



Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: Space Opera



Daniela Nicklas, Oliver Kraus

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?'").

Die Raumhafenbar von Wai-Alé

Setting: Wir befinden uns "*a long time ago in a galaxy far away*", in der Welt von StarWars. Das Imperium hat die Republik abgelöst, und die Sturmtruppen des Imperators versuchen, Recht und Ordnung herzustellen – oder was sie dafür halten. Die Charaktere sind eine Gruppe von Rebellen, die für die Wiederherstellung der Alten Republik kämpfen. Zu Beginn der Szene stehen sie vor einer Raumhafenbar auf dem Dschungel-Planeten Wai-Alé, um sich dort mit einem Informanten zu treffen, der Hinweise auf eine angebliche Geheimwaffe des Imperiums haben soll. Sein Name ist Grengin, mehr wissen sie nicht.

Anfang: Verteilen Sie die Charaktere aus der Heftmitte. Erzählen Sie Ihnen die Situation. Sie können auch schon etwas vorher in die Handlung einsteigen, z.B. an Bord der Silverstar, dem Schiff des Schmugglers. Dann lassen Sie die Spieler ihre Charaktere kurz den anderen vorstellen, am besten in der Reihenfolge Jedi – Protokolldroide – Schmuggler – Wookiee.

Ziel der Szene: Treffen mit dem Informanten trotz Hindernisse; viel Action und Spaß

Spielort: Wai-Alé ist eine grüne Hölle, dämpfig und laut. Die Raumhafenbar ist nicht viel besser, und es tummeln sich dort die seltsamsten Gestalten (siehe Plan).

Nichtspielercharaktere:

Grengin, der Informant: ist ein Gungan (so wie Jar Jar Binks, den er nicht ausstehen kann). Er redet allerdings auch etwas seltsam.

Klischees: Agent (4), Tolpatsch (3)

Barmixer: Jarry, ein schlacksiger, blonder Mensch, der alles anbaggert, was nicht bei drei auf den Bäumen ist und weniger als vier Augen hat (Geschlecht egal). War mal Navigator.

Klischees: Barmann (5), Hyperraumphysik (1)

Sturmtruppen: groß, weiße Rüstungen, die man prima durch das Gestrüpp sieht, unfreundlich und unfähig. Klischees: Sturmtruppe (2)

Barbesucher: buntes Volk, z.B.: Kopfgeldjäger, Musiker, Geldeintreiber, Glücksspieler, Tagelöhner, Söldner, Kriminelle, davon mehr als die Hälfte Aliens.

Klischees: jeweils ihr Konzept (3)

Möglicher Verlauf: All diese Szenen können, müssen aber nicht auftauchen:

- Zunächst müssen die Spieler Grengin finden. Dazu müssen sie sich durchfragen. Der Barmann Jarry weiß nichts, plaudert erst mit ihnen und verweist sie dann an die Gäste. Diese sind alle mehr oder weniger kooperativ und können seltsam bis gereizt reagieren.
- Einer der Kopfgeldjäger sucht jemanden, der einem der Charaktere sehr ähnlich sieht (SL-Hinweis: nehmen Sie den, der bisher am wenigsten zu tun hatte). Er versucht ihn zu verhaften. Die anderen müssen ihn entweder freikaufen oder den Kopfgeldjäger aus der Bar schmeißen/erschließen/...
- Als sie Grengin gerade gefunden haben, betreten 12 Sturmtruppen den Raum und fragen laut: "Imperiale Polizei. Keine Bewegung. Wir suchen das Individuum Grengin. Treten Sie vor und leisten Sie keinen Widerstand."
- Jetzt können Grengin und die Charaktere in den hinteren Teil der Bar flüchten, oder die Sturmtruppen angreifen, oder zu einer Kneipenschlägerei aufrufen. Wenn sie durch den Dschungel flüchten, können sie wilden Tieren begegnen.
- Wenn sie es allerdings schaffen, Grengin zu retten, überreicht der ihnen einen Datenchip mit den Plänen vom Todesstern mit den Worten: "Viele Botaner mussten dafür sterben."

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.

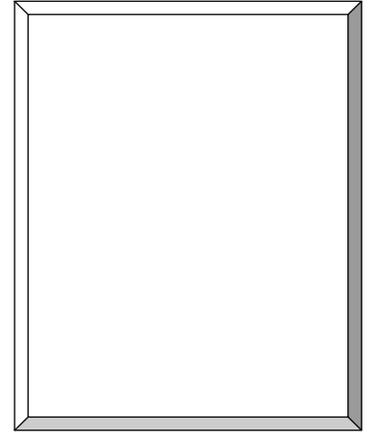
Hinweise zum Spiel

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.

Junger Jedi: Tal Rian

Spieler(in):	Klischees:
	Draufgänger (3) Jedi-Ritter (2) Droidentechnik (2)



Beschreibung:

Du bist einer der letzten Überlebenden des Jedi-Ordens und warst noch in Ausbildung, als die Schergen des Imperiums deinen Meister töteten. Du hast dich den Rebellen angeschlossen, da sie die einzigen sind, die dich deinem Ziel näher bringen können.

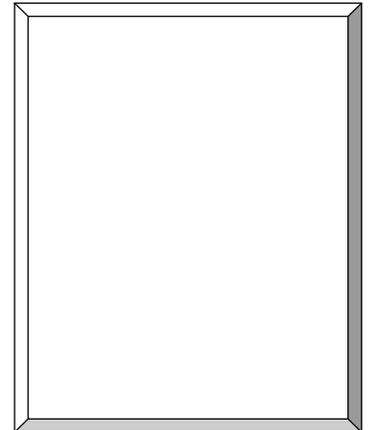
Ziel:

Den Auftrag erfüllen, die Informationen bekommen und weiterleiten.

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

Schmuggler: Carlos/Lisa

Spieler(in):	Klischees:
	Pilot (4) Händler (3) Blaster-Pistole (2)



Beschreibung:

Die anderen haben dir versprochen, dich gut dafür zu bezahlen, wenn du sie mit deinem Schiff, der 'Silverstar', nach Wai'Ale und wieder zurück zu ihrer Basis bringst. Du hoffst, dass Umezak, dein Techniker und guter Freund, in der Bar nicht allzuviel Unsinn anstellt.

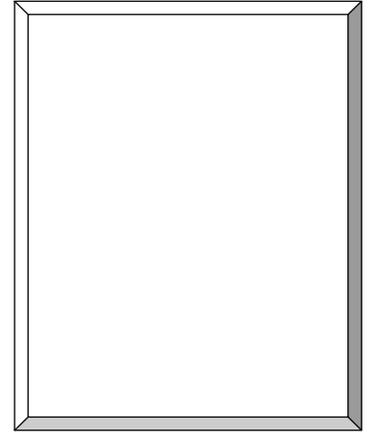
Ziel:

Lebend wieder rauskommen und nicht zu viele von der Gruppe verlieren, damit du deine hohe Belohnung erhältst.

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

Protokoll-Droide: P35D

Spieler(in):	Klischees:
	Galaktische Sprachen (5) Glück (3) Roboter (3)



Beschreibung:

Oh-mein-Gott! Diese Rebellen stürzen sich immer wieder in Abenteuer und nehmen dich auch noch mit – warum, weißt du nicht genau. Immerhin kannst du 10 Millionen verschiedene Sprachen, was in dieser Galaxis auch dringend nötig ist. Jemand hat gesagt, dass du nun Master Tal gehörst und du folgst ihm, solange es nicht zu gefährlich wird.

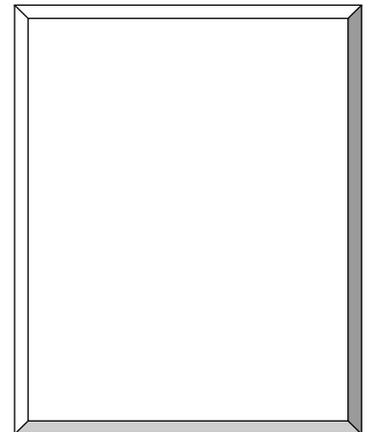
Ziel:

Sich nützlich machen und nicht zu viel Öl verlieren

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

Wookie: Umezak

Spieler(in):	Klischees:
	Raufen (4) Copilot (3) Technik (2)



Beschreibung:

Du bist ein guter Freund von Carlos/Lisa und bist schon seit Jahren mit ihm/ihr unterwegs. Du kennst euer Schiff, die "Silverstar" bis auf die letzte Schraube, bist auch einer guten Kneipenschlägerei nicht abgeneigt. Die menschliche Sprache beherrschst du zwar recht gut, aber du unterhältst dich am liebsten in deiner eigenen, die Carlos/Lisa auch versteht.

Ziel:

Den Auftrag erledigen und dabei Spaß haben.

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

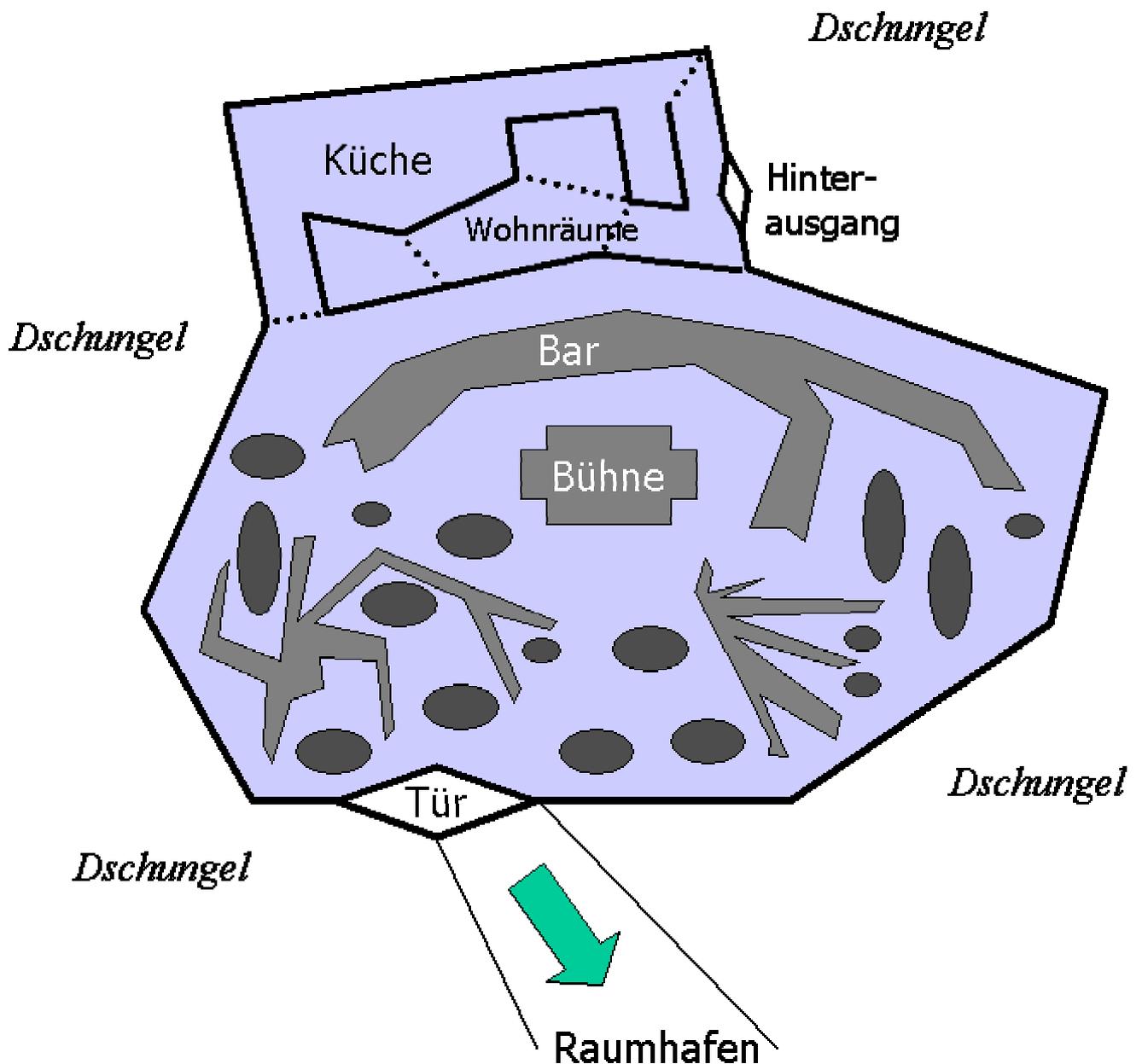
Im Rollenspiel stellen Sie einen Charakter dar. Das heißt, sie überlegen, was ihr Charakter in der aktuellen Situation tun würde und teilen dies dem Spielleiter mit. Wenn ihr Charakter etwas sagt, können Sie das direkt tun und so mit den anderen "in der Rolle" plaudern – ganz wie in einem Theaterstück. 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.

Die Raumhafenbar "Jarry's"

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. Wie könnte Jarry und sein Personal wohnen?

Die Raumhafenbar "Jarry's" ähnelt dem Klima Wai-Alés: Die Decke ist bewachsen, Äste und Stämme teilen den Raum in Nischen und machen alles etwas unübersichtlich. Darin tummeln sich die unterschiedlichsten Gestalten und Aliens, und in einer Ecke spielt eine Gast-Band von Tatoonie (ja, die von Mos Eisley). Die Bar selbst ist aus einem einzigen großen Baumstamm gebaut. Durch einen Blättervorhang gelangt man in die hinteren Räume der Bar, wo sich die Küche und die Wohnräume des Personals befinden.



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 schwieriges 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>