kopiert und benutzt werden. Insbesondere dieser Hinweis und der Name des Autors muss beim Kopieren erhalten bleiben.

Dies ist *nicht* die Wettbewerbs-Version, sondern bereits überarbeitet.

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	5
2	Hintergrund	7
3	Der Staat	17
4	Erstellung einer Ameise	21
5	Spielablauf	27
6	Opposition	47
7	Schlussworte	61
	Staatsbogen	63
	Ameisenbogen	64
	Kurzreferenz	65
	Index	67

1 Vorwort

*“Arbeiterin FT55-GSD, folgen Sie mir bitte.” — “Aber —
— “Keine Fragen! Mitkommen.” — “Wo gehen wir hin?”
— “Keine Fragen, FT55-GSD. Die werden Ihnen noch be-
antwortet werden.” — ... — “Warten Sie hier. Eine Mitar-
beiterin der GDGM wird sie instruieren.”*

*273/GSXD, genant ‘Zwo’ fasste die Art fester. Ihr war die
Sache nicht ganz geheuer. Warum sollte ausgerechnet sie das
Nest der Fusca ausspionieren? Noch waren die Feinde zwar
nicht aus dem Winterschlaf erwacht, jedoch meinte sie, eini-
ge der Weckerinnen bereits gehört zu haben; und nur Minuten
später könnte hier die Hölle los sein. . .*

ameiza ist ein Spiel, bei dem es darum geht, gemeinsam eine Geschich-
te zu erzählen. Alle Spieler (bis auf einen) übernehmen die Rollen von
Ameisen, die von der ‘Gruppe Der Großen Mutter’ (GDGM), der amei-
sischen Geheimorganisation, für Spezialaufgaben ausgewählt wurden.
Meist sind es kleine Gruppen, genannt ‘Ameiza’, die geschickt werden,
um nach dem Rechten zu sehen. Immer sind es Spezialaufträge, die von
den Soldatinnen nicht offen angegangen werden können. Und nie ist klar,
warum gerade Ihre Ameise ausgewählt wurde. Vielleicht, um sie für ihre
bisherige Arbeit zu belohnen und ihr etwas Abwechslung zu verschaf-
fen? Oder um sie besser überprüfen zu können? Was immer es ist, wird
der Auftrag nicht zur Zufriedenheit der Königin erfüllt, ist die mildeste
Strafe sicherlich der sofortige Tod.

Ein Spieler übernimmt die Rolle der Opposition und sorgt für eine
spannende und actiongeladene Geschichte – eine Geschichte, in der et-
was passiert. Trotz seiner besonderen Stellung ist die Opposition nicht

besser oder schlechter (oder schwieriger) als die Rolle einer Ameise. Dazu folgt die Opposition speziellen Regeln, die ihr ermöglicht, den anderen Spielern richtig einzuheizen.

Dieses Rollenspiel ist im Rahmen der GroFaFo-Challenge entstanden. Die erste Version wurde komplett innerhalb von 72 Stunden erstellt. **ameiza** hat es dabei unter die ersten acht Plätze geschafft. Mittlerweile ist aber viel daran verbessert, verändert und erweitert worden.

Danken möchte ich vor allem meiner lieben Frau Beate, die mehr Verständnis für meine Verrücktheiten aufbringt, als ich erwarten könnte. Desweiteren meinen Rollenspielgruppen, dafür, dass ich bisher nie den Spaß am Spielen verloren habe. Und zuletzt natürlich dem GroFaFo und den Organisatoren der Challenge, die mich motiviert hat, mal wieder so ein Projekt anzugehen.

2 Hintergrund

“Wir stammen alle von Der Großen Mutter ab, von unserer Königin. Sie sollten dankbar sein, dass sie Ihnen ein Leben in diesem Staat ermöglicht.”

Ameisen¹ zählen zu den Insekten und gehören zu den staatenbildenden Lebewesen. Ein einzelner Ameisenstaat umfasst wenige hundert bis zu mehreren tausend Tieren. Jedem Ameisenstaat steht eine Königin – die Große Mutter – vor. Sie ist die Mutter aller Bürger eines Ameisenstaates. Es kommt sehr häufig vor, dass befreundete oder verwandte Staaten dicht beisammen siedeln oder sich sogar den Bau teilen. Dadurch können Gemeinschaftsstaaten von mehreren Millionen Tieren entstehen.

Fast alle Ameisen sind weiblich. Allerdings ist die Weiblichkeit so weit zurückgebildet, dass nur unwesentliche Reste von Geschlechtsorganen vorhanden sind. Männliche Ameisen schlüpfen nur zur Vermehrung im Frühjahr. Diese schwärmen aus, um andere Jungköniginnen mit ihrem Samen zu befruchten und dann zu sterben. Die Jungköniginnen suchen sich dann einen Platz und gründen ihren eigenen Staat.

Die einzige Ameise, die tatsächlich Eier legen kann, ist die Königin. Sie kann bestimmen, welches Geschlecht die Nachkommen haben: weibliche Nachkommen benötigen keinen männlichen Samen. Um Männchen zu produzieren befruchtet die Königin die Eier mit dem Samen, den sie als Jungkönigin erhalten hat. Damit muss sie ihr ganzes Leben (ca. 20 Jahre) auskommen.

¹Diese Beschreibung deckt sich zwar größtenteils mit der Realität, jedoch gibt es einige Verallgemeinerungen und Vermenschlichungen. Daher möchte ich davor warnen, diesen Text als Referenz für das Leben der Ameisen im Allgemeinen zu betrachten.

Zur Staatsgründung legt die Königin einige Eier an einen geschützten Platz und pflegt sie so lange, bis die Arbeiterinnen nach etwa vier Wochen einsatzbereit sind und mit dem Bau des Höhlensystems beginnen. Die Königin zieht sich dann in dem Bau zurück, um sich ihrer Hauptbeschäftigung, dem Eierlegen, zu widmen.

Die zeitliche Einordnung könnte in diesem Rollenspiel wichtig werden, wenn die Ameisen den Bau verlassen. Daher schlage ich vor, dass die Welt außerhalb des Nestes sich im Jetzt befindet. So kann der Ameisenstaat unter einer Schnellimbissbude liegen, es gibt Leute, die ihren Müll in den Wald werfen und Ameisengift in Dosen.

Desweiteren sollte Ihnen klar geworden sein, dass es sich hier um intelligente Ameisen handelt. Ameisen können sprechen, sie benutzen Werkzeuge usw. Auch andere Lebewesen, wie z. B. Marienkäfer, Vögel oder Hunde gelten als intelligent. Alle Tiere können sich in einer gemeinsamen Sprache unterhalten. Menschen sind auch intelligente Lebewesen; sie sprechen aber eine für Tiere unverständliche Sprache und glauben, dass Tiere nicht reden könnten. Viele Menschen betrachten gerade Ameisen als Ungeziefer und versuchen, sie zu vernichten.

Organisation eines Ameisenstaates

“Es geht nichts über gute Organisation. Und auch Sie, TZ-H45, müssen sich daran gewöhnen, eine Arbeiterin und keine Soldatin zu sein. Ab morgen sind Sie dem Weckdienst zugeteilt.”

Das Leben einer Ameise ist sehr gut strukturiert: Jede Ameise hat eine feste Aufgabe, d. h. sie gehört einer Kaste an. Tagsüber wird geschuftet, nachts kehrt Ruhe ein, die Türen zum Bau werden verschlossen. Nur die Nachtwache schläft nicht und schlägt im Ernstfall Alarm.

Kasten

Es gibt unter den Ameisen ein ausgeprägtes Kasten-System: Jede Ameise gehört genau einer Kaste an:

1. Königin

2. Drohnen (Männchen)
3. Arbeiterinnen
4. Soldatinnen
5. Sklavin

Arbeiterinnen im Innendienst

Im Innendienst sind folgende Berufe/Berufsgruppen als Unterkasten der Arbeiterinnen anzutreffen:

Beutezerlegerinnen sind diejenigen Ameisen, die eng mit Jägerinnen und Sammlerinnen aus dem Außendienst zusammenarbeiten. Sie nehmen die großen Beutestücke in Empfang und bringen sie dann in kleine Stücke zerlegt in die Bruthöhlen.

Brutpflegerinnen Brutpflegerinnen kümmern sich um Eier, Larven und Puppen. Sie sind für die richtige Temperatur, die Fütterung und die Lagerung verantwortlich. Dafür müssen sie Beutezerlegerinnen und Melkerinnen koordinieren, sie prüfen die Temperatur und weisen die Wärmeträgerinnen ein und packen auch schonmal selber an, wenn Eier in ein neu gegrabenes Nest umgebettet werden.

Handwerkerinnen Handwerkerinnen sind für die Produktion von Werkzeugen und Waffen zuständig. In alten Zeiten wurden die Tunnel alle noch ohne Hacke und Schaufel gegraben – Hilfsmittel, auf die die moderne Ameise nicht mehr verzichten möchte. Auch die Soldatinnen mussten sich früher auf ihre Mundwerkzeuge und die Säure verlassen. Für den Fernkampf ist Säure noch immer nicht wegzudenken, im Nahkampf jedoch setzt man in heutiger Zeit lieber auf Spieße und Äxte.

Königinnenpflegerinnen Sie sind für die Königin und den Jungköniginnen-Nachwuchs zuständig. Diese bekommen nur ausgesuchte Nahrung (Gelee Royal) und bedürfen besonderer Pflege. Nur die besten Brutpflegerinnen können hoffen, einmal Königinnenpflegerinnen zu werden.

Nestbauerinnen Schwerstarbeit müssen die Nestbauerinnen vollbringen. Sie sind für das Erweitern und Reparieren des Baues zuständig. Oft muss das Material Stein für Stein aus dem Bau geschafft werden.

Nestreinigerinnen Straßenkehrer muss es auch geben. Unrat, Müll und Nahrungsreste müssen gesammelt, sortiert und wiederverwertet oder entsorgt werden. Um Geruchsbelästigungen zu vermeiden, ist die Müllsortierung in eigenen Bereichen untergebracht. Unter den Nestreinigerinnen gibt es auch auf die Bestattung von gestorbenen Arbeiterinnen spezialisierte Bürgerinnen.

Speichertiere Zum Speichertier gemacht zu werden, ist eine der schlimmsten Strafen der ameisischen Justiz. Speichertiere dürfen sich nicht bewegen und werden das ganze Jahr durchgefüttert, bis sie so fett sind, dass sie nicht mehr laufen können. Sie dienen dann als lebendige Futterspeicher für den Winter. Einmal als Speichertier abgestellt, kann die Ameise danach nie wieder einem anderen Beruf nachgehen.

Wärmeträgerinnen Die Arbeit einer Wärmeträgerin ist mehr als bequem: Sie sonnen sich, lassen ihren Körper aufheizen um dann die Wärme tief in die Höhle zu tragen. Haben sie sich abgekühlt, gehts wieder an die Oberfläche. Bei schlechtem Wetter haben diese Arbeiterinnen frei, weswegen sie von den meisten anderen Ameisen beneidet werden.

Weckerinnen Dies ist ein "Zusatz-Beruf" und gehört zu den unbeliebtesten Aufgaben im Staat. Weckerinnen schlafen in der höchsten Etage im Bau, werden also von den ersten Sonnenstrahlen gewärmt und dadurch geweckt. Sie laufen dann durch den Bau, um alle anderen aus dem Schlaf zu reißen. Nachdem sie ihre Weckerinnen-Aufgabe erledigt haben, gehen sie ihrer üblichen Arbeit nach.

weitere Berufe Sie können sich beliebige weitere Berufe ausdenken, die es im normalen Leben auch gibt. Ärztin, Bibliothekarin oder Verkäuferin sind nur drei Beispiele.

Arbeiterinnen im Außendienst

Der Außendienst führt die Arbeiterinnen z. T. an sehr weit vom Nest entfernt gelegene Gebiete:

Jägerinnen jagen allein oder in kleinen Gruppen tierische Nahrung wie Käfer und Würmer und tragen sie zum Nest.

Melkerinnen Diese Arbeiterinnen melken den Honigtau der Blattläuse. Ein Ameisenstaat nennt meist mehrere Blattlaus-Farmen sein Eigen. Um die Farmen gegen andere Ameisenstaaten oder auch andere Insekten, wie z. B. Marienkäfer zu schützen, werden diese von Soldatinnen im Außendienst bewacht.

Nestmaterialbeschafferinnen Hinter dieser etwas sperrigen Bezeichnung verstecken sich die wichtigen Helferinnen, die etwa das zwanzigfache ihres eigenen Körpergewichtes an Nistmaterial zum Bau schaffen, damit dieser erweitert, repariert oder mit mehr Komfort ausgestattet werden soll. Sie arbeiten eng mit den Nestbauerinnen zusammen, die ihnen immer wieder Aufträge erteilen.

Sammlerinnen dagegen kümmern sich um den pflanzlichen Teil der Nahrung, wie Blütennektar, Pollen oder auch Samen.

Straßenbauerinnen Mit Hilfe von Straßen orientieren sich die Ameisen in ihrer Umgebung. Straßen verbinden befreundete Staaten, sie führen zu den Blattlaus-Farmen oder zu anderen, wichtigen, dauerhaften Nahrungsquellen. Sind Straßen überlastet oder defekt, müssen ggf. Umgehungen gebaut werden.

Trägerinnen sind nur in den Zeiten der Not wichtig. Ist der Bau gefährdet, kann es vorkommen, dass das gesamte Ameisenvolk umziehen muss. Trägerinnen haben dann die Aufgabe, Schwestern, die nicht umgesiedelt werden wollen, in ein anderes Nest zu transportieren. Diese Zusatzausbildung genießen häufig Nestmaterialbeschafferinnen oder Soldatinnen.

Eines der wichtigsten Standbeine im Außendienst bilden die Blattlaus-Farmen. Dabei handelt es sich um von den Ameisen gepflegte und verteidigte Blattlaus-Bestände. Die Blattläuse bedanken sich bei den Ameisen für die Verteidigung, indem sie ihnen Honigtau als Nahrung zur Verfügung stellen.

Der größte Feind der Blattlaus-Farmen ist der Marienkäfer. Diese schwarz-roten Käfer fressen nämlich Blattläuse gerne auf. Sollte sich ein Marienkäfer einer Farm nähern, wird er erbarmungslos angegriffen. Meist sind es die Beine, die zuerst abgetrennt werden. Haltlos stürzt er zu Boden und kann dann als Nahrung in den Ameisenbau gebracht werden.

Soldatinnen

Auch die Soldatinnen gehen unterschiedlichen Aufgaben nach:

Armee Soldatinnen der Armee arbeiten zu Friedenszeiten meist als Wachen oder als Aushilfsarbeiterinnen bei den Nestbauerinnen.

Farmwachen Wie bereits bei den Melkerinnen erwähnt, müssen die Blattlaus-Farmen vor feindlichen Ameisen und anderen Wesen geschützt werden. Dazu dienen die Farmwachen, die Tag und Nacht über die Blattläuse wachen.

Palastwachen Die Palastwache beschützt die Königin. Dabei handelt es sich um ausgesuchte Soldatinnen, die sich durch Geschick im Umgang mit der Waffe und durch eine hohes Maß an Treue auszeichnen.

Wächterinnen Sie sind für die Verteidigung des Ameisenbaues zuständig. Nähert sich ein feindliches Wesen, so wird es sofort angegriffen und getötet. Nachts werden die Eingänge von den Nachtwachen mit Holz verschlossen.

Die einzige Fernwaffe der Ameisen ist ihre Ameisensäure. Diese kann sie gezielt bis zu einem Meter weit spritzen – das entspricht einer Entfernung von etwa 150 Ameisenlängen. Im Nahkampf benutzen Soldatinnen Waffen wie Axt und Speer. Rüstungen, die über die Körperpanzerung hinausgehen, sind unbekannt.

Auch einfache Arbeiterinnen können Säure spritzen. Allerdings sind haben sie das im Normalfall nicht ausgiebig trainiert, so dass die Zielsicherheit nicht so gegeben ist.

Bei den Rufa hingegen gibt es keine Soldatinnen-Kaste. Hier übernehmen normale Arbeiterinnen die Verteidigung des Nestes und der Farmen. Daher ist es bei den Rufa auch üblich, dass diese über gute Zielfertigkeiten verfügen.

Die GDGM

“Tee, hast du schon gehört? Hille soll jetzt eine Ameiza sein.” — “Hille? Ausgerechnet Hille? Wieso die?”

Die Gruppe Der Großen Mutter – GDGM – ist so etwas wie der Geheimdienst eines Ameisenstaates. Nur die obersten Mitarbeiter der GDGM sind im Staat bekannt. Sie stellen die engsten Berater der Königin und garantieren für Sicherheit und Ordnung im Staat. Dazu werden einige der Arbeiterinnen des Staates zu sogenannten Ameiza² rekrutiert. Den einfachen Arbeiterinnen und Soldatinnen ist das Auswahlverfahren nicht bekannt, aber alle wissen, dass es Ameiza unter ihnen gibt.

Das Problem für die Ameiza ist: Sie haben keine Sonderrechte (also keine Lizenz zum Töten). Außerdem wird die Existenz dieser Einsatzgruppen von der Staatsführung offiziell dementiert, so dass sie sich auf Aufträge von höherer Stelle nicht berufen können.

Geld

*“Tee, die Fusca unterm Fels haben jetzt Geld!” — “Geld?”
— “Damit können sich die Fusca alles kaufen, was sie nur wollen.” — “Was sollte ich mir denn kaufen wollen?”*

Die meisten Ameisenvölker kommen ohne Geld gut klar. Es ist genauestens geregelt, welche Ameise wann wo ihr Essen bekommt, jede bekommt ein Bett im Schlafsaal zur Verfügung gestellt, für Kleidung und Ausrüstung sorgen die Handwerkerinnen usw. Dadurch ist es aber schwierig, an Gegenstände zu gelangen, die nicht allgemein verfügbar sind, sondern nur für bestimmte Berufe hergestellt werden.

Jedoch soll es einige Ameisenstaaten der Fusca geben, in denen der Kapitalismus Einzug erhalten hat. Zinsen sind dort noch unbekannt, doch Wucherpreise bei Knappheit von bestimmten Gütern lassen so manche Königin von der Einführung von Geld oder auch Tauschhandel absehen.

²Althochdeutsch für Ameise

Arten

“Die Fusca sind nichts als Dreck.”

Wurde im vorigen Abschnitt das Leben der Ameisen im Allgemeinen eingegangen, werden hier die drei für das Spiel relevanten Arten und ihre Besonderheiten vorgestellt.

Fusca (Sklavenameisen)

Die Fusca sind ein recht kleines Volk (ca. 6 mm) von schwarz-glänzender Färbung und mit kurzen Härchen bewachsen. Sie ernähren sich hauptsächlich von Insekten und Honigtau; Sammlerinnen gibt es in Fusca-Höhlen keine.

Die Nester der Fusca befinden sich normalerweise im Boden an schattigen Orten, z. B. unter Steinen, dürfen aber nicht zu feucht werden.

Rufa (Waldameisen)

Das Volk der Rufa ist etwas größer als das der Fusca (ca. 6.5 mm). Der Brustbereich ist rötlich gefärbt, während Kopf und Hinterleib schwarz sind. Unter den Rufa gibt es keine Soldatinnen-Kaste. Die Aufgaben der Soldatinnen werden von den Arbeiterinnen nebenbei mit erledigt. Es gibt keine speziellen Soldatinnen-Berufe.

Rufa-Nester finden sich an warmen, sonnigen Plätzen, vor allem an morschen Baumstümpfen und Stämmen. Die Rufa tragen Nadeln, kleine Äste und Moose aus der Umgebung zusammen und bauen daraus einen Ameisenhügel.

Sanguinea (Raubameisen)

Diese tiefrote Art (ca. 7 mm Körpergröße) organisiert Raubzüge zu Nestern fremder Arten, um dort Puppen zu rauben. Die dann schlüpfenden Ameisen dienen als Sklaven im Inneren ihrer Nester, die sie an sonnigen, trockenen Standorten anlegen. Sanguinea ernähren sich von Pflanzen, Tieren und Honigtau.

Sklavenhaltung

“Sklavin! Hol’ mir meine Schuhe.” — “Jawohl, Herrin.”

Sklavenhaltung ist normalerweise unter Ameisen verboten – nur die Sanguinea halten sich Sklaven anderer Arten. Dabei gibt es zwei Formen: Eine Jungkönigin übernimmt und versklavt einen jungen Staat Rufa oder Fusca oder aber Soldaten gehen auf Raubzüge und stehlen Puppen von anderen Arten.

Die Versklavung eines jungen Volkes geht wie folgt vonstatten: Eine Sanguinea-Jungkönigin, die zwar befruchtet ist aber noch keinen eigenen Staat gegründet hat, trifft zufällig auf eine Rufa- oder Fusca-Jungkönigin mit einem sehr jungen Staat ohne fertiges Nest. Sie unterwirft die fremde Königin und mit ihr die Arbeiter. Ist das Nest einmal eingerichtet, so wird die Rufa- oder Fusca-Königin geköpft und die fremden Arbeiterinnen als Sklaven gehalten.

Sklaven ist es verboten, Versammlungen abzuhalten oder irgendwelche Organisationen zu gründen. Aber oft gibt es doch eine Gruppe von aufrührerischen Sklaven, die von der Freiheit träumt und eine Flucht plant oder den Sturz der Sanguinea-Königin erreichen will. Diese Gruppen tragen dann solche Namen wie “Freiheit Für Die Rufa” (FFDR), “Fuscische Volksfront” (FV) oder “Volksfront Der Fusca” (VDF). Im Spiel kann das Briefing (auf Seite 29) der GDGM auch durch ein Briefing einer solchen Freiheitsorganisation ersetzt werden, wobei dann der Schwur “Für unsere Freiheit, für unsere Rechte, für uns!” lautet.

3 Der Staat

“Sie sind der Staat.”

Zu Beginn eines Spieles müssen alle Spieler gemeinsam den Ameisenstaat, in dem das Spiel ablaufen soll, erschaffen. Es ist möglich, mehrere Spielabende in demselben Staat zu spielen und so vielleicht die Entwicklung des Staates im Laufe der Zeit zu beobachten. Andererseits ist es auch problemlos, wenn Sie an jedem **ameiza**-Spielabend einen neuen Staat erschaffen möchten.

Arten

“Es gibt drei Arten Ameisen: Die grauschwarzen Sklavenameisen, die blutroten Raubameisen und uns, die Herrscher der Wälder. Möge die Große Mutter noch lange leben.”

Zunächst sollte geklärt werden, von welcher Art die Ameisen des Staates sind. Als Arten stehen die zuvor vorgestellten Arten Rufa, Fusca und Sanguinea zur Verfügung. Handelt es sich um einen Sanguinea-Staat, so können noch Rufa und/oder Fusca als Sklavensarten gewählt werden.

An dieser Stelle sollten sich die Spieler auch auf die Art einigen, die sie als Ameiza spielen wollen. Es ist kaum vorstellbar, dass eine Gruppe aus unterschiedlichen Arten zusammengesetzt ist.

Diese Wahl beeinflusst die Attribute der Spielercharaktere: Während Fusca eine mental gefestigte Art sind, sind Rufa sehr soziale Tiere und Sanguinea eher physisch/kämpferisch betont. Die Wahl der Art beeinflusst dadurch also auch die Art der Konflikte, die im Spiel aufkommen.

Königin

“Das Wohlergehen eines Staates ist vor allem von der Stärke der Königin abhängig. Ist sie zu schwach, zerbricht der Staat, ist sie zu stark, wird er zerquetscht.”

Die Königin ist der zentrale Teil eines Ameisenstaates. Eine schwache Königin wird vielleicht Autoritätsprobleme haben. Die Eigenarten und Besonderheiten der Großen Mutter werden zumindest indirekten Einfluss auf das Spiel haben. Insbesondere sollten auch die Gesetzte (s. u.) im Hinblick auf die Königin gewählt werden.

Als Richtschnur können Sie folgende Fragen benutzen: Ist das Volk mit der Königin im Großen und Ganzen zufrieden? Gibt es irgendwelche Besonderheiten bzgl. der Großen Mutter? Wie regiert sie ihren Staat? Wie steht sie zu bestimmten Teilen der Ameisenbevölkerung? Wie steht sie zu eventuell benachbarten Staaten?

Besonderheiten

“Wieso bauen eigentlich nicht alle Ameisen ihre Nester in der Nähe einer Imbissbude?”

Besonderheiten des Staates bringen weitere Farbe ins Spiel und geben der Opposition Anregungen für Aufträge. Hier sollte vermerkt werden, was diesen Ameisenstaat von anderen unterscheidet. Einige Anregungen:

- Die Lage des Baus: Er befindet sich an einem Bach, unter einem Baum, auf einem Baum, in einem Nistkasten, in einer Wohnung, usw.
- Die Verfassung des Staates: Staat wurde soeben gegründet, von Hagel/Menschen/Tieren zerstört, o. ä.
- Die Situation der Bewohner: Staat ist besonders reich oder ärmlich (evtl. Hungersnot), Krankheiten greifen um sich, ein Krieg steht an, etc.

Gesetze

“Sie haben kein Recht zu schweigen. Wenn Sie nicht antworten, sind sie automatisch schuldig.”

Jeder Spieler (auch die Opposition) denkt sich ein Gesetz aus, welches im Ameisenstaat gelten soll. Zwar ist klar, dass Mord, Raub usw. unter Strafe stehen, und braucht eigentlich nicht extra erwähnt zu werden, jedoch rücken Gesetze auf dem Staatsbogen dies in den Fokus des Spiels. Daher kann es auch sinnvoll sein, solche Gesetze festzuhalten. Man kann natürlich auch als besonderes Gesetz das Gegenteil verankern, z. B. das es Ameisen gibt, die das Recht haben, zu töten und sich das Opfer nicht wehren darf.

Einige Vorschläge für Gesetze:

- Kommt eine Palastwache vorbei, müssen alle Ameisen freundlich grüßen
- Eine Ameise muss zweimal laut ‘Obacht’ rufen, bevor sie ihren Unrat in den Gang kippt
- Eine Ameise, die keine grüne Marke vom Vorarbeiter für ihre gute Arbeit bekommen hat, bekommt nur eine halbe Portion Nahrung zugeteilt

TODO: Mehr Beispiele für Gesetze!

Gesetze sind das zentrale Element von **ameiza** und die Spieler sollten gemeinsam darauf achten, dass die Gesetze nicht zu absurd oder lächerlich werden. Gesetze brauchen auch nicht unbedingt eine völlige Besonderheit zu sein – vielmehr ist es die Möglichkeit festzulegen, um was es im Spiel gehen soll.

TODO: Beschreibung eines Beispiels-Staates/evtl. sogar eine “Default-Welt”

4 Erstellung einer Ameise

“Die Große Mutter schenkt Leben, die Große Mutter nimmt Leben. Wie kann man das in Frage stellen?”

Der natürliche Entstehungsprozess der Ameise beginnt mit einem Dasein als Ei. Nach einigen Wochen schlüpft eine Larve, die sich dann einspinnert. In den Puppen wird dann die Larve zur fertigen und einsatzbereiten Ameise. Sie bekommt eine Offizielle Bezeichnung und wird zur Schulung für ihren zukünftigen Beruf geschickt.

Nach der Staatserschaffung muss jeder Spieler eine eigene Ameise entwerfen, die er im Laufe des Spieles verkörpert. Diese Ameise hat bereits einen Beruf ergriffen und arbeitet schon eine Weile in diesem Beruf. Man könnte die Ameise also als erwachsen bezeichnen.

Spätestens jetzt müssen sich die Spieler auch darauf einigen, wer von ihnen die Opposition übernehmen wird. Die Aufgaben der Opposition werden im entsprechenden Kapitel auf Seite 47. Die anderen Spieler übernehmen jeweils die Rolle einer Ameise. Die Erschaffung dieser Ameisen sollten die Spieler und die Opposition gemeinsam durchführen, am besten folgen alle gleichzeitig dieser Anleitung Schritt für Schritt.

Ameisennamen

Jede Ameise trägt eine **Offizielle Bezeichnung**, die sie eindeutig innerhalb des Staates identifiziert. Wählen Sie einfach einen beliebigen, fünf- bis achtstelligen Zahlen-Buchstaben-Code und fügen Sie an einer Stelle ein “-” oder ein “/” ein¹. Geben Sie dann Ihrer Ameise noch einen **Ruf-**

¹Wenn Ihnen nichts dazu einfällt: Denken Sie einfach an Ihr Autokennzeichen!

namen. Dieser wird meist aus der Bezeichnung abgeleitet. Sie können ihr auch andere Namen geben, wenn Sie dafür eine nette Anekdote parat haben.

Beispiele:

- FLP-76A (Flapp)
- HY/6K9 (Brötchen, weil sie tatsächlich am ersten Tag als Sammlerin ein solches Festmahl aufgetrieben hat)
- Z1Y-36N (Zett)

Persönlichkeit

Die Persönlichkeit einer Ameise wird durch viele Faktoren bestimmt. Es ist natürlich völlig unmöglich, eine vollständige, vielschichte Persönlichkeit in ein paar Zeilen festzuhalten. Trotzdem soll natürlich jeder Spieler eine individuelle Ameise bekommen und durch die ausgewählten Werte und Begriffe dabei während des Spieles unterstützt werden.

Auf eine **Art** haben Sie sich ja bereits bei der Staaten-Erschaffung geeinigt. Eine weitere grundlegende Entscheidung ist der **Beruf**; die **Kaste** ergibt sich automatisch daraus und ist normalerweise “Arbeiterin” oder “Soldatin”. Beachten Sie, dass es bei den Rufa keine Soldatinnen-Kaste und damit auch keine Berufe aus dieser Kaste gibt!

Jede Ameise hat einen **Traum**, was sie im Leben erreichen will. Vielleicht ist es nur ein Ausflug zur Blattlaus-Farm, vielleicht sind es ein eigenes Paar Schuhe oder die Ameise strebt nach der Herrschaft über den Staat. Auf jeden Fall wird die Ameise an ihrem Traum durch eines dieser lästigen Gesetze gehindert. Das kann eins der Gesetze sein, das bereits für den Staat entwickelt wurde oder ein zusätzliches Gesetz. Sucht sich der Spieler ein Gesetz aus, das bislang nicht auf dem Staatenbogen steht, wird es dort ergänzt.

Privilegien

Der Spieler kann sich entscheiden, dass sein Charakter eines der Gesetze, das auf dem Staatsbogen vermerkt ist, ignorieren darf. Er kann

dafür auch ein neues Gesetz auf dem Staatsbogen vermerken. Das Privileg der Ameise muss der Spieler durch eine besondere Stellung in der Ameisengesellschaft begründen.

Beispiele:

- Eine Mitgliedlerin der Palastwache hat das Privileg, das Gesetz ‘Niemand darf die Privatgemächer der Königin betreten’ zu ignorieren
- Eine Soldatin der Sanguinea hat das Recht, Sklaven zu töten.
- Weckerinnen brauchen keine grüne Marke vom Vorarbeiterinnen, um die volle Nahrungsportion bekommen (so früh gibt es keine Vorarbeiterinnen).

Eine Ameise mit einem Privileg beginnt mit einem Attributspunkt weniger als eine Ameise ohne Privileg (vgl. den folgenden Abschnitt ‘Spielwerte’).

Spielwerte

Jetzt geht es an die Charakterwerte. Verteilen Sie 3, 2 und 1 Punkt auf die drei **Attribute Mental, Sozial und Physisch**. Sollten Sie Ihrer Ameise ein Privileg zugestanden haben, so dürfen Sie nur 2, 2 und 1 Punkt auf die drei Attribute verteilen (d. h. privilegierte Ameisen haben einen Attributspunkt weniger). Die Bedeutung im Spiel:

Mental: In mentalen Konflikten kommt es auf geistige Stärke, Wissen oder auch Geduld an.

Beispiele: Suchen, Wissenschaften aller Art (Jura, Mathematik, Völkerkunde, Geschichte, usw), medizinische Diagnose, medizinische Behandlung, Beurteilungen von handwerklichen Arbeiten, Spuren lesen, Politik, Folter aushalten, Strategie

Sozial: Alles, was mit “zwischenameislichen Beziehungen” zu tun hat.

Beispiele: Lügen, Einschüchtern, Verhandeln, Einschleimen, Witzig sein, Betören, Schnorren/Betteln, Ansprachen halten, Führen, Überreden, Schauspielerei, gute Saufkumpanin

Physisch: Dinge, die meist ohne Sinn und Verstand mit bloßem Körperinsatz gut erledigt werden können.

Beispiele: Klettern, Schwimmen, Rennen, Axtkampf, Speerkampf, Beißen, Säure spritzen, Handwerkliche Ausführungen, Schlösser öffnen, Falschspiel, Werfen

Dazu kommt ein Bonus-Punkt je nach Art: Fusca bekommen Mental+1, Rufa Sozial+1 und Sanguinea Physisch+1.

Zu jedem Attribut gehören noch **Fertigkeiten**. Die Anzahl der Fertigkeiten ist vom Attributswert abhängig:

$$\text{Anzahl Fertigkeiten} = \text{Attributswert} - 1$$

Fertigkeiten sind sozusagen Spezialisierungen der Attribute. Beispiele finden Sie in den Attributbeschreibungen. Fertigkeiten in **ameiza** haben keinen Fertigkeitenswert. Kann der Spieler ein oder mehrere Fertigkeiten einbringen, so gibt das bei der Konfliktbehandlung genau einen Zusatzwürfel. Sie sollten daher versuchen, die Fertigkeiten so zu wählen, dass sie ein möglichst breites Gebiet abdecken. Andererseits sollten die einzelnen Fertigkeiten nicht zu breit gewählt werden: Sie sollten sich an den Vorschlägen orientieren und im Zweifelsfall in der Gruppe entscheiden.

Zuletzt müssen noch die beiden Widerstandskräfte für die Konflikte berechnet werden:

- Wille = $3 \times \text{Sozial} + 3 \times \text{Mental}$
- Konstitution = $4 \times \text{Physisch} + 2 \times \text{Mental}$

Beispiele

Offizielle Bezeichnung: ED-137VIE

Rufname: Edda

Art: Fusca (daher Mental + 1)

Kaste: Soldatin

Beruf: Armee-Ameise

Traum & störendes Gesetz: will unbedingt Folterknecht werden;
leider verbietet das Gesetz Folter

Mental: 2; **mentale Fertigkeiten:** Staatskunde

Sozial: 2; **soziale Fertigkeiten:** Einschüchtern

Physisch: 3; **physische Fertigkeiten:** Speerkampf

Wille: $3 \times 2 + 3 \times 2 = 12$

Konstitution: $4 \times 3 + 2 \times 2 = 16$

Offizielle Bezeichnung: TTS/MG27

Rufname: Peitsche

Art: Sanguinea (daher Physisch + 1)

Kaste: Arbeiterin

Beruf: Sklavenaufseherin der Nestreinigerinnen

Traum & störendes Gesetz: will die Freiheit der Sklaven; Sie ist aber dafür verantwortlich, dass die Sklaven die Arbeit erledigen

Privileg: Darf Sklaven ungestraft foltern

Mental: 1; **mentale Fertigkeiten:** keine

Sozial: 2; **soziale Fertigkeiten:** gute Saufkumpanin

Physisch: 3; **physische Fertigkeiten:** Stark, Peitschenkampf

Wille: $3 \times 2 + 3 \times 1 = 9$

Konstitution: $4 \times 3 + 2 \times 1 = 14$

5 Spielablauf

“Die GDGM bestimmt hier die Regeln, Arbeiterin. Wenn Sie das nicht begreifen, werden Sie das ganze nicht überleben, das verspreche ich Ihnen.”

Für **ameiza** benötigen Sie eine Menge Würfel, wobei 16 Würfel pro Person ausreichen. Die Würfel sollten in der Mitte des Tisches liegen und allen Spielern zur Verfügung stehen. Die Art der Würfel, also ob Vierseiter, Sechsseiter oder Sechzehnseiter spielt praktisch keine Rolle¹. Die Spieler müssen aber alle dieselbe Würfelart benutzen. Idealerweise stehen einem Spieler zwei unterscheidbare Würfelfarben – für die Grund- und die Bonuswürfel – zu Verfügung.

Eine Spielgruppe mit vier Personen benötigt maximal 64 Würfel.

Wie in den letzten beiden Kapiteln beschrieben, müssen die Spieler vor Beginn eines Spieles den Ameisenstaat und für alle Spieler bis auf die Opposition einen Ameisencharakter erschaffen. Nachdem dies erledigt ist, muss die Opposition noch einige Vorbereitungen treffen, die im Kapitel ‘Opposition’ auf Seite 47 näher beschrieben werden, und schon kann es mit dem Briefing bei der GDGM losgehen.

Den groben Ablauf eines Spieles kann man wie folgt zusammenfassen:

1. Erschaffung des Ameisenstaates und der Spielercharaktere (nur vor dem ersten Spiel)

¹Tatsächlich ist es so, dass durch weniger Seitenflächen größere Würfelanzahlen etwas stärker bevorzugt werden. Außerdem sind Würfel mit ungerader Seitenanzahl nicht zu empfehlen, da dort die Anzahl der geraden und ungeraden Zahlen nicht gleich ist, was die Konflikte geringfügig verlängern dürfte. In den Beispielen wird immer von sechsseitigen Würfeln ausgegangen.

2. Erschaffung der Opposition und einiger Oppositionscharaktere (OC)
3. Das Briefing
4. Spielszenen
5. letzter Konflikt
6. Siegerehrung

Erzählrechte

“Reden Sie genau jetzt, Soldatin.”

Da es sich um ein Rollenspiel handelt, ist das Erforschen des gemeinsamen Vorstellungsraumes eine wichtige – wenn nicht die wichtigste – Tätigkeit im Spiel. Um etwas in den Vorstellungsraum einzubringen, benötigt ein Spieler Erzählrechte.

Allgemein gilt: Gegen “unrealistischen”² Aktionen (z. B. eine Ameise fängt plötzlich an, sich in Luft aufzulösen) kann ein Veto eingelegt werden. Dann wird das Spiel unterbrochen, die Spieler müssen das Problem (Warum war die Aktion nicht in Ordnung? Was könnte stattdessen passieren?) gemeinsam in einer offenen Diskussion lösen.

Aber was darf denn nun ein Spieler erzählen? Jeder Spieler hat das Recht, *seine eigenen* Elemente in der Spielwelt zu beschreiben und handeln zu lassen. Grundsätzlich gehören einem Spieler die Elemente, die er in das Spiel eingeführt hat (jedem Spieler gehört z. B. seine Ameise, der Opposition gehören die anderen von ihm eingeführten Charaktere). Dinge, die keinem Spieler gehören, also insbesondere Dinge, die noch nicht eingeführt wurden, dürfen von allen Spielern beschrieben werden. Möchte ein Spieler hingegen ein Element beschreiben, das einem anderen Spieler gehört, so hat dieser Spieler ein unbedingtes Veto-Recht, d. h. der Spieler muss das Veto noch nicht einmal begründen.

²Aber was ist bei sprechenden Ameisen schon Realismus? ;)

Das Briefing

“Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!”

Am Anfang jeden Auftrags finden sich alle Ameisencharaktere in einem Büro wieder. Sie sind von Soldatinnen von ihrer Arbeit weggeholt worden. Fragen wurden nicht beantwortet. Mittlerweile sind sie darüber informiert, dass ausgerechnet sie von der GDGM ausgewählt wurden, um einen Auftrag zu erledigen. Ameiza werden solche Ameisen genannt: Ameisen, die von der GDGM gezwungen werden, dubiose Aufträge zu erfüllen und sich eventuell gegen ihre alten Freunde zu stellen. Jetzt heißt es erstmal: abwarten, bis eine Offizielle der GDGM kommt und die Angelegenheit aufklärt.

Nutzen wir diese Minuten, um ein paar Worte zu den frisch gebackenen Ameiza zu verlieren: Sie können davon ausgehen, dass sich die Charaktere vorher noch nie bewusst gesehen haben, es sei denn es handelt sich um einen besonders kleinen Staat, oder zwei der Ameiza gehen demselben Beruf nach. Aber selbst in diesem Fall ist nicht klar, dass sie sich kennen, denn ein Nest ist groß, es gibt viel Unrat, viele Baustellen und viele Jagd-Trupps.

Unter Ameisen ist es üblich, sich zu siezen. Die Offizielle Bezeichnung wird allerdings nur von offizieller Stelle aus genutzt – normalerweise sprechen sich die Ameisen mit ihren Rufnamen an. Nur enge Vertraute, Freunde und die nächsten Arbeitskollegen benutzen das kumpelhafte “du”. Fremde Ameisen werden mit der Kastenbezeichnung an: “Königin”, “Drohne”, “Arbeiterin” und “Soldatin” sind die offiziellen Bezeichnungen.

Nach langen Minuten des Wartens betritt dann endlich eine Offizierin der Palastwache das Büro und begrüßt die Ameisen nacheinander, alle mit ihrer Bezeichnung. Sie wird von der Opposition dargestellt. Dann bekommen die Charaktere den Auftrag geschildert und sie werden gebeten, ihn auf dezente Art und Weise zu lösen. Nachdem eventuelle Fragen geklärt sind, müssen die Ameiza noch ihre Treue zur großen Mutter und den Gesetzen schwören. Dies geschieht, indem die Ameisen (in der Spielwelt) und auch die Spieler der Ameisen (in der realen Welt) alle eine Hand in die Mitte des Tisches übereinander legen und gemeinsam der Offizierin nachsprechen: “Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!”.

Beispiel

Opposition: Eine kleine Ameise in Offiziers-Uniform betritt das Büro. "Willkommen in der GDGM, Arbeiterinnen HG6-55, 42/555 und Soldatin DD332-A. Sie wissen sicherlich, was Ihre Anwesenheit hier bedeutet: Sie sind jetzt Ameiza, d. h. sie bekommen einen Auftrag, den sie nicht ablehnen können. Sie wurden für diesen Auftrag ausgesucht, weil wir genau Sie für die geeignetsten unter allen Ameisen halten. Sollten Sie den Auftrag dennoch ablehnen, werden Sie in wenigen Augenblicken Nestreinigerinnen bereit stehen, um Ihre Leiche abzutransportieren. Zu dieser Maßnahme bin ich nach GehGB § 12, Absatz 3a berechtigt."

Sie fährt fort: "In Trakt 17a, Ebene 23 haben wir ein kleines Problem: vier der Nestbauerinnen sind in einen Streik getreten. Sie fordern mehr Nahrung und eine Unterkunft in 6-Bett-Zimmern. Klären Sie dies. Noch Fragen?"

Spieler 1: Ja, 42 fragt: "Was sollen wir denen denn sagen?"

Hier entwickelt sich jetzt ein Gespräch, in dem die genauen Anweisungen und alle Informationen, die die GDGM hat, an die Spieler bzw. die Charaktere weitergegeben werden. Das Gespräch endet danach:

Opposition: Die Offizierin sagt: "Nachdem alle Fragen geklärt sind, legen Sie nun die Hände in der Mitte zusammen, und sprechen Sie mir nach: Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!"

Daraufhin legen alle Spieler jeweils eine Hand in die Mitte des Tisches und sprechen den Satz im Chor nach: "Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!"

Szenen

"Das Leben ist so langweilig. Jeden Tag immer das gleiche: In der Sonne rumliegen, runter laufen, in der Sonne rumliegen, runter laufen, . . ." — "Sei besser still, Hirro, sonst bist du die nächste Ameiza."

Das Spiel ist in Szenen unterteilt. Szenen sind die Teile der Geschichte, in denen etwas passiert. Die Teile, in denen nichts passiert und in denen

die Geschichte langweilig ist, werden einfach weggelassen. Es ist im Normalfall egal, wie die Ameisen den Weg zur Blattlaus-Farm zurückgelegt haben. Langweilige Geschichten möchte *niemand* hören oder erzählen.

Eine neue Szene kann von jedem Spieler jederzeit eröffnet werden – außer während eines Konfliktes. Dazu muss ein Spieler nur den Ort beschreiben und festlegen, welche Charaktere an der Szene teilnehmen sollen. Die anderen Spieler können auf Wunsch ihre Ameise mit in die Szene hineinbringen, und auch Opposition darf Charaktere hinzufügen.

Bei den Szenen sollten die Spieler auf eine chronologisch sinnvolle Abfolge achten. Es ist nicht vorgesehen, Rückblenden oder andere Zeitsprünge zu machen; sind die Spieler geübt mit solchen Erzähltechniken, so sollte es aber keine größeren Schwierigkeiten machen, von einer zeitlichen Ordnung abzuweichen.

Konfliktbewältigung

“Aber Sie wissen doch, das verstößt gegen § 4 GGTB.” — “Nun machen Sie endlich, sonst kommen wir hier nicht weiter.” — “Nein, können wir nicht erstmal die andere Seite benutzen?” — “Die Andere Seite, sind Sie bescheuert? Wir müssen hier durch!” — “Hm, gut. Sie haben Recht. Aber warnen Sie mich, falls jemand kommt.”

Konflikte treten immer dann auf, wenn unterschiedliche Interessen aufeinander stoßen. Bei einem schweren Verstoß gegen die innere Spiellogik muss offen über das unterschiedliche Verständnis der Spielwelt diskutiert werden, was weiter oben bereits angesprochen wurde. Ist dies jedoch nicht der Fall, muss um die Erzählrechte gewürfelt werden.

Vorbereitungen

Als erstes werden die Ziele gesetzt: Was wollen die Konflikttteilnehmer erreichen? Die Ziele müssen laut ausgesprochen und eventuell diskutiert werden. Dabei gilt: Je kleiner die Ziele, umso besser! Also kein Ziel: “Ich löse das Problem”, sondern eher ein Konflikt um eine Information, die aus einer Ameise herausgeholt werden soll oder um eine Wand, die erklommen werden will. Dabei müssen die Ziele nicht die genaue Verneinung voneinander sein. Es ist z. B. möglich, dass die Ziele “Die Ameise

vertreiben die Räuber.” gegen “Die Räuber versuchen, die Ameiza von ihrem Lager wegzulocken.” gesetzt werden.

Dann stellt jeder Spieler fest, wie viele Grundwürfel ihm zur Verfügung stehen. Jede Ameiza hat drei Attribute: Sozial, Physisch und Mental mit einem Wert zwischen eins und sechs (einschließlich). Dies legt den Grundstein für die Würfel. Hat eine Ameiza eine (oder mehrere) passende Fertigkeiten, so gibt das *einen* zusätzlichen Würfel (auch, wenn mehrere Fertigkeiten passend sind). Die Fertigkeiten werden meistens aus dem Bereich des zugehörigen Attributs kommen, muss aber nicht.

Ist die Ameise im Besitz eines besonders herausragenden Gegenstands und kann sie diesen Gegenstand im Konflikt sinnvoll einbringen, so gibt das einen weiteren Würfel. Diese Gegenstände sind üblicherweise eng mit der Problemstellung der Ameiza verbunden und können an bestimmten Stellen benutzt werden. Normale Gegenstände, wie Waffen, Lupen, Notizbücher, usw. sollten auf jeden Fall in die Beschreibung mit eingebracht werden, geben aber keinen zusätzlichen Würfel.

Im Normalfall bewegt sich die Anzahl der Würfel zwischen eins und sieben, es können aber bis zu zehn werden. Diese Würfel sind die Grundwürfel und sollten alle möglichst von einer Farbe sein, das erleichtert das Spiel.

Desweiteren hat jeder Konfliktteilnehmer eine Widerstandskraft. Je höher diese Widerstandskraft ist, umso größere Rückschläge kann er einstecken, ohne sein Ziel aufzugeben. Im Laufe des Konfliktes sinkt diese Widerstandskraft. Der Konfliktteilnehmer, der am Ende noch Widerstandskraft übrig hat, gewinnt den Konflikt. Er bekommt das Erzählrecht und beschreibt, wie sein Ziel verwirklicht wird.

Jede Ameiza hat zwei Widerstandskräfte: Konstitution und Wille. Wille ist die Widerstandskraft für mentale oder soziale Konflikte, Konstitution für physische oder sogar bewaffnete Konflikte.

Würfelergbnisse

Bevor es jetzt in die erste Runde geht, sollte geklärt werden, wie man ein gutes und ein schlechtes Würfelergbnis voneinander unterscheidet. Nachdem die Würfel gerollt sind, werden sie der Größe nach sortiert. Zuerst werden die größten Zahlen verglichen. Der Spieler der die größte Zahl überhaupt geworfen hat, hat das beste Ergebnis. Haben mehrere die gleiche größte Zahl, so wird unter diesen der zweite Würfel verglichen,

dann der dritte, usw.³

Beispiel: Drei Spieler würfeln:

Spieler 1: 5,4,3,2

Spieler 2: 6,5,4,2,2,1

Spieler 3: 6,6,5,5,4

Gewonnen hat Spieler 3, weil er mit der ersten sechs schon Spieler 1 ausgestochen hat, und mit der zweiten dann auch Spieler 2.

Beispiel: Zwei Spieler würfeln:

Spieler 1: 5,4,3,2

Spieler 2: 5,4,3,2,1

Hier gewinnt Spieler 2, weil zwar 5, 4, 3 und 2 übereinstimmen, Spieler 2 jedoch mehr Würfel als Spieler 1 hat.

Ablauf der Runden

Dann kommt die erste Runde, in der noch niemand einen Bonuswürfel hat. Alle Spieler nehmen ihre Würfel und werfen diese. Der Spieler mit dem besten Ergebnis gewinnt die Runde. Er darf erzählen, wie er seinem Ziel näherkommt. *Alle anderen* Konfliktteilnehmer bekommen einen Bonuswürfel.

Zu Beginn der neuen Runde rollt der Gewinner der vorigen Runde alle seine Grundwürfel neu, d. h. ohne eventuell zuvor bekommene Bonus-Würfel. Die anderen Spieler werfen nur den soeben erhaltenen Bonuswürfel dazu, d. h. sie lassen die bisherigen Würfel so liegen, wie sie sind, und sortieren den neuen Würfel in die bisherigen ein. Der Spieler mit dem besten Ergebnis gewinnt diese Runde, usw.

Durch die Bonuswürfel wird es unwahrscheinlicher, dass ein Spieler alleine den Konflikt erzählt. Sind Bonuswürfel und normale Würfel gut unterscheidbar, so wird die Handhabung der Würfel nach einem Rundensieg einfacher. Ohne zu rechnen ist immer noch klar, wie viele Grundwürfel danach gerollt werden müssen.

Beispiel: Drei Spieler sind an einem Konflikt beteiligt. Um die Würfelabfolge zu verdeutlichen, hier ein reines Zahlenbeispiel:

Runde 1: Die Würfel:

Spieler 1 hat 2 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 6,2

³Also eine lexikographische Ordnung der absteigend sortierten Würfelergebnisse.

Spieler 2 hat 3 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 5,4,3
Spieler 3 hat 4 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 5,5,2,2
Spieler 1 gewinnt also diese Runde und muss beide Würfel
erneut werfen, Spieler 2 und 3 bekommen jeweils einen Bo-
nuswürfel.

Runde 2: Spieler 1 würfelt 5,4; Spieler 2 würfelt 2, Spieler 3
würfelt 4.

Spieler 1 hat 2 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 5,4
Spieler 2 hat 3 Grundwürfel und 1 Bonuswürfel: 5,4,3,2
Spieler 3 hat 4 Grundwürfel und 1 Bonuswürfel: 5,5,4,2,2
Spieler 3 gewinnt also diese Runde und muss seine vier
Grundwürfel erneut werfen, Spieler 1 und 2 bekommen jeweils
einen Bonuswürfel.

Runde 3: Spieler 1 würfelt 4; Spieler 2 würfelt 6, Spieler 3 würfelt
6,5,5,1.

Spieler 1 hat 2 Grundwürfel und 1 Bonuswürfel: 5,4,4
Spieler 2 hat 3 Grundwürfel und 2 Bonuswürfel: 6,5,4,3,2
Spieler 3 hat 4 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 6,5,5,1
Spieler 3 gewinnt also diese Runde erneut und muss wieder
die vier Grundwürfel werfen, Spieler 2 und 3 bekommen je-
weils einen Bonuswürfel.

Runde 4: Spieler 1 würfelt 4; Spieler 2 würfelt 1, Spieler 3 würfelt
6,5,4,4.

Spieler 1 hat 2 Grundwürfel und 2 Bonuswürfel: 5,4,4,4
Spieler 2 hat 3 Grundwürfel und 3 Bonuswürfel: 6,5,4,3,2,1
Spieler 3 hat 4 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 6,5,4,4
Spieler 3 gewinnt also ein weiteres Mal und muss für die
nächste Runde seine Grundwürfel werfen, Spieler 2 und 3 be-
kommen jeweils einen Bonuswürfel.

Runde 5: Spieler 1 würfelt 5; Spieler 2 würfelt 5, Spieler 3 würfelt
6,4,1,1

Spieler 1 hat 2 Grundwürfel und 3 Bonuswürfel: 5,5,4,4,4
Spieler 2 hat 3 Grundwürfel und 4 Bonuswürfel: 6,5,5,4,3,2,1
Spieler 3 hat 4 Grundwürfel und 0 Bonuswürfel: 6,4,1,1
Diesmal gewinnt Spieler 2.

usw. (bis der Konflikt beendet ist)

Aber was hat es jetzt mit der Widerstandskraft auf sich? Die aktuelle Widerstandskraft von allen Konfliktteilnehmern ist für alle Spieler sichtbar. Der Spieler, der eine Runde gewinnt, bestimmt, bei welchen anderen Konfliktteilnehmern die Widerstandskraft sinkt.

Die Höhe dieses Abzugs wird auch durch die Würfel bestimmt: Jede gewürfelte gerade Zahl, ergibt einen Punkt Abzug. Dazu wird noch pauschal ein Punkt addiert. Das Ergebnis wird von der Widerstandskraft von beliebigen Konfliktteilnehmern (vom Konfliktteilnehmer frei wählbar; normalerweise sind es die Konfliktgegner) abgezogen. Der Spieler muss in seine Erzählung einbringen, wie dies abgelaufen ist und warum gerade diese Konfliktteilnehmer Abzug bekommen.

Beispiel: Im obigen Beispiel wäre der verursachte Abzug wie folgt:

Runde 1: Spieler 1, der die Runde gewinnt, hat zwei gerade Zahlen erwürfelt (nämlich 6 und 2) und verursacht damit 3 Punkte Abzug.

Runde 2: Spieler 3 hat drei gerade Zahlen erwürfelt (nämlich 4, 2 und 2) und verursacht damit 4 Punkte Abzug.

Runde 3: Spieler 3 verursacht 2 Punkte Abzug (6 gewürfelt).

Runde 4: Spieler 3 verursacht 4 Punkte Abzug (6, 4, 4 gewürfelt).

Runde 5: Spieler 2 verursacht 4 Punkte Abzug (6, 4, 2 gewürfelt).

Sinkt dadurch eine Widerstandskraft auf 0, so fällt dieser Charakter aus dem Konflikt heraus, was auch von dem Schadensverursacher erzählt wird. Der letzte "Überlebende" setzt sein Ziel dann schlussendlich durch. Sind mehrere Konfliktteilnehmer auf einer Seite, so ist das Ziel durchgesetzt, wenn nur noch Teilnehmer dieser Seite übrig sind.

Eine andere Möglichkeit, aus dem Konflikt auszusteigen, ist durch Aufgabe. Dies ist nur am Ende einer Runde möglich, *bevor* für die nächste Runde gewürfelt wurde. Wenn abzusehen ist, dass man den Konflikt verliert, macht es im Allgemeinen wenig Sinn, diesen bis zum bitteren Ende durchzuspielen. Außerdem hat die Aufgabe den Vorteil, dass die Wahrscheinlichkeit, unbeschadet aus dem Konflikt zu kommen, steigt, denn man würfelt einen Schadenswürfel weniger (vgl. den folgenden Abschnitt "Auswirkung und Schaden").

Auswirkungen und Schaden

Jeder Konfliktteilnehmer kann, neben dem erreichten oder verfehlten Ziel, weitere Auswirkungen des Konfliktes erleben. Auf jeden Fall füllen sich nach einem Konflikt die Widerstandskräfte wieder, so dass der nächste Konflikt mit einem vollen Vorrat an Konstitution bzw. Willen begonnen werden kann.

Die **Gewinner** erreichen ihr Ziel. Wenn eine Ameiza die Gewinnerin ist, kann es sein, dass sie positive Erfahrungen macht. Würfeln Sie dazu mit sechs Würfeln. Wenn *mehr* gerade Zahlen fallen, als das im Konflikt zuletzt benutzte Attribut, so bekommt sie für dieses Attribut einen Fortschritt. Das bedeutet: Ist die Anzahl der Fertigkeiten kleiner als der Wert des Attributes, kommt eine neue Fertigkeit hinzu. Diese Fertigkeit sollte sich möglichst aus dem vorangegangenen Konflikt ergeben. Ist die Anzahl der Fertigkeiten dagegen mindestens so groß wie der Wert des Attributes, so steigt es um eins.

Beispiele: GG7-TF hat Sozial auf vier und nur drei Fertigkeiten im sozialen Bereich. Als Konfliktgewinnerin würfelt der Spieler sechs Würfel. Fallen dabei fünf oder sechs gerade Zahlen, kommt eine Fertigkeit hinzu.

H45/TS2 geht aus einem bewaffneten Konflikt als Gewinnerin hervor. Sie hat das Attribut Physisch auf fünf und auch schon fünf Fertigkeiten. Fallen sechs der Würfel auf eine gerade Zahl, so steigt der Attributswert auf sechs.

Als **Verlierer** zählen alle, die vorzeitig aus dem Konflikt ausgestiegen sind. Sei es durch Aufgabe oder weil ihre Widerstandskraft auf unter eins gefallen ist. Alle Verlierer bekommen einen Action-Punkt gutgeschrieben (nur die Spieler). Außerdem würfeln Verlierer eine bestimmte Anzahl Würfel: 4 für einen mentalen oder sozialen Konflikt und 5 für einen physischen Konflikt; dabei zählt immer die Konfliktart, bei der sie aus dem Konflikt ausgeschieden sind. Die Würfelanzahl ist um eins geringer (also 3 bzw. 4), wenn der Spieler im Konflikt aufgegeben hat. Die Anzahl der geworfenen, geraden Zahlen gibt den Verwundungsgrad an. Wurde gekämpft, muss der Verwundungsgrad um 2 erhöht werden.

Beispiel: H45/TS2 gibt in einem sozialen Konflikt auf. Der Spieler wirft also am Ende mit fünf Würfeln. Die Anzahl der gewürfelten geraden Zahlen ergibt den Verwundungsgrad.

Die Auswirkungen sind in folgender Liste zusammengefasst:

- 0:** Konflikt schadlos überstanden
- 1:** Eine spezielle Beeinträchtigung; Im nächsten Konflikt mit demselben Konfliktgegner ist das zuletzt verwendete Attribut um eins vermindert
- 2:** Eine kurzfristige Beeinträchtigung; das zuletzt verwendete Attribut sinkt im nächsten Konflikt um eins. Wird das Attribut nicht gebraucht, so verfällt die Beeinträchtigung.
- 3:** Eine mittelfristige Beeinträchtigung; das zuletzt verwendete Attribut sinkt im nächsten Konflikt, der mit diesem Attribut ausgetragen wird, um eins.
- 4:** Eine langfristige Beeinträchtigung; das zuletzt verwendete Attribut sinkt dauerhaft um eins. Fertigkeiten gehen dadurch nicht verloren
- 5, 6, 7:** Eine ernsthafte Verletzung. Das zuletzt verwendete Attribut (normalerweise Physisch) sinkt dauerhaft um eins. Zusätzlich sinken die beiden anderen Attribute bis zum nächsten Konflikt um 1. Der Verletzte liegt im Sterben. Außerdem gibt es einen Folgekonflikt, bei dem ein SC oder OC versuchen kann, die Wunde so zu versorgen, dass der Verletzte nicht stirbt.

Das Ziel der Wunde ist also “Der Charakter stirbt”, das Ziel des behandelnden Charakters “Der Charakter überlebt”. Es handelt sich dabei um einen mentalen Konflikt. Abhängig vom Verwundungsgrad werden die Würfel und Widerstandskraft der Wunde festgelegt: Bei Verwundungsgrad fünf vier Würfel und 15 Widerstand, bei sechs sind es fünf Würfel und 20 Widerstand und bei sieben schließlich sechs Würfel und 25 Widerstand.

Kurz in einer Tabelle:

5: 4/15 6: 5/20 7: 6/25

Hinweis: Eine dauerhafte Änderung eines Attributes bewirkt auch eine Änderung von Konstitution und/oder Willen. Eine kurzfristige Änderung dagegen nicht.

Beispiel: Groga in der Bibliothek

Groga, eine Ameiza, will in der Bibliothek nach Gesetzen über Rechte auf Einzelbetten während des Winterschlafes einer Brutpflegerin finden. Die Opposition bestimmt (vgl. Kapitel 6), dass die Bibliothek fünf Würfel und eine Widerstandskraft von 16 hat. Groga hat Mental eine drei, dazu kommt noch ein Würfel wegen ihrer Rechtskundekenntnisse, macht insgesamt vier Würfel. Ihr Wille liegt bei 18.⁴ Die Ziele lauten: "Groga bekommt die Information" (falls Groga gewinnt) gegen "Groga bekommt die Information nicht" (falls Groga verliert).

1. Runde: Bibliothek: 54443; Groga: 5531

Groga gewinnt die Runde und verursacht nur einen Abzug, da sie keine gerade Zahl gewürfelt hat. Es verbleibt für die Bibliothek eine Widerstandskraft von 15.

Spieler: "Ich gehe in die Bibliothek und frage bei der Bibliotheksameise nach der Rechtskundeabteilung. Leider ist dort nur eine Aushilfe, die mir nicht weiterhelfen kann." Der Spieler erzielt nur einen sehr kleinen Fortschritt bei seiner Suche. Daher erzählt er auch demenstprechend.

2. Runde: Die Bibliothek bekommt als Verliererin einen Bonuswürfel und würfelt mit diesem eine sechs. Groga muss ihre Grundwürfel erneut rollen. Ergebnis: Bibliothek: 654443; Groga: 5311

Groga verliert und bekommt fünf Abzug auf Wille (vier gerade Zahlen, nämlich eine sechs und dreimal vier), sie landet also bei 13. Ein Abzug von fünf bei einem Willen von 18 ist beachtlich. Ein deutlicher Vorsprung für die Opposition bzw. die Bibliothek.

Opposition: "Die Aushilfe sagt: Sie müssen sich beeilen, Arbeiterin. Wir haben nur noch eine Stunde geöffnet."

3. Runde: Die Bibliothek würfelt neu, Groga bekommt einen Bonuswürfel: leider nur eine eins. Bibliothek: 64311; Groga: 53111

Groga verliert erneut und bekommt diesmal drei Punkte Abzug. Wille: 10.

⁴Der Schwierigkeitsgrad (vgl. Erklärung auf Seite 54) der Bibliothek ist 98, die von Groga 86. Die Opposition wird den Konflikt also mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa 54 % gewinnen.

Opposition: *"Groga streift durch die Reihen. Natur, Schöne Literatur, Mathematik, Physik, Philosophie... Irgendwo muss doch die Jura-Abteilung sein!"*

4. Runde: Bibliothek (neu gewürfelt): 65521; Groga (Bonuswürfel): 543111

Nochmals drei Punkte Abzug für Groga. Bleibt noch ein Wille von 7.

Opposition: *"Groga wird langsam unruhig. Schon seit einer viertel Stunde irrt sie durch die Gänge der riesigen Bibliothek. Und noch immer ist keine Rechtskunde in Sicht."*

5. Runde: Bibliothek: 65431, Groga: 5431111

Wieder drei Punkte gegen Groga. Bleibt ein Wille von 4.

Opposition: *"Die Bibliothek scheint auch ameisener zu sein. Keine Arbeiterin hat sich um diese Zeit hierhin verirrt. Es lohnt sich ja auch nicht mehr wirklich, die Bibliothek schließt ja auch schon in 30 Minuten."*

6. Runde: Bibliothek: 65544; Groga: 54431111

Diesmal sind es vier Punkte Abzug für Groga. Das macht Wille 0. Damit ist das Ziel für Groga verloren, sie bekommt die Information nicht von der Bibliothek.

Jetzt kommen die Schadensauswirkungen. Groga bekommt als Verliererin erstmal einen Action-Punkt. Dann würfelt sie mit vier Würfeln: 3465, also zwei gerade (kurzfristige Beeinträchtigung). Das bedeutet, "Mental" sinkt im nächsten Konflikt auf zwei.

Opposition: *"Entnervt gibt Groga auf. Es wären ja noch fast zehn Minuten, aber die Bücher schafft sie nie in dieser kurzen Zeit. Dass sie die Information nicht bekommen hat, geht Groga offensichtlich sehr auf die Nerven."*

Action-Punkte

Sollte ein Spieler Action-Punkte zur Verfügung haben, so kann er damit während eines Konfliktes sein Würfelergebnis verbessern. Dazu setzt er einen dieser Punkte direkt nach dem Würfeln ein. Er darf dann zum Ersten beliebige seiner bisher geworfenen Würfel erneut würfeln (das zweite Ergebnis muss dann akzeptiert werden). Zum Zweiten bekommt er noch einen zusätzlichen Bonuswürfel hinzu. Mehr als ein Action-Punkt darf

pro Konflikttrunde und Teilnehmer nicht eingesetzt werden. Sollte der Charakter durch den Einsatz eines Action-Punktes die Runde gewinnen, soll der Spieler eine besonders herausragende Aktion beschreiben.

Action-Punkte verfallen am Ende eines Auftrages alle wieder.

Beispiel (Forts.): Grogga hatte in Runde 5 ein Ergebnis von 5431111.

Für einen Action-Punkt könnte sie z. B. die fünf niedrigsten Würfel erneut werfen und bekommt noch einen zusätzlichen Bonuswürfel. Insgesamt würde das bei einer gewürfelten 655442 zu einem Ergebnis von 65554442 führen. Damit hätte Grogga die 5. Runde dann gewonnen und den Widerstand der Bibliothek um sechs Punkte auf 8 gesenkt.

Eine mögliche Beschreibung: "Obwohl ich nur noch etwas mehr als eine halbe Stunde Zeit habe, irre ich weiter ziellos durch die Regalreihen. Da taucht plötzlich hinter einer Ecke meine alte Jura-Lehrerin JFR4/7 auf. 'Was für ein Segen, die wird mir weiterhelfen können', denkt sich Grogga."

Änderung der Konfliktart

Ein Konflikt kann sich verändern. Aus einem Gespräch wird eine Schlägerei und durch Aufgabe wieder ein Gespräch. Dabei gibt es die vier Arten Mental, Sozial, Physisch und (bewaffneter) Kampf.

Durch eine Änderung erhöht oder erniedrigt sich evtl. die Anzahl der benutzten Würfel, da sich zugehörige Attribute und Fertigkeiten ändern. Außerdem verändert sich bei einem Schritt von einem mentalen oder sozialen Konflikt zu einem physischen bzw. kämpferischen Konflikt die benutzte Widerstandskraft von Wille zu Konstitution und umgekehrt.

Eine Änderung der Konfliktart ist nur gegen Charaktere immer möglich. Ein Konflikt gegen die Umgebung ist im Normalfall auf eine der Konfliktarten festgelegt. Durch eine Änderung der Konfliktart können die Ziele verändert werden, wenn die Spieler dies wünschen.

Die Änderung kann von einer einzelnen Ameise bewirkt werden. Dazu muss der Spieler dies nur nach einer Runde ansagen. Es wird immer die 'gefährlichste' Konfliktart benutzt, d. h. aus einem sozialen Konflikt wird ein physischer, wenn eine einzelne Ameise damit beginnt. Umgekehrt wird aus einem Kampf nur dann ein sozialer Konflikt, wenn auch alle anderen Spieler sich darauf einlassen.

Beispiel: Grogas und Tee reden mit den Türstehern

Groga (Mental 3, Sozial 3, Physisch 1, Wille 18, Konstitution 10) und Tee (Mental 3, Sozial 1, Physisch 3, Wille 12, Konstitution 18) versuchen, an der Türsteherin vorbeizukommen. Dazu wollen sie sich als Mitglieder der "Sekte der Tiefe" ausgeben. Das Ziel der Opposition ist es, die beiden als Eindringlinge zu entlarven.

Der Konflikt beginnt als sozialer Konflikt: Groga ist mit 4/18 (Grogas Spieler kann die Fertigkeiten 'Lügen' und 'Überreden' einbringen, aber es gibt ja maximal einen zusätzlichen Grundwürfel für Fertigkeiten) dabei, Tee mit 1/12. Die Opposition entscheidet, dass dieser soziale Konflikt 2/10 sein soll; die Türsteherin hat keine besonders ausgeprägten sozialen Fähigkeiten.

Die Situation: Die Ameiza stehen vor der Türsteherin, die den Durchgang bewacht.

1. Runde: Groga: 5432, Tee: 4, Türsteherin: 66

Die Türsteherin gewinnt und verursacht 3 Abzug. Damit steht es Groga: 15, Tee: 9, Türsteherin 10.

Die Opposition erzählt: *"Die Türsteherin streckt eine Hand vor: Halt, stehenbleiben. Nur Mitgliederinnen ist das Betreten erlaubt."*

2. Runde: Groga: 54322, Tee: 42, Türsteherin: 62

Wieder gewinnt die Türsteherin und verursacht 3 Abzug. Groga: 12, Tee: 6, Türsteherin: 10.

Die Opposition erzählt: *"Groga und Tee bleiben stehen und schauen die Türsteherin an: 'Wir gehören doch dazu!', sagt Groga. Die Türsteherin entgegnet: 'Ich kenne alle Mitgliederinnen persönlich.'"*

3. Runde: Groga: 654322, Tee: 422, Türsteherin: 33

Diesmal gewinnt Groga und verursacht 5 Abzug. Die Widerstandskräfte sind danach Groga 12, Tee 6 und die Türsteherin 5.

Grogas Spieler erzählt: *"Wir sind neu – FF2-433 hat uns eingeladen. Es ist unser erstes Treffen – klar, dass Sie uns noch nicht gesehen habe. Und jetzt: Treten Sie zur Seite und lassen uns durch."*

Die Opposition sieht, dass er beim nächsten Mal verloren haben könnte: Sowohl Tee als auch Groga könnten, wenn sie die nächste Runde gewinnen, 5 oder mehr Abzug verursachen. Also entschließt er sich, die Türsteherin ihre Qualitäten auspacken zu lassen:

Opposition: *"Die Türsteherin brüllt: 'Ha, ihr habt Euch selbst ver-raten. Ohne das Kennwort kommt ihr nicht an mir vorbei!', packt ihre Axt aus und stürzt sich auf Euch. Sie wechselt zum bewaffne-ten Konflikt."*

Damit ändern sich die Grundwürfel und die Widerstandskräfte: Gro-ga hat 1/10, Tee 4/18 (3 + Fertigkeit 'Säurespritzen' bzw. 'sehr flink'). Die Opposition wählt für die Türsteherin 4/20. Die Bo-nuswürfel bleiben erhalten: Grogga hat derzeit keinen Bonuswürfel. Tees Bonuswürfel zeigen 22, dazu kommt noch ein neuer. Die Türsteherin hat keinen, es kommt aber einer dazu. Die Grundwürfel werden neu geworfen:

4. Runde: Grogga: 1, Tee: 6533221, Türsteherin: 33332.

Tee gewinnt, setzt aber trotzdem noch einen Action-Punkt ein, um alle ungeraden Ergebnisse neu zu würfeln, immerhin vier Würfel plus einen zusätzlichen: 66221. Insgesamt hat Tee also 66622221 liegen, was 9 Abzug macht.

Die Widerstandskräfte verteilen sich nach dieser Runde wie folgt: Grogga 10, Tee 18 und die Türsteherin 11.

Tees Spieler erzählt: *"Tee schmeißt sich zur Seite und entkommt knapp dem Hieb. Die Axt schlägt tief in den Boden; Tee nutzt die Situation aus, um der Türsteherin eine Ladung Säure ins Gesicht zu spritzen. Davon geblendet taumelt diese zurück."*

5. Runde: Grogga: 31, Tee: 6542, Türsteherin: 533332.

Erneut gewinnt Tee, somit hat Grogga 10, Tee 18 und die Türstehe-rin 7 Widerstandskraft.

Tees Spieler: *"Ein weiterer Säurespritzer trifft die Türsteherin, die daraufhin zu Boden geht."*

6. Runde: Grogga: 311, Tee: 54321, Türsteherin: 5333332.

Nochmal ist der Sieg bei Tee, sie verursacht 3 Abzug bei der Türsteherin, die nur noch 4 Widerstandskraft hat.

Tees Spieler darf erneut erzählen: *"Tee stürzt sich auf die Türste-herin und schlägt sie mit der Faust ins Gesicht. 'Gibst du auf, du dreckige Ratte?' "*

Die Opposition gibt tatsächlich auf, die beiden Ameisen gewinnen den Konflikt und kommen an der Türsteherin vorbei.

Groggas Spieler erzählt: *"Wir lassen die Türsteherin einfach liegen und stürmen durch den Durchgang weiter."*

Die Türsteherin muss mit den Folgen des Konfliktes fertig werden: Die vier Würfel (aufgegebener, physischer Konflikt) zeigen drei gerade Zahlen, dazu kommt die Erhöhung um zwei wegen des Kampfes. Das macht dann also einen Verwundungsgrad von fünf, also eine ernsthafte Verletzung. Weil die beiden Ameiza der Türsteherin nicht helfen, stirbt diese.

Die beiden Spieler würfeln hingegen mit jeweils sechs Würfeln: Grogas Spieler schafft zwei gerade Zahlen, Tees Spieler dagegen vier. Damit bekommen Grogas und Tee jeweils eine physische Fertigkeit hinzu.

Gesetze brechen

Bei der Erfüllung des Auftrags der GDGM kann eine Ameise natürlich mit dem Gesetz in Konflikt geraten. Der Nachteil liegt auf der Hand: Wird die Ameise erwischt, so hat sie eine Strafe zu befürchten. Für gewöhnlich ist das ein Einsatz in einem weniger beliebten Beruf, Verbannung, Tod oder der Beruf des Speichertieres. Die Ameiza hingegen kommen im Normalfall mit einer peinlichen Befragung oder körperlichen Züchtigungen davon. Spieltechnisch bedeutet das, dass die Ameise ein oder mehrere Konflikte lang nicht am Spiel teilnehmen darf und/oder andere Nachteile bekommt.

Geht eine Ameiza das Risiko ein, *während des Konfliktes* aktiv eines der Gesetze zu brechen, das auf dem Staatenbogen vermerkt ist, so bekommt sie für die nächste Runde des Konfliktes einen zusätzlichen Bonuswürfel. Dazu muss der Spieler eine Runde gewinnen und dann beschreiben, wie seine Ameise das Gesetz bricht. Ist das Brechen des Gesetzes sogar *Konfliktziel* des Charakters, so gibt das einen zusätzlichen Grundwürfel.

Hat die Ameiza nicht durch ein Privileg das Recht, das Gesetz zu brechen, so muss der Spieler nach dem Gesetzesbruch zwei Würfel rollen. Fallen zwei gerade Zahlen, so ist die Ameise beim Brechen des Gesetzes erwischt worden und wird von Gesetzeshütern (z. B. Soldatinnen, Mitgliederinnen der GDGM oder der Palastwache) abgeführt und bestraft.

Der Spieler darf sich die Bestrafung für seine Ameise selber aussuchen – sie sollte aber mit der ganzen Gruppe abgestimmt werden. Jedes Mal, wenn eine Ameise erwischt wird, wird die Bestrafung schlimmer: Der Spieler auf jeden Fall einmal aussetzen; für jede Bestrafung, die die

Ameise vorher bekommen hat, kommt noch eine Auswirkung dazu, die er sich aus der folgenden Tabelle aussuchen muss:

Aussetzen	Die Ameise darf am nächsten Konflikt (und bis dahin) nicht teilnehmen
Attributsverlust	Für den Rest des Auftrages sinkt ein Attribut um 1.
Privilegienverlust	Verlust eines Privilegs für den Rest des Auftrages.

Jeder der Punkte kann auch mehrfach gewählt werden; Attributs- oder Privilegienverlust kann pro Attribut oder Privileg nur einmal gewählt werden.

Traumerfüllung

Steht die Erfüllung eines Traumes einer Ameise auf dem Spiel, so bekommt die Ameise zwei zusätzliche Grundwürfel hinzu. Diese zusätzlichen Grundwürfel gehen durch eine Änderung der Konfliktart nicht verloren; sie können jedoch nicht in den nächsten Konflikt übertragen werden.

Ist der Traum eines Charakters erfüllt, so stellt das natürlich einen wichtigen Einschnitt im Leben der Ameise dar. Sie hat ein wichtiges Ziel erreicht. Manche Ameisen geben sich damit zufrieden, andere streben danach nach weiteren oder höheren Zielen. Daher kann sich der Spieler in Abstimmung mit der Gruppe aussuchen, ob er der Ameise einen neuen Traum gibt oder doch lieber eine frische Ameise für weitere Spiele erschafft.

Siegerehrungen

“Hast du schon gehört, Tee ist zur ‘Oberbrutpflegerin ehrenhalber’ ernannt worden.” – “Huch, warum das denn?”

Durch das erfolgreiche Beenden eines Auftrages empfiehlt sich die Ameise natürlich gleich für den nächsten. Die GDGM hat im Laufe der Zeit festgestellt, dass es sinnvoll ist, die erfolgreichen Ameisen nicht nur mit

‘Sei froh, dass wir dich nicht erschlagen.’ belohnt werden, sondern es auf die Dauer motivierender ist, wenn die Ameiza durch die Erfüllung des Auftrages noch einen kleinen Vorteil haben.

Daher kommt es, dass die Leistungen erfolgreiche Ameiza in einer Siegerehrung gewürdigt werden. Wer diese Ehrung ausspricht, hängt vom Auftrag ab und wird durch die Opposition festgelegt. Oft ist es sogar die Königin selbst, die den Ameiza einen **Titel** verleiht – manchmal ist es aber auch ‘nur’ die Generälin der GDGM oder eine andere höhergestellte Amtsträgerin.

Welcher Titel genau vergeben wird, entscheiden die Spieler gemeinsam mit der Opposition. Ausgenommen ist aber jeweils der Spieler der Ameise, über die beschlossen wird. Im Zweifelsfall muss über die Vorschläge abgestimmt werden, bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Spielers, um dessen Ameise es gerade geht.

Zu einem Titel gehört immer ein **Privileg**. Privilegien äußern sich darin, dass die Ameise ungestraft ein bestimmtes Gesetz übertreten darf. Das Gesetz muss eines sein, dass bereits auf dem Staatsbogen notiert ist und sollte im Zusammenhang mit den Taten und Vorlieben des Charakters stehen.

Beispiele für Titel: Ober‘berufsbezeichnung’ ehrenhalber; Großer Retter, Held, Erlöser, . . . ; Träger des Verdienstkreuzes, der goldenen Kugel, des blauen Taperkeitsbandes, . . . ; hoher militärischer Rang

6 Opposition

*“Nicht nur die Große Mutter lenkt den Staat.”
(aus: Weisheiten einer Arbeiterin)*

Die Aufgaben der Opposition bei **ameiza** sind:

1. Erschaffung von Herausforderungen für die Spieler und Spielercharaktere (SC)
2. Erschaffen und Spielen der Oppositionscharaktere (OC)
3. Vorbereitung und Präsentation der Schlüsselszenen
4. Sicherstellen, dass alle Spieler tatsächlich mitspielen.

Dieses Kapitel soll diese Aufgaben näher erläutern und Ihnen eine Hilfe geben, wie Sie eine **ameiza**-Sitzung leiten.

Der Auftrag

“Wäre das Leben nicht schöner, wenn es ab und zu eine Herausforderung gäbe?” — “Was willst du denn? Ist es nicht Herausforderung genug, für die Große Mutter und den Staat tagtäglich die Arbeit zu erledigen?”

Schauen Sie sich die Ameisen an, die Ihre Mitspieler erschaffen haben. Was sind die Berufe? Was sind ihre Träume? Haben die Ameisen irgendwelche Stärken? Sie sollten davon ausgehen, dass die Dinge, die auf dem Charakterbogen notiert sind, für die Spieler interessant sind. Dabei sollten Sie insbesondere auf den Traum der Ameise achten. Ein Spieler,

der eine Soldatin spielt, und als physische Fertigkeiten “Speerkampf” und “Säurespritzen” notiert hat, möchte wohl einen Kampf erleben; es sei denn, der Traum der Ameise deuten etwas anderes an.

Auf der anderen Seite steht der Staat. Welche besonderen Gesetze gelten? Gibt es interessante Besonderheiten? Auch hier gilt: Das, was notiert wurde, finden die Spieler interessant. Sonst hätte es wohl kaum jemand vorgeschlagen. Gerade Konflikte mit diesen Gesetzen können zu interessanten Aufhängern für das Spiel werden, vielleicht, weil sie gerade erst eingeführt wurden.

Auf der dritten Seite stehen Sie, die Opposition: Was möchten Sie selbst für eine Geschichte hören?

Versuchen Sie nun, dies alles zusammen zu bringen und überlegen Sie sich einen Aufhänger, also das, was beim Briefing den Ameiza als Problem mit auf den Weg gegeben wird und was dahinter steckt. Vermeiden Sie aber, sich auf irgendwelche Lösungsmöglichkeiten festzulegen; das schränkt den Verlauf der Geschichte nur unnötig ein und führt meistens dazu, dass sich die Spieler gegängelt fühlen.

Beispiele:

- Einige Arbeiterinnen oder Soldatinnen streiken oder verstoßen wissentlich gegen bestimmte Gesetze.
- Plötzliche Todesfälle unter bestimmten Arbeiterinnen oder Soldatinnen.
- Plötzliche Zerstörungen des Nestes an bestimmten Stellen aus unbekanntem Gründen.
- Vermutung, dass feindliche Spione eingedrungen sind.
- Probleme im Außenbereich: Andere Insektenarten fallen Jägerinnen, Sammlerinnen, Melkerinnen oder Blattläuse an.
- Spionageaufträge in andere Nester (insbesondere für Sanguinea-Stämme geeignet)
- Sklavenaufstand (aus Sicht der Sklaven oder der Sanguinea)

Diese Beispiele umreißen ganz grob die Informationen, die die Ameiza von der GDGM beim Briefing bekommen. Für das konkrete Spiel müssen diese natürlich ausgeführt werden. So können Sie z. B. aus “Plötzliche Todesfälle unter bestimmten Arbeiterinnen oder Soldatinnen” den Auftrag “Plötzliche Todesfälle der Speichertiere kurz vor dem Winter” machen.

Oder Sie denken sich einen eigenen Aufhänger aus, der besser zu Ihrer Gruppe passt. Auch die Frage “Was genau steckt dahinter?” müssen Sie abhängig von ihren Mitspielern und dem Staat noch beantworten.

Denken Sie auch darüber nach, wie sich das Problem ohne die Ameiza weiterentwickeln würde. Am besten machen Sie sich dazu ein paar Notizen.

Ameisen und andere Wesen

“Gab es Probleme?” — “Nein, nicht wirklich. Auch Marienkäfer brauchen Beine zum Laufen.”

Ameisen sind nicht die einzigen Lebewesen auf der Welt. Es gibt viele weitere, angefangen bei anderen Ameisenarten über Blattläuse, Käfer, Würmer, kleine Wirbeltiere (Mäuse, Vögel) und auch den Menschen und seine Haustiere (Hunde, Katzen, Kühe, Pferde). Auch wenn sich die meisten **ameiza**-Runden sicherlich innerhalb der Ameisengesellschaft bewegen, so ist doch ein Kontakt (oder auch Konflikt) mit anderen Lebewesen möglich. Aber die Ameisen des eigenen Staates sind und bleiben sicherlich die wichtigsten Lebewesen, mit denen es die Ameiza zu tun bekommen.

Diese Nicht-Ameiza werden alle von der Opposition und nicht von den anderen Spielern geführt (daher Oppositionscharaktere oder kurz OC). Mit OC sind immer “wichtige” Charaktere gemeint, die von der Opposition geführt werden. Unwichtige OC haben entweder Nebenrollen inne (die haben dann im Normalfall noch nichtmal einen Namen) oder treten als Mooks (also als Horden zu bekämpfender Gegner) auf.

Denken Sie jetzt noch einmal über den Auftrag nach: Welche anderen Wesen werden Sie benötigen? Überlegen Sie sich Offizielle Bezeichnungen und Namen für vier bis sechs OC und schreiben Sie zu jedem OC ein oder zwei Besonderheiten auf, wie Fertigkeiten und geben Sie jedem OC ein Ziel: Was will der OC erreichen? Werte für die OCs werden nicht generiert.

Beispiel: Sie spielen in einem Sanguinea-Staat und haben sich als Aufhänger ausgesucht, dass es zu plötzlichen Todesfällen unter den Nestreinigerinnen in Abschnitt B72 kommt. Dahinter steckt eine frustrierte Soldatin, die befördert werden will. Dazu tötet sie die

Nestreinigerinnen mit einem Gift. Sie selbst plant, maßgeblich an der Lösung des Falles beteiligt zu sein und ihrer Vorgesetzten die Giftmorde in die Schuhe zu schieben.

Notieren Sie sich anschließend noch ein paar weitere Bezeichnungen und Namen für eventuelle OC, die Sie während des Spieles erst erfinden.

Dazu bereiten Sie vier OCs vor:

1. Die frustrierte Soldatin FRU-1920, genannt Speeri. Sie ist gut in Giftkunde (mental) und Speerkampf (physisch). Nach außen macht sie einen gelangweilten Eindruck.
2. Die Vorgesetzte von Speeri, FRU-811, genannt Zack. Sie ist eine beeindruckende Führungspersönlichkeit (sozial) und verdammt gut im Säurespritzen (physisch). Militärisch sehr korrekt wagt ihr kaum jemand zu widersprechen.
3. Der Hirschkäfer Mampf. Er ist ein etwas dümmlicher Freund von Speeri und hilft ihr, wo er nur kann. Er glaubt an das Gute in allen Lebewesen. Mampf und Speeri treffen sich heimlich Nachts außerhalb des Baus, denn Mampf ist zu groß, um in den Bau zu passen. Mampf besorgt Speeri das Gift (seine Ausscheidungen), ohne zu wissen, dass es giftig ist.
4. Sklaventreiberin SKT-1, ohne Rufname. Sie ist die rechte Hand von Zack und zu allem und jedem immer etwas zu brutal (physisch). Sie beobachtet mit Vorliebe heimlich ihre Sklaven, ob sie gegen Gesetze verstoßen. Um dabei mehr Erfolg zu haben, provoziert sie gerne Situationen, in denen die Sklaven Regeln brechen. Besonders viel Spaß macht es ihr, die erwischten Sklaven anschließend zu quälen.

Weitere Bezeichnungen und Rufnamen: OCC-12 (Occa), RGN-1974 (Regna), BA-11 (Balue).

Persönlichkeiten der OCs

Um sicher durch das Spiel zu finden und die OCs erfolgreich darstellen zu können, müssen Sie entweder gut improvisieren können oder sich vorher ein paar Gedanken machen. Sie haben ja bereits den Auftrag und vier bis sechs OCs, deren grobe Rolle Sie ja bereits festgelegt haben.

Jetzt kommt die etwas genauere Ausgestaltung, dabei sollten Sie für jeden OC folgende Überlegungen anstellen:

1. Wie reagiert der OC auf die SC 'von sich aus'? Sind sie feindlich? Wollen sie den Charakteren helfen? Wollen sie sie benutzen?
2. Zu welchem Verhaltensmuster neigt der OC, insbesondere unter Druck? Verzeiflung? Überraktion? Wird er gewalttätig? Neigt er dazu, unverantwortlich zu handeln? Unmoralisch? Irrational? Verbirgt er etwas? Ist der OC sehr neidisch?
3. Wie weit geht der OC im Extremfall, wenn er seine Ziele entgleiten sieht?

Mit diesem Rüstzeug sollte es relativ einfach sein, im Spiel die Handlung und Reaktion der OCs darzustellen und so die Geschichte voran zu treiben.

Fortsetzung des Beispiels: Für die vier OCs Speeri, Zack, Mampf und SKT-1 wird jetzt die Persönlicheit definiert.

Speeri versucht, die SCs für ihre Zwecke auszunutzen. Sie möchte ja eigentlich ihrer Vorgesetzten das Gift unterjubeln, nimmt aber auch gerne einen SC, wenn sich die Gelegenheit bietet. Dafür reagiert sie erstmal freundlich und scheinbar hilfsbereit und präsentiert ihre eigenen Untersuchungsergebnisse. Sie neigt zu unüberlegtem, irrationalen Handeln und würde versuchen, mit wilden Anschuldigungen die SCs dumm darstehen zu lassen und dann aus dem Bau zu fliehen.

Zack hat Angst, dass die SCs ihr ihre Position streitig machen. Daher reagiert sie extrem unfreundlich und feindlich, sie verweigert jede Zusammenarbeit und setzt, wenn die SCs hartnäckig mit der Untersuchung weiter machen, SKT-1 auf die SCs an, um sie aus ihrem Revier zu vertreiben. Sie selbst wird, sobald sie bedroht wird, mit Gewalt reagieren.

Mampf ist zu allem und jedem freundlich, auch zu den SCs. Er ist sehr gutgläubig, versucht jedoch, den Handel mit Speeri zu verbergen. Es ist ihm peinlich und außerdem hat Speeri gesagt, es sei eine Überraschung und er dürfe es nicht verraten. Wird er bedrängt oder bedroht, so verrät er das, was er weiß.

Auch *SKT-1* ist erstmal freundliche, außer ihren unterstellten Sklaven gegenüber. Die Sklaventreiberin, bedrängt, wird sie zu fliehen versuche und dann ohne zu zögern Sklaven gegen die SCs schicken.

Gefangen versucht sie sich um Kopf und Kragen zu reden und beschuldigt Speeri, die sie schon lange im Verdacht hat (aber bisher keine Beweise sammeln konnte).

Eskalation und Charakter szenen

*“Wie gerne würde ich mal zur Blattlaus-Farm, Tee.” —
“Aber warum? Bist du als Nestreinigerin denn nicht glücklich? Du hast doch alles.”*

Es kann problematisch sein, wenn die Spieler nicht richtig auf den Auftrag anspringen oder wenn sie nicht weiterkommen und das Spiel daher ins Stocken gerät. Dazu sollten Sie sich vorher eine Eskalationsstrategie überlegen und Schlüsselszenen vorbereiten. Beides sind Methoden, um zu einer spannenden Geschichte zurück zu kommen.

Eskalation bedeutet, dass sich auch ohne das Zutun der SCs die Situation immer weiter zuspitzt. Überlegen Sie sich drei bis sechs Eskalationsstufen, die sie präsentieren können, wenn das Spiel droht, langweilig zu werden.

Fortsetzung des Beispiels: Zu Spielbeginn haben Sie ja die Situation, dass einige Nestreinigerinnen unerklärlich gestorben sind. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird sich die Situation wie folgt weiterentwickeln:

1. Es werden zwei weitere Nestreinigerinnen sterben.
2. Einige Königinnen-Wachen nehmen sich des Falles an und töten SKT-1, während sie sie verhaften wollen
3. Da das Sterben nicht nachlässt, werden pauschal alle Sklaven im Abschnitt B72 getötet.
4. Weil auch das nicht zum Erfolg führt, beschuldigt Speeri ihre Vorgesetzte Zack. Zack hingegen beschuldigt einen der SCs, woraufhin diese Ameiza festgenommen wird.

Es ist sinnvoll, für jede Ameiza eine Charakterszene bereit zu halten. Eine solche Szene soll immer dann eingesetzt werden, wenn ein Spieler sich während des Spieles zurückhält und Sie als Opposition der Meinung sind, die Ameise bzw. der Spieler benötigt etwas Aufmerksamkeit und muss ins Spiel eingebunden werden.

Charakterszenen sind Szenen, die auf einen bestimmten Charakter abzielen. Dabei wird die Persönlichkeit, die Privilegien und/oder die Attribute und Fertigkeiten des Charakters angesprochen. Legen Sie – wie auch bei Herausforderungen – niemals einen Lösungsweg zugrunde. Sie dienen dazu, vielleicht etwas unterbelichtete Persönlichkeitsmerkmale herauszustellen und einen eher passiven Spieler besser ins Spiel einzubinden. Daher sollten diese Szenen auch recht universell angelegt werden, damit sie (fast) jederzeit ins Spiel gebracht und andererseits auch weggelassen werden können.

Um eine gute Charakterszene zu entwerfen, müssen sie auf den Charakterbogen schauen und sich ein oder zwei Besonderheiten notieren, die diesen Charakter von den anderen abhebt. Versuchen Sie daraus eine Situation zu konstruieren. Diese sollte, wenn möglich, mit dem Auftrag zusammenhängen. Da sie aber auf die einzelne Ameise abgestimmt ist, braucht diese Szene nicht unbedingt eine Verbindung zum Auftrag. Hat die Charakterszene aber einen Bezug zur restlichen Geschichte, wird der Ausgang der Szene dadurch unter Umständen auf einmal für alle interessant.

Fortsetzung des Beispiels: Eine Ameise der Spielgruppe ist die Handwerkerin der Königin TIG-ER, genannt Tiger. Tiger hat den Traum, einmal auf einem Vogel durch die Luft zu reisen. Als Handwerkerin darf sie aber den Bau nicht verlassen. Als Handwerkerin der Königin hat sie jedoch das Recht, den Königinnenpalast zu betreten. Sie kennt sich mit der Beurteilung von handwerklichen Arbeiten aus, ist witzig und eine gute Saufkumpanin. Außerdem kann sie Dinge reparieren, Schlösser knacken und pfuscht gerne beim Würfelspiel.

Als Charakterszene wählt die Opposition eine Kneipenszene, in der Tiger die Gelegenheit bekommt, ihre Falschspiel-Fertigkeit einzubringen (das ja wahrscheinlich in der Geschichte sonst untergehen würde). Als Glücksspiel-Partner sieht er Speeri vor. Mehr wird nicht festgelegt. Die Szene eignet sich gut, um Speeri einzuführen, um Informationen weiterzugeben oder auch um die frustrierte Soldatin letztendlich zu überführen.

Spielwerte von Herausforderungen und OC

“Jede das, was sie kann.”

“Die Ameise wächst mit ihren Aufgaben.”

Außer auf OC können die Ameiza noch auf andere Herausforderungen treffen: Da wären zunächst einmal die Mooks – also namenlose Gegner im Kampf. Aber auch die Umgebung selbst kann die Charaktere vor eine Herausforderung stellen: Eine Wand muss erklommen, ein Türschloss geknackt und eine Bibliothek nach einem bestimmten Thema durchsucht werden. Oder eine Höhle bricht ein und die Ameiza müssen fliehen.

Um Schwierigkeitsgrade für die einzelnen Herausforderungen zu generieren, addieren Sie die Attributswerte jeder einzelnen Ameiza und zählen Sie die Anzahl der Privilegien hinzu.¹ Berechnen Sie aus den einzelnen Ergebnissen den Mittelwert. Das ist die Anzahl der Würfel, mit der Sie jetzt die Herausforderungen auswürfeln.

Nehmen Sie sich dann diese Würfel, werfen Sie sie zweimal und zählen Sie dabei jeweils die Anzahl der geraden Zahlen. Der erste Wert gibt die Anzahl der Würfel an, das doppelte der Summe beider Werte ergibt die Widerstandskraft. Notieren Sie sich diese Wertepaare und wiederholen Sie diesen Vorgang jetzt noch 19 mal, so dass Sie am Ende 20 Wertepaare haben.

Beispiel: Sie wollen ein Spiel mit drei Ameiza leiten; die Attributswerte sind 7, 8 und 9; der Mittelwert davon ist 8. Also nehmen Sie sich 8 Würfel. Sie würfeln die 20 Wertepaare aus: 4, 3; 3, 7; 6, 4; 2, 4; 3, 4; 2, 3; 5, 2; 3, 6; 6, 5; 2, 4; 3, 4; 5, 5; 5, 5; 5, 5; 3, 3; 5, 4; 3, 3; 3, 2; 2, 5; 6, 4

Nach der obigen Vorschrift ergeben sich daraus folgende Herausforderungen: 4/14, 3/20, 6/20, 2/12, 3/14, 2/10, 5/14, 3/18, 6/22, 2/12, 3/14, 5/20, 5/20, 5/20, 3/12, 5/18, 3/12, 3/10, 2/14, 6/20

Die Schwierigkeitsgrade der einzelnen Herausforderung betragen

$$\text{Schwierigkeitsgrad} = 2 \times \text{Würfelanzahl}^2 + 3 \times \text{Widerstandskraft}$$

Für neu geschaffene Ameiza kann man die Schwierigkeitsgrade wie folgt interpretieren:

¹Frisch erschaffene Ameiza haben einen Wert von 7.

25	einfach
50	mittel
75	anspruchsvoll
100	schwierig

Sie können ja selbst einmal die Schwierigkeitsgrade der Ameiza in den verschiedenen Situationen berechnen. Ist der Schwierigkeitsgrad etwa gleich, können Sie von einer 50:50-Chance ausgehen, den Konflikt zu gewinnen.²

Beispiel (Forts.): Eine Herausforderung mit drei Würfeln und Widerstandskraft 18 ergibt einen Schwierigkeitsgrad von

$$2 \times 3^2 + 3 \times 18 = 2 \times 9 + 54 = 72$$

Wenn Sie noch nicht geübt im Umgang mit dem System sind, empfehle ich Ihnen, für alle Herausforderungen einmal die Schwierigkeitsgrade zu berechnen und zu notieren, damit Sie auf einen Blick einschätzen können, wie schwierig die einzelnen Herausforderungen sind. Sortieren Sie die einzelnen Wertepaare nach Schwierigkeiten.

Beispiel (Forts.): Zusammen mit den Schwierigkeitsgraden ergibt sich (sortiert): 2/10 (38), 2/12 (44), 2/12 (44), 3/10 (48), 2/14 (50), 3/12 (54), 3/12 (54), 3/14 (60), 3/14 (60), 3/18 (72), 4/14 (74), 3/20 (78), 5/14 (92), 5/18 (104), 5/20 (110), 5/20 (110), 5/20 (110), 6/20 (132), 6/20 (132), 6/22 (138)

Sollte es zu einem Konflikt kommen, benutzen Sie einfach einen Wert aus dieser Liste und streichen ihn danach. Suchen Sie sich einen Schwierigkeitsgrad aus, die Ihnen angemessen erscheint. Denken Sie daran: Eine einmal benutzte Zahlenkombination kann nicht ein zweites Mal gewählt werden und sollte nur noch eine Kombination übrig sein, wird automatisch das Endspiel eingeleitet und der letzte Konflikt ist der alles entscheidende!

Wenn Sie einen Konflikt mit einem OC gestalten, so ordnen Sie die Herausforderung einfach dem entsprechenden OC zu – entweder als soziale Würfel zusammen mit Wille oder als physische Würfel zusammen mit Konstitution. Diese Werte benutzen Sie dann, wenn die Ameiza einen

²Die Gewinnwahrscheinlichkeit beträgt in etwa $50\% + \frac{1}{3}$ Schwierigkeitsdifferenz.

erneuten Konflikt mit diesem OC haben. Für einen solchen Konflikt streichen Sie einfach einen anderen Konflikt (zu empfehlen ist der niedrigste) aus der Liste.

Beispiel (Forts.): Die Ameiza hatten einen Konflikt mit der Hauptfrau des Gefängnistraktes um die Herausgabe der Zellschlüssel. Da die Hauptfrau sehr überzeugend ist, gab die Opposition ihr die 5/20er Herausforderung und streicht den 5/20er aus der Liste. Wenn die Charaktere erneut einen Konflikt mit ihr haben, so ist die Herausforderung wieder 5/20, die Opposition streicht dagegen die 2/10.

In einem Konflikt mit einem Oppositionscharakter, den Sie schon bei der Vorbereitung der Spielrunde ausgearbeitet haben, kann es vorkommen, dass der OC eine Fertigkeit einbringen kann. Dies gibt natürlich, wie bei den Ameiza auch, einen zusätzlichen Grundwürfel.

Beispiel (Forts.): Wegen der sozialen Fertigkeit "Dickkopf" der Hauptfrau war die Herausforderung um die Herausgabe des Zellschlüssels tatsächlich nicht 5/20 sondern 6/20. Die Ameiza, die zur Hauptfrau gegangen ist, hatte hoffnungslos verloren. Daher haben sich die Spieler dazu entschlossen, eine andere Ameiza vorzuschicken und abends in der Kneipe die Hauptfrau unter den Tisch zu trinken. Das ist dann "nur" ein 5/20-Konflikt, da der Hauptfrau eine entsprechende Fertigkeit fehlt.

Sag ja oder würfle

Während des Spiels werden die Spieler höchstwahrscheinlich versuchen, ihre Ameiza so zu spielen, dass diese den ihnen erteilten Auftrag lösen. Dabei kommt es immer wieder zu Aussagen, wie "Meine Ameiza sucht in der Bibliothek nach Informationen zur Rechtslage. Findet sie was?" oder "Ich gebe der faulen Wärmeträgerin so lange eins aufs Maul, bis sie redet!" oder "Ich wende mich der Wache zu: Ich kann Ihnen für morgen eine Extraportion Käfer besorgen. . . wenn Sie dafür vergessen, dass ich heute hier war."

In solchen Situationen kann die Opposition entweder sagen "Ja, ok, so ist es" oder sie kann sagen "Konflikt!" und nimmt die Würfel in die Hand. Ein einfaches "Nein, das schaffst du nicht" ist nicht erlaubt. Für völlig unrealistische Erzählungen oder einen Eingriff in die OCs gibt es

das Veto (vgl. Seite 28), ansonsten hat die Opposition nur die Möglichkeit, das Vorhaben des Spielers durch einen ausgewürfelten Konflikt zu unterbinden.

Was ist jetzt aber genau ein Konflikt? Im Wesentlichen handelt es sich dabei um eine Spielsituation, bei der zwei oder mehr Spieler unterschiedlicher Meinung sind, wie eine Situation am besten aufgelöst werden sollte. Meist ist es die Opposition, die verhindern möchte, dass die Spieler einen weiteren Schritt Richtung Lösung des Auftrages gehen.

Einige mögliche Konflikte sind:

Mental: Suchen, Lesen, Beobachten, Selbbeherrschung, Wundversorgung

Sozial: Überreden, Schauspielerei, Einschüchterung, Bestechung, Kommandieren

Physisch: Rennen, Klettern, Schwimmen, Schleppen, Kämpfe, sich verstecken

Dies und noch viel weiteres lässt sich alles als Konflikt ausspielen und könnte die Ameiza daran hindern, den Auftrag der GDGM zu erfüllen.

Das bedeutet aber auch, dass die Opposition in einem Spiel höchstens 20 Konflikte starten kann – denn jedesmal muss sie einen ihrer Konflikte wegstreichen. Hat die Opposition keinen Konflikt mehr übrig, bleibt ihr nichts anderes als immer nur “Ja” zu sagen, bis der Fall gelöst ist. Daher ist es ratsam, dass die Opposition einen großen Konflikt für das Ende bzw. den Höhepunkt aufhebt und insgesamt nicht zu voreilig zu den Würfeln greift.

Aufgrund des Systems spielt es fast keine Rolle, wie viele Wesen an einem Konflikt beteiligt sind, d. h. ob eine oder drei Ameiza versuchen, eine Herausforderung zu überwinden, macht kaum einen Unterschied. Wegen der Spielmechanik bringt eine Zusammenarbeit kaum einen Vorteil, aber auf gar keinen Fall irgendwelche Nachteile. Daher ist es auch sinnvoll, dass die Opposition auch z. B. für eine Horde Specklarven nur einen Widerstandswert benutzt. Nur, falls die Spieler gegen mehrere einzelne wichtige OCs vorgehen, sollte die Opposition mehrere Würfel pools verwalten und die beiden OCs im Konflikt einzeln führen.

Gegenstände

“Die Große Mutter verlangte bereits gestern nach Speeren für die Verteidigung, Arbeiterin H-7/25. Warum haben Sie noch keine geliefert?”

Gegenstände spielen bei **ameiza** eigentlich keine Rolle und beeinflussen den Spielablauf fast nie direkt. Sollte aber doch für eine bestimmte Herausforderung ein besonderer Gegenstand existieren und wird dieser eingesetzt, so gibt er einen Vorteil im Konflikt. Solcherlei besondere Gegenstände können nur von der Opposition eingeführt werden.

Präsentation der Opposition

“Arbeiterin, glauben Sie, die Entscheidungen einer Königin wären leicht? So manches Mal wünschte ich, meine Aufgaben wären so einfach wie die Ihre.”

Präsentieren Sie den Spielern am Anfang den Auftrag. Zunächst beim Briefing, später dann vor Ort. Die Spieler werden dann voraussichtlich versuchen, das Problem zu lösen. Wenn sie dies nicht tun, wissen Sie als Opposition ja, was passiert. Lassen sie das passieren. Und schicken sie den Ameiza Schergen der GDGM auf den Hals. Denn auf nicht-Erfüllung eines GDGM-Auftrages steht ja immerhin mindestens die Todesstrafe.

Während des Spiels sollten sie als Opposition immer die oberste Regel beachten: “Sag ja oder würfle.” Haben die Spieler eine Idee: Ja sagen oder würfeln. Möchten Sie dies oder das tun: Ja sagen oder würfeln. Befragen Sie einen OC: Der OC wird reden, oder Sie würfeln.

Wenn Sie würfeln, sollten Sie immer die Liste der Spielwerte im Auge haben: Bewahren Sie sich einen Knaller für den Schluss auf, aber zeigen Sie nicht mit schwierigen Konflikten. Konflikte bringen Spaß ins Spiel. In vielen guten Geschichten braucht der Held mehrere Anläufe, um endlich gegen den Bösewicht zu gewinnen. Denken Sie daran: Jeder verlorene Konflikt stärkt die Spieler, indem sie Action-Punkte bekommen. Wie im Beispiel bei der Konfliktbewältigung zu erahnen war, kann schon ein einzelner Action-Punkt einen Konflikt kippen.

Auftrag gelöst – und dann?

*“Weißt du noch? Damals? Vor einem Jahr?” — “Psst!
Wir sollen doch nicht drüber reden!”*

Zunächst folgt natürlich, wie auf Seite 44 beschrieben, die Siegerehrung. Sie als Opposition sollten die Überlegungen, welche Ameise welchen Titel und welches Privileg bekommen, koordinieren und Vorschläge machen. Für alle Ameisen sollte individueller ein Titel gewählt werden. Natürlich ist es möglich und auch nicht unüblich, dass mehrere Ameisen denselben Titel bekommen – denn sie haben ja auch denselben Auftrag erledigt. In diesem Fall sollten die Ameisen auch dieselben Privilegien bekommen.

Dabei sollten Sie bedenken, dass die Gruppe gemeinsam über die Titel und Privilegien entscheidet und dabei der Spieler der Ameise kein Mitspracherecht hat. Am besten überlegen Sie erst gemeinsam und gehen dann die einzelnen Ameisencharaktere durch.

Danach sollten sich alle Spieler auf *ein* neues Gesetz einigen, dass auf dem Staatsbogen ergänzt wird. Dieses Gesetz kann auch eines sein, dass im Zusammenhang mit der Siegerehrung steht, also eines, dass eine der Ameisen in Zukunft übertreten darf, das aber vorher noch nicht auf dem Staatsbogen vermerkt war.

Was nicht vergessen werden darf: Die Action-Punkte verfallen nach jedem absolvierten Auftrag.

Dann folgt wieder der öde Alltag einer Ameise. Sie geht jeden Tag ihrer Arbeit nach, träumt ihren Traum und fühlt sich eventuell durch die Gesetze eingeschränkt. Oder sie ist glücklich, wieder in ihr geregeltes Leben zurückgekommen zu sein. Aber vielleicht folgt ja noch ein weiterer Auftrag der GDGM. . . man kann nie wissen.

Was jetzt auch wichtig ist: Sprechen Sie über das Spiel. Was war gut? Was kann man besser machen? Sollte man mit den alten Ameisen ein weiteres Spiel beginnen, oder fängt man in einem anderen Staat mit neuen Ameisen an?

7 Schlussworte

So, das ist also aus meinem 72h-Rollenspiel geworden. Bilder sind bisher immer noch nicht drin, sollen aber noch kommen. Gegenüber der Wettbewerbsversion wurde verändert:

- Technische Anmerkungen entfernt
- Treue rausgeworfen, dafür Eskalation über Gesetze ermöglicht (Danke an Stefan '1of3' Koch)
- Gesetzesübertretungen geregelt
- Persönlichkeitsmerkmale entfernt
- Privilegien und Titel hinzugefügt (mit Ideen von Holger 'Purzel' Müller)
- Vorbereitung der Opposition konkretisiert (hier war der Elch Nicolas Crost nicht ganz unschuldig dran)
- Überarbeitung des Ameisenbogens
- Senken der Widerstandskräfte für schnellere Konflikte
- Index und Kurzreferenz hinzugefügt

Eventuell werden weitere Änderungen noch hinzukommen, dazu müssen zuvor noch mehr Testspiele folgen. Wenn Sie **ameiza** gespielt habe, schreiben Sie mir eine E-Mail: dom@metstuebchen.de oder Posten Sie ins GroFaFo (<http://grofafo.org/>) oder Metstübchen (<http://metstuebchen.de/>). Ich bin zur Verbesserung des Spiels immer sehr an Spielberichten und Kritiken interessiert.

ameiza — Staatsbogen

Art: _____

Sklaven: _____

Königin: _____

Besonderes: _____

wichtige Gesetze

§1

§2

§3

§4

§5

§6

ameiza — Ameisenbogen

Bezeichnung: _____ Rufname: _____

Art: _____

Kaste: _____

Beruf: _____

Traum & störendes Gesetz: _____

Titel und Privilegien: _____

Mental (4 Schadenswürfel)

1 2 3 4 5 6

Sozial (4 Schadenswürfel)

1 2 3 4 5 6

Physisch (5/5+2 Schadenswürfel)

1 2 3 4 5 6

Wille

(= $3 \times S + 3 \times M$)

Konstitution

(= $4 \times K + 2 \times M$)

Action-Punkte: _____

kurzfristige/spezielle Beeinträchtigung: _____

Kurzreferenz

Action-Punkte Einsatz jede Runde nach dem Würfeln möglich; beliebig viele neu würfeln und zusätzlicher Bonus-Würfel

Arten Fusca (Sklavenameise, Mental+1), Rufa (Waldameise, Sozial+1), Sanguinea (Raubameise, Physisch+1)

Attribute Mental, Sozial, Physisch; Werte 1–6

Beeinträchtigung Negative Auswirkung eines Konfliktes. Für jede gerade Zahl: 1: spezielle Beeinträchtigung (gegen dieselbe Ameise); 2: kurzfristige Beeinträchtigung (im nächsten Konflikt); 3: mittelfristige Beeinträchtigung (im nächsten Konflikt derselben Art); 4: langfristige Beeinträchtigung (dauerhaft); 5–7: Verletzung mit Folgekonflikt 5: 4/15, 6: 5/20 bzw. 7: 6/25, sonst Tod.

Berufe (Arbeiterin im Außendienst) Jägerin, Melkerin, Nestmaterialbeschafferin, Sammlerin, Straßenbauerin, Trägerin

Berufe (Arbeiterin im Innendienst) Beutezerlegerin, Brutpflegerin, Handwerkerin, Königinnenpflegerin, Nestbauerin, Nestreinigerin, Speichertier, Wärmeträgerin, Weckerin

Berufe (Soldatin) Armeeameise, Farmwache, Palastwache, Wächterin

Bezeichnung Offizieller Name der Ameise; Buchstaben- und Zahlencode

Briefing Ameisen bekommen Auftrag genannt und dürfen anschließend noch Fragen stellen. Abschließend der Schwur: "Für den Staat, für das Gesetz, für die Große Mutter!"

Charakterszene Spezielle Szene für eine Ameiza, um einen Spieler mehr ins Spiel einzubringen

Erzählrechte Veto gegen “unrealistische” Aktionen, unbedingtes Veto für eigene Charaktere, “Sag ja oder würfle.”

Fertigkeiten Spezielle Fähigkeiten, eingeteilt nach Attributen; ohne Werte, entweder vorhanden oder nicht

Gesetze brechen Ein zusätzlicher Bonuswürfel (oder Grundwürfel, falls das Konfliktziel ein Gesetzbruch ist); nach dem Konflikt Wurf: zwei Würfel pro Gesetzbruch; zwei gerade Zahlen = erwischt

Kaste Je nach Beruf: Sklavin, Arbeiterin, Soldatin, Drohne, Königin; für Ameiza kommen Drohne und Königin nicht in Frage

Konfliktbewältigung Konfliktarten: Mental, Sozial, Physisch, Kampf; Grundwürfelanzahl entspricht Attribut + ggf. Bonus-/Maluswürfel (Fertigkeit +1, Traumerfüllung +2); Ablauf in Runden (siehe Seite auf Seite 33f). Für übertretene Gesetze Bonuswürfel.

Verlierer wirft je nach Konfliktart Schadenswürfel (4 Würfel für mental/sozial, 5 Würfel für physisch, -1 Würfel bei Aufgabe, +2 für Kampf) und bekommt 1 Action-Punkt; Gewinner wirft 6 Würfel und schaut, ob es zu einer Verbesserung kommt (vgl. Seite 36ff).

Privileg Ein Privileg erlaubt einer Ameise, ein bestimmtes Gesetz zu übertreten.

Rufname Meist aus der offiziellen Bezeichnung abgeleitet

Titel Er wird nach Erfüllung eines Auftrages verliehen und gibt der Ameise ein Privileg

Traum Fernziel der Ameise; steht die Traumerfüllung in einem Konflikt auf dem Spiel, so gibt es zwei zusätzliche Bonuswürfel

Widerstandskraft Bei Ameiza Wille oder Konstitution; regeneriert nach einem Konflikt vollständig

Würfel Beliebige Seitenanzahl, 16 Würfel pro Spieler, zwei Farben

Index

- Ablauf, 27, 33
Abzug, 35
Action-Punkt, 36, 40, 57, 58, 63
Ameise
 Erstellung, 21
Ameisensäure, 12
Ameiza, 13, 17, 29
Arbeiterin, 9, 11
Armee, 12
Art, 14, 17, 22, 24, 63
Attribut, 23, 24, 32, 36–38, 40, 53, 54, 63
Außendienst, 11
Aufgabe, 35
Aufhänger, 48
Auftrag, 47, 58
Auswirkung, 36
Axt, 12

Beeinträchtigung, 37, 63
Beruf, 22, 63
Beutezerlegerin, 9
Bezeichnung, 63
Bezeichnung, offiziell, 21
Blattlaus, 11
Blattlaus-Farm, 11
Bonuswürfel, 33, 40

Briefing, 29, 48, 63
Brutpflegerin, 9
Charakterszene, 64
Diskussion, 28
Drohne, 9

Element (der Spielwelt), 28
Erfahrung
 positiv, 36
Erstellung, 21
Erzählrecht, 64
Erzählrechte, 28

Farm, 11
Farmwache, 12
Fernwaffe, 12
Fertigkeit, 24, 53, 64
Fusca, 14, 24

GDGM, 5, 13, 29, 48, 57, 58
Gegenstand, 32, 57
Geld, 13
Gesetz, 19, 43, 45, 64
Große Mutter, 7, 18
Grundwürfel, 32

Handwerkerin, 9
Herausforderung, 47, 53
Honigtau, 11

Innendienst, 9

Jägerin, 11

Königin, 8, 18
Königinnenpflegerin, 9
Kampf, 40
Kaste, 8, 22
Konflikt, 31, 55
 Gewinner, 36
 Verlierer, 36
 Vorbereitung, 31
Konfliktart, 40
Konfliktbewältigung, 31, 64
Konfliktteilnehmer, 35
Konstitution, 24, 32

Marienkäfer, 11, 12
Materialbeschafferin, 11
Melkerin, 11
Mental, 23, 32, 40
Mook, 49, 53

Nahkampf, 12

Nestbauerin, 10
 Nestreinigerin, 10
 Nicht-Spieler-
 Charakter, 55
 OC, 28, 47, 49, 55
 Opposition, 47, 57
 Oppositionscharakter,
 47, 49
 Oppositionscharaktere,
 28
 Palastwache, 12
 Persönlichkeit, 53
 Physisch, 23, 32, 40
 Privileg, 22, 23, 45, 53,
 58, 64
 Rüstung, 12
 Raubameise, 14
 Rufa, 12, 14, 24
 Rufname, 22, 64
 Runde, 33
 Säure, 12
 Sammlerin, 11
 Sanguinea, 14, 24
 SC, 47
 Schaden, 36
 Schlüsselszene, 47
 Schwierigkeitsgrad, 54
 Schwur, 29
 Sklaven, 15
 Sklavenameise, 14
 Sklavenhaltung, 15
 Sklavin, 9
 Soldatin, 9, 12
 Sozial, 23, 32, 40
 Speer, 12
 Speichertier, 10
 Spielablauf, 27
 Spielercharaktere, 47
 Spielwert, 53
 Staat, 17, 48
 Besonderheit, 18
 Straßenbauerin, 11
 Szene, 30
 Titel, 45, 58, 64
 Trägerin, 11
 Traum, 22, 47, 64
 Traumerfüllung, 44
 Verletzung, 37
 Verwundungsgrad, 37
 Veto, 28
 Wächterin, 12
 Wärmeträgerin, 10
 Würfel, 27, 64
 Würfelergebnis, 33
 Waldameise, 14
 Weckerin, 10
 Widerstandskraft, 32,
 35, 64
 Widerstandskraft, 35
 Wille, 24, 32
 Wunde, 37
 Ziel, 31–33, 35, 40