

# Phantastisches Rollenspiel

## Probepackung

### Genre: Piraten



*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?").

## Rettet den Käptain

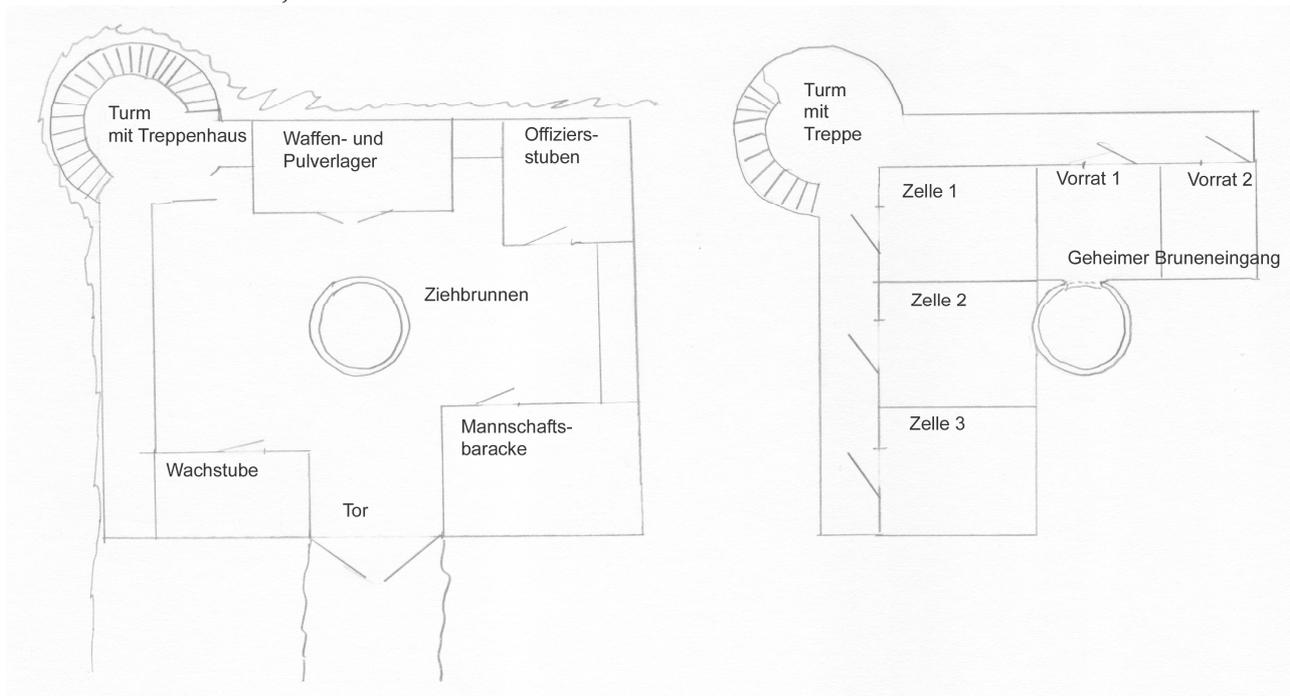
**Setting:** Die Piraten haben - als harmlose Seeleute getarnt - vor 2 Tagen in Tortuga angelegt. Während ein Teil der Crew Landgang hatte, wollte der Kapitän Brad Turner noch einige Besorgungen machen. Er ist aber schon einen Tag überfällig und die Mannschaft der "Bloody Shark" wird langsam unruhig, ist der Kapitän doch der einzige, der das Versteck eines gewaltigen Schatzes kennt, den man auf der nächsten Fahrt heben wollte. Die vier Spielercharaktere haben sich nun in die Spelunke "Zum Fliegenden Holländer" begeben um Informationen über den Verbleib des Kapitäns einzuholen...

**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 Befreiung des Kapitäns aus der Festung.

### Spielort:

1. Die Spelunke "Zum Fliegenden Holländer": Hier handelt es sich um eine klassische Hafenkneipe. Es findet sich hier bunt gemischtes Publikum und einen Wirt mit Schankmaid.
2. Die Festung von Tortuga: Die Festung liegt auf einer Klippe und überblickt die kleine Bucht, an der Tortuga gelegen ist. Die Kanonen sind so ausgerichtet, dass jedes Schiff, welches in die Bucht einfährt oder ausläuft, versenkt werden kann.



**Tor und Wachraum:** Es sind nachts 4 Wachen dort, die meist zum Zeitvertreib ein Kartenspiel spielen.

**Wehrgang:** 2 Wachen laufen Patrouille über die Wehrgänge. Diese haben außen Zinnen, an denen ein Wurfhaken greifen könnte.

**Baracken:** Dort schlafen insgesamt 50 Soldaten. Wenn diese aufwachen, ist die Hölle los.

**Offiziersunterkünfte:** Es gibt momentan 4 Offiziere in der Festung und jeder hat ein Einzelzimmer mit etwas persönlichem Kram (Bücher, Briefe, Briefbeschwerer etc.)

**Waffenlager/Pulverlager:** Dort lagern genug Waffen und Munition für die doppelte Anzahl Soldaten, sowie mehrere große und etliche kleine Pulverfässer.

**Turm mit Treppenhaus und Kanonen:** Die Kanonen sind so ausgerichtet, dass jedes Schiff, welches in die Bucht einfährt oder ausläuft, versenkt werden kann und sie sind stark genug, um die gesamte Bucht zu beschießen. Die meisten Schiffe (u.a. die "Bloody Shark") haben schwächere Kanonen, so dass sie die Festung kaum treffen können.

## **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.

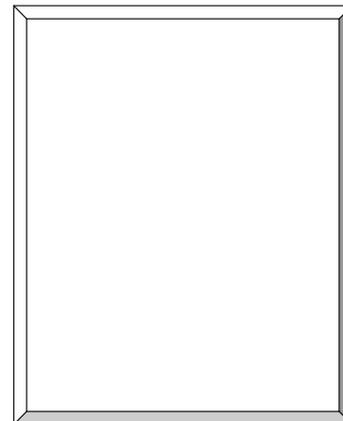
## **Hinweise zum Spiel**

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.

## William/Rachel Fuller, Maat

|              |   |
|--------------|---|
| Spieler(in): | Klischees:                                  |
|              | Schnörkelfechter (3)<br>Erster Offizier (4) |



### **Beschreibung:**

Du bist der stellvertretende Befehlshaber an Bord, direkt nach dem Käpt'n. Du hast ihm Loyalität geschworen und eigentlich stehst Du zu Deinem Wort. Falls ihr es aber nicht schaffen solltet, den Käpt'n zu befreien, willst Du wenigstens seine Schatzkarte, damit Du (und die Crew) euren Anteil bekommt. Du bist auch als bester Fechter des ganzen Schiffs bekannt.

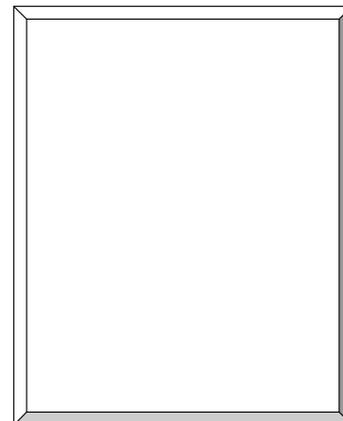
### **Ziel:**

Den Käpt'n befreien oder zumindest ihm die Schatzkarte abnehmen.

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

## Damion/Darina Potts, Smutje

|              |                           |
|--------------|---------------------------|
| Spieler(in): | Klischees:                |
|              | Koch (4)<br>Apotheker (3) |



### **Beschreibung:**

Du stopfst die hungrigen Mäuler an Bord. Manche beschwerten sich zwar, daß Dein Essen Schlangenfresserei wäre, aber seit der Käpt'n ein Machtwort gesprochen hat, meckert keiner mehr. Du willst den Käpt'n unbedingt wieder zurückholen, damit Du auch weiterhin für die Crew kochen kannst.

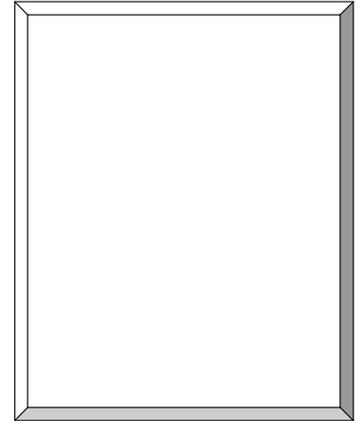
### **Ziel:**

Den Käpt'n befreien und vielleicht ein paar Vorräte mitgehen lassen.

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

## Chris Sparks, Schiffsjunge

|              |                                      |
|--------------|--------------------------------------|
| Spieler(in): | Klischees:                           |
|              | Schiffsjunge (4)<br>Seemannsgarn (2) |



### **Beschreibung:**

Du bist von daheim weggelaufen, weil Du ein großer Pirat sein wolltest. Irgendwie hast Du es auch geschafft, auf ein Piratenschiff zu kommen, aber bis jetzt durftest Du nur das Deck schrubben und in den Ausguck klettern. Wenn Du hilfst, den Käpt'n zu befreien, wirst Du vielleicht als richtiger Pirat in die Crew aufgenommen.

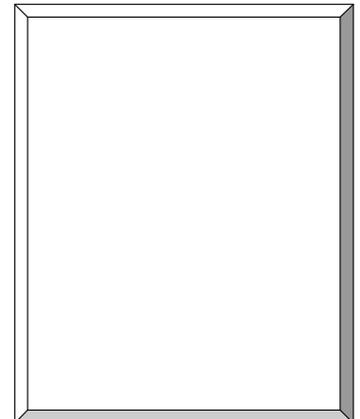
### **Ziel:**

Den Käpt'n befreien und Spaß haben.

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

## Jack Cotton, Kanonier

|              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| Spieler(in): | Klischees:                          |
|              | Kannonier (4)<br>Rauf-/Saufbold (3) |



### **Beschreibung:**

Yoho, yoho - und ne Buddel voll Rum! Das ist Piratenleben für Dich! Wenn Du dabei noch jemanden vertrimmen kannst, umso besser. Der Käpt'n war immer gut zu Dir, also hilfst Du ihm auch, wenn Du kannst.

### **Ziel:**

Soviel Rum trinken wie möglich, ein paar Leuten ordentlich auf die Glocke hauen... ach ja, und den Käpt'n befreien natürlich.

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.

*Kerker:* Über die Treppe im Turm zu erreichen. Alle Zellen sind mit eisernen Gittertüren versperrt, davon einige leer und andere mit diverser Gesindel gefüllt. Ratten huschen überall durchs schimmelige Stroh. Unbekannt ist, dass es im Kerker einen kleinen Zugang zum Brunnenschacht gibt, über den man dann fliehen könnte. Diese Information sollte von einem weiteren Häftling erhalten werden.

*Ziehbrunnen im Hof:* Was kaum jemand weiß: Der Ziehbrunnen im Innenhof der Festung hat einen zusätzlichen geheimen Ausgang in Form eines felsigen Tunnels, der bis hinunter zum Meer führt. Dies könnte ein idealer Fluchtweg sein, wenn alle anderen Wege versperrt sind.

## **Nichtspielercharaktere**

*Kneipenbesucher:*

buntes Volk, z.B.: Piraten, Hafendarbeiter, Geldeintreiber, Glücksspieler, Tagelöhner, Söldner, Kriminelle, Soldaten (Klischees: jeweils ihr Konzept (3))

*Festungsbesatzung:*

Wachsoldaten (Klischees: gelangweilter Wachsoldat (3))

Soldaten (Klischees: franz. Marinesoldaten (4))

Offiziere (Klischees: franz. Marineoffizier (4))

## **Möglicher Verlauf:**

Einer der Charaktere kann in der Spelunke durch Zufall hören, dass der Kapitän von den Soldaten der nahen Festung gefangen genommen und in den dortigen Kerker geworfen wurde. Sie können auch erfahren, dass er morgen in der Festung gehängt werden soll. Ob aus Loyalität zum Kapitän oder aus Angst um ihren Anteil des Schatzes, für die vier sollte feststehen, dass der Kapitän befreit werden muss. Da die Crew Landgang bekommen und sich über sämtliche Kneipen der gesamten Stadt verteilt hat, würde es viel zu lange dauern, alle zusammenzutrommeln (und erst recht, alle nüchtern zu bekommen), also müssen die vier den Kapitän auf eigene Faust retten...

Dieser Teil kann recht frei gestaltet werden: Die Spieler können entscheiden, direkt zur Festung zu gehen und sich dort umzuschauen, sie könnten aber auch beschließen, sich erst noch in der Kneipe genauer umzuhören, um möglichst viele Informationen einzuholen. Dies kann sehr variabel ausfallen, mit Hindernissen gespickt sein und sollte am Ende durchaus in einer zünftigen Kneipenschlägerei enden.

*Mögliche Informationen:*

- Der Kapitän wurde wegen Piraterie verhaftet und soll morgen gehängt werden.
- Der Kapitän wurde erwischt, wie er der Gouverneurstochter die Unschuld rauben wollte und wird deswegen morgen gehängt werden.
- Der Kapitän wird im Kerker der Festung gefangen gehalten. Es gibt kein Entkommen für ihn.
- Gerüchten zufolge soll es einen Geheimgang in die Festung geben. Ein alter Fischer könnte mehr darüber wissen.
- Der Ziehbrunnen im Innenhof der Festung hat einen geheimen Ausgang in Form eines felsigen Tunnels, der bis hinunter zum Meer führt

*Ein paar Soldaten der Festung vergnügen sich gerade im Nebenzimmer der Schenke:*

- Man könnte sie aushorchen.
- Man könnte sie entweder betrunken machen und dann fesseln und ihre Klamotten überziehen.
- Man könnte sie auch betrunken machen und dann "hilfsbereit" in die Festung bringen und sich damit einschleichen.
- An der Bar steht einer der Soldaten, und er ist als bestechlich bekannt. Er könnte sie einschmuggeln oder ihnen Informationen über Wachwechsel und Patrouillen geben.

## 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<sup>1</sup>, 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.

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