

Rollenspielregeln für Actionsettings

Einleitung:

Es ist schnell, actionreich, würfellos, hat Karten und Spielmarken und benötigt sehr wenig Zeit in der Spielvorbereitung. Lastkraftwagen stürzen von einer Klippe und explodieren, der Bösewicht erklärt den Actionhelden seinen geheimen Plan für die Weltherrschaft, da sie aus seiner tödlichen Falle eh nicht entkommen werden und eine zehnfache überzahl der Gegner macht die ganze Sache erst interessant. Dies ist das richtige Regelsystem, um Settings wie in den Filmen Stirb Langsam, Sin City oder Pulp Fiction zu spielen.

Die Charaktere sind Actionhelden, gegen die John McClane, Rambo und Bruce Lee aussehen, wie sentimentale, verweichlichte Streichelzoobesucher. Dabei fungieren weiße Spielmarken als Salz, mit denen man die Szenen abschmecken kann und schwarze Spielmarken als Pfeffer, mit denen man seinen Aktionen den richtigen Pepp verleiht. Anderen Rollenspielen fehlt das Salz in der Suppe... ..nur Salt´n´Pepper bringt gepfefferte Action auf den Spieltisch!

Actionhelden

Grundwerte

Jeder Actionheld (und auch jeder ihrer Gegner) verfügt über vier Grundwerte: Gewalt, Speed, Cleverness und Coolness.



Gewalt beschreibt seine Stärke, Ausdauer, Muskeln, Größe, Schmerzresistenz, Brutalität und Kampffähigkeiten. (rot)



Speed beschreibt seine Agilität, Schnelligkeit, Reflexe, Geschicklichkeit und Grazie. (gelb)



Cleverness beschreibt seinen Verstand, Instinkte, Wahrnehmung und Wissen. (blau)



Coolness beschreibt seinen Mut, Charme, Persönlichkeit und Sprücheklopferi. (grün)

Einer dieser Grundwerte bildet die Basis für die Errechnung des späteren „Actionwertes“, der über Gelingen oder Scheitern einer Aktion entscheidet.

Verteilen sie bei der Charaktererschaffung 20 Punkte auf diese Grundwerte, je höher, desto besser. Der erlaubte Wertebereich für Actionhelden liegt zwischen 2 und 8.

Fähigkeiten

Es gibt nur eine recht kleine Liste an sehr allgemeinen Fähigkeiten. Der Fähigkeitenswert liegt zwischen +0 und +3 und gibt an, wie viele Karten bei einem „Quick Check“ oder zu Beginn einer Actionszene zusätzlich gezogen werden dürfen. Actionhelden dürfen immer 3 Karten ziehen. Bei einem Fähigkeitenswert von +2 in der Fähigkeit Nahkampf dürfte man zu Beginn einer Nahkampf-Actionszene also fünf Karten ziehen.

Für die Charaktererschaffung wählt man eine Fähigkeit aus, in der man herausragend ist (+3), eine, in welcher man beeindruckend ist (+2) und eine, in welcher man sehr gut ist (+1). Alternativ kann man auch drei beeindruckende (+2) Fähigkeiten wählen.

Nahkampf

Alles für das Kämpfen auf kurze Distanz, egal ob mit Kung Fu, Barhockern, Äxten oder Kettensägen. Beinhaltet auch das Ausweichen von Fernkampfangriffen.

Fernkampf

Alles zum Thema Fernkampf, egal ob mit Bögen, Pistolen, Handgranaten, Sturmgewehren oder Flammenwerfern.

Athletik

Beinhaltet auch Akrobatik, Klettern, Schwimmen und Laufen. Wird in Actionszenen bei Laufduellen, Sportwettkämpfen oder Kräftemessen verwendet.

Heimlichkeit

Schleichen, Taschendiebstahl, Verstecken und ähnliches fallen in diesen Bereich. In Actionszenen, beispielsweise Infiltrationen, verwendet die Gegenpartei Wahrnehmung.

Wahrnehmung

Wachsamkeit, Aufmerksamkeit und Gefahreninstinkt gehören zu diesem Bereich.

Fahrzeuge

Actionhelden mit dieser Fähigkeit können vom Motorrad bis zum Helikopter alles steuern. Verfolgungsjagden oder Autorennen führen zu Actionszenen.

Soziales

Actionhelden mit dieser Fähigkeit kennen die richtigen Leute, können lügen und sich aus Situationen herausreden und schaffen es, sich bei anderen beliebt zu machen, wenn sie dies wollen.

Wissen

Jegliches Wissen von Physik, Erster Hilfe, Byzantinistik, Sprachen, Computerhacken, McGuyverismus oder Fachwissen über das Sammeln seltener Schmetterlingsarten wird durch diese Fähigkeit abgedeckt.

Beschreibung

Mit den Grundwerten und Fähigkeiten ist ihr Charakter von den Werten her komplett. Doch dies reicht nicht aus, um ihn ausreichend zu beschreiben. Schreiben sie etwa 5-10 Sätze zu ihrem Charakter auf. Sein Aussehen, seine Rolle in der Gruppe, seinen Beruf, seinen Hintergrund und besonders seine Stärken und Schwächen. Sie können dies auch in Stichwörtern notieren. Es ist wichtig, dass sie dieses aufschreiben, denn die Beschreibung wird wichtig, wenn sie Salz einsetzen wollen. Doch hierzu später.

Beispielcharaktere

Die Erschaffung eines Actionhelden ist also denkbar simpel:

20 Punkte auf die 4 Grundwerte verteilen
3 Fähigkeiten wählen (3/2/1 oder (2/2/2)
Beschreibung erstellen

Die folgenden Charaktere bilden eine ausgewogene Gruppe.

Curtis McCarthy

Beschreibung: Der hühnenhafte 34jährige wurde vor kurzem wegen Befehlsverweigerung unehrenhaft aus dem Polizeidienst entlassen und hält sich nun mit Gelegenheitsjobs über Wasser. Die Gangster, welche er dingfest machte, wollen ihm noch immer an den Kragen. Und da war noch diese eine Fall mit dem verschwundenen Mädchen, der ihn keine Ruhe mehr lies, bis er ihn endlich aufklären könnte...



Gewalt: 7



Speed: 6



Cleverness: 3



Coolness: 4

Fähigkeiten:

Fernkampf: +3

Nahkampf: +2

Athletik: +1

Saiko Kobayashi

Beschreibung: Die 25jährige Saiko wurde durch einen geheimen Clan zur Ninja ausgebildet. Als sie nach einem Auftrag jedoch in das Versteck ihres Clans zurückkehrte, fand sie ihren Sensei durch einen feindlichen Clan ermordet auf. Jetzt will sie Rache...



Gewalt: 3



Speed: 8



Cleverness: 3



Coolness: 6

Fähigkeiten:

Heimlichkeit: +2

Nahkampf: +2

Athletik: +2

Lisa Newton

Beschreibung: Die 23jährige Lisa wirkt schüchtern und unbeholfen und wäre fast als Actionheldin ungeeignet, wäre sie nicht ein begeisterter Fahrzeugfreak. Stundenlang schraubt sie an Autos und Fahrzeugen rum und ist dabei voll in ihrem Element. Sie hat ein gutes Herz und hilft, wo sie kann, würde ihre Feigheit ihr nicht manchmal im Weg stehen...



Gewalt: 5



Speed: 5



Cleverness: 8



Coolness: 2

Fähigkeiten:

Fahrzeuge: +3

Wissen: +2

Wahrnehmung: +1

Diego Juan de Bartz

Beschreibung: Der verschmutzte 27jährige Diego wuchs als Straßenjunge in einem Ghetto auf, dass er seitdem nur selten verlassen hatte. Durch diverse kleinkriminelle Aktivitäten lernte er schnell, wie man sich auf der Straße verhält, wie man mit Menschen umgehen muss, welche Polizisten korrupt sind und bei welcher kleinen Minderheit von ihnen man doch aufpassen muss. Er hat viele Kontakte und so mancher schuldet ihm noch ein Gefallen.



Gewalt: 4



Speed: 3



Cleverness: 5



Coolness: 8

Fähigkeiten:

Soziales: +3

Fernkampf: +2

Heimlichkeit: +1

Spielmarken

Das Salz

Salz wird durch weiße Spielmarken dargestellt. Jeder Actionheld beginnt an jedem Spielabend mit drei Salzkörnern, d. h. drei weißen Spielmarken.

Durch Salz können Szenen verändert oder erzwungen werden, solange diese in irgendeiner Weise mit der Beschreibung des Actionhelden in Verbindung gebracht werden können.

Die Spieler erkaufen sich kurzzeitig das Erzählrecht oder geben den Spielleiter kurz Information, welchen Umstand, welchen Gegenstand, welche Person oder welches Geschehnis sie gerne in der folgenden Szene hätten.

Beispiele:

Die Gruppe benötigt dringend Sprengstoff. Diegos Spieler legt ein Salzkorn auf den Spieltisch und erzählt: „Sprengstoff, hmm? Wie viel? Ich habe da drüben in Old Town einen Bekannten, bei dem ich noch was gut habe. Der dürfte da in ein paar Stunden was auftreiben können...“

McCarthys Spieler könnte ein Salzkorn ausgeben, um geheime Polizeinformationen von einem früheren Kollegen zu erhalten.

Saikos Spielerin könnte durch ein Salzkorn einen Hinweis auf den Mörder ihres Senseis verlangen.

Lisas Spielerin könnte verlangen, dass es so bald wie möglich wieder eine Verfolgungsjagd mit dem Auto gibt.

Das Veto-Recht des Spielleiters

Der Spielleiter kann die Vorschläge der Spieler nicht einfach ignorieren. Schon gar nicht, wenn diese auch noch Salz einsetzen. Sollte er dennoch etwas gegen den Vorschlag eines Spieler einzuwenden haben (weil dieser ihn seine Suppe versalzen würde), muss er Salz als Entschädigung bieten. Er muss immer mehr Salz bieten, als der Spieler eingesetzt hat. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, die Salzkörner als Entschädigung anzunehmen oder mehr Salz zu bieten, als die Entschädigung beträgt. Setzt ein Spieler fünf oder mehr Salzkörner ein, kann er allerdings die Situation erzwingen, es sei denn, nicht nur der Spielleiter sondern auch alle anderen Spieler sind dagegen.

Beispiel:

Lisas Spielerin setzt ein Salzkorn auf den Spieltisch und äußert den Wunsch, dass bald eine Verfolgungsjagd kommt. Der Spielleiter hat eigentlich andere Pläne und bietet ihr zwei Salzkörner als Entschädigung an. Lisa hat nun die Wahl, auf drei Salzkörner zu erhöhen oder die zwei Salzkörner als Entschädigung anzunehmen.

Schwächen ausnutzen

Auch der Spielleiter kann sich die Beschreibung der Actionhelden zu Nutze machen. Wann immer er etwas in die Szene einbindet, was sich aufgrund der Beschreibung nachteilig für einen der Actionhelden auswirkt, er also ihre Schwächen ausnutzt, muss er ihnen mindestens ein Salzkorn dafür anbieten.

Das Veto-Recht der Spieler

Wollen die Spieler nicht, dass die Schwäche ihres Actionhelden, die sie ja selbst gewählt haben, zu Tage tritt, können sie dies verhindern, in dem sie mehr Salzkörner zahlen als ihnen der Spielleiter geboten hat.

Beispiel:

Lisa Newton ist in das Zimmer des Bösewichts eingedrungen, um auf seinem Laptop nach beweisen für seine niederträchtigen Pläne zu suchen. Als dieser frühzeitig nach Hause kam, konnte sie grade noch in seinen Kleiderschrank flüchten, bevor dieser sie sah. Sie wartete bis er eingeschlafen ist und hat nun die Wahl: Entweder sie schleicht zum Schlafenden hin um noch an seinen Laptop zu gelangen, der auf der Kommode neben dem Bett liegt. Oder sie sucht das Weite. Lisa möchte gerne zum Laptop, doch der Spielleiter meint, dass sie zu feige sei und schleunigst hier raus möchte (weil er auch meint, dass es spannender wäre, wenn die Spieler noch nichts von diesen Plänen wissen und noch etwas im Dunkeln tappen). Lisas Spielerin könnte nun zwei Salzkörner einsetzen und beschreiben, dass sie ja nicht nur feige, sondern auch sehr neugierig und gutherzig sei und es für sie von immenser Wichtigkeit ist diesem Bösewicht das Handwerk zu legen. Der Spielleiter kann daraufhin auf drei Salzkörner erhöhen.

Der Pfeffer

Pfeffer wird durch schwarze Spielmarken dargestellt. Jeder Actionheld beginnt das Abenteuer (nicht den Spielabend, wie beispielsweise beim Salz) mit drei Pfefferkörnern, d. h. drei schwarzen Spielmarken.

Durch Pfefferkörner können die Aktionen eines Actionhelden verbessert werden. Für jedes eingesetzte Pfefferkorn erhöht sich der Actionwert einer Probe in einer Actionszene (nicht bei Quick Checks) um einen Punkt.

Maximal können bei einer Aktion oder Reaktion auf diese Weise fünf Pfefferkörner eingesetzt werden. Pfefferkörner müssen immer eingesetzt werden, bevor eine Karte aufgedeckt wird.

Außerdem erhalten sie ihr eingesetztes Pfeffer nach der Actionszene komplett zurück. Sie können also ruhig verschwenderisch mit ihrem Pfeffer umgehen.

Gepfefferte Belohnung:

Es gibt nach jeder Actionszene eine Belohnung in Form von Pfefferkörnern, die sich anhand der überwundenen Gefahr bemisst. Dazu kommt ein eventueller Bonus des Spielleiters für besonders kluges Vorgehen, Waghalsigkeit der Stunts oder Unterhaltsamkeit der Actionszene. Die Belohnung wird an alle Actionhelden ausgezahlt, auch wenn sie in der Szene gar nichts getan haben.

Auf diese Weise haben die Actionhelden im Laufe der Geschichte immer mehr Pfeffer zur Verfügung und werden somit immer mächtiger. Sie benötigen diesen Pfeffervorrat auch, um überhaupt eine Chance gegen den Endgegner zu haben.

Kennt ihr nicht diese Filme, in denen der Protagonist am Anfang gegen den Bösewicht antreten muss und verliert, nur um ihn am Ende der Geschichte dann dennoch zu besiegen? Dieses alte Gesetz der Actionfilme, dass sich der Endgegner erst am Ende der Geschichte besiegen lässt, ist durch diesen Mechanismus ins Spiel integriert.

Blutsteine

Blutsteine werden durch rote Spielmarken dargestellt. Jeder Actionheld beginnt das Spiel ohne Blutsteine und ist in der Regel auch recht froh darüber. Er erhält Blutsteine, wenn er getroffen und verwundet wird oder dem Gegner gute Aktionen gegen den Charakter gelingen. Actionhelden können bis zu drei Blutsteine erhalten. Beim vierten Blutstein scheiden sie aus der Actionszene aus und haben verloren.

Nach einer Actionszene können die angesammelten Blutsteine wieder zurückgegeben werden. Actionhelden machen ihre Verletzungen und Niederlagen nicht lange zu schaffen. Außerdem haben Blutsteine keine Auswirkungen auf die Fähigkeiten des Actionhelden.

Blutsteine müssen auch nicht zwangsläufig Wunden oder Blessuren sein. Bei einer Verfolgungsjagd könnten Blutsteine die Distanz zwischen Jäger und Verfolgtem repräsentieren und ersterer wird abgehängt, wenn er zu viele Blutsteine erhält.

Spielleitercharaktere

Nebenrollen

Nebenrollen stehen auf der Seite der Actionhelden oder sind zumindest neutral. Sie haben zudem eine gewisse Bedeutung für die Geschichte, sei es als Quelle für Informationen, sei es als Auftraggeber oder als zu rettender Gefangener.

Nebenrollen befinden sich in einem komplett regelfreien Rahmen und tun genau das, was im Drehbuch steht, bzw. welche Rolle ihn der Spielleiter zugeordnet hat. Sie sind unsterblich, es sei denn, ihr dramatischer Tod steht im Drehbuch und ist fest eingeplant. Eine Regel gilt jedoch für Nebenrollen: *Sie dürfen den Actionhelden nicht die Show stehlen!*

Gefahrenstufen

Es gibt in Salt'n'Pepper 6 Gefahrenstufen: Handlanger, Veteran, Elite, Zwischengegner und Endgegner und (optional) Opfer. Hierbei ist zu beachten, dass man in der Regel bei jeder Actionszene die geringste Gefahrenstufe zuerst erledigen muss, es sei denn, der Spielleiter gibt eine höhere schon vorher ausdrücklich zum Angriff frei. Kennen sie einen Film, in welchem der Bösewicht zu Beginn der Szene angegangen wird und erst nachdem dieser erledigt ist werden in den nächsten 5 Minuten seine Schergen ausgeschaltet? Natürlich kann sich ein Actionheld schon in der Auseinandersetzung mit den gefährlicheren Gegnern sein und ihn schon einige Schläge versetzen (sprich, ihm schon die ersten 1-2 Blutsteine zufügen), jedoch verlieren kann dieser erst, wenn all seine Untergebenen zuvor ausgeschaltet wurden.

Handlanger

Handlanger sind eher bedeutungslose Statisten, welche die Actionhelden nur äußerst selten in Bedrängnis bringen können. Meist treten sie deshalb mit Veteranen oder der Elite zusammen an. Sie ziehen nur eine Karte, d. h. sie haben entweder eine Aktion oder Reaktion. Aus diesem Grund sind sie meist überhaupt nur gefährlich, wenn sie in großen Gruppen auftreten (was sie auch meist tun). Sie vertragen keine Blutsteine, d. h. sie scheiden beim ersten Treffer aus.

Karten: 1
Grundwertpunkte: 10
Scheidet durch einen Blutstein aus.
Belohnung: 1 Pfefferkorn

Veteranen

Veteranen sind unterlegene, aber zumindest ernstzunehmende Gegner. Sie treten meist mit einigen Handlangern auf, deren Anführer sie sind. Der Gangboss oder der Kampfsportlehrer sind Veteranen, während die Gangmitglieder oder Schüler Handlanger oder eventuell auch Opfer sind.

Karten: 2
Grundwertpunkte: 15
Scheidet durch zwei Blutsteine aus.
Belohnung: 2 Pfefferkörner

Elite

Die Elite ist den Actionhelden schon fast ebenbürtig und sollte vielleicht noch nicht in der ersten Actionszene auftauchen, damit die Actionhelden schon etwas Pfeffer ansammeln konnten. Sie sind die Favoriten eines Wettkampfes, die Geheimwaffe in der Hinterhand der Bösewichter und haben in jedem Fall Namen, Gesichter und werden den Actionhelden durch eine eigene Szene vorgestellt.

Karten: 3
Grundwertpunkte: 20
Scheidet durch drei Blutsteine aus.
Belohnung: 4 Pfefferkörner

Zwischengegner

Ein Zwischengegner wird in der Regel nach etwa 2/3 der Geschichte auf die Actionhelden treffen. Er wird zwar meist von einigen Schergen begleitet, doch stellt er auch alleine schon eine große Bedrohung dar, welche die ganze Gruppe beschäftigen kann. Er ist daher nur mit einer ordentlichen Portion an Pfeffer zu überwinden, weshalb er in Geschichten wie gesagt eher spät in Erscheinung tritt.

Karten: 5
Grundwertpunkte: 25
Scheidet durch fünf Blutsteine aus.
Belohnung: 10 Pfefferkörner

Endgegner

Es ist ein Definitionsmerkmal des Endgegners, dass dieser erst am Ende im großen Finale und nur durch Teamwork besiegt werden kann.

Karten: 10
Grundwertpunkte: 30
Scheidet durch zehn Blutsteine aus.
„Belohnung“: Die Actionhelden verlieren alle Pfefferkörner, bis auf drei.

Opfer (Optional)

Opfer gibt es nur in Actionsettings, in welchen der Actionheld wirklich weit überlegen ist. In einem Martial-Arts-Film, in welchen der Kämpfer im Alleingang in einer Szene etwa zwanzig kampferprobte Kontrahenten plattmacht, waren diese wahrscheinlich Opfer. Bei Opfern gilt: Alleine haben sie gar keine Chance. Drei Opfer zählen als ein Handlanger, d. h. sie ziehen für je drei Opfer eine Karte und es scheiden drei Kontrahenten aus, wenn den Opfern ein Blutstein zugefügt wird.

Übersicht:

	Karten	Grundwerte	Blutsteine	Pfefferbel.
Handlanger	1	10	1	1
Veteran	2	15	2	2
Elite	3	20	3	4
Zwischeng.	5	25	5	10
Endgegner	10	30	10	---

Beispiel:

Nehmen wir als Beispiel aus dem bekannten Film „Kill Bill“ das Kapitel „Showdown im Haus der Blauen Blätter“, dem Endkampf aus Kill Bill Vol. I.

Der Großteil der Yakuza-Mitglieder sind Opfer, vielleicht mit ein paar Handlangern darunter, wenn diese länger als eine Sekunde überleben. Die beiden Leibwächter Gogo Yubari (das Mädchen in Schuluniform) und Johnny Mo werden durch eigene Szenen vorgestellt und gehören zur Elite, da es für die Actionheldin Beatrix Kiddo in diesen Kämpfen schon ernst wird. Die Yakuzachefin O-Ren Ishii schließlich stellt sich ihr, nachdem alle Untergebenen besiegt wurden und stellt eine Zwischengegnerin dar. Der Endgegner wäre Bill im zweiten Teil, auch wenn dieser nicht in einer Actionszene besiegt wird.

Gegnergruppen

In Actionszenen werden die Gegner zu Gruppen zusammengefasst, d. h. für eine Gang mit einem Gangboss (Veteran) und acht Mitgliedern (Handlanger) zieht der Spielleiter zehn Karten. Er zieht jedoch nie mehr als 15 Karten, (denn schließlich können auch nicht alle gleichzeitig angreifen). Er erhält für jede Person in der Gruppe eine Aktion, jedoch maximal eine Aktion pro Actionheld. Er greift mit beliebigen Gegnern an, die Actionhelden müssen zunächst aber die schwächsten Gegner ausschalten, wenn der Spielleiter es nicht ausdrücklich anders erlaubt.

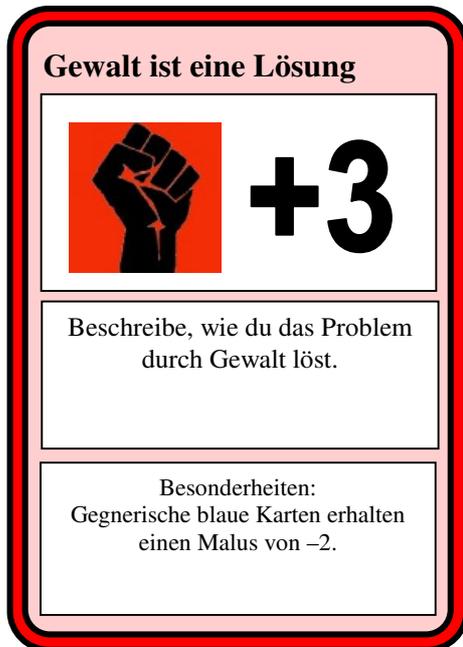
Es wird empfohlen, die Gegnerbögen im Anhang zu verwenden und auf den Tisch zu legen, auch wenn die Spieler dann die Werte ihrer Gegner erfahren. Dies ist nicht schlimm.

Beispiel:

Es findet ein großes, illegales Straßenrennen statt, an dem laut einem Gerücht auch „Crazy Jack“ teilnehmen soll... ..jemand, der vor einem Jahr neu in die Stadt kam und seitdem kein einziges Rennen verloren hat. Ansonsten nehmen noch drei stadtbekannte Veteranen der Szene und acht erfahrene Fahrer teil, die als Handlanger zählen. Somit hätten wir acht Handlanger (je eine Karte), drei Veteranen (je zwei Karten) und Crazy Jack als Elite (drei Karten). Dies wären 17 Karten, doch der Spielleiter kann nie mehr als 15 Karten ziehen. In der Actionszene werden nun zunächst die Handlanger locker überholt und von der Straße gedrängt, während man danach bei den drei Veteranen sich schon etwas anstrengen muss. Am Ende kann man sich schließlich mit Crazy Jack kurz vor dem Ziel noch ein Duell liefern und wird bei einem Erfolg mit einer halben Autolänge vor ihm durchs Ziel fahren.

Die Actionkarten

Im Anhang finden sie die 90 Actionkarten, die sie zum Spielen von Salt and Pepper benötigen. Sie werden für Quick Checks (einzelne Proben) und Actionszenen (Abfolgen von vielen Proben mit einer Gegenpartei) verwendet. Sehen wir uns eine solche Karte einmal an:



Kartenfarbe: Der Rahmen der Karte zeigt die Kartenfarbe an. Es gibt jeweils 15 rote, blaue, grüne, gelbe und 30 schwarze Karten. Die farbigen Karten sind dem entsprechenden Grundwert zugeordnet; schwarze Karten sind spezielle Karten und haben keinen zugehörigen Grundwert.

Kartenname: Am oberen Rand steht als erstes der Name der Karte. In diesem Fall beispielsweise „Gewalt ist keine Lösung“, einige Karten gibt es nur einmal, andere sind bis zu vier mal im Stapel vorhanden.

Symbol: Das Symbol gibt an, welcher der Grundwerte zur Bestimmung des Actionwertes herangezogen wird. Es ist identisch mit der Kartenfarbe. Schwarze Karten haben statt einem Symbol ein X. Unter Besonderheiten steht in diesem Fall immer, was X bedeutet.

Modifikator: Neben dem Symbol steht der Modifikator. Dieser reicht von +1 bis +5. Wenn man diesen Modifikator zum Grundwert (oder X) addiert, so erhält man den Actionwert. Auch bei Quick

Checks ist der Modifikator von Bedeutung.

Beschreibungsaufforderung: In dem nächsten Kästchen steht, welche Beschreibung vorgeschlagen wird. Kommt der Spieler oder Spielleiter der Aufforderung nach, so erhält er einen Bonus von +1 auf seinen Actionwert. Ist die Beschreibung sogar derart gut, dass alle am Spieltisch begeistert sind, erhält man sogar einen Bonus von +2.

Besonderheiten: Jede Karte hat eine Besonderheit, die dem Spiel eine gewisse taktische Tiefe verleiht. Die Regeln für die Besonderheit stehen auf der Karte und gelten in jedem Fall in Actionszenen.

Quick Checks

Auch in Nicht-Actionszenen kann es zu einer kurzen, einzelnen Probe auf eine Fähigkeit kommen. Der Spielleiter legt den Grundwert und die Fähigkeit der Probe fest und bestimmt anhand der folgenden Tabelle einen Mindestwert:

Schwierigkeit	Mindestwert
Sehr leicht	2
Leicht	4
Fordernd	6
Schwer	8
Sehr schwer	10
Kaum zu schaffen	12
Fast unmöglich	14

Ist Grundwert + Fähigkeit höher als dieser Mindestwert, so ist die Probe automatisch bestanden. Ist die Probe nicht bestanden, so darf der Spieler solange Karten vom Stapel ziehen, bis er eine schwarze Karte zieht. Er darf die Modifikatoren der gezogenen Karten auf seinen Wert addieren und nachrechnen, ob er nun über den geforderten Mindestwert kommt. Sobald er allerdings eine schwarze Karte zieht, muss er aufhören.

Beschreibungsaufforderungen und Besonderheiten der Karten zählen bei einem Quick Check nicht.

Actionszenen

Das Herz von Salt n' Pepper sind die Actionszenen, in denen die Karten im vollen Umfang genutzt werden. Actionszenen können Kämpfe, Verfolgungsjagden zu Fuß oder im Auto oder auch ganze Infiltrationen und Diebstähle sein, auch wenn bei letzteren im Idealfall eher keine „Action“ auftritt.

Zunächst bestimmt der Spielleiter die Anzahl der Gegner und ihrer Gefahrenstufen um sie dann zu einer Gegnergruppe zusammenzufassen. Die Spieler bestimmen, was sie in dieser Actionszene hauptsächlich machen. Beispielsweise könnte ein Actionheld bei einer Verfolgungsjagd den Wagen fahren, während andere aus dem Fenster schießen.

Stehen Gegnergruppen und die gewählten Fähigkeiten der Actionhelden fest, wissen Spieler und Spielleiter, wie viele Karten sie ziehen müssen. Der Kartenstapel wird gemischt und die Actionszene beginnt.

Reihenfolge

Sollte aufgrund der Umstände nicht klar sein, welche Fraktion beginnt, so beginnt die Person mit dem höchsten Speed-Grundwert. Sollte dieser gleich sein, so beginnen die Actionhelden. Sollte die Speed zweier Actionhelden gleich sein, so können sich die Spieler entweder über die Reihenfolge einigen oder es sind Kindsköpfe. In letzterem Fall beginnt der Spieler, der am schnellsten fünfmal hintereinander „Ich will!“ brüllt und sich dabei melden und mit dem Finger schnippt...

Karten ziehen

Die Spieler behalten unter allen Umständen immer die gleiche Anzahl von Karten auf der Hand. Sobald sie eine Ausspielen, sei es als Aktion oder Reaktion, ziehen sie sofort danach eine neue.

Auch der Spielleiter zieht nach jeder ausgespielten Karte eine neue Karte. Der Unterschied hier ist: Sobald ein Gegner ausgeschaltet wurde, darf er für diesen auch keine Karten mehr ziehen. Wird beispielsweise ein Veteran ausgeschaltet, so zieht er zwei Karten weniger.

Tauschphase:

Jede Runde beginnt mit der Tauschphase. Jeder Spieler kann einem Mitspieler (nicht dem Spielleiter) eine Karte zustecken, welcher ihm daraufhin ebenfalls eine Karte geben muss. Er kann auch die Karte zurückgeben, die er soeben erhalten hat. Jeder Spieler kann nur eine Tauschaktion starten.

Auf diese Weise sollte man z. B. rote Karten den Spielern geben, welche einen hohen Grundwert in Gewalt haben. Aber auch andere Faktoren können bei den Überlegungen eine Rolle spielen. Beispielsweise könnte man einem schwer angeschlagenen Kumpanen die rote Karte „Adrenalin“ geben, auch wenn dieser keinen hohen Gewalt-Grundwert hat. Die Besonderheit der Karte besagt, dass zum Actionwert die doppelte Anzahl der Blutsteine hinzugezählt wird. Wenn man selber noch unverletzt ist, kann der Kumpan vielleicht mehr mit dieser Karte anfangen.

Der Spielleiter braucht nicht tauschen, da er alle Karten für die Gegnergruppe eh gleichzeitig auf der Hand hat.

Aktionen und Reaktionen:

Jeder der Spieler hat eine Aktion, der Spielleiter hat so viele Aktion, wie Actionhelden oder Gegner an der Szene beteiligt sind, was immer kleiner ist.

Alle Spieler legen zu Beginn der Runde nach der Tauschphase die Karten verdeckt auf den Tisch, die sie für ihre Aktion verwenden wollen. Der erste in der Reihenfolge sagt, welches Ziel er hat. Das Ziel der Spieler ist meist gezwungenermaßen der schwächste Gegner. Das Ziel wählt sofort eine Karte aus den verbliebenen Handkarten und legt diese ebenfalls auf den Tisch.

Nun können die Spieler noch bis zu fünf Pfefferkörner einsetzen. Jedes eingesetzte Pfefferkorn erhöht ihren Actionwert um einen Punkt.

Schließlich erzählt der Agierende seine Aktion und deckt dabei die Karte auf. Der Reagierende beschreibt seine Reaktion und deckt dabei seine Karte auf. Er kann dabei auch beschreiben, ob die Aktion Erfolg hatte oder nicht, denn er sieht, ob er den Actionwert seines Gegner schlagen kann.

Der höhere Actionwert gewinnt.

Ist der Actionwert der Reaktion größer oder gleich, so gibt es keine Veränderungen und die Aktion schlägt fehl.

Ist der Actionwert der Aktion um 1-3 Punkte höher, so erhält der Reagierende einen Blutstein.

Ist der Actionwert der Aktion 4-6 Punkte höher, so erhält der Reagierende zwei Blutsteine.

Ist der Actionwert der Aktion 7 oder mehr Punkte höher, so erhält der Reagierende drei Blutsteine.

Hierbei ist zu beachten, dass auch mehrere Opfer, Handlanger und Veteranen durch eine Aktion ausgeschaltet werden können.

Das Drehbuch

Sie haben nun alle Regeln zu Salt'n'Pepper hinter sich gebracht. Das folgende Kapitel dient dem Spielleiter, mit der Hilfe eines W10 schnell ein Abenteuer zu entwerfen, falls er oder die Spieler noch keine Idee haben. Er muss sich hierbei nicht sklavisch an die Würfeltabellen oder den vorgeschlagenen Ablauf halten, sondern kann auch eigene Ideen einflechten, wo ihm diese kommen. Das Drehbuch ist auf Actionabenteuer in der Gegenwart im Stil von Stirb Langsam oder Kill Bill ausgelegt. Sollten Würfelergebnisse nicht zum gewählten Setting passen, so müssen diese angepasst werden.

Es wird davon ausgegangen, dass die Actionhelden sich untereinander kennen und füreinander einstehen würden.

Zunächst wird der *Endgegner* mit seiner Motivation festgelegt. Dann beginnt das Actionabenteuer mit einer *Einführungsszene*, auf die nach kurzer Zeit schon ein *dramatisches Ereignis* folgt, welches der Ausgangspunkt für das Abenteuer ist. Es folgt eine *Rängelei* als erste Actionszene, woraufhin die Actionhelden in einem *Zwischenspiel* die ersten Nebenrollen kennenlernen, welche ihnen einige Informationen für den weiteren Weg geben kann. Die *größere Rängelei* ist schon etwas heftiger, woraufhin *der Haken an der Sache* in Erscheinung tritt. Die *Einführung der Elite* folgt und schließlich werden die Actionhelden in *Bedrängnis* gebracht. *Die Wendung* wird schließlich durch das Besiegen des Zwischengegners erreicht und löst den Haken auf. Nun gibt es vielleicht noch etwas *Ruhe vor dem Sturm*, bis sie schließlich den Endgegner im *Finale* stellen können.

Endgegner

Würfeln sie 6mal mit einem W10 und lesen sie das entsprechende Ergebnis anhand der Tabelle ab.

Geschlecht:

W10	Geschlecht
1-5	Weiblich
6-10	Männlich

Der Endgegner ist ein...

W10	Charakter	Nation	Profession
1	Hinterhältiger	Deutscher	Drogenbaron
2	Fadenscheiniger	Japanischer	Menschenhänd.
3	Verrückter	Russischer	Wissenschaftler
4	Vornehmer	US-amerik.	Psychopath
5	Reicher	Chinesischer	Verbrecherboss
6	Sadistischer	Afrikanischer	Politiker
7	Größenwahnsinniger	Französisch.	Zivilist
8	Eiskalter	Lateinamerik.	Militär
9	Angesehener	Osteurop.	Konzernbesitzer
10	Attraktiver	Italieniescher	Polizeichef

...mit....

W10	Special
1	Einer Augenklappe
2	Einer äußerst bizarrem/sadistischen Vorliebe
3	Einem Sprachfehler/unangenehmer Stimme
4	Einem perfiden Humor
5	Einem seltsamen Haustier (Haifische?)
6	Einer Unmenge an Statussymbolen
7	Einer äußerst gepflegten Etikette
8	Einer übernatürlichen Gabe
9	Einem seltenen, körperlichen Gebrechen
10	Einer unheimlichen Aura

...auf der Suche nach

W10	Motivation
1-2	Geld
3-4	Macht
5-6	Berühmtheit
7-8	Rache
9-10	Leid und Grauen (Wahnsinn)

Beispiel:

Ein Wurf von 10,1,6,2,9 und 1 würde folgendes herauskommen:

Der (männliche) Endgegner ist ein hinterhältiger, afrikanischer Menschenhändler mit einem seltenen körperlichen Gebrechen auf der Suche nach Geld.

Einführungsszene

Die Actionhelden treffen sich...

W10	Motivation
1	...in einer zwielichtigen Bar
2	...in der Wohnung eines Actionhelden
3	...am Arbeitsplatz eines der Actionhelden
4	...in einem Einkaufszentrum
5	...im Urlaub
6	...im Krankenhaus
7	...in einem Park
8	...zufällig am Kiosk
9	...in einer miesen Gegend der Stadt
10	...außerhalb der Stadt

...als sich plötzlich etwas dramatisches ereignet.

Die Actionhelden...

W10	Motivation
1	...sind Augenzeugen
2	...durch einen Verwandten involviert
3	...durch einen guten Freund involviert
4	...durch eine Verwechslung involviert
5	...werden für die Täter gehalten
6	...sind das Ziel des Ereignisses
7	...haben negative Folgen durch das Ereignis
8	...sind aus moralischen Gründen involviert
9	...sind aufgrund ihrer Vergangenheit involviert
10	...haben Ziele, die durch das Ereignis blockiert werden

Das Ereignis...

W10	Motivation
1	...ist ein Mord
2	...ist eine Entführung
3	...ist eine Sabotage
4	...ist ein Diebstahl
5	...ist eine Morddrohung
6	...ist eine Machtdemonstration
7	...ist ein Massaker
8	...ist eine Racheaktion
9	...ist das Auffliegen eines Geheimnisses
10	...ist es, jemanden bei einem Verbrechen auf frischer Tat zu ertappen

Beispiel:

Würfelergebniss 10, 1, 2:
Außerhalb der Stadt werden die Protagonisten Augenzeugen einer Entführung.

Actionszenen

Rängeleien und *größere Rängeleien* sind zum Warmwerden oder können auch mal nebenbei eingestreut werden.

Nur die Elite kann die Actionhelden in *Bedrängnis* bringen. In noch größere Schwierigkeiten bringt sie schließlich der *Zwischengegner*, bis es schließlich zum *Finale* kommt. Im folgenden sind Beispielgruppen für die einzelnen Actionszenen geliefert, welche der Spielbalance zuträglich sind. Die Beispiele sind für eine Gruppe mit vier Actionhelden gedacht.

Rängelei: 7 Handlanger (wahlweise auch 21 Opfer), ein Veteran = 9 Karten, überwunden bei insgesamt 9 Blutsteinen. Belohnung: 9 Pfefferkörner (2 je Spieler)

Größere Rängelei: 6 Handlanger (oder 18 Opfer), 3 Veteranen = 12 Karten, überwunden bei insgesamt 12 Blutsteinen. Belohnung: 12 Pfefferkörner (3 je Spieler)

Bedrängnis: 4 Veteranen, 4 Elite = 15 Karten, überwunden bei insgesamt 20 Blutsteinen. Belohnung: 24 Pfefferkörner (6 je Spieler)

Zwischengegner: 8 Veteranen, ein Zwischengegner = 15 Karten, überwunden bei insgesamt 21 Blutsteinen. Belohnung: 26 Pfefferkörner (7 je Spieler)

Finale: 4 Elite, ein Endgegner = 15 Karten, überwunden bei insgesamt 22 Blutsteinen. Belohnung: Abenteuer bestanden, die Pfefferkörner werden wieder auf 3 gesetzt.

Die Actionszene ist...

W10	Motivation
1-3	...ein Nahkampf
4-6	...ein Fernkampf
7	...eine Verfolgungsjagd zu Fuß
8	...eine Verfolgungsjagd per Vehikel
9	...eine Infiltration
10	...etwas ganz anderes

Stehaufmännchen



+1

Beschreibe, wie du von der Aktion des Gegners zwar voll getroffen wirst, es dir aber überhaupt nichts ausmacht

Besonderheiten:
In dieser Runde erhältst du keinen Blutstein und verlierst sogar einen, falls du welche haben solltest

Rettende Idee



+5

Beschreibe, wie du durch eine gute Idee die Aktion des Gegners verhinderst

Besonderheiten:
Kann nur als Reaktion eingesetzt werden

Blitzreflexe



+4

Beschreibe, wie du durch einen blitzschnellen Reflex deinen Gegner überwindest

Besonderheiten:
Blaue Karten des Gegners erhalten einen Malus von -2

Cooler Spruch



+2

Beschreibe eine beliebige Aktion oder Reaktion und lasse deinen Charakter dabei einen markigen Spruch bringen.

Besonderheiten:
Jedes Pfefferkorn auf dieser Karte zählt doppelt

Schwein gehabt!

X+1

Beschreibe, wie du durch pures Glück der Bedrängnis entkommst oder einen Vorteil erlangst

Besonderheiten:
X = Actionwert des Gegners

Pech gehabt!

X+1

Beschreibe, wie dein Gegner unglaubliches Pech bei seiner Aktion oder Reaktion hat und du dies Ausnutzen kannst

Besonderheiten:
X = Actionwert des Gegners

Gewalt ist eine Lösung



Beschreibe, wie du das Problem durch Gewalt löst.

Besonderheiten:
Gegnerische blaue Karten erhalten einen Malus von -2.

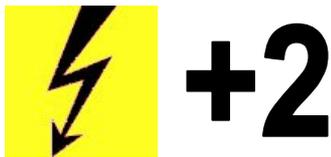
Rettende Idee



Beschreibe, wie du durch eine gute Idee die Aktion des Gegners verhinderst

Besonderheiten:
Kann nur als Reaktion eingesetzt werden

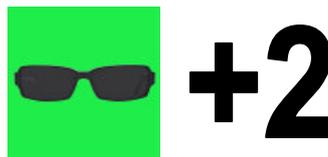
David vs. Goliath



Beschreibe, wie du die körperliche Überlegenheit eines Gegners durch Schnelligkeit überwindest

Besonderheiten:
Gegnerische rote Karten erhalten einen Malus von -5

Cooler Spruch



Beschreibe eine beliebige Aktion oder Reaktion und lasse deinen Charakter dabei einen markigen Spruch bringen.

Besonderheiten:
Jedes Pfefferkorn auf dieser Karte zählt doppelt

Schwein gehabt!

X+1

Beschreibe, wie du durch pures Glück der Bedrängnis entkommst oder einen Vorteil erlangst

Besonderheiten:
X = Actionwert des Gegners

Pech gehabt!

X+1

Beschreibe, wie dein Gegner unglaubliches Pech bei seiner Aktion oder Reaktion hat und du dies Ausnutzen kannst

Besonderheiten:
X = Actionwert des Gegners

Zorn

 **+3**

Beschreibe, wie du wirklich wütend wirst und deine Rage dir bei der Aktion hilft.

Besonderheiten:
Nachdem diese Karte aufgedeckt wurde, kannst du noch einmal bis zu drei Pfefferkörner drauflegen

Flashback

 **+4**

Beschreibe einen Flashback und wie das, was du einst erlebt hast, dir bei deiner jetzigen Aktion hilft.

Besonderheiten:
Du kannst bis zu drei Salzkörner ausgeben, um deinen Actionwert jeweils um 3 Punkte zu erhöhen

Akrobatik

 **+3**

Baue einen akrobatischen Stunt in die Beschreibung deiner Aktion oder Reaktion ein.

Besonderheiten:
Grüne, blaue und rote Karten haben einen Malus von 2.

Cooler Spruch

 **+2**

Beschreibe eine beliebige Aktion oder Reaktion und lasse deinen Charakter dabei einen markigen Spruch bringen.

Besonderheiten:
Jedes Pfefferkorn auf dieser Karte zählt doppelt

Meister seines Fachs

X+5

Beschreibe, wie du durch deine Erfahrung in dieser Fähigkeit einen Vorteil erlangst.

Besonderheiten:
X = Anzahl der Handkarten dieser Person (nur von dieser, nicht von einer Gegnergruppe des SL)

Meister seines Fachs

X+5

Beschreibe, wie du durch deine Erfahrung in dieser Fähigkeit einen Vorteil erlangst

Besonderheiten:
X = Anzahl der Handkarten dieser Person (nur von dieser, nicht von einer Gegnergruppe des SL)

Brutalität



+4

Beschreibe, wie du besonders rabiat, blutrünstig und brutal vorgehst

Besonderheiten:
Ist diese Karte eine Aktion und du gewinnst, dann erhält dein Gegner (oder ein anderer) einen zusätzlichen Blutstein

Vorahnung



+1

Beschreibe erst nachdem, diese Karte aufgedeckt wurde, wie du ahnst, was dein Gegner vorhat und warne deine Gefährten

Besonderheiten:
Spiele diese Karte nur als Aktion. Dein Gegner muss eine Karte auf seiner Hand zeigen und diese als seine nächste Aktion spielen.

Überraschend schnell



+3

Beschreibe, wie deine schnelle Aktion deinen Gegner verblüfft und überrascht.

Besonderheiten:
Blaue Karten deines Gegners haben einen Malus von -2.

Blamieren



+5

Beschreibe, wie du durch deine Aktion oder Reaktion den Gegner blamierst

Besonderheiten:
Wenn du gewinnst, halbiert sich die Coolness deines Gegners für fünf Runden

Gelände ausnutzen

X+4

Beschreibe, wie du durch das Gelände und Gegenstände in deiner Umgebung einen Vorteil erhältst.

Besonderheiten:
X = ein zur Beschreibung passender Grundwert (Gewalt, Speed, Cleverness oder Coolness)

Gelände ausnutzen

X+4

Beschreibe, wie du durch das Gelände und Gegenstände in deiner Umgebung einen Vorteil erhältst.

Besonderheiten:
X = ein zur Beschreibung passender Grundwert (Gewalt, Speed, Cleverness oder Coolness)

Brutalität



+4

Beschreibe, wie du besonders rabiat, blutrünstig und brutal vorgehst

Besonderheiten:
Ist diese Karte eine Aktion und du gewinnst, dann erhält dein Gegner (oder ein anderer) einen zusätzlichen Blutstein

Instinkt



+3

Beschreibe, wie du durch einen Instinkt die Aktion oder Reaktion deines Gegners geahnt hast und deshalb gewinnst

Besonderheiten:
Die Besonderheiten der Karte deines Gegners zählen nicht.

Ausweichen



+5

Beschreibe, wie du der Aktion des Gegners durch geschicktes ausweichen entgehst

Besonderheiten:
Kann nur als Reaktion gespielt werden

Täuschen



+2

Beschreibe, wie du deinen Gegner durch ein Täuschungsmanöver austrickst

Besonderheiten:
Dein Gegner muss seine Cleverness zur Berechnung des Actionwertes verwenden (auch statt X).

Je voller desto doller!

X+2

Beschreibe, du die zahlenmäßige Über- oder Unterlegenheit deines Gegner zu deinem Vorteil nutzt.

Besonderheiten:
X = Anzahl der gegnerischen Personen

Je voller desto doller!

X+2

Beschreibe, du die zahlenmäßige Über- oder Unterlegenheit deines Gegner zu deinem Vorteil nutzt.

Besonderheiten:
X = Anzahl der gegnerischen Personen

Nur ein Kratzer



+1

Beschreibe, wie ein Treffer
deines Gegners dich in keinsten
Weise stört (und du danach
deine Aktion ausführst)

Besonderheiten:
Du erhältst bei diesem Vergleich
unabhängig vom Ergebnis keinen
Blutstein

Trick 17



+3

Beschreibe, wie du deinen
Gegner austrickst

Besonderheiten:
Der Modifikator aller nicht-blauen
Karten deines Gegners wird auf 0
gesetzt.

Hinterhältigkeit



+3

Beschreibe, wie du deine
Heimlichkeit ausnutzt, um einen
Vorteil zu erlangen

Besonderheiten:
Der doppelte Wert der Fähigkeit
Heimlichkeit wird zum Actionwert
addiert.

Täuschen



+2

Beschreibe, wie du deinen
Gegner durch ein
Täuschungsmanöver austrickst

Besonderheiten:
Dein Gegner muss seine Cleverness
zur Berechnung des Actionwertes
verwenden (auch statt X).

Katastrophaler Patzer

+3

Beschreibe, wie du durch einen
üblen Fehler möglichst
dramatisch scheiterst.

Besonderheiten:
Wird diese Karte gezogen, muss sie
als nächste Aktion oder Reaktion
gespielt werden:

Katastrophaler Patzer

+3

Beschreibe, wie du durch einen
üblen Fehler möglichst
dramatisch scheiterst

Besonderheiten:
Wird diese Karte gezogen, muss sie
als nächste Aktion oder Reaktion
gespielt werden:

Duell

 **+2**

Beschreibe, wie du und dein Gegner in der Aktion Gewalt anwenden.

Besonderheiten:
Dein Gegner muss Gewalt als Grundwert für die Berechnung des Actionwertes nehmen.

Duell

 **+2**

Beschreibe, wie du und dein Gegner in der Aktion ihre Cleverness zeigen.

Besonderheiten:
Dein Gegner muss Cleverness als Grundwert für die Berechnung des Actionwertes nehmen.

Duell

 **+2**

Beschreibe, wie du und dein Gegner in der Aktion ihre Speed messen.

Besonderheiten:
Dein Gegner muss Speed als Grundwert für die Berechnung des Actionwertes nehmen.

Duell

 **+2**

Beschreibe, wie du und dein Gegner in der Aktion ihre Coolness offenbaren.

Besonderheiten:
Dein Gegner muss Coolness als Grundwert für die Berechnung des Actionwertes nehmen.

Katastrophaler Patzer

+3

Beschreibe, wie du durch einen üblen Fehler möglichst dramatisch scheiterst.

Besonderheiten:
Wird diese Karte gezogen, muss sie als nächste Aktion oder Reaktion gespielt werden:

Katastrophaler Patzer

+3

Beschreibe, wie du durch einen üblen Fehler möglichst dramatisch scheiterst

Besonderheiten:
Wird diese Karte gezogen, muss sie als nächste Aktion oder Reaktion gespielt werden: