



Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: Western



Joachim Molkow

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?'").

Auf dem Postweg verschollen

Setting: Wir befinden uns in einem kleinen, verschlafenen Rinderzüchterdorf, Sparrow Creek, im Jahre 1889. Die Postkutsche, die das wöchentliche Ereignis darstellt, ist schon einen halben Tag überfällig. Der Sheriff beschließt mit ein paar der Bewohnern nach der Postkutsche zu sehen.

Anfang: Die Spieler suchen sich Charaktere aus. Erzählen Sie ihnen die Situation und lassen Sie die Spieler ihre Charaktere kurz den anderen vorstellen. Dinge, die die anderen Charaktere dabei nicht wissen können, sollen sie weglassen.

Ziel der Szene: Die Spieler erfahren, was mit der Postkutsche geschehen ist und bringen die Ladung sicher in die Stadt.

Spielort: Die Prärie in der Nähe von Sparrow Creek. Die Postkutsche wurde von 4 Verbrechern überfallen und die Ladung mitsamt der Passagiere in eine nahe gelegene Höhle geschafft.

Hindernisse:

Die Verbrecher: Sie haben sich in der Höhle verschanzt und schiessen auf die Charaktere, falls ihr Wachposten diese bemerkt.

Nichtspielercharaktere:

Verbrecher: Klischee Revolverheld: 3; Mexikaner: 2

Maria: Klischee Lady: 3

Möglicher Verlauf:

Die Charaktere finden die Postkutsche. Eine Untersuchung der Umgebung fördert die folgenden Informationen zu Tage:

- Der Fahrer wurde erschossen
- Vom Fahrgast, Maria, fehlt jede Spur
- Der Angriff erfolgte durch 4 Reiter
- Das Gepäck wurde teilweise vor Ort durchsucht (es gibt durchwühlte Koffer), das meiste ist aber verschwunden.
- Die beiden Pferde haben sich bei der Flucht in einer Felsspalte die Beine gebrochen und wurden offensichtlich erschossen

Bei der Verfolgung der Spuren finden die Charaktere in regelmäßigen Abständen verstreute Gepäckstücke, die durchwühlt wurden. Die Spur führt in höhergelegenes Gelände, indem sich eine Höhle befindet. Wenn die Charaktere sich geschickt anstellen und nicht einfach den verstreuten Spuren direkt folgen, dann werden sie vom Wachposten vor der Höhle nicht entdeckt.

In der Höhle streiten die restlichen Bandenmitglieder sich gerade über die Verteilung der Beute, insbesondere um Maria. Deswegen ist der Wachposten auch abgelenkt, da er bei der Verteilung nicht zu kurz kommen will.

Sollte die Charaktere es schaffen, den Wachposten zu überrumpeln, dann können sie die Banditen in der Höhle überraschen, wo es wenig Deckung für die Banditen gibt. Ansonsten können sie von der Höhlenöffnung aus kämpfen, die gute Deckung bietet.

Sollte nur noch ein Bandit am Leben sein wird er versuchen Maria als Geisel zu nehmen. Dann hilft entweder ein gut gezielter Schuss oder eine List, um den Sieg zu erringen.

Sobald alle Banditen besiegt wurden, kann die Ladung der Postkutsche gesichert und Maria in Sicherheit gebracht werden.

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.

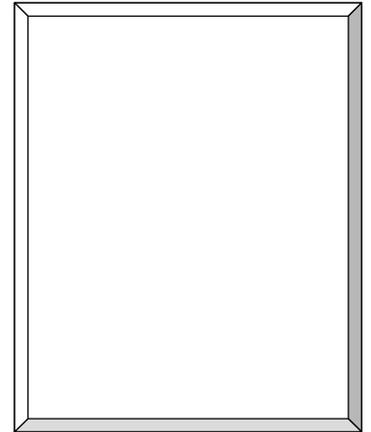
Hinweise zum Spiel

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.

Sheriff: Bob Houston

Spieler(in):	Klischees:
	Gesetzeshüter (4) Gentleman (2)



Beschreibung:

Du bist der Sheriff von Sparrow Creek. Das Ausbleiben der Postkutsche hat dich alarmiert und du hast ein paar Leute zusammengetrommelt, die dir bei der Suche helfen sollen. Den Fallensteller musstest du zwar mit Whiskey bestechen, aber seine Hilfe bei der Suche war es dir wert.

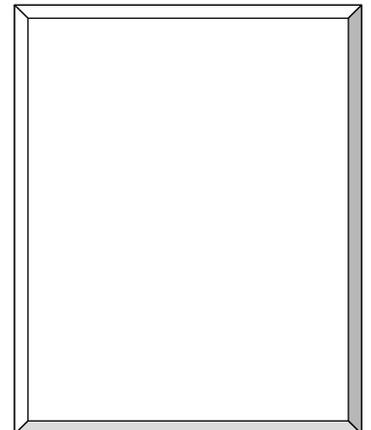
Ziel:

Die Postkutsche zu finden und nach Sparrow Creek zu geleiten. Sparrow Creek frei von Verbrechen zu halten.

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

Trapper: Jack

Spieler(in):	Klischees:
	Fallensteller (4) Indianerbräuche (3)



Beschreibung:

Seitdem hier alles als Weideland erschlossen wurde hast du nicht mehr viel Arbeit. Da kam dir das Angebot des Sheriffs, bei der Suche nach der Postkutsche zu helfen, nur Recht. Die vom Sheriff gebotene Flasche Whiskey überzeugte dich schnell.

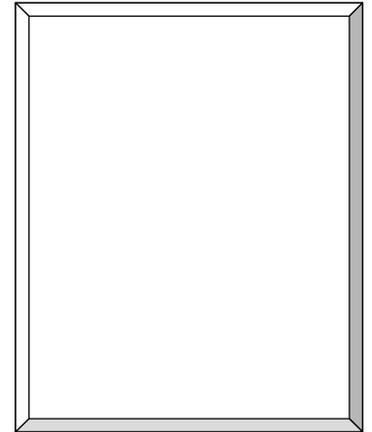
Ziel:

Möglichst schnell die Flasche Whiskey (und evtl. eine weitere) zu verdienen und einen guten Eindruck bei möglichen Arbeitgebern zu hinterlassen.

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

Händler: Claudio Benetto

Spieler(in):	Klischees:
	Pferdehändler (4) Heilkunde (3)



Beschreibung:

Du bist schon etwas älter und findest in Sparrow Creek keine heiratsfähige Frau. Deswegen hast du per Annonce an der Ostküste nach einer Frau gesucht. Die von dir erwählte Gattin, die 19jährige Maria, sollte mit der Postkutsche ankommen.

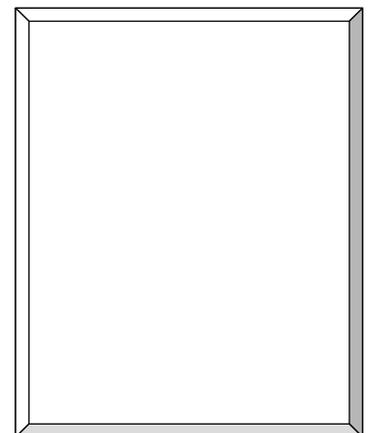
Ziel:

Deine Verlobte sicher nach Hause zu holen.

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

Journalistin: Ruth O'Nealy

Spieler(in):	Klischees:
	Journalistin (4) Irin (3)



Beschreibung:

Deine Zeitung ist nicht wirklich erfolgreich. Deswegen hast du dir überlegt mit deiner Druckerei Falschgeld herzustellen. Von Kontaktleuten aus einer zwilichten Vergangenheit hast du dir Druckplatten für falsche Scheine schicken lassen, die mit der Postkutsche hätten ankommen sollen. Jetzt hast du dich dem Suchtrupp angeschlossen, damit der Sheriff nicht mitbekommt, was die Lieferung an dich enthält.

Ziel:

Die Druckplatten unbemerkt nach Hause zu holen.

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.

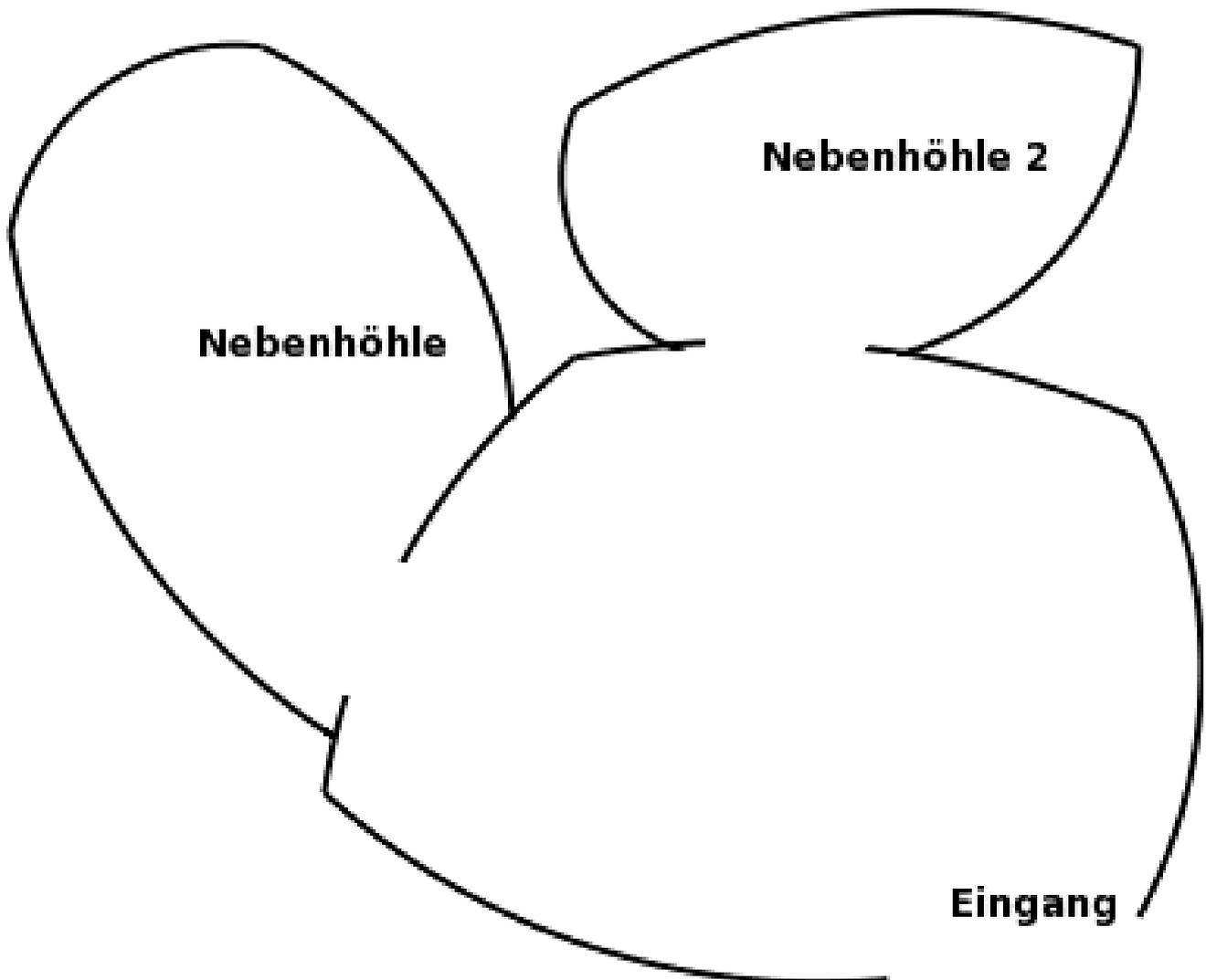
Für schwierige Dinge, die für die Geschichte wichtig sind, kann die Spielleitung von Ihnen einen Würfelwurf fordern. Überlegen Sie dann, welches ihrer Klischees am besten zu der Handlung passt. Ein Waldelb kann z.B. Bogenschießen, kennt sich mit Spurensuche aus und ist Vegetarier. Ein Jedi kann Dinge 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 Höhle

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 für Bewuchs und Kleintier könnte in einer Höhle sein?

Die Höhle ist nicht das permanente Versteck der Banditen, sondern wurde von ihnen auf der Flucht entdeckt. Sie ist nicht besonders gross, hat aber 2 kleinere Nebenhöhlen. Der Zugang ist halb verschüttet und von viel losem Gestein umgeben.

Maria befindet sich gefesselt in Nebenhöhle 2, die Banditen und die restliche Beute befinden sich in Nebenhöhle 1.



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 Rirus-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 (sechseckigen) 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 hinunter."

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/rirus.html>