



Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: Fantasy



Oliver Hohlstein, Oliver Kraus und Daniela Nicklas

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur – <http://www.nexus-berlin.de>

Was ist phantastisches Rollenspiel?

Das Wort sagt es eigentlich schon, man spielt eine Rolle, im Allgemeinen Charakter genannt. Dies ist einer Rolle im Theater sehr ähnlich. Im Rollenspiel gibt es aber kein Drehbuch, das man befolgen muss, und außerdem findet alles am heimischen Tisch statt. Drei bis sechs Spieler und ein Spielleiter sitzen an einen Tisch. Jeder der Spieler stellt einen Charakter dar. Zahlenwerte stehen für die Fähigkeiten und Attribute des Charakters. Zudem besitzt jeder Charakter Eigenheiten, Macken und bestimmte Verhaltensweisen, die sich aus seiner Lebensgeschichte ergeben. Die Spieler versuchen, beides (Spielwerte und Charakterzüge) in einer Rolle zu verkörpern.

Zu beachten ist: Es gibt kein Drehbuch. Es geschieht etwas und die Charaktere reagieren darauf.

Wie genau, ist die Entscheidung der Spieler. Diese Entscheidungen müssen nicht die eines strahlenden Helden sein. Interessanter sind Charaktere mit Schwächen und Fehlern.

Was tut die Spielleitung?

Die Spielleitung gibt eine grobe Handlung oder Situation vor, in der sich die Charaktere befinden. Sie übernimmt für die Dauer des Spiels alle Charaktere, die nicht von den Spielern gespielt werden (sogenannte Nichtspielercharaktere).

Die Spielleitung bildet außerdem den einzigen Kontakt der Charaktere mit der Spielwelt. Daher sollte sie die Räume und Geschehnisse möglichst so beschreiben, dass sich die Spieler vorstellen können, was ihre Charaktere sehen, hören, riechen oder spüren.

Zu guter Letzt ist die Spielleitung auch letzte Instanz, um bei Konflikten zu entscheiden. Wenn zwei Spieler ihre Charaktere Handlungen ausführen lassen wollen, die sich gegenseitig ausschließen, entscheidet der Spielleiter, welche Handlung wirksam ist. In den meisten Fällen reicht dazu der gesunde Menschenverstand aus.

Tipps und Fallstricke:

- Seien Sie fair. Als Spielleiter haben Sie die Möglichkeit, Ihre Spieler in ausweglose Situationen zu bringen. Geben Sie Ihren Spielern immer eine Möglichkeit, aus einer Situation herauszukommen, wenn sie einigermaßen vernünftig gehandelt haben.
- Haben Sie Spaß. Letztendlich ist das hier die wichtigste Regel. Sorgen Sie dafür, dass alle Beteiligten Spaß am Spiel haben. Dazu gehören Schwierigkeiten, die überwunden werden müssen ebenso wie Erfolgserlebnisse.

Auf der Innenseite dieses Heftchens finden Sie eine Beispielszene. Dafür nehmen Sie das mittlere Blatt heraus, schneiden Sie die Charakterblätter aus und verteilen Sie diese an die Spieler.

Was tun die Spieler?

Um ehrlich zu sein: was sie wollen. Normalerweise überlegen sie, was ihr Charakter in der Situation, in der er ist, tun würde, und teilen das der Spielleitung mit. Oder sie sprechen in der Rolle ihres Charakters (wie ein Schauspieler). Wenn die Spieler gar nichts tun, fragen Sie nach (z.B.: "Was tut Fred, der Zwerg?"), und geben Sie ihnen was zu tun: z.B. könnte im Nachbarraum eine Katze eine Flasche umwerfen ("Ihr hört ein Klappern von nebenan"). Oder Sie lassen einen Nichtspielercharakter auftreten, der die Spieler anspricht ("Ein altes Mütterchen kommt die Treppe raufgewackelt, schaut euch an und fragt verwirrt 'Was machen Sie denn in meinem Haus?'").

Das Haus des Zarator

Situation: Wir befinden uns in einer Fantasywelt ähnlich der von Tolkiens *Herr der Ringe*. Sie ist bevölkert von Menschen, Zwergen, Elfen und auch Magiern. Häufig spielen in solchen Welten epische Geschichten, in denen es um den Kampf zwischen Gut und Böse geht. Wir spielen heute eine kleine Szene aus einer solchen Geschichte. Eine Gruppe von Helden hat sich zusammengetan, um dem bösen Zauberer Zarator das Handwerk zu legen. Wie sie von einem Orakel erfahren haben, hat der dieser das heilige Symbol der Göttin des Lebens geraubt, um mit deren Hilfe Monster zu erschaffen. Die Charaktere haben herausgefunden, wo sein Haus steht, und schicken sich nun an, es zu durchsuchen.

Anfang: Die Spieler suchen sich Charaktere aus. Erzählen Sie ihnen die Situation und lassen Sie die Spieler ihre Charaktere kurz den anderen vorstellen.

Ziel der Gruppe: Das Symbol wiedererlangen.

Spielort: Das Haus des Magiers, das die Gruppe aufgespürt hat.

Das Haus wird von drei Goblins bewacht, die dem Magier dienen. Goblins sind kleine Wesen mit grüner Haut und großen ledrigen Ohren. Die Goblins sind nicht sehr mutig, aber zäh.

Hindernisse:

Die Goblins: Sie lauern der Gruppe im Untergeschoss auf, wenn diese versucht zur Wendeltreppe zu gelangen.

Die Magie des bösen Magiers: Lassen Sie den Magier Dinge tun, die man aus diversen Fantasy-Büchern und –Filmen von Magiern gewohnt ist, z.B. Blitze schleudern, Feuerbälle werfen

Gegenstände:

Das heilige Symbol ist ein Amulett, auf dem ein Lindenblatt dargestellt ist. Um das Monster zu erschaffen, muss der Magier es beim Sonnenuntergang nach Vollmond (was gerade dem aktuellen Tag entspricht) in einen Kreis legen, der aus Kupferstaub besteht.

Die entsprechenden Utensilien befinden sich im Zimmer des Magiers. Wo, das können Sie sich vorher überlegen, oder spontan dann von einem Spieler finden lassen, wenn es gut in die Geschichte passt.

Nichtspielercharaktere:

Magier: Klischee böser Magier: 5; Anführer: 2

Goblins: Klischee Kämpfer: 3; Feigling: 2

Monster (wenn die Gruppe zu langsam ist): Klischee: Höllentier 5; Zerstörungswut 3

Möglicher Verlauf:

Grundsätzlich gibt es zwei mögliche Ausgänge der Handlung: Entweder die Spielercharaktere haben Erfolg und können das Amulett zurückerobern oder sie scheitern und das Amulett bleibt beim Magier und dieser beschwört das Monster.

Innerhalb dieser beiden Möglichkeiten kann sich aber eine Vielzahl von Varianten ergeben. Beim Durchsuchen des Hauses können die Charaktere auf viele Überraschungen treffen.

Schafft der Magier die Beschwörung des Monsters? Werden er und die Goblins getötet oder nur von den Spielercharakteren überlistet?

Oder die Handlung vernimmt einen völlig anderen Verlauf. Vielleicht verbünden sich die Spielercharaktere auch mit dem Magier oder überreden ihn, das Symbol anders einzusetzen.

Wie die Geschichte endet, bleibt letztlich Ihnen und Ihren Spielern überlassen.

Hinweise zum Spiel

Im Rollenspiel stellen Sie einen Charakter dar. Das heißt, sie überlegen, was ihr Charakter in der aktuellen Situation tun würde und teilen dies dem Spielleiter mit. Wenn ihr Charakter etwas sagt, können Sie das direkt tun und so mit den anderen "in der Rolle" plaudern – ganz wie in einem Theaterstück. Achten Sie darauf, dass sie ihr eigenes und das Wissen des Charakters trennen: nur was ihr Charakter sieht, hört und gelernt hat, können Sie verwenden.

Für schwierige Dinge, die für die Geschichte wichtig sind, kann die Spielleitung von Ihnen einen Würfelwurf fordern. Überlegen Sie dann, welches ihrer Klischees am besten zu der Handlung passt. Ein Waldelb kann z.B. Bogenschießen, kennt sich mit Spurensuche aus und ist Vegetarier. Ein Jedi kann Dinge durch die Gegend schleudern und mit dem Lichtschwert umgehen. Mit sovielen Würfeln, wie die Zahl hinter dem Klischee angibt, dürfen Sie nun würfeln und die Augenzahlen zusammenzählen – je höher, desto besser. Die Spielleitung sagt Ihnen dann, was passiert.

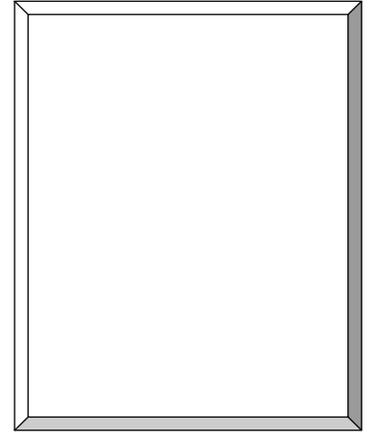
Hinweise zum Spiel

Im Rollenspiel stellen Sie einen Charakter dar. Das heißt, sie überlegen, was ihr Charakter in der aktuellen Situation tun würde und teilen dies dem Spielleiter mit. Wenn ihr Charakter etwas sagt, können Sie das direkt tun und so mit den anderen "in der Rolle" plaudern – ganz wie in einem Theaterstück. Achten Sie darauf, dass sie ihr eigenes und das Wissen des Charakters trennen: nur was ihr Charakter sieht, hört und gelernt hat, können Sie verwenden.

Für schwierige Dinge, die für die Geschichte wichtig sind, kann die Spielleitung von Ihnen einen Würfelwurf fordern. Überlegen Sie dann, welches ihrer Klischees am besten zu der Handlung passt. Ein Waldelb kann z.B. Bogenschießen, kennt sich mit Spurensuche aus und ist Vegetarier. Ein Jedi kann Dinge durch die Gegend schleudern und mit dem Lichtschwert umgehen. Mit sovielen Würfeln, wie die Zahl hinter dem Klischee angibt, dürfen Sie nun würfeln und die Augenzahlen zusammenzählen – je höher, desto besser. Die Spielleitung sagt Ihnen dann, was passiert.

Krieger: Tairon / Tamara

Spieler(in):	Klischees:
	Krieger (4) Reiter von Rohan (3)



Beschreibung:

Der Krieger ist geradlinig, ehrenhaft, geht auf ein Problem zu und ist es gewohnt, Probleme sofort (und meist unter Einsatz körperlicher Fähigkeiten) zu lösen. Er stammt von den Reitern von Rohan und versucht, überall das Böse zu bekämpfen, damit es erst gar nicht in die Lande der Rohirrim einfallen kann.

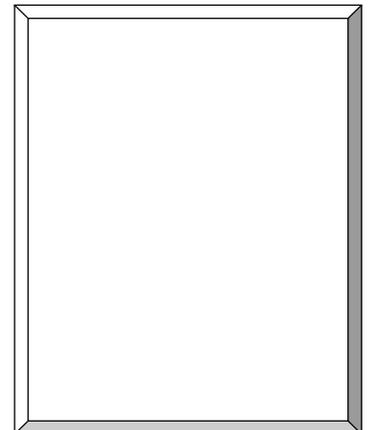
Ziel:

Schaden von Rohan abwenden

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur – <http://www.nexus-berlin.de>

Zwerg: Murmum

Spieler(in):	Klischees:
	Zwerg (4) Axt-Kämpfer (3) Trinkfest (2)



Beschreibung:

Der Zwerg geht sehr pragmatisch an seine Aufgaben heran. Er oder sie hat einen Bart, auf den Murmum stolz ist und sehr acht gibt. Natürlich will Murmum das Böse bekämpfen, aber wenn es dabei etwas zu gewinnen gibt, um so besser.

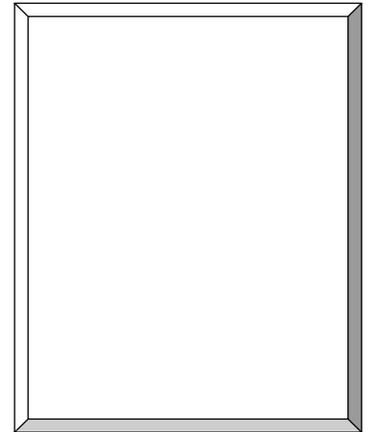
Ziel:

Das Böse besiegen und Reichtum erlangen

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur – <http://www.nexus-berlin.de>

Elb: Azuriel

Spieler(in):	Klischees:
	Waldelb (4) Wissen (3)



Beschreibung:

Der Elb ist naturverbunden und etwas arrogant. Er oder sie glaubt, alles besser zu wissen, und hat häufig auch recht damit.

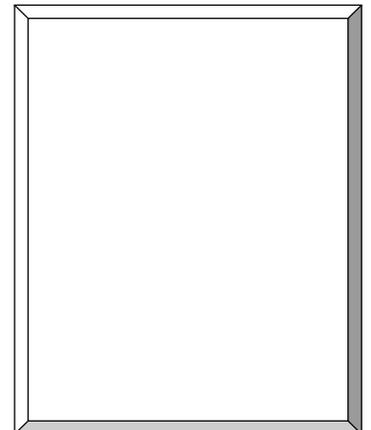
Ziel:

Die Erschaffung des unnatürlichen Monsters zu verhindern

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur – <http://www.nexus-berlin.de>

Hobbit: Rosa / Gerdo

Spieler(in):	Klischees:
	Schrebergärtner (4) Küche (3) Dieb (2)



Beschreibung:

Hobbits sind eher ein gemütliches Volk. Sie lieben gutes Essen und Trinken und sind dem Pfeiferauchen nicht abgeneigt. Rosa bzw. Gerdo ist mehr zufällig in diese Abenteuersache reingestolpert, und findet mehr und mehr Gefallen daran (sie/er war schon immer etwas frech). Trotzdem sehnt sie/er sich nach dem Auenland zurück.

Ziel:

Das Essen nicht verpassen, den Magier schnell das Handwerk zu legen und bald wieder nach Hause kommen.

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur – <http://www.nexus-berlin.de>

Hinweise zum Spiel

Im Rollenspiel stellen Sie einen Charakter dar. Das heißt, sie überlegen, was ihr Charakter in der aktuellen Situation tun würde und teilen dies dem Spielleiter mit. Wenn ihr Charakter etwas sagt, können Sie das direkt tun und so mit den anderen "in der Rolle" plaudern – ganz wie in einem Theaterstück. Achten Sie darauf, dass sie ihr eigenes und das Wissen des Charakters trennen: nur was ihr Charakter sieht, hört und gelernt hat, können Sie verwenden.

Für schwierige Dinge, die für die Geschichte wichtig sind, kann die Spielleitung von Ihnen einen Würfelwurf fordern. Überlegen Sie dann, welches ihrer Klischees am besten zu der Handlung passt. Ein Waldelb kann z.B. Bogenschießen, kennt sich mit Spurensuche aus und ist Vegetarier. Ein Jedi kann Dinge durch die Gegend schleudern und mit dem Lichtschwert umgehen. Mit sovielen Würfeln, wie die Zahl hinter dem Klischee angibt, dürfen Sie nun würfeln und die Augenzahlen zusammenzählen – je höher, desto besser. Die Spielleitung sagt Ihnen dann, was passiert.

Hinweise zum Spiel

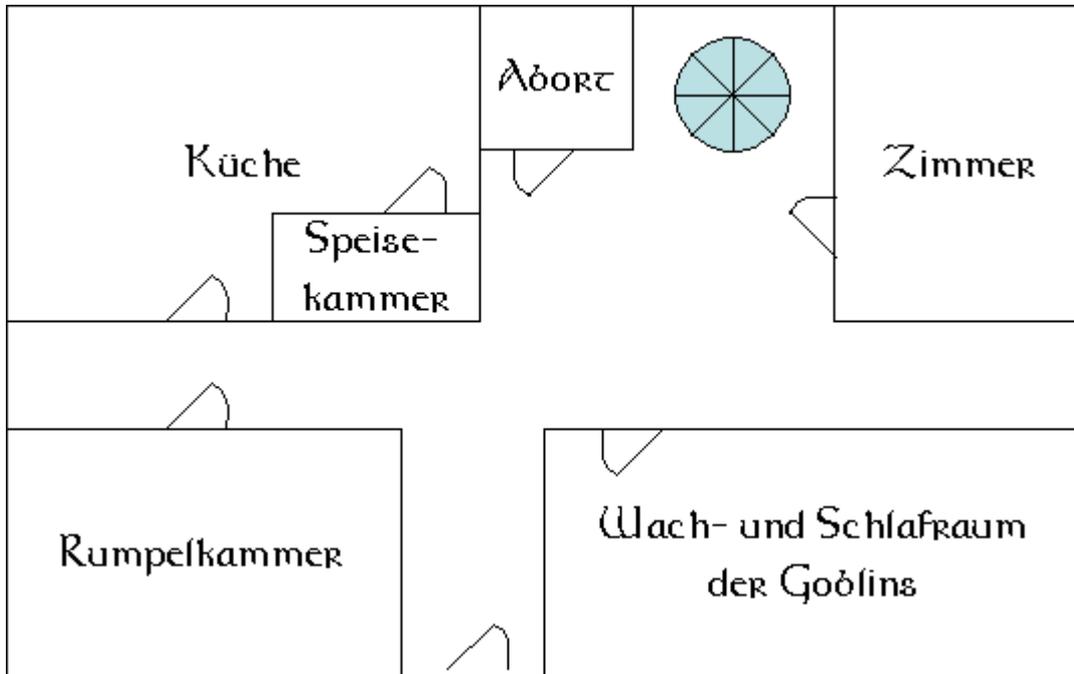
Im Rollenspiel stellen Sie einen Charakter dar. Das heißt, sie überlegen, was ihr Charakter in der aktuellen Situation tun würde und teilen dies dem Spielleiter mit. Wenn ihr Charakter etwas sagt, können Sie das direkt tun und so mit den anderen "in der Rolle" plaudern – ganz wie in einem Theaterstück. Achten Sie darauf, dass sie ihr eigenes und das Wissen des Charakters trennen: nur was ihr Charakter sieht, hört und gelernt hat, können Sie verwenden.

Für schwierige Dinge, die für die Geschichte wichtig sind, kann die Spielleitung von Ihnen einen Würfelwurf fordern. Überlegen Sie dann, welches ihrer Klischees am besten zu der Handlung passt. Ein Waldelb kann z.B. Bogenschießen, kennt sich mit Spurensuche aus und ist Vegetarier. Ein Jedi kann Dinge durch die Gegend schleudern und mit dem Lichtschwert umgehen. Mit sovielen Würfeln, wie die Zahl hinter dem Klischee angibt, dürfen Sie nun würfeln und die Augenzahlen zusammenzählen – je höher, desto besser. Die Spielleitung sagt Ihnen dann, was passiert.

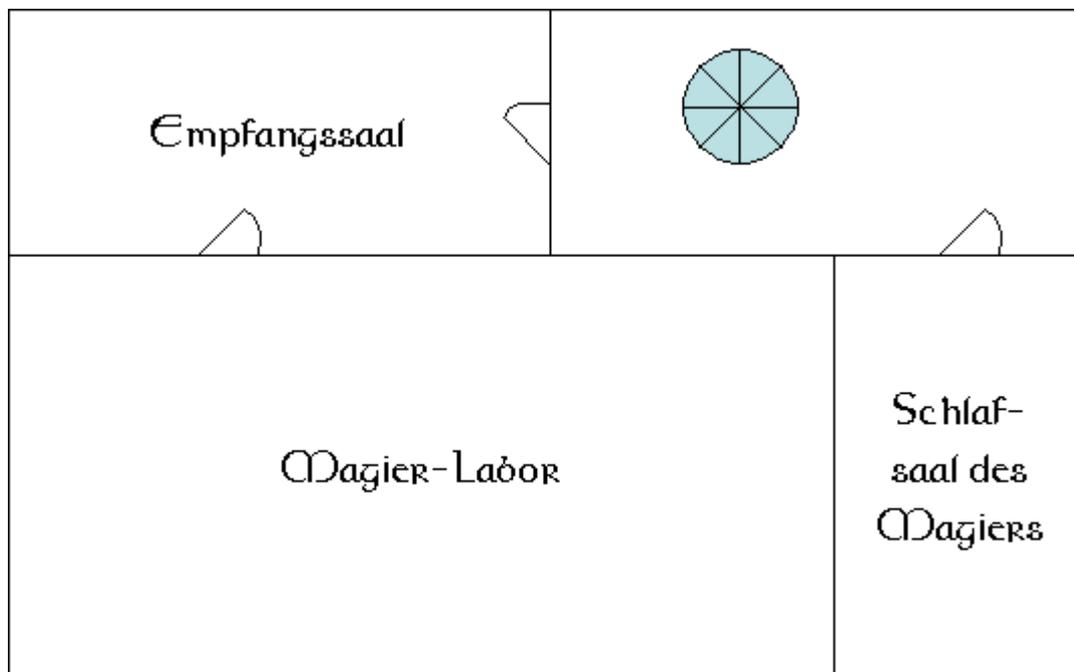
Das Haus des Zarator: Pläne

Häufig zeichnet sich ein Spielleiter vor oder während dem Abenteuer Karten und Pläne, um den Überblick darüber zu behalten, wo sich die Charaktere gerade aufhalten und was sie als zu Gesicht bekommen, wenn sie durch die nächste Tür gehen. Die Details denken Sie sich einfach aus, kurz bevor die Spieler einen Raum betreten. Was könnte ein Magier in seiner Rumpelkammer haben? Was in seiner Küche?

Erdgeschoss:



Erster Stock:



Die Sache mit den Würfeln

Meist spielt man phantastisches Rollenspiel mit einem sogenannten Regelsystem. Dies bestimmt, wie man z.B. mit Würfeln entscheiden kann, ob den Charakteren etwas gelingt oder nicht, sofern es die Spielleitung nicht selbst entscheiden möchte.

Gewürfelt wird in der Regel nur, wenn es etwas schwierigeres zu tun gibt, das für die Handlung interessant ist, oder wenn Charaktere gegeneinander agieren.

Für die Probepackung verwenden wir das Risus-System, ein einfaches und freies Rollenspiel¹, für das es auch eine deutsche Übersetzung gibt.

Ein Charakter wird durch sogenannte Klischees beschrieben, denen eine Anzahl von (sechseitigen) Würfeln zugeordnet wird. Wenn er etwas tun möchte, das in eines dieser Klischees passt, wirft er so viele Würfel, wie dieses Klischee hat. Je höher die erzielte Augenzahl ist, um so besser. 6er dürfen nochmal gewürfelt werden und zählen dazu. Wenn er die Augenzahl, die sich der Spielleiter ausgedacht hat, übertrifft, ist die Aktion gelungen, ansonsten geht etwas schief (je nach Situation und Laune der Spielleitung). Die Tabelle gibt eine grobe Richtung vor.

Mindestwurf	Richtlinie für die Schwierigkeit
5	ein Klacks, ein Kinderspiel
10	eine Herausforderung für einen Profi
15	eine heldenhafte Herausforderung
20	eine Herausforderung für einen Meister
30	machst du Witze!?

Beispiel: Carlo hat die Klischees Friseur (4) und Manta-Fahrer (2). Möchte er ein Schaf scheren oder jemanden zulabern, darf er mit vier Würfeln würfeln, ob es klappt. Fürs Einparken oder Blondinen fangen bekommt er nur zwei.

Im Kampf würfeln die beiden Konkurrenten gleichzeitig. Wer den höheren Wurf hat, gewinnt diese Runde, und der Gegner muss in der nächsten Runde einen Würfel weglassen. Dabei beschreibt der Spieler oder Spielleiter, was gerade geschehen ist. Das geht so lange, bis einer der Konkurrenten aufgibt oder keine Würfel mehr hat. Nach dem Kampf haben die Charaktere allerdings wieder so viele Würfel, wie auf ihrem Charakterblatt steht (es sei denn, sie sind schwer verletzt).

Beispiel: Jacky Chan hat 5 Würfel auf "Hongkong Cop", Lucy Liu 5 auf "China-Biest". In der ersten Runde würfelt Jackys Spielerin mit 5 Würfeln zusammen 13 und Lucys Spieler 15.

Lucys Spieler erzählt dazu: "Lucy wirbelt durch die Luft und drischt Jacky ihre hochhackigen Stiefel in die Magengegend."

Jackys Spielerin fügt hinzu: "Und Jacky fliegt an die gegenüberliegende Wand in eine Leiter."

Die Spielleitung: "Dabei gehen zwei chinesische Vasen kaputt."

Zweite Runde: diesmal würfelt Jackys Spielerin mit 4 Würfeln 14, Lucys Spieler dagegen nur 10.

Jacky: "Er greift sich die Leiter, stellt sie vor sich hin, klettert dran hoch und springt auf Lucy hinter."

Lucy: "Sie steckt jetzt in der Leiter fest."

Der Kampf geht in die dritten Runde. Beide haben jetzt 4 Würfel.

¹ <http://www.greywood.de/bib/risus.html>