

Hybris - Wo endet Deine Realität?

Das Universum, welches Du mit Deinen begrenzten Sinnen erfaßt, ist nichts weiter als eine geschickte Illusion. Dein erbärmlicher menschlicher Verstand ist nicht in der Lage, die wahre Realität zu erfassen. Du dämmerst in einem Zustand dahin, den Dein Unterbewußtsein Dir vorgibt. Löse Dich, erkenne die Wirklichkeit, durchschaue den Schleier, werde einer von uns.

Einleitung

Hybris ist ein erzählerisches Rollenspiel (und befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Vor allem wurde es bis jetzt noch nicht Probe gespielt; ein Umstand, den ich so schnell wie möglich ändern möchte. Aus diesem Grunde fehlen auch noch konkrete Spieltips und Settingideen). Es geht von der Prämisse aus, daß die Realität, wie wir sie tagtäglich wahrnehmen, nicht alles ist. Die Realität ist nur eine Illusion, aufrecht erhalten durch unser Unterbewußtsein, daß uns vor der echten Wirklichkeit zu schützen versucht, die unseren Verstand überfordern würde. Doch bei manchen, wenigen Menschen funktioniert dieser Mechanismus nicht vollständig. Irgendwann einmal im Leben dieser Menschen kommt es zu einem Zwischenfall, der sie die Mauern der Scheinrealität durchblicken läßt und sie erkennen einen, kleinen, ganz kleinen Teil der Wahrheit: Das die Realität eine evolutionäre Lüge ist, und das ihre Gesetze von denen, die diese Lüge durchschauen, gebogen und sogar gebrochen werden können.

Die Spieler übernehmen die Rollen genau solcher Menschen. Dabei wandeln sie auf einer stetigen Abwärtsspirale in die eigene Vernichtung. Die Fähigkeit, die Realität als solche manipulieren zu können, ist ihre Hybris und an ihr werden sie letztendlich zu Grunde gehen.

Spielmaterialien

Hybris kommt mit relativ wenig Spielmaterialien aus. Jeder Spieler benötigt einen Charakterbogen, Schreibmaterial und eine ganze Menge handelsüblicher Würfel, unter Rollenspielern auch **W6** genannt. Im Idealfall, um größtmögliche Bequemlichkeit zu garantieren, liegen vor jedem Spieler etwa 20 Würfel auf dem Tisch. Im Notfall geht es auch mit weniger Würfeln. Jeder Spieler sollte allerdings zwei leicht zu unterscheidende Würfel designs benutzen, z.B. einige bunte und einige weiße Würfel, oder einige mit Augen und einige mit Ziffern, da in vielen Fällen zwei gegensätzliche Würfe durchgeführt werden müssen.

Charaktere

Die Charaktere der Spieler setzen sich aus relativ wenigen spielrelevanten Werten zusammen. Wesentlich wichtiger ist es, mit einem guten Charakterkonzept aufwarten zu können. Wodurch zeichnet sich der Charakter aus? Was sind seine Stärken und Schwächen? Welche inneren Konflikte trägt er aus? Und vor allem, welches Ereignis hat seine *Hybris*, den Wunsch, sich über die Realität zu erheben, hervor gebracht? Das Konzept des Charakters sollte in Form von Stichsätzen festgehalten. Fünf bis sechs Sätze reichen in der Regel schon aus, um einen Charakter zu definieren. Sind mehrere Spielsitzungen geplant, so spricht auch nichts dagegen, eine genauere Charakterbeschreibung zu formulieren. Diese sollte dann aber auch nach jedem Spiel auf den neuesten Stand gebracht werden.

Die eigentlichen Spielwerte werden durch eine bestimmte Anzahl von Würfeln repräsentiert, die die Stärke ihrer Ausprägung angeben und wie folgt bestimmt werden:

Physis und Psyche

Die Physis eines Charakters beschreibt seine äußere Erscheinung, seine athletischen Fähigkeiten

und alles andere körperliche. Entsprechend beschreibt die Psyche die mentalen Fähigkeiten, den Willen, die geistige Gesundheit und eher denkerische Talente des Charakters. Was die Werte konkret bedeuten, bleibt dem jeweiligen Spieler überlassen und sollte neben dem jeweiligen Wert notiert werden. Die Spieler sollten auch im Spiel beachten, daß die verteilten Werte Höchstwerte für gewisse Spezialgebiete darstellen. Weicht der tatsächliche Einsatz des Wertes von der zu Beginn des Spiels definierten Beschreibung ab, so sollte der Spieler von sich aus weniger Würfel verwenden.

Um Physis und Psyche zu bestimmen, verteilt ein Spieler zehn Würfel nach Belieben auf beide Werte. Jeder Wert muß dabei mindestens einen Würfel erhalten. Ist eine längere Kampagne geplant, so können sich diese Werte eventuell auch verbessern.

Hybris und Pragma

Die *Hybris* des Charakters beschreibt seinen Willen, sich über die Illusion zu erheben und die Realität zu verändern. Sein *Pragma* dagegen gibt an, wie stark er in der alltäglichen Realität verwurzelt ist. *Auch auf diese beiden Werte darf der Spieler insgesamt zehn Würfel verteilen und auch hier muß jeder Wert mindestens einen Würfel erhalten.*

Die Hybris sollte dabei durch eine andere Art von Würfeln repräsentiert werden als das Pragma, z.B. bunte Würfel für die Hybris und weiße Würfel für das Pragma.

Paradigma

Kein Mensch ist in der Lage, die Realität ohne jegliche Hilfsmittel zu verändern. Er würde sofort jeglichen Halt verlieren, durch die Grenzen der Illusion hindurch abdriften und so die uns bekannte Realität für immer verlassen. Deshalb benötigt jeder Mensch ein Paradigma, welches beschreibt, wie er seine Hybris einsetzt und in so in der Scheinrealität seiner Mitmenschen verankert.

Dieses Paradigma kann alles mögliche sein, solange es für den Charakter eine plausible Form darstellt, die Realität verändern zu können. Magie, ob hermetisch, kabbalistisch oder heidnisch-religiös, wäre ein sinniges Paradigma. Aber auch Fanatiker, die meinen, Hohepriester alter aztekischer Gottheiten zu sein oder Hacker, die der festen Überzeugung sind, in einer von einer Maschinentzivilisation geschaffenen virtuellen Welt zu existieren, besitzen ein ausgeprägtes Paradigma.

Das Paradigma kann frei vom Spieler bestimmt werden. Dabei sollte er aber zwei Dinge im Auge behalten. Zum einen darf das Paradigma nicht übermächtig sein. Ein beliebiges Verändern der Realität ohne jegliche Anstrengung, sozusagen durch ein Augenzwinkern, scheidet aus. Um beliebige Dinge erreichen zu können, muß ein Spieler ein Paradigma wählen, daß die Realitätsveränderung mit einem gewissen Maß an Arbeit verbindet. Alternativ kann er tatsächlich die Realität durch einen kurzen Moment der Konzentration manipulieren, aber in diesem Falle sind seine Möglichkeiten sehr eingeschränkt. Beispielsweise könnte er die Veränderung auf sich selbst beschränken und wäre somit der festen Überzeugung, daß er seine Umgebung *nicht* verändern kann.

Ein Paradigma ist somit auch eine gewisse Einschränkung des Charakters. Der Charakter kann allerdings sein Paradigma übertreten, um schier unglaubliche Dinge zu erreichen. Dieser Vorgang wird als *Brechen* des Paradigmas bezeichnet und ist (noch!) gefährlicher als eine "normale" Veränderung der Realität.

Hybrispunkte

Ganz im literarischen Sinne des Wortes Hybris nähert sich jeder Realitätsbrecher früher oder später dem Verderben immer mehr an. Er wird seine Hybris nach und nach immer mehr ausprägen, sein Pragma vernachlässigen und die Realität immer mehr verlassen. Dieser Umstand wird durch die *Hybrispunkte* des Charakters wiedergegeben. Die Anzahl von Hybrispunkten richtet sich zu

Spielbeginn nach dem Hybriswürfeln des Charakters. Ein Würfel bedeutet einen Hybrispunkt, zwei Würfel bedeuten $1+2=3$ Hybrispunkte, fünf Würfel $1+2+3+4+5 = 15$ Hybrispunkte und so weiter bis zu neun Hybriswürfeln, die 45 Hybrispunkten entsprechen.

Verändern sich die Hybrispunkte des Charakters, so ändert sich auch sein labiles Gleichgewicht zwischen Hybris und Pragma. Erreicht ein Charakter genügend Hybrispunkte, um einen weiteren Hybriswürfel zu erhalten, so bekommt er diesen auch, muß dafür aber einen Pragmawürfel abgeben. Umgekehrt führt ein Verlust von Hybrispunkten zu einem Verlust von Hybriswürfeln, der aber durch den Gewinn von Pragmawürfeln ausgeglichen wird.

Sobald der Charakter 55 Hybrispunkte angesammelt hat, verliert er seinen letzten Pragmawürfel und verläßt die Illusion vollständig: Seine Hybris tritt voll in Kraft, seine Existenz in der Scheinrealität und damit im Spiel endet.

Würfe

Wie in jedem anderen Rollenspiel auch werden auch bei Hybris Zufallsentscheidungen durch Würfelwürfe simuliert. Es wird immer eine gewisse Anzahl von Würfeln gewürfelt. Jede 5 oder 6 zählt dabei als *Erfolg*. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto besser gelingt der Wurf. In der Regel reicht bereits ein Erfolg für das bloße Gelingen einer Aktion aus. Mehr Erfolge werden nur für außergewöhnliche Taten benötigt. Generell bestimmt der Spielleiter, wie viele Erfolge nötig sind, um ein gesetztes Ziel zu erreichen.

Hybriswürfe

Möchte ein Spieler die Realität verändern, so führt er einen Hybriswurf durch. Er würfelt nun seine Hybriswürfel und seine Pragmawürfel. Jeder Pragma-Erfolg neutralisiert dabei einen Hybris-Erfolg. Alle übrig bleibenden Hybris-Erfolge bestimmen das Maß der Realitätsänderung. Zudem erhält der Charakter eine Anzahl von Hybrispunkten in Höhe seiner Nettoerfolge. Hält sich der Charakter bei seiner Realitätsänderung strikt an sein Paradigma, so wird der Anstieg der Hybrispunkte halbiert. Eine erfolgreiche Änderung der Realität verursacht aber auf jeden Fall immer mindestens einen Hybrispunkt.

Das Maß der Veränderung richtet sich nach den erzielten Erfolgen. Eine zeitweise Änderung des eigenen Körpers oder Geistes kann mit einer beliebigen Anzahl von Erfolgen durchgeführt werden (der Charakter erhält so für bestimmte Aktionen oder auch für einen längeren Zeitraum entsprechende Bonuswürfel auf Psyche oder Physis). Ebenso kann ein Charakter sich mit Hybriserfolgen heilen oder Anderen Schaden zufügen. Für spezielle Handlungen sind die benötigten Erfolge vom Spielleiter festzulegen. Einen kleinen Gegenstand zu erschaffen oder zu manipulieren kostet meist nur einen Erfolg. Je größer und komplizierter etwas ist, desto schwieriger ist es zu verändern. Eine Kerze oder Fackel entzündet man mit einem Erfolg, eine Mülltonne mit Zweien, ein Auto mit Dreien und ein Haus mit fünf Erfolgen. Ansonsten solltest Du auf die Einschätzung des Spielleiters vertrauen. Er wird schon wissen, was er tut.

Pragmawürfe

Entsprechend ihres Unterbewußtseins zweifeln Menschen instinktiv alles an, was ihrem gesunden Menschenverstand, ihrer Wahrnehmung der Scheinrealität widerspricht. Beobachtet jemand eine offensichtliche und unglaubwürdige Veränderung der Realität, so kann er einen Pragmawurf durchführen, um diese anzuzweifeln. Pragmawürfe werden wie Hybriswürfe durchgeführt, jedoch neutralisiert nun jeder Hybriserfolg einen Pragmaerfolg. Übertreffen die übrig bleibenden Pragmaerfolge die ursprünglichen Erfolge der Realitätsveränderung, so wird die vollständig Veränderung neutralisiert und der Charakter, der den Pragmawurf geschafft hat, verliert einen Hybrispunkt. Schlägt jedoch bereits der Pragmawurf fehl, d.h. fallen mehr Hybriserfolge als

Pragmaerfolge, so verliert der Charakter für einen gewissen Zeitraum einen Psyche-Würfel, da derartige Erfahrungen sehr schlecht für Ego und Verstand sind.

Konflikte

Neben Pragma und Hybris werden Charaktere auch mundaneren Tätigkeiten nachgehen. Im Normalfall sollten hier gar keine Würfel durchgeführt werden, es sei denn, Spielleiter und Spieler sind sich über den Ausgang uneins oder es kommt zu Konflikten zwischen Charakteren (oder auch Nichtspielercharakteren). In diesem Fall würfeln beide Charaktere auf Psyche oder Physis (je nach Art des Konflikts). Der Charakter mit den meisten Nettoerfolgen gewinnt den Konflikt, der andere Charakter verliert Würfel in Höhe der Nettoerfolge vom eingesetzten Wert. Zuvor erlangte Hybriserfolge können bei Konflikten als Bonuserfolge gezählt werden, sofern die entsprechende Realitätsveränderung den Charakter im aktuellen Konflikt unterstützt. Ebenso kann der Spielleiter dem Charakter für die Probe einen oder mehrere Bonuswürfel zur Verfügung stellen, wenn er über Objekte verfügt, die seine Handlung unterstützen oder wenn die Situation generell für ihn günstiger aussieht als für seinen Kontrahenten.

Erfahrung

Hat ein Spieler nach einer Spielsession seinen Charakter überzeugend dargestellt, daß heißt, hat er sich anhand seines Konzepts orientiert, hat er seine Stärken, vor allem aber auch seine Schwächen ausgespielt, hat er den Charakter in gewisser Weise weiter entwickelt, so kann der Spielleiter ihm einen neuen Würfel verleihen, den der Spieler auf seinen Physis- oder seinen Psychewert aufschlagen darf. Alternativ kann er den Würfel auch gegen das Recht eintauschen, fünf Hybrispunkte zu streichen oder zu erlangen.

Die Welt von *Hybris*

Die Welt von Hybris entspricht unserer eigenen, modernen Welt. Oder sie entspricht etwas völlig anderem, wenn Du es willst. Wichtig ist nur, daß die Spielergruppe sich zu Beginn auf ein konsistentes Setting, einen Schauplatz, der jedem von ihnen interessant erscheint, einigt. Die moderne Welt des beginnenden 21. Jahrhunderts bietet sich natürlich besonders an. Prinzipiell spricht aber nichts dagegen, auch vor einem historischen Hintergrund oder gar in einer völlig imaginären Welt zu spielen.

Desweiteren sollte sich die Gruppe auf einen bestimmten Spielstil einigen. Ob erzähllastige Stories mit dreidimensionalen Charakteren oder furiose Actionspektakel aus Hybris werden, bleibt der Gruppe überlassen. Eines sollte jedoch immer im Mittelpunkt stehen: Die zentrale Frage: "Bist Du bereit, für die ultimative Macht Deine Existenz zu riskieren?"