Phantastisches Rollenspiel
Probepackung
Genre: Dunkle Fantasy

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?'").

Die entführte Schamanin

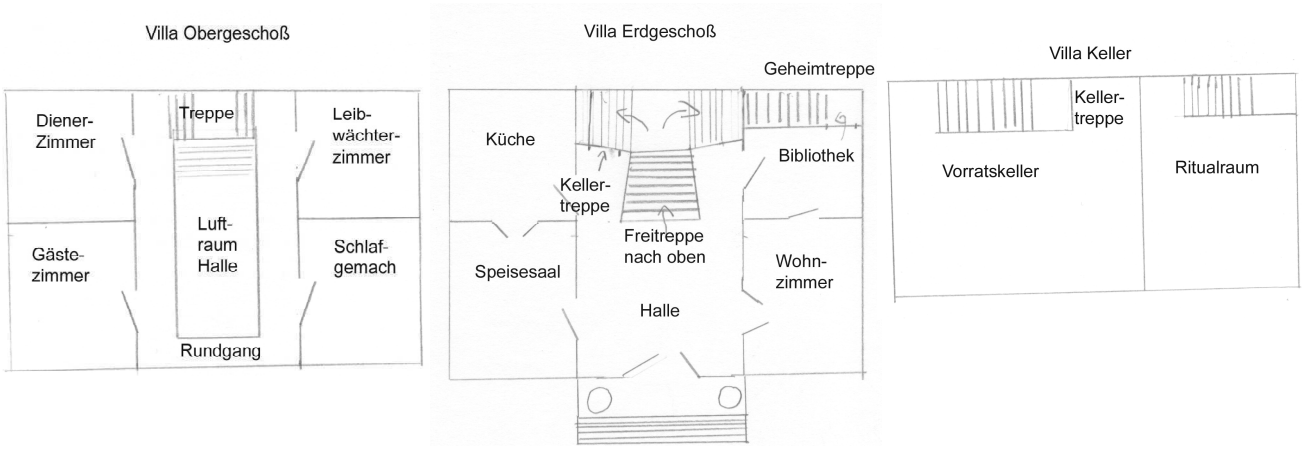
Setting: Die Goblinschamanin Trixi wurde von den bösen Menschen entführt und in ihr großes Steindorf verschleppt. Da sie die Einzige ist, welche zu den Geistern sprechen kann, und der Goblinstamm ohne ihre spirituelle Führung hilflos ist, muss sie befreit und zurückgeholt werden. Da Goblins nicht als übermäßig zähe Kämpfer oder aufmerksame Spurenleser bekannt sind, haben sie ihre Verbündeten gebeten, ihnen zu helfen. Diese sind auch nicht gut auf die Menschen zu sprechen, was auf Gegenseitigkeit beruht, da die Menschen sie wo immer möglich bekämpft und ihre Behausungen zerstört haben.

Anfang: Die Spieler suchen sich Charaktere aus. Der Spieler des Orks soll sich einen Tiervertrauten nach Wunsch wählen. 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 sollten die Hintergründe der Entführung aufklären und die Goblinschamanin befreien.

Spielort: 1. *Das Steindorf:* Das Steindorf indes ist eine kleinere, befestigte Stadt mit einer Stadtmauer, einem Wassergraben (Flussarm) mit Zugbrücke und Fallgitter, sowie Wachen. Sollten die vier Charaktere offen auf die Stadt zugehen, sehen sie schon von weitem, wie die Wachen ein Alarmhorn blasen und dann mit einer 20-köpfigen Gruppe gerüsteter und schwer bewaffneter Soldaten ausrücken. Hier wäre Flucht angesagt.

2. Die Villa des Adligen
Die Villa ist nicht so stark befestigt wie die Stadt, und außer den 4 Leibwächtern ist niemand sonst zu sehen. Die niedrige Mauer oder das schmiedeeiserne Tor dürften keine wirklichen Hindernisse darstellen.



Nichtspielercharaktere:
Albedo von Dunkelstein Nekromant, der sich als angesehener, adliger Mensch ausgibt (Klischees: arroganter Adliger (3), gewissenloser Schwarzmagier (5))
Leibwachen (Klischees: Leibwache (5))
Beschworene Zombies (Klischees: Loyale ausgehungerte Zombies (3))

Möglicher Verlauf:
Am Enführungsort lässt sich ganz einfach nachvollziehen, dass die Schamanin von Menschen entführt wurde: Im Wald liegt noch ihr Kräuterkorb, und es sind Abdrücke schwerer Stiefel zu finden, die eindeutig von menschlichen Soldaten stammen. Auf dem Weg zum Steindorf der Menschen können die Charaktere auch ein abgerissenes Amulett finden, das eindeutig ihr gehört hat.
Falls sie sich im Dunkeln an das Steindorf anschleichen (oder und Verschlagenheit einsetzen), können sie sehen, wie die Goblinschamanin inmitten des Marktplatzes am Pranger angekettet ist und gelegentlich mit fauligem Gemüse beworfen wird. Die daneben angebrachte Anklageschrift bezich-

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.

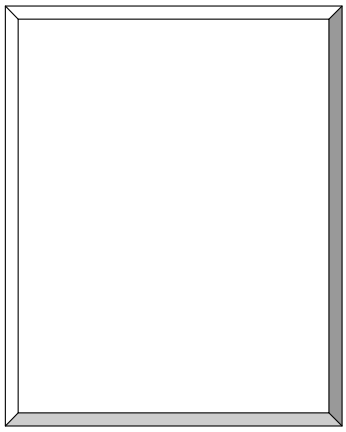
Hinweise zum Spiel

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.

Noragh Seltenteuer, Goblin

Spieler(in):	Klischees:
	Händler (4) Erfinder (3)



Beschreibung:

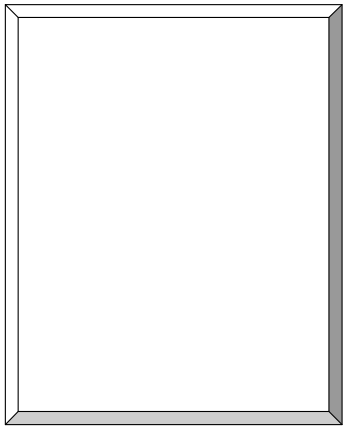
Euer Goblindorf war bei allen Konflikten immer neutral geblieben. Naja, eigentlich habt ihr Konflikte immer dazu genutzt, mit beiden Seiten Profit machen zu können. Das ging auch immer gut, nur in letzter Zeit sind die Menschen sehr unfreundlich zu euch gewesen. Und jetzt ist auch noch Deine Schwester Trixi, die Schamanin Deines Dorfes, verschwunden.

Ziel:

Deine Schwester finden und wohlbehalten zurückbringen. Weiter mit Menschen handeln und sie übers Ohr hauen können.

Maggram/Ungra Wolfauge, Ork

Spieler(in):	Klischees:
	Tiermeister (4) Berserker (3) Für das Tier: Tiervertrauter (3)



Beschreibung:

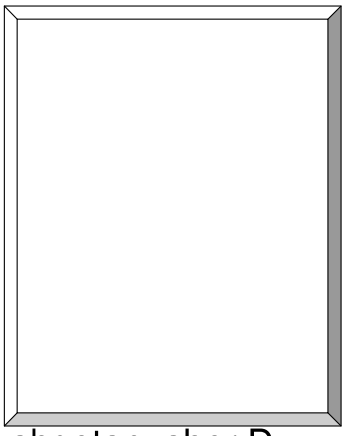
Du glaubst, Menschen hassen Orks, weil Orks stärker, schneller und zäher sind als sie. Fakt ist, Menschen haben lange Krieg gegen Orks geführt und wo immer ein Ork auftaucht, wird er sofort von Menschen belästigt, verprügelt oder sogar getötet. Dein Stamm ist sehr klein geworden und kann sich kaum noch gegen die Angriffe der Menschen wehren, darum sollst Du versuchen, mit den Goblins ein Bündnis zu schließen.

Ziel:

Den Menschen Angst einjagen, damit sie Dein Volk in Ruhe lassen. Dem Goblin helfen, damit sich die Goblins mit den Orks verbünden.

Heki/Kaya Wunderblatt, Troll

Spieler(in):	Klischees:
	Hexendoktor (4) Capoeira-Tänzer (3)



Beschreibung:

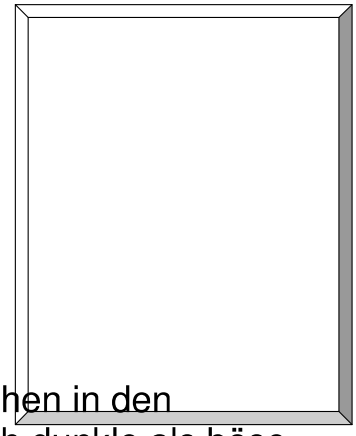
Von den Menschen wurden Trolle immer als primitive Wilde abgetan, aber Du wirst ihnen beweisen, dass Trolle sehr schlau und stark sein können. Du hast Dir vorgenommen, die Menschen genau zu studieren, um Deine Voodoo-Medizin genau auf sie abzustimmen und sie zu Deinen Marionetten zu machen. Wenn Du Dich dabei mit anderen zusammentun kannst, die die Menschen nicht mögen, umso besser.

Ziel:

Die Menschen studieren, um in Zukunft wirkungsvolle Voodoo-Techniken gegen sie herzustellen. Die Goblinschamanin befreien, damit Du Dich mit ihr fachlich austauschen kannst.

Inari Schattenkralle, Dunkelelf

Spieler(in):	Klischees:
	Schurke (4) Schattenmagier (3)



Beschreibung:

Vor Jahrhunderten wurden die Dunkelelfen von den Menschen in den Untergrund getrieben, weil die Menschen alles offensichtlich dunkle als böse ansahen und nicht bereit waren, von ihrem Denken abzuweichen. Nur noch wenige Deines Volkes sind übrig, trainiert in den Schattenkünsten. Jede Gelegenheit, den bösen Menschen zu schaden und Deinem Volk zu helfen, ist Dir willkommen.

Ziel:

Den Menschen heimzahlen, dass sie Dein Volk ins Exil getrieben haben. Testen, ob die anderen gute Verbündete abgeben, die für Dein Volk die Drecksarbeit machen könnten.

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.

tigt sie der Entführung einer holden Jungfrau aus der Stadt. Sie soll solange am Pranger bleiben, bis sie herausrückt, wohin sie die Jungfrau verschleppt hat.

Weitere Möglichkeiten, wie die Gruppe an die Infos gelangen kann:

- Der Tiermeister schickt einen Tiervertrauten in die Stadt, bzw. befragt ein Tier aus der Stadt (einfache, tierische Sichtweise).
- Der Hexendoktor kann ein Voodoo-Ritual durchführen und eine Vision erhalten.
- Der Goblinhändler kann im Nachbardorf, mit dem er schon öfters gehandelt hat, die Informationen einholen (allerdings dürfte die gesamte Gruppe dort auch Panik auslösen) oder er bastelt irgendeine technische Lösung (Fernglas, Hörverstärker etc.), um das Ganze mitzubekommen.
- Der Dunkelelf kann sich tarnen, anschleichen, im Schatten verbergen oder sonstige Dinge tun.

Was sie auf jeden Fall mitbekommen, ist, dass der Marktplatz Tag und Nacht erleuchtet und bewacht ist, so dass ein offenes Gefecht nur unnötiges Blutvergießen auf beiden Seiten verursachen würde. Auch die Information, dass ein Menschenmädchen (Jungfrau) offenbar entführt wurde, sollte deutlich vernommen werden. Je nachdem, wie sie die Informationen einholen und wie geschickt sie sich anstellen, erfahren sie auch, wie ein arroganter Adliger der Menschen abfällig über die Schamanin und das Mädchen redet, im Zweifelsfall sogar erwähnt, dass es ein genialer Schachzug war, der Schamanin die Entführung anzuhängen. Spätestens jetzt sollte klar sein, wer der wahre Feind ist.
Der Adlige kann zu seiner Villa außerhalb der Stadt verfolgt werden, ist allerdings immer von 4 Leibwächtern umgeben, die schwer bewaffnet sind. Die Villa ist nicht so stark befestigt wie die Stadt, und außer den 4 Leibwächtern ist niemand sonst zu sehen. Die niedrige Mauer oder das schmiedeeiserne Tor dürften keine wirklichen Hindernisse darstellen. Da die Charaktere vermutlich bis zur Nacht warten werden, liegt der mit Büschen übersäte Garten im Halbdunkel. Sobald sie sich dem Haus nähern, kriechen 4-6 Zombies unter den Büschen hervor und greifen die Charaktere mit bloßen Händen an. Sollten sie es schaffen, diese relativ geräuschlos zu erledigen, können sie die Leibwachen im Haus überraschen und im Zweifelsfall sogar einzeln erledigen. Machen sie laute Geräusche, sind die Wachen alarmiert und versammeln sich in der Eingangshalle. Sollten die Geräusche zu übel werden, könnten sie auch in den Vorgarten hinauslaufen.
Die Jungfrau ist ein wohl 16 Sommer altes Menschenmädchen. Sie trägt ein weißes Kleid und ist auf einen Altar gefesselt, der wohl für Rituale und Opferungen gedacht ist. Ein solches Ritual ist gerade in vollem Gange. Der Nekromant - ganz in schwarz-rote Gewänder gehüllt - gibt irgendeinen unverständlichen Singsang von sich, während er den gezackten Opferdolch über den Kopf hebt, um im nächsten Moment zuzustechen. Nachdem die Charaktere sich zu erkennen geben, entbrennt ein Kampf, in dem er alles tut, um sich seiner Gegner zu entledigen. Er wirft mit Zaubern, Flüchen und Gegenständen und verteidigt sich mit dem Dolch.
Das Mädchen erschrickt im ersten Moment, wenn sie sieht, wer ihre Retter sind, aber dann fasst sie sich ein Herz und bedankt sich bei ihnen. Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt gekommen, dass die Charaktere das Mädchen bitten, die unschuldige Goblinschamanin auszulösen. Das wird sie gerne tun.

Alternative Lösungsmöglichkeit:
Die Charaktere stürmen die Villa des Nekromanten nicht, sondern versuchen auf subtilem Wege, jemanden von den Menschen (Bürger, Stadtwache, Händler aus dem Nachbardorf) von den Untaten des Adligen zu überzeugen. Je nachdem wie geschickt sie das anstellen (anonyme Briefe schreiben, jemanden als Zeugen mitnehmen etc.), könnte auch so das Ritual verhindert und das Mädchen gerettet werden. Allerdings dürfte es erheblich schwieriger sein, den Adligen zu denunzieren, weil er unter den Menschen eben viel Macht hat. Als Dank für die Hilfe zur Aufklärung des Verbrechens könnte auch hier die Freiheit der Goblinschamanin winken.

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 Rollenspiel[1], für das es auch eine deutsche Übersetzung gibt.
Ein Charakter wird durch sogenannte Klischees beschrieben, denen eine Anzahl von (sechsseitigen) 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/risus.html