

Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: 1920er Horror



Yvonne Joseph, Alexander Hrebluk, Klaus Zepf

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?").

Der Fluch des Pharaos

Setting: Wir schreiben das Jahr 1924. Nach der Entdeckung des unversehrten Grabes von Tut Ench Amun vor nicht ganz einem Jahr ist die halbe gelehrte Welt im Pharaonenrausch. Auch der Archäologe Dr. Henry Stevens hat zusammen mit seinem ägyptischen Freund Assis ibn Ahmet, der die lokalen Arbeitskräfte organisiert hat und gesponsert von Sir Robert, seine Ausgrabungen vorangetrieben und tatsächlich ein Grabmal unter dem Wüstensand gefunden. Der britische Lord hat es sich daraufhin nicht nehmen lassen, persönlich der Öffnung des Grabes beizuwohnen und Tessa Marshal, die Freundin des Archäologen, hat die Gelegenheit genutzt, sich der Gruppe anzuschließen (vermutlich hauptsächlich, weil sie Angst hat, er könnte in ihrer Abwesenheit mit irgendeiner ägyptischen Schönheit anbandeln). So harren die vier jetzt der Dinge, während Hilfsarbeiter die schwere Steinplatte vor dem Eingang zur Grabkammer aufstemmen.

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 Pharaonengrab

Nichtspielercharaktere:

Normale Arbeiter
(Klischees: ägyptischer Ausgrabungsarbeiter (3)),

Untote Arbeiter
(Klischees: Lebende Leichname (2)),

Steinerne Grabwächter (Klischees: Steinerne Wächter (5)),

Wiedererweckte Mumie des Pharaos Setos III.
(Klischees: Pharaonenmumie (5), Anubis-Priester (3))



Möglicher Verlauf:

Mit Lampen dringen sie sodann in das Grab vor. Es finden sich viele Hieroglyphen in den Gängen, so dass der Archäologe das Grab auch einem Pharaos zuordnen kann: Setos III.

Die Fallen sind mit ein wenig Vorsicht gut zu erkennen, und falls die Charaktere nicht an so etwas denken, wird das Medium nach Berühren der Hieroglyphen eine entsprechende Vision haben. Es sind auch entsprechende Darstellungen von lebensgroßen Wächtern in den Stein gemeißelt.

Schließlich sollten sie die richtige Grabkammer, gefüllt mit allerlei Kostbarkeiten, finden. In der Mitte befindet sich ein schwerer, steinerner Sarkophag den sie hoffentlich öffnen wollen: Sie geben

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.

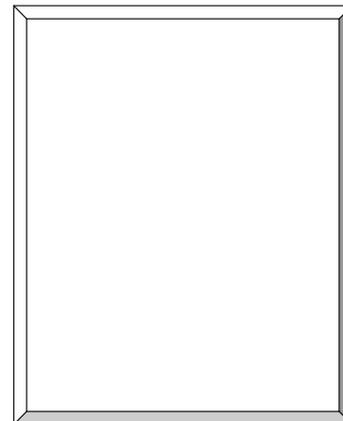
Hinweise zum Spiel

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.

Dr. Henry Stevens, Archäologe

Spieler(in):	Klischees:
	Wehrhafter Archäologe (4) Frauenschwarm (3)



Beschreibung:

Du bist der smarte, durchtrainierte Archäologe mit dem charmanten Lächeln, dem Frauen einfach nicht widerstehen können. Leider hat Dir das Ärger mit Deiner Freundin Tessa eingebracht. Aber im Moment ist das Wichtigste, dass ihr ganz dicht davor seid, das Grab eines alten Pharaos zu entdecken. Du freust Dich schon darauf, Dein Bild auf allen Titelseiten zu sehen.

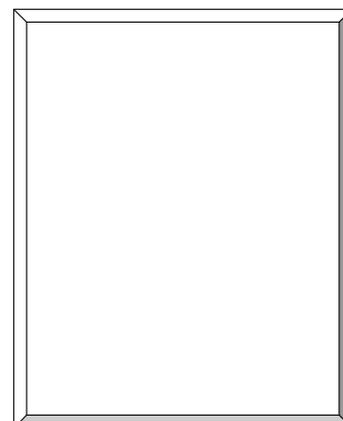
Ziel:

Das Grab entdecken, reich und berühmt werden und mit Deiner Freundin wieder zusammenkommen.

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

Sir Robert Browning, Mäzen

Spieler(in):	Klischees:
	Britischer Lord (4) Hobbydetektiv (2)



Beschreibung:

Du entstammst einer langen Ahnenreihe von britischen Lords, die mit ihrem Vermögen dazu beigetragen haben, kostbare Kulturschätze aus aller Welt zusammenzutragen. Auch Du möchtest Dich mit diesem Grabfund in die Geschichtsbücher eintragen. Selbst bei größter Hitze oder im Angesicht der Gefahr bestehst Du auf Stil und Etikette, weil dies einen britischen Lord gegenüber anderen auszeichnet.

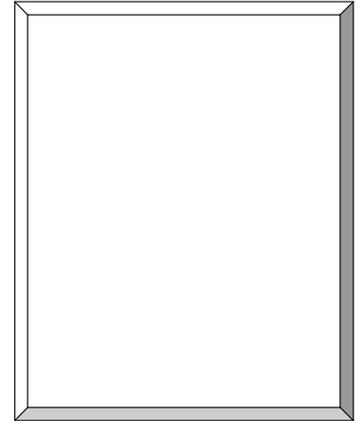
Ziel:

Als Kenner und Entdecker ägyptischer Altertümer in die Geschichte eingehen, den guten Ruf der Familie bewahren und immer alles stilvoll tun.

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

Assis ibn Ahmet, ägyptischer Führer

Spieler(in):	Klischees:
	Ägypter (4) Schlitzohr (3)



Beschreibung:

Diese Ausländer haben Geld, das Du ihnen gerne abknöpfst, aber durch Dienstleistungen, die sie brauchen. Und wenn sie tatsächlich einen Schatz entdecken, wirst Du schon eine Möglichkeit finden, ein paar wertvolle Stücke für Dich abzuzweigen und unter der Hand zu verscherbeln. Es darf ihnen nur nichts zustoßen, sonst bezahlen sie Dich nicht mehr.

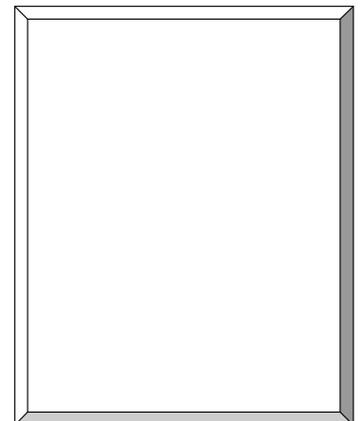
Ziel:

Aus dem Fund möglichst viel Profit mit möglichst wenig Risiko schlagen. Die Ausländer als Freunde behalten, damit sie Dich weiter bezahlen.

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

Tessa Marshal, Freundin des Archäologen

Spieler(in):	Klischees:
	Okkultes Medium (3) Krankenschwester (3) Sportlerin (2)



Beschreibung:

Als Du den Archäologen Henry kennengelernt hast, war es um Dich geschehen - bis Du gemerkt hast, dass du nicht die Einzige warst. Also hast Du Dich erstmal zurückgezogen. Dann haben vor einem Jahr diese merkwürdigen Träume angefangen, mit Mumien und Flüchen und anderem ägyptischen Zeugs. Also hast Du Dich der Ausgrabung angeschlossen, um endlich Klarheit zu bekommen - über die Träume und Deinen Freund.

Ziel:

Diese seltsamen Träume ergründen, Menschen in Not helfen und versuchen, mit Deinem Freund wieder zusammenkommen.

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.

Anweisung, dass die Arbeiter den Deckel aufstemmen sollen. Es kostet sie viel Mühe, doch schlussendlich schaffen sie es. In diesem Moment zischt es, Staub wirbelt aus dem Sarkophag auf und hüllt die Arbeiter ein, und ein starker Luftzug weht durch das Grab, so dass die Fackeln beinahe ausgehen. Die abergläubischen Moslems fürchten sich. In dem Sarkophag liegt die ausgetrocknete Mumie eines Menschen mit einer goldenen Maske. Sie wirkt so zerbrechlich, dass man es nicht riskieren kann, sie ohne entsprechende Vorkehrungen zu transportieren, ohne sie zu beschädigen. Also wird sie erst einmal dort liegengelassen und man zieht sich aus dem Grab zurück. Dabei nimmt man noch das Wertvollste mit: Verzierte Kanopenkrüge mit den Eingeweiden: Duamutef (Magen, Falkenkopf), Amset (Leber, Menschenkopf), Hapi (Lunge, Pavian), Kebechsenuef (Gedärm, Schakalkopf).

Draußen wird erst einmal gefeiert, mit Alkohol für den, der will. Die meisten Arbeiter sind Muslime und dürfen keinen Alkohol trinken, aber sie feiern abseits der Europäer an eigenen Feuern mit Gesang und Tanz. Die Kanopen werden ins Zelt des Archäologen gebracht und der Eingang zum Grab mit Holzbalken verbarrikiert, um Räuber und wilde Tiere auszusperren.

1. Nacht: In der Nacht bekommt der erste der Arbeiter Husten, dann Fieber und brabbelt merkwürdige Dinge in einer merkwürdigen Sprache. Am nächsten Morgen hustet der zweite, bekommt gegen Mittag Fieber. Am späten Nachmittag stirbt der erste. Die Krankenschwester (sofern sie überhaupt an ihn heran gelassen wird, da Frau) kann maximal eine Infektionskrankheit vermuten. Auch der zweite Arbeiter brabbelt im Fieberwahn in der fremden Sprache. Es sind zwei der Arbeiter, die den Sarkophag geöffnet haben.

2. Tag: Dieser Tag kann genutzt werden um die Kanopen genauer zu untersuchen oder den Abtransport des Pharaos vorzubereiten. Die Arbeiter lassen sich nicht mehr in das Grab bewegen.

2. Nacht: Nachdem der erste Tote in Tücher eingewickelt und in ein extra aufgebautes Totenzelt gepackt wird, fangen auch 2 weitere Arbeiter, sowie der Assis an, zu husten. In der Nacht stirbt der zweite Arbeiter und wird ebenfalls in Tücher eingewickelt und in das Zelt gelegt.

3. Tag: Am nächsten Morgen bekommen die beiden Arbeiter ebenfalls schreckliches Fieber und fangen an, wie von Sinnen zu schreien. Daraufhin ergreifen die restlichen Arbeiter die Flucht und schreien immer nur "Der Fluch des Pharaos". Die Krankenschwester kann auch hier nichts tun, und gegen Abend sterben auch diese beiden Arbeiter. Assis sollte den ganzen Tag herum rennen und glauben, ebenfalls Fieber zu haben, aber in Wirklichkeit ist es bei ihm nur Einbildung.

3. Nacht: Die Charaktere sollten beschließen, am nächsten Tag Hilfe zu holen, hören jedoch merkwürdige Geräusche, die vom Totenzelt her kommen. Als sie nachschauen, sind die Laken, in denen die toten Arbeiter eingewickelt waren, zerknüllt und von den Leichen fehlt jede Spur. Mit Ausnahme der Spuren nackter Füße, die von dort wegführen in die Wüste.

Während sie noch dieser Sache nachgehen, werden die Kanopen entwendet, was zwischendurch auffallen dürfte. Auch hier sind Spuren nackter Füße zu finden, die dann Richtung Grabmal führen. Am Grabmal angekommen, können die Charaktere sehen, dass dieses aufgebrochen wurde. Wenn sie ins Innere vordringen, überkommt das Medium plötzlich eine Ahnung drohender Gefahr, und Sekunden später brechen die steinernen Wächter aus der Wand. Es sind insgesamt 4 Stück und sie sind bewaffnet mit Speer und Schild. Sie versuchen, die Charaktere aus dem Grab zu vertreiben, was im engen Gang funktioniert, aber in der nächsten Kammer haben die Charaktere mehr Bewegungsspielraum und können sich wehren. Mit Knüppeln und Gewehren (nicht mit Pistolen) kann man den Wächtern effektiv zu Leibe rücken.

Nachdem die Wächter besiegt sind, können die Charaktere in die Grabkammer vordringen, wo ihre vier untoten Arbeiter je einen Kanopenkrug halten und auf 4 Markierungen um den Sarkophag stehen. Über dem Ganzen liegt ein blauweißes Leuchten, so dass Fackeln nicht notwendig sind. Je nachdem, wie schwer man es den Spielern machen will, kann die Wiedererweckung des Pharaos durch Besiegen der Kanopenträger aufgehalten werden, oder das Ritual ist bereits weit genug fortgeschritten, und am Schluss bekommen sie es noch mit der auferstandenen Mumie zu tun, die natürlich Zauberkräfte besitzt.

Sobald sie die Mumie besiegt haben, fängt das gesamte Grab an zu zittern und es gehen Schieber auf, die Sand einfließen lassen, und zwar sehr schnell. Die Charaktere müssen um ihr Leben rennen und es sollte noch einige dramatische Szenen geben, bis sie schlussendlich den Ausgang erreichen, wo hinter ihnen eine Steinplatte den Weg versperrt.

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 (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 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>