



Phantastisches Rollenspiel

Probepackung

Genre: Cyberpunk

Indro Biswas, Yvonne Joseph



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?'").

Für eine Hand voll Gigabyte

Setting: Wir befinden uns im Jahr 2046 in der Metropole Berlin. Nach der weltweiten Finanzkrise 2035 und dem Kollaps des Internets brach auch das Staatensystem zusammen, und die Großstädte sind weitestgehend autonom geworden. Die wahre Macht liegt aber bei denjenigen Konzernen, die den Crash überlebt haben und bei einigen kriminellen Vereinigungen, die teilweise auch überregional organisiert sind. Inmitten dieser Gesellschaft arbeiten die Charaktere als freiberufliche urbane Söldner, das „Team Maulwurf“ – teils als Eskorte, teils als Detektive, aber immer sehr knapp am Rande der Illegalität.

Es handelt sich um eine Dark-Science-Fiction-Geschichte, inspiriert durch Romane wie Neuromancer, Johnny Mnemonic und Bladerunner. **Wenn Sie dieses Setting spielen wollen, sollten Sie hier nicht weiterlesen, sondern das Heft ihrer Spielleitung zurückgeben.**

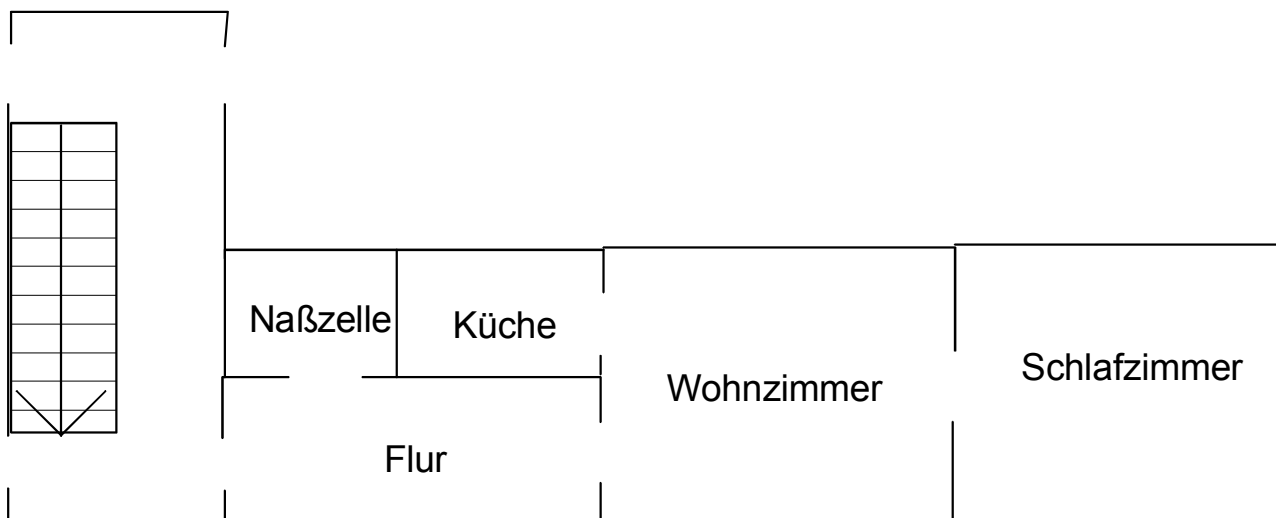
Das Team soll einen Datenkurier aus Moskau empfangen und zum Auftraggeber, einer Vermittlungsagentur eskortieren soll. Dort, wird der Kurier mit dem eigentlichen Auftraggeber, der unbekannt bleibt, zusammentreffen. Schwierigkeiten mit der Friedrichshainer Gang sind vorprogrammiert, was dem Team Maulwurf so auch gesagt wurde. Dieser wird es mit einem Ablenkungsmanöver gelingen, den Kurier zu entführen. Je nach Reaktionsgeschwindigkeit kann das Team Maulwurf den Kurier unterwegs nach Friedrichshain befreien, oder ein Einbruch/Überfall in die Mietwohnung, die die Gang sich zum Verhör beschafft hat, wird notwendig.

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 können den Daten-Kurier befreien oder die Daten bergen. Dabei können sie sich austoben oder raffiniert vorgehen.

Spielort: 1. Der Flughafen Schönefeld der Metropole Berlin.

2. Wohnung der Gang



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 Waldeib 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.

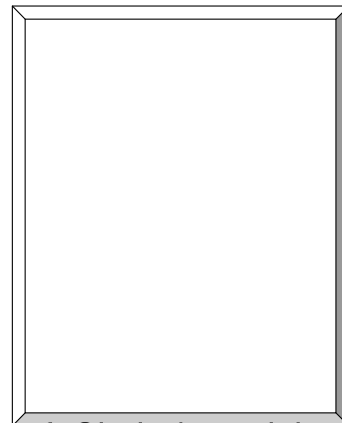
Hinweise zum Spiel

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 Waldeib 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.

Sabine Vierling (34 J.)

Spieler(in):	Klischees:
	Söldner-Chefin (4) Einsatzleidung (2)



Beschreibung:

Sie sind seit 9 Jahren nun die Anführerin des Teams Maulwurf. Sie haben sich einen guten Ruf erarbeitet und können sich nicht über mangelnde Aufträge beklagen. Sie versuchen auch, die Leute Ihres Teams nicht unnötig zu verheizen, was Ihnen auch einiges an Respekt verschafft hat. Peter, mit dem Sie per Du sind, kennen Sie seit 16 Jahren schon, zu den anderen Mitgliedern halten Sie aus Professionalität eher Distanz.

Der Auftrag lautet, einen Datenkurier vom Flughafen abzuholen.

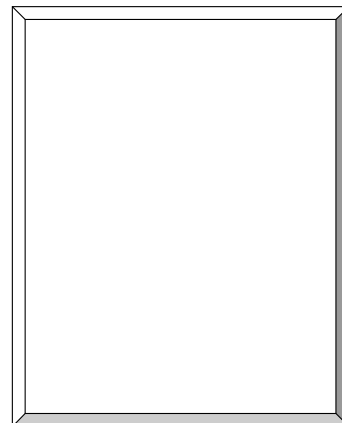
Ziel:

Den Auftrag so gut wie möglich erfüllen. Das Team und dessen Ruf schützen.

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

Marek Hillhauser (24 J.)

Spieler(in):	Klischees:
	Profi-Schütze (4) Junger Heißsporn (2)



Beschreibung:

Sie sind erst seit kurzem im Team „Maulwurf“. Sie wissen, daß sie dank Ihrer Augenimplantate und Ihres Talents ein verdammt guter Schütze sind, egal mit welcher Waffe. Das Team „Maulwurf“ hat aber einen ganz besonderen Ruf. Sie wollen sich als fähiges Mitglied profilieren, einerseits um den Job zu behalten, andererseits auch um Vierling zu beeindrucken.

Offenbar machen Sie Ihre Sache gut, nur hat Vierling Sie schon einmal ermahnt, diszipliniert zu arbeiten

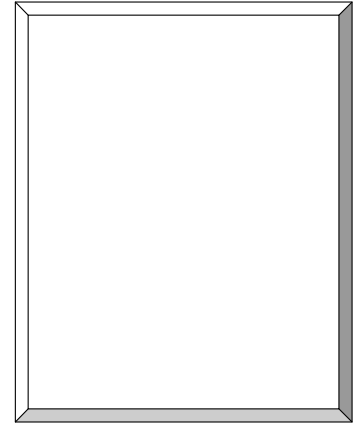
Ziel:

Ihrer Chefin imponieren. Den „Job“ erledigen.

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

Peter Denizli (46 J.)

Spieler(in):	Klischees:
	Hacker (3) Alter Hase (3)



Beschreibung:

Sie sind schon seit langem in dem Job. Sie kennen Vierling seit sie als junge Anfängerin ins Team kam. Ambitionen, den Teamchef zu spielen hatten Sie nie. Vierling ist dafür besser geeignet, auch wenn sie Ihren Rat schätzt. Obwohl Sie Ihr Waffentraining nie vernachlässigt haben, versuchen Sie, sich aus der Schußlinie zu halten. Als Hacker ist Ihr Platz am Gedanken-Interface, von wo sie neben der Infiltration von Sicherheitssystemen auch Drohnen steuern können.

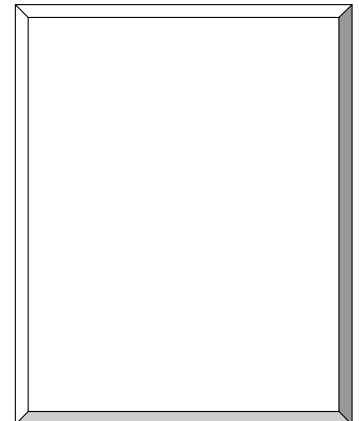
Ziel:

Während des Jobs ein sorgsames Auge auf die jungen Mitglieder behalten.

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

Birgitta Casabuoni (27 J.)

Spieler(in):	Klischees:
	Leibwächterin (4) Grazie (2)



Beschreibung:

Von Ihrem schwedischen Erbe haben Sie die Statur, von Ihrem italienischen Erbe das Gesicht. Und weil Sie sich vor drei Jahren für die kybernetischen Implantate entschieden haben, sind Sie nun für den typischen männlichen Kunden die perfekte Personenschützerin: gutaussehend, schlank, und vor allem schnell, stark und tödlich. Sie tragen seltenst eine auffällige Schußwaffe am Körper, haben aber verborgene Fingernagelklingen und mit ihren Nanotube-Nervenbahnen können Sie deutlich schneller reagieren als die meisten anderen Menschen.

Ziel:

Den Auftrag erledigen. Und zwar möglichst ohne viel Aufregung.

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.

Nichtspielercharaktere:

Lakaien der Friedrichshainer Gang: Gangster (3),

Kalle Priczynski: Gangster (4),

Lockvögel der Gang: Gangster (3), Grazie (2)

Taxifahrer am Flughafen: Taxifahrer (3), Opportunist (2)

Penner in Charlottenburg: Penner (3), Opportunist (2)

Möglicher Verlauf:

Die Charaktere hatten gerade noch Zeit, sich am Flughafen halbwegs in Stellung zu bringen, um festzustellen, dass der Kurier von zwei äußerst attraktiven, aber seriös wirkenden Damen in Empfang genommen wurde, die sich offenbar als die Eskorte ausgegeben haben, und sich nun auf dem Weg zum Parkplatz an Terminal 7 befindet – am andere Ende.

- Wenn die Spieler versuchen, den Kurier seinen Lockvögeln zu entreißen, werden sie von drei Lakaien der Friedrichshainer Gang aufgehalten. Gegebenenfalls wird Kalle Priczynski, Anführer der Gang, die Spieler aufhalten, er hat außer einigen Implantaten auch eine Uniform der zuständigen Sicherheitsfirma des Flughafens. Er wird sich verdrücken, sobald die Lockvögel den Kurier zum Auto gebracht haben.
- Die Spieler können entweder die Überwachungskameras anzapfen, auch nachträglich noch, um Details über die Entführung rauszubekommen. Das ist mit einem geeigneten Laptop für Peter Denizli kein wirkliches Problem. Alternativ können die Spieler Taxifahrer von Terminal 7 befragen. Wenn die Spieler sich schnell dazu entscheiden können, können sie mit ihrem Einsatzfahrzeug den Wagen der Gang verfolgen und einholen. Wenn sie sich nicht zu auffällig verhalten, werden sie auch nicht bemerkt. Sie haben dann die Möglichkeit, den Wagen unterwegs abzudrängen und zu stürmen. Die Gang hat auch Interesse am Überleben des Kuriers, aber darauf müssen die Spieler selbst kommen. Im Wagen befindet sich neben den beiden Damen auch ein Fahrer. Der Kurier steht mittlerweile unter passivierenden Drogen.
- Wenn die Spieler zu lange zögern, können sie mittels angezapften Überwachungskameras auf der Zubringerautobahn den Wagen der Gang ausfindig machen, ggf. stimmt der Auftraggeber zähneknirschend zu, Satellitendaten zu kaufen. Oder die Spieler befragen einen der Gangster.
- Die Gangster haben eine schäbige 2-Zimmer-Wohnung in einem der heruntergekommenen Stadtteile, in Charlottenburg angemietet. Straßenkinder oder Penner können den Spielern gegen Bestechung oder Bedrohung Tipps geben, wo, schließlich waren die zwei Damen von der Gang sehr auffällig. Sehr gut vorbereitet ist der Unterschlupf nicht, es gibt nur zwei zusätzliche Wachen, zumindest bis zum nächsten Tag, und die Gang weiß nicht sehr genau, welche Daten in welcher Form sie suchen.
- Die Spieler können die Wohnung stürmen – dann müssen sie es mit insgesamt 3 Gangstern und den zwei Damen aufnehmen, eventuell auch mit Kalle Priczynski. Oder sie versuchen, einen Teil der Gangster vorher auszuschalten. Die Gangster sind nach Ermessen des Spielleiters verteilt und mittelmäßig wachsam.
- Die Spieler können auch in die Wohnung einbrechen, das Haus hat 3 Stockwerke, die Wohnung ist im 2. Stock und hat keine gepanzerten Fenster. Eventuell, wenn es für die Spieler zu einfach wird, ist eine einfache Alarmanlage in der Wohnungstür

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 hinunter."

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

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

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