

THE POOL

Deutsche Version

Englische Originalregeln von James V. West

Übersetzt ins Deutsche von Florian Edlbauer
Layout und Figurenblatt von Florian Dohmeyer

Hintergründe „Keltisches Irland“ und „Miltenberg 1671“ von Florian Edlbauer
Hintergrund „Nexus“ von Florian Dohmeyer

Anregungen zu Zusatzregeln von Florian Dohmeyer

Null - Willkommen

The Pool ist ein Rollenspiel, in dem Spieler und Spielleiter zusammenarbeiten, um gemeinsam eine interessante Geschichte zu erzählen. Der Autor, James V. West, hat es in einem Tag geschrieben, arbeitet aber bis heute an einer endgültigen Version. Die hier vorgelegte deutsche Variante weicht von den Original-Regeln teilweise ab. Es wurde von Florian Edlbauer übersetzt und durch einige weitere Aspekte ergänzt. Einige Inspirationen stammen aus dem Random Order Creations-Forum bei The Forge, andere aus James V. Wests Variante The Questing Beast, und einige wenige sind einfach meine Erfindung.

Materialien - Man benötigt jede Menge sechsseitige Würfel, und was ist da praktischer, als ein Würfelbecher, um sie nicht über den Tisch zu verstreuen. Der Würfelvorrat, im Englischen der „pool“, ruht in diesem Becher. Beteiligt sich ein Spieler rege am Spiel, ist der Becher schnell leer.

Vor der Erschaffung einer Figur sollte jeder Spieler ungefähr 15 gewöhnliche sechsseitige Würfel haben - am besten in einer Farbe. Falls nicht so viele vorhanden sind, kann man die Figurenerschaffung auch mit einer Strichliste machen. Die Spieler sammeln aber oft eine größere Anzahl Würfel in ihrem Becher, weshalb ich mir extra große Würfelsets in einer Reihe von Farben zugelegt habe. Der Spielleiter sollte auch eine eigene Farbe haben. Ihm genügen aber sechs oder sieben Würfel.

Zudem ist es sinnvoll, jedem Spieler eine Kopie oder einen Ausdruck des Figurenblattes zu geben, damit er seinen Charakter auf diesem Dokument genau festhalten und mit dem Spielleiter zusammen erarbeiten kann.

Eins - Figurenerschaffung

Der Spielleiter gibt die Spielwelt vor. Falls improvisiert wird, wählt man gemeinsam einen Hintergrund. Ich gebe gerne eine kurze Beschreibung von zwei oder drei Absätzen Länge an die Spieler aus, um ihnen bei der Erschaffung zu helfen und ein paar Tipps zu geben. Auch passende Namen, besondere Orte oder Personen sind hilfreich, falls es sich um eine alte oder fantastische Kultur handelt.

Jeder Spieler schreibt nun ein oder zwei Absätze Text über seine Figur: Was sie kann und was sie will, in der Art, wie eine neue Figur in einem Roman vorgestellt wird. Man sollte nicht zu viel Raum für die Vorgeschichte verwenden. Vielmehr ist interessant, was die Figur im Augenblick des Spielbeginns ausmacht.

Beispiel: Ich will in einer Wikingerkampagne mitspielen. Die Spielleiterin hat mir erklärt, dass wir mit dem Schiff von Runolf Hauksson in der Ostsee Handel treiben. Ich schreibe meine Geschichte:

Ari Grimsson sollte nach dem Wunsch seines Vaters als Tischler in Birka sein Geld verdienen. Der Vater, der im Kampf mit Sachsen ein Bein verlor, möchte seinen Sohn als friedlichen Menschen sehen. Doch Ari ist wild wie er und läuft mit 16 zum erstenmal davon, um auf Wikingfahrt zu gehen. Neben der Hitzköpfigkeit des Vaters hat er den Schwermut der Mutter geerbt, einer kurländischen Sklavin. Seine liebste Waffe ist der Speer, mit dem er auch gern in Flussläufen auf Lachsfang geht. Wie sein Vater plant er, sich eines Tages in Birka zur Ruhe zu setzen und eine Sklavin als Frau zu haben. - Auf dem Schiff von Runolf fühlt er sich wohl und ist sehr zuverlässig, besonders als Späher, aber sein Schwermut sorgt für Distanz zu Kapitän und Mannschaft.

Zwei - Motive und Werte festlegen

Figuren in Erzählungen aller Art sind meist mit bestimmten Motiven verbunden. Eine Hexe kann die Motive „schwarze Katze“ und „Hunger auf Menschenfleisch“ haben, der Händler eine Leibwache und eine dicke Börse, und vieles andere. Auch eine Spielerfigur in Leert die Becher wird von Motiven begleitet. Alles kann ein Motiv sein, wenn es in irgendeiner Weise zur Figur gehört. Wichtig ist nur, dass es der Geschichte nicht widerspricht: Die ersten Motive werden aus der Figurengeschichte herausgepickt.

Ein Motiv soll zwei Kriterien erfüllen: Es soll nicht quantifizieren, und es soll möglichst spezifisch sein.

„Knickeriger Händler aus Kaupang“ ist spezifischer als „Händler“, aber keinesfalls weniger nützlich im Spiel. Spielleiter und Spieler können sich unter spezifischen Motiven mehr vorstellen. „Meisterbogenschütze“ oder „herausragender Schwertkämpfer“ quantifizieren. Das ist nicht nötig, denn gleich werden den Motiven Werte zugewiesen. Ein Meisterbogenschütze +1 schießt schlechter als ein Bogenschütze aus dem Gefolge des Grafen D'Accolon +2. Gut oder schlecht - darüber entscheiden die Zahlen, nicht die Wörter.

Allen auf der linken Seite des Figurenblatts notierten Motive müssen Boni zugewiesen werden. Der Spieler kauft sie aus seinem Würfelbecher. Jeder Bonus kostet seinen Wert zum Quadrat: Ein Bonus +1 kostet einen Würfel, +2 kostet vier Würfel (zwei mal zwei), +3 kostet neun Würfel (drei mal drei) und so fort. Jeder Spieler sollte mindestens drei oder vier Würfel in seinem Becher übrig lassen.

Beispiel: Ari Grimsson soll die Motive Draufgänger wie der Vater, kurländischer Schwermut, Späher und Speerkämpfer haben. Späher soll sogar +2 bekommen, was vier Würfel kostet. Der Bonus von +1 für die anderen drei kostet mich drei Würfel. Die Summe beträgt also sieben Würfel. Ich habe noch ganze 8 Würfel fürs Spiel in meinem Becher - das macht mich flexibel und vielseitig.

Drei - Würfeln

Gewürfelt wird, um das Ergebnis von Konflikten zu bestimmen. Es wird nicht für einzelne Handlungen gewürfelt, wenn sie nicht einen Konflikt entscheiden. Schwingt ein Spieler das Schwert oder hält einen Vortrag, so beschreibt der Spielleiter ohne Wurf, was passiert. Sagt der Spieler aber „Ich dränge die Wachen mit Schwerthieben zurück, damit die anderen dem Gang auf der linken Seite folgen können“ oder „Ich beschwatze den Sklavenhändler, dass er mich kurz mit dem Sklaven allein lässt“, kann gewürfelt werden.

Sowohl der Spielleiter als auch jeder Spieler kann einen Wurf zur Entscheidung eines Konflikts vorschlagen oder fordern. Wenn der Spieler sein Vorhaben oder ungefähres Ziel genannt hat, würfelt er. Der Wurf gilt für die ganze Spielergruppe, wenn der Spielleiter nicht anders entscheidet.

Erfolg - Der Wurf gelingt, wenn der Spieler mindestens eine Eins würfelt. Alle anderen Ergebnisse sind egal. Fällt keine Eins, ist das Vorhaben nicht gelungen.

Der Spielleiter stellt bei jedem Wurf ein bis drei Bonuswürfel zur Verfügung, je nachdem, wie wichtig der Wurf für den Fortgang der Geschichte ist oder wie leicht er die Aufgabe des Spielers einschätzt. Letztlich liegt die Zahl in seinem Ermessen. Außerdem erhält der Spieler so viele Würfel, wie der Bonus eines passenden Motivs beträgt. Hat der Spieler kein passendes Motiv, kann er trotzdem (ohne Bonus) würfeln. Diese Würfel sollten vom Vorrat des Spielleiters genommen werden und gehen nach dem Wurf unabhängig vom Ergebnis an ihn zurück.

Zu diesem Grundstock setzt der Spieler bis zu neun Würfel aus seinem Becher. Dies vergrößert die Erfolgswahrscheinlichkeit enorm, aber wenn der Wurf scheitert, sind die eingesetzten Würfel verloren. Wagt ein Spieler alles in einem Konflikt, kann sich sein Becher auch mit einem einzigen Wurf leeren.

Beispiel: Auf der Suche nach Pelzhändlern fährt unser Schiff einen Flusslauf hinauf. Der Kapitän hat mich eingeteilt, am Bug zu stehen und auf Sandbänke zu achten. Die Spielleiterin sieht die gefährliche Fahrt als Konflikt: Ich muss würfeln. Ich bekomme nur einen Würfel von der Spielleiterin, weil es, wie sie sagt, neblig geworden ist, plus zwei für den Bonus meines Motivs Späher +2. Macht drei. Drei sind mir zu wenig, also füge ich von meinen immer noch acht Würfeln im Becher fünf bei. Ich will mich ja nicht gleich am Anfang vor der Mannschaft blamieren.

Ich würfle mit acht Würfeln - keine Eins dabei! Loki muss gegen mich sein. Die Spielleiterin berichtet, wie eine Dohle über mir kreist und mit ihren Exkrementen meinen Kopf trifft. Während ich versuche, das stinkende Zeug mit dem Ärmel abzuwischen, geht ein Ruck durch das Schiff - gefolgt von dem Knirschen brechenden Holzes. Wir sind aufgelaufen!

Beispiel: Zur Strafe für sein Versagen schickt der Kapitän meine Figur Ari und die Figur eines Mitspielers auf Erkundungsgang. Doch schnell ein Zwischenfall: Jenseits einer kleinen Hügelkette beschießt uns jemand aus dem Hinterhalt mit Steinen! Ich verkünde sofort, dass ich ausweiche. Die Spielleiterin sagt, dass das (vorerst) gelingt - ohne Würfelwurf.

Ich übernehme die Initiative und beschreibe, dass ich den Angreifern auf Kurländisch „Frieden“ zurufe - in der Hoffnung, dass es Kurländer sind. Die Spielleiterin gibt mir drei Würfel (sie ist wohl der Meinung, dass die Steinschleuderer auch lieber Frieden wollen) plus einen für mein Motiv kurländischer Schwermut +1, das sie großzügig anerkennt. Zusammen mit meinen verbliebenen drei Würfeln sind das sieben - und ich schaffe sogar mehrere Einser: Ein Erfolg.

Vier - Konsequenzen

Ist ein Wurf erfolgreich, hat der Spieler zwei Möglichkeiten: Er bekommt ein bis drei weitere Würfel für seinen Becher, oder er hält einen **Monolog**. Normalerweise ist die Belohnung nur ein Würfel, aber der Spielleiter kann Spieler durch maximal drei Würfel belohnen - beziehungsweise sie bestechen, wenn er verhindern möchte, dass sie einen Monolog halten. Zusätzlich bekommt der Spieler natürlich alle von ihm eingesetzten Würfel zurück. Die verwendeten Würfel

des Spielleiter gehen an den Spielleiter. Der Spielleiter beschreibt das Ergebnis des Konflikts. Der Spieler erreicht sein Ziel, aber alles andere muss nicht zu seinen Gunsten verlaufen - das liegt im Ermessen des Spielleiters.

Die einzige Möglichkeit eines Spielers, das Ergebnis eines Konflikts völlig nach seinen Wünschen zu gestalten, ist der Monolog. Im Monolog kann der Spieler die eigenen Handlungen sowie die von Freunden und Feinden beschreiben. Er schildert das Ergebnis, er kann neue Figuren oder Gegenstände einführen, und er ist nicht auf den Ort des aktuellen Konflikts beschränkt. Er ist für den Zeitraum des Monologs Spielleiter.

Seine Pflicht ist, sich kurz zu fassen. Eine Minute sollte reichen. Viele Monologe sind nur ein, zwei Sätze lang und dauern ein paar Sekunden. Je besser die Ideen des Spielers, desto länger darf der Monolog sein. Außerdem darf der Spieler keine Vereinbarungen brechen. Der Spielhintergrund, zum Beispiel die vorhandene Technologie, etwa die Atmosphäre, all das ist vereinbart und darf nicht verletzt werden. Auch andere Figuren sind vereinbart, und kein Spieler darf die Figur seiner Mitspieler im Konzept verändern oder gar töten.

In manchen Spielen werden zusätzliche Vereinbarungen getroffen: In einem Krimi legt der Spielleiter etwa vor Beginn fest, dass Indizien und Beweismaterialien nicht verändert werden dürfen, sodass der Spielleiter nicht alle fünf Minuten die Geschichte umstricken und eine andere Nichtspielerfigur als Mörder festlegen muss...

Scheitert der Wurf des Spielers, verliert er alle eingesetzten Würfel. Die des Spielleiters gehen wie immer an diesen zurück. Der Spielleiter erzählt das Resultat des Konflikts, das nicht den Zielen des würfelnden Spielers entspricht. Er hat dabei freie Hand, zusätzliche Schwierigkeiten oder Langzeitwirkungen für den Spieler einzuführen.

Beispiel: Die Spielleiterin bietet mir in der eben geschilderten Situation zwei Würfel für meinen Becher, wenn ich auf den Monolog verzichte (sie möchte wohl schnell zurück zu Haupthandlung). Dann hätte ich immerhin wieder fünf Würfel im Becher.

Aber ich habe eine gute Idee, wie die Geschichte weitergehen könnte, und wähle meinen Monolog. Die Spielleiterin nickt seufzend. Ich erzähle, wie ich mit meinen kurländischen Brocken mit dem Anführer ins Gespräch komme und den Namen des Dorfes erwähne, von dem mir meine Mutter als von ihrem Heimatdorf gesprochen hat. Der Anführer zeigt auf eine junge Jägerin aus seiner kleinen Erkundungsgruppe und erklärt mir, sie sei auch aus jenem Dorf. „Mit großen Augen sehe ich das hübsche Mädchen an. Ein sentimentaler Wunsch nach Heimat, Ruhe und Familie kommt über mich.“ Mit diesen Worten beende ich meinen Monolog und nicke der Spielleiterin zu, zum Zeichen, dass ich fertig bin.

Fünf - Fortlaufende Geschichten

Am Ende einer Sitzung werden die Würfel im Becher jedes Spielers auf neun aufgestockt, falls er weniger hat. Wer mehr hat, darf alle behalten. Anschließend kann er aus seinem Becher Motive erhöhen oder neue erwerben.

Neue Motive kosten wie zuvor den Bonus des Motivs zum Quadrat. Neue Motive müssen im Einklang mit dem Verlauf der Sitzung sein. Beginnt eine Figur eine Handwerkerlehre, ist das neue Motiv Schmied angemessen - andernfalls wäre es wohl unpassend.

Werden Motive erhöht, kostet das den Spieler den doppelten neuen Wert. Von +1 auf +2 kostet vier Würfel, +2 auf +3 kostet sechs Würfel, +3 auf +4 kostet 8 Würfel, und so fort.

Jeder Spieler ergänzt außerdem seine Geschichte um ein, zwei Sätze, die das Abenteuer und Veränderungen bei den Motiven wiedergeben sollten. Die Würfel, die jetzt im Becher verbleiben, werden als Startbecher für die nächste Folge der Geschichte unten rechts auf dem Figurenblatt vermerkt.

Beispiel: Nach dem Abenteuer, das noch länger dauerte, vermerke ich unter anderem die Begegnung mit der kurländischen Jägerin aus dem Dorf meiner Mutter. Da ich wenig Glück habe und das Abenteuer mit nur zwei Würfeln beende, wird mein Becher auf neun Würfel aufgestockt. Ich erwerbe für einen Punkt das neue Motiv Liebe zu kurländischer Jägerin +1 und erhöhe Speerkämpfer (ein Motiv, das in der Sitzung noch zum Einsatz kam!) auf +2, was mich weitere vier Würfel kostet. Beim nächsten Mal beginne ich mit einem Becher von nur 4, aber wenigstens habe ich meine Motive ergänzen können.

Sechs - Der Tod

Auch wenn es in diesem Spiel keine Lebenspunkte gibt, können Figuren sterben.

Scheitert ein Wurf in einer nach Meinung des Spielleiters lebensgefährlichen Situation, fordert dieser den Spieler auf, seinen Tod zu akzeptieren oder ums Überleben zu würfeln. Will er würfeln, kann er weder Motive noch Bonuswürfel des Spielleiters verwenden. Aber er kann bis zu neun Würfel insgesamt aus seinem eigenen Becher nehmen oder von Mitspielern zur Verfügung gestellt bekommen. Egal, wie der Wurf ausgeht: Diese Würfel sind verloren.

Gelingt der Wurf, indem mindestens einer der maximal neun Würfel eine Eins zeigt, wurde der Tod um sein Opfer betrogen. Im letzten Moment hat sich die Figur gerettet. Der Spielleiter beschreibt die Details. Der Spieler kann weder einen Monolog halten noch Würfel für seinen Becher bekommen.

Scheitert der Wurf, darf der Spieler einen letzten Monolog halten, in dem er den Tod seiner Figur angemessen beschreibt.

Sieben - Hintergründe

Die Nächsten 3 Hintergründe sollen verdeutlichen, in welchem Rahmen die Spieler über ihre Spielwelt informiert werden. Die Hintergründe können zum Beispiel ausgedruckt und als Leitfaden für die Figurenerschaffung an die Spieler verteilt werden.

Keltisches Irland

Irland vor der Christianisierung durch den Heiligen Patrick, vor der Eroberung und Besiedlung durch die Wikinger: Ein wildes Volk beherrscht die weiten Grasebenen, die Hügelländer und die Steilküsten. Alle zwei Dutzend Meilen kommt man an den Hof eines weiteren „Königs“ in seinem Dun (Festung ähnlich dem Burgtyp der Motte, umgeben von Palisaden und einem Graben), der über ein entsprechend kleines Gebiet herrscht. Der Hochkönig in Tara wird (je weiter man sich von Tara entfernt) kaum beachtet. Kämpfe zwischen den Königreichen und Stämmen sind häufig, obwohl es ein ausgefeiltes Rechtssystem gibt - oder vielmehr deshalb. Gekämpft wird zu Fuß oder vielfach von Streitwägen aus. Bevorzugte Waffe ist der Speer, zum Stoßen und Werfen geeignet. Jeder Krieger trägt zudem ein Kurzschwert oder einen Dolch aus Bronze. Zur Abwehr dient der Schild.

Eure Heimat „Eire“ ist kein Land der Menschen allein. In Wäldern und Heidelandschaften zum Beispiel kann man Feenwesen (Sidhe -- sprich: „Schie“) treffen oder gar die Grenze zu ihrem Jenseitsreich überschreiten.

In der Natur erkennt man die Götter, etwa den Herrn der Meere Manannan MacLir, dessen weiße Pferde mit jeder Flut aus dem Meer in Richtung Land reiten. Vor ihrem Zorn schützen Druiden und Barden, die Vermittler zwischen Mensch und Gott. Druiden haben eine enge Verbindung zur Natur: Viele verstehen die Sprachen der Tiere, und manche sollen schon Menschen in Bären verwandelt haben. Sie opfern den Göttern an den hohen Festtagen, um die Ernte zu sichern, Kinderreichtum zu erleben, oder auch Glück beim Angriff auf die Rinderherde des Nachbarstammes. Barden kennen die Geschichten der Götter, der Sidhe und der Menschen. Ihr Wissen hilft, Fehler zu wiederholen und Wesen aus der Anderswelt zu verärgern.

Eine Heirat ist eine private Angelegenheit zwischen Mann und Frau, Polygamie kommt vor, Scheidung ebenso. Dann müssen Brautpreis und Mitgift (meist der Grund der Heirat: üblicherweise handelt es sich um ein Geschäft, bei dem eine Partei deutlich mehr bezahlt als die andere) aber zurückerstattet werden. Kinder werden oft von ihren Paten (zumeist dem Onkel) erzogen und ergreifen entsprechend oft deren Beruf.

Eure Helden - Ihr seid Untertanen des Königs Eochaidh, der über ein Fleckchen Hügelland nördlich der Stinkenden Sümpfe herrscht. Ihr seid mehr als bloß Bauern oder Viehhirten -- wichtige Berater oder Krieger: Euer König benötigt oft euren Dienst, betraut euch mit Missionen. Ob ihr junge Krieger seid oder greise Ratgeber, Kundschafter, Spione oder Barden, mächtige Druiden oder harmlose Handwerker, Verwandte, Freunde oder eher Fremde, Harfner, Heiler, Speerträger, Bartflechter, Kaufleute, Diplomaten, Wagenlenker oder Feldherren -- das ist euch ganz selbst überlassen, solange ihr kommt, wenn König Eochaidh ruft.

Miltenberg

Stadtgeschichte - Johann Philipp von Schönborn, Fürstbischof von Würzburg und Kurfürst von Mainz, hat den Bauwurm, sagt man. Er baut zwischen seinen beiden Residenzen, so viel er kann. In Miltenberg zumal steht seine Münzpräge. Die Stadt am Main ist reich; im Gegensatz zu vielen anderen Städten der Gegend lebt sie nicht vom Wein allein.

In Miltenberg können Reisende Pferde wechseln, Quartier und den Gasthöfen „Gülden Kron“, „Zum Engel“ oder „Zum Riesen“ bekommen, in der Brauerei „Kalt-Loch“ gebräutes Bier trinken oder fassweise kaufen oder in der Pfarrkirche St. Jakobus beichten. (Die mittelalterliche Synagoge und der Judenfriedhof werden von eher wenigen, aber oft besonders reichen Bürgern aufgesucht.)

Auf dem Markt um den Justitiabrunnen ist das Angebot an Waren nicht schlechter als in Frankfurt oder Würzburg. Schließlich hat Miltenberg seit 1368 das Stapel- Umschlags- und Geleitrecht. Jeder Händler, ob zu Schiff oder mit Karren unterwegs, muss hier Zoll zahlen und Station machen. Aber Miltenberg lohnt auch ohne Zwang einen Besuch.

Die Stadt ist mit der Miltenburg, der Stadtmauer, gewaltigen Tortürmen und günstiger Lage so gut geschützt, dass kaum ein paar der mittelalterlichen Fachwerkhäuser während des Dreißigjährigen Krieges (1618 - 1648) vernichtet wurden.

Sonnige Tage im September - In Miltenberg wird das Weinfest gefeiert. Es zieht nicht nur trinklustige Bauern und Bürger von nah und fern an, sondern auch Bettler und Geschäftemacher aus großen Teilen der Mainregion, Diebe und Betrüger, Schausteller und Schaulustige. Den Segen einer Miltenberger Weinkönigin würde ohnehin niemand ausschlagen - und schon gar nicht ihre Huld.



Miltenberg 1671

Nexus - Der Moloch

Der Nexus ist eine riesige Stadt. In einem Jahrtausend leben die Menschen dicht an dicht in einer Stadt aus Metall und Beton. Anonym und unbemerkt. Der Nexus erstreckt sich über viele Hundert Meilen und erhebt sich fast 400 Meter in den Smogverhangenen Himmel. Je weiter man nach unten vordringt, desto dunkler, schmutziger und krimineller wird es. Nur in den oberen Regionen der Stadt, dort wo die Reichen leben, kann man wirklich sicher sein. In der so genannten „Unterstadt“ regieren räuberische Banden und brutale Gruppen von Outlaws. Kaum ein Sicherheitsbeamter wagt sich überhaupt hier her. Keiner hat Lust, sich die Finger schmutzig zu machen, oder sein Leben aufs Spiel zu setzen. Denn die Gefahren, die auf die Menschen hier unten lauern sind unendlich.

Die Spielidee - Das Spiel wird nur in der Stadt, hauptsächlich der Unterstadt stattfinden. Menschen, zwielichtig oder auch ehrlich versuchen in den eingeweideten dieses riesigen Molochs, der einst die modernste und fortschrittlichste Stadt gewesen ist, zu überleben.

Die Technologien - Interessanterweise wurde eine neue Energiequelle gefunden. Eine Energie die als Ether bezeichnet wird. Die riesigen Kollektoren beziehen diese Energie aus einer Art Zwischenwelt. Der „Kult“ bezeichnet die Energie als spirituelle Kraft oder Magie und ist natürlich gegen die Ausbeutung des Ethers. Allerdings funktioniert mittlerweile nichts mehr ohne Ether. Beleuchtungen, Fahrzeuge, Maschinen, Fabriken, sogar Waffen werden mit Ether betrieben.

Computer und Künstliche Intelligenzen steuern das Leben der Menschen und sind überall zu finden. Ob in Fabriken oder auch in Privaten Wohnungen. Ein Computerterminal findet man überall. Zusätzlich besitzt fast jeder Bürger ein ca. DIN A5 großes Neopad, das gleichzeitig als Kommunikationsmittel und Lebensplaner dient.

Der Kult - Der Kult ist ein Orden. Eine neue Religion, die den Menschen in der Unterstadt Hoffnung gibt. Sie sind gegen die Ausbeutung der Ether-Reserven. Wissenschaftler in ihren Reihen haben herausgefunden, daß entweichendes Ether Monstren entstehen läßt und Mutationen hervorrufen kann. Der oberste Anführer des Ordens ist Gregor der V. Er glaubt an die alten Geschichten der altertümlichen Christenreligion und ist der Meinung, daß die Ether-Energie eine göttliche Macht ist. Er ist einer der erbittertsten Kämpfer gegen die Konzerne und ein sehr charismatischer Mann mit vierzig, mit markantem Gesicht und grau melierten Schläfen.

Die Spieler - Die Rollen der Spieler siedeln sich in allen möglichen Charakteren an, die die Unterstadt zu bieten hat. Outlaws, Bettler, Junkies, Kultanhänger, Schläger, Bandenmitglieder, „normale“ Bürger, Menschen mit Mutationen, Kneipenbesitzer, Assasinen, Überlebenskünstler, Diebe. Eines haben sie jedoch meist gemeinsam. Sie alle haben etwas heldenhaftes an sich und kämpfen gegen die Konzerne oder die Korruption, oder einfach nur ums Überleben.

Geschichten - Meistens werden sie Aufträge vom Kult bekommen. Anschläge oder Spionage auf Konzerne oder Fabriken der Konzerne. Verstoßenheit und unerkanntes Vorgehen sind unablässig. Vielleicht gelingt es den Charakteren die Konzerne zu bezwingen und das Joch für die Unterstadt, die unter den Konzernen am meisten zu leiden haben, zu beenden.

Regelerweiterungen

„The Pool“ bietet einem sehr viele Möglichkeiten der freien Entfaltung. Wer dennoch ein paar geregelte Werte oder Richtlinien braucht, kann hier für verschiedene Themen Zusatzregeln finden, die sich jede einzeln verwenden läßt.

Die Rassen - Jeder Charakter gehört einer bestimmten Rasse an. Diese Rassen geben dem Charakter zum einen das jeweilige Rassenmotiv wie zum Beispiel „Mensch aus XY“ oder „Katzenwesen aus den Wäldern von XY“. Zum Anderen ergeben sich aus diesem Motiv bestimmte Vor- und Nachteile. Je höher also der Wert des Rassenmotives ist, desto ausgeprägter sind auch die Fähigkeiten, Eigenarten und Vorteile, aber auch die negativen Eigenschaften und Nachteile. Das Rassenmotiv startet mit einem Grundwert von +1. Weitere Steigerungen können zu den normalen Kosten durchgeführt werden.

Magie - Auch die Magie ist ein spezielles Motiv, das die Spieler für ihre Figur wählen können. Je nachdem wie ausgebildet oder mächtig der Magiebegabte sein soll, desto höher muß er dieses Motiv erwerben. Bei einem Wert von +1 wird es sich um einen Lehrling oder einen gerade fertig ausgebildeten Magiebegabten handeln. Welche Arten von Zaubern der Charakter beherrscht, liegt an seiner Ausrichtung. Es gibt bei den Naturvölkern die Druiden oder die Schamanen und bei den Menschen die Hermetiker oder die Hexen/Hexer.

