



Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: Horror



Oliver Kraus, 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?'").

Böses Erwachen

Setting: Wir befinden uns in unserer Zeit am Rande einer mittleren Großstadt, z.B. Stuttgart. Die Charaktere sind Jugendliche, die zusammen mit Freunden in der elterlichen Wohnung eine Halloween-Party gefeiert haben. Die Geschichte beginnt am Abend danach: als sie im Keller aufwachen, stellen sie fest, dass sie den ganzen Tag verschlafen haben und nichts mehr so ist wie es war . . . Es handelt sich um eine Teenie-Horror-Geschichte mit einem für die Spieler überraschendem Ende. Wenn Sie dieses Setting spielen wollen, sollten Sie hier nicht weiterlesen sondern das Heft ihrer Spielleitung zurückgeben.

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 erleben ihre Überraschung.

Spielort: Das Einfamilienhaus der Grubers, die über das verlängerte Wochenende nach Würzburg gefahren sind, was von ihren Kindern schamlos ausgenutzt wird. Das Haus hat zwei Stockwerke sowie einen Keller. Im Erdgeschoss befinden sich Wohn- und Esszimmer, ein Kaminzimmer mit Bibliothek, ein Gästezimmer, die große Küche und die Gästetoilette. Im ersten Stock sind Schlafzimmer, Badezimmer und das Atelier mit großer Glasfront. Der Keller ist vollgestopft mit den unnützen Dingen, die sich reiche Leute leisten können und an denen sie die Lust verloren haben. Im Garten leben die beiden Rottweiler Struppi und Strolch, die eigentlich sehr liebe Hunde sind, und sich deswegen auch frei bewegen dürfen.

Möglicher Verlauf:

Die Charaktere erwachen gegen 18:00 Uhr vom Telefonklingeln. Frau Müller möchte wissen, wo ihre Tochter Sarah steckt: sie sei gestern auf diese Party gegangen und noch nicht wiedergekommen. Wenn sie sich nun umsehen, bietet sich ein Bild des Grauens: das Haus ist voller Leichen, die an den unmöglichsten Stellen zu finden sind. Möbel sind umgeworfen, die Badewanne voller Blut, und Sarah ist natürlich auch unter den übel zugerichteten Toten.

(Hinweis: Versuchen Sie abzuschätzen, wie viele Details sie ihren Spielern zumuten können und passen sie danach den "Horrorlevel" an.)

Sie können das Haus nicht verlassen, weil sich Struppi und Strolch in wütende Bestien verwandelt haben, die sie beim Öffnen der Eingangstür sofort anfallen.

Mit der Zeit fallen ihnen immer mehr Seltsamkeiten an sich und ihrer Umwelt auf:

- Ein Charakter bemerkt, dass er über stark gesteigerte Sinne verfügt: er hört im Stockwerk tiefer ein leises, tropfendes Geräusch (je nach Horrorlevel: Wasserhahn in der Küche oder Blut einer Leiche).
- Einer der Charaktere trägt normalerweise eine starke Brille. Er findet diese nachdem er schon einige Zeit durch das Haus gelaufen ist und stellt fest, dass er ohne Brille sehr gut, mit ihr aber alles verschwommen sieht.
- Eigentlich nicht so seltsam nach einer Party: alle sind sehr bleich und haben dunkle Augenringe.
- Falls sie es nachprüfen: keiner der Charaktere hat einen Puls.
- Falls sie sich verletzen (z.B. durch die Hunde) heilen die Wunden innerhalb weniger Minuten.
- Wenn sie in helles Licht treten (z.B. die Beleuchtung im Atelier einschalten) schmerzt es ihnen in den Augen und sogar etwas auf der Haut
- Wenn sie in der Küche den Knoblauchzopf sehen, widert sie dieser an (oder die Knoblauchpizzenreste in der Ecke)
- Wenn sie in einen Spiegel blicken, sehen sie kein Spiegelbild.

Kurz, die Überraschung lautet: sie sind in der Halloween-Nacht zu Vampiren geworden und haben alle ihre Gäste getötet.

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.

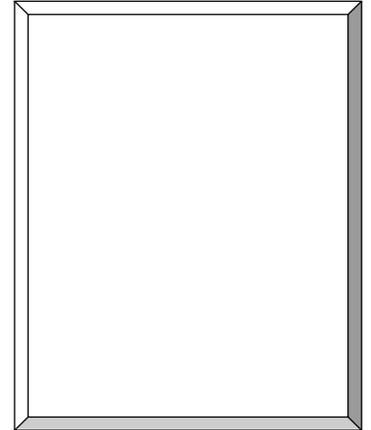
Hinweise zum Spiel

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.

Thorsten Gruber

Spieler(in):	Klischees:
	Sportler (3) Großer Bruder (3)



Beschreibung:

Als deine Schwester Tina mit dieser Party-Idee ankam, warst du nicht sehr begeistert. Eigentlich wolltest du an dem Wochenende für die Schwimmmeisterschaften trainieren, und brauchst deinen Schlaf. Aber du kannst deiner Schwester einfach nichts abschlagen. Ebenso wenig wie euren beiden süßen Rottweilern, Struppi und Strolch, mit denen du täglich im Garten spielst.

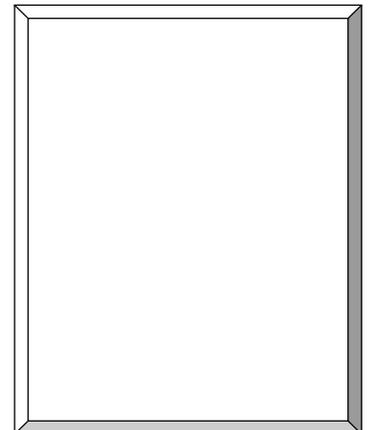
Ziel:

Rausfinden, was passiert ist; Tina vor Schaden bewahren

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

Tina Gruber

Spieler(in):	Klischees:
	Perfekte Hausfrau (3) Tierlieb (3)



Beschreibung:

Du hast diese Party im Haus deiner Eltern organisiert, um Lydia zu zeigen, dass ihr auch ordentlich feiern könnt. Sie ist das angesagteste Mädchen in der Klasse und in letzter Zeit mit dir befreundet, was du ziemlich cool findest. Du hast alle eingeladen, die dir eingefallen sind, sogar den Streber Herbert, der dafür sogar deine Hausarbeit geschrieben hat. Wegen der vielen Fremden hast du eure beiden lieben Rottweiler Struppi und Strolch in den Garten gesperrt, damit sie sich nicht erschrecken.

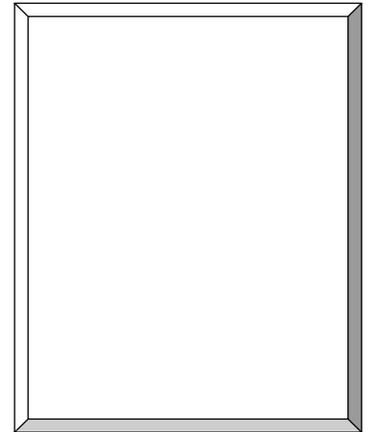
Ziel:

Rausfinden, was los ist; Aufräumen, bevor die Eltern wiederkommen

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

Lydia von Hoheneck

Spieler(in):	Klischees:
	Kind aus gutem Haus (3) Biest (3)



Beschreibung:

Du spielst derzeit die beste Freundin von Tina Gruber, weil du dich an ihren Bruder Thorsten ranmachen willst. Tina ist nur Mittel zum Zweck und sowieso etwas seltsam – wie konnte sie z.B. diesen Streber Herbert zu ihrer Party einladen?! Ihr hattet trotzdem viel Spaß auf der Party, auch wenn du bei Thorsten noch nicht landen konntest.

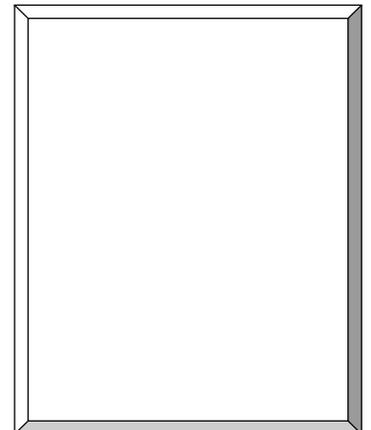
Ziel:

Rausfinden, was passiert ist, und ob das schlecht für den Teint ist;
Thorsten rumkriegeln

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

Herbert König

Spieler(in):	Klischees:
	Streber (4) Musiker (2)



Beschreibung:

Du hast die Einladung zur der Party nur bekommen, weil du Tinas Hausarbeit geschrieben hast. Leider hing Tina auf der Party nur mit ihrer Freundin Lydia rum. Lydia hasst dich und das beruht auf Gegenseitigkeit. Sie ist das einzige, was zwischen Tina und dir steht.

Ziel:

Herausfinden, was passiert ist;
Tina zeigen, was für ein toller Kerl du bist (und was für eine Zicke Lydia)

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.

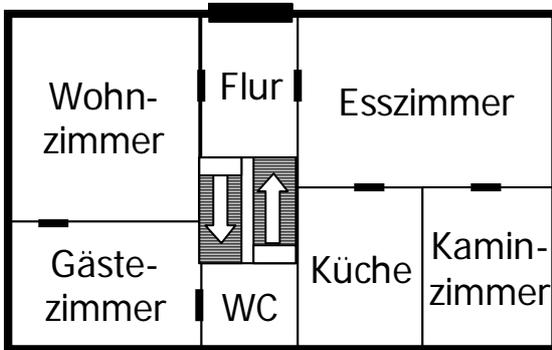


Struppi & Strolch

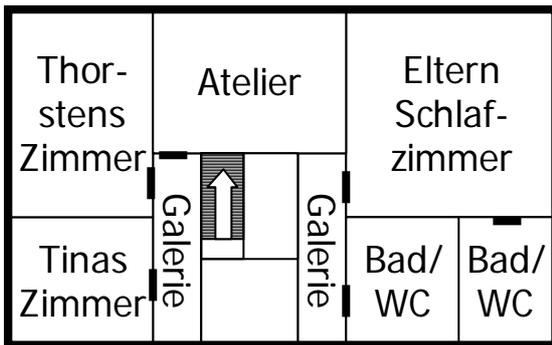


Tipps für Horror-Spielleiter

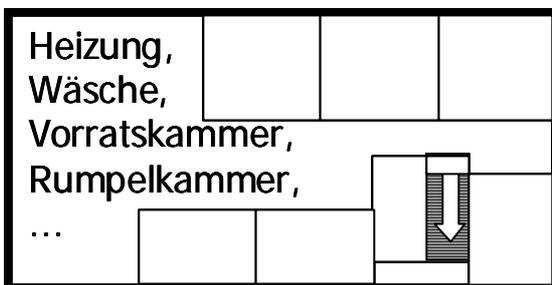
- Passen Sie den Horrorlevel ihrer Spielgruppe an. Steigern sie langsam und achten Sie gut auf die Reaktionen. Die Spieler dürfen sich ruhig gruseln, sollten sich aber nicht übergeben.
- Seien sie sparsam mit Eindeutigkeiten: nichts, was Sie direkt erzählen kann so schlimm sein, wie das, was sich die Spieler aufgrund von Andeutungen vorstellen.
- Die Charaktere sind darauf ausgelegt, sich auch untereinander zu beschäftigen (Soap-Opera-Anteil). Lassen Sie ihnen Raum dafür.
- Versuchen Sie, das Geheimnis nur langsam zu lüften. Der beste Hinweis ist wohl der mit dem Spiegelbild. Wenn die Spieler gleich zu Beginn ins Badezimmer laufen, ist der Spiegel dort eben zerbrochen und sie entdecken das erst später im Flur.
- Verteilen Sie die Hinweise auf die verschiedenen Spieler, damit die Charaktere sich austauschen müssen, um ein Gesamtbild zu bekommen.
- Wenn ihnen noch weitere Hinweise einfallen, bauen Sie diese ruhig ein.
- Sie können am Ende noch einen alten Vampir auftauchen lassen, der an der Sache schuld ist. Alternativ können sie diesen schlafend im Keller finden und Rache nehmen. Achten Sie auf jeden Fall auf eine schöne Schlusszene: wenn die Spieler diese selbst liefern, reden Sie ihnen nicht rein.
- Wenn die Spieler zu lange brauchen, können Sie auch die Sonne aufgehen lassen.



Erdgeschoss



Erster Stock



Keller



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>