

Zettel-RPG

„Was würde ich meinen
Kindern hinterlassen,
wenn ich morgen gehen
müsste?“

- Ein 1w6-Rollenspiel von
- Arne Babenhauserheide
(Text, Layout)
 - Jens Stengel (Fotos) und
 - VXR (Organisation).

Zum Gratisrollenspieltag 2016
unter GPL und by-sa freigegeben.

Infos und Quellen: zettel.1w6.org

**GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG**



SNOOZE/LIGHT

Liebe Kara,

Noch bist du zu jung, um mein Geschreibe zu verstehen, doch ich muss vor Sonnenaufgang verschwinden, und ich will dir das hinterlassen, was nach dir und deiner Mutter mein Leben am meisten bereicherte.

Ich hoffe, es hilft dir, wie es mir geholfen hat.

Lass dich niemals unterkriegen!

Diese Zettel können dir ermöglichen, schnell und ohne viel Aufwand in deine eigenen Welten einzutauchen und deine Freunde mitzunehmen.

Was du dafür brauchst sind nur ein Zettel, ein Würfel und ein Stift.

Der Zettel ist für eure Charaktere: Die Personen, die ihr spielt. Durch sie handelt ihr in deiner Welt.

Dafür braucht ihr eine Vorstellung der Charaktere.



Um diese Vorstellung zu entwickeln, beginnen wir mit euren Berufen.

Was haben eure Charaktere gelernt, oder wie werden sie von anderen bezeichnet?

Wie wäre es mit einem Dieb, einer Sängerin, oder Polizistin? Oder, wenn ihr die Zukunft mögt, wie wäre es mit einem Techniker, einer Pilotin oder dem Koch?

5

Gönner dieser Seite:

Jonas Richter

...

Danke!

Ich für meinen Teil habe mich für eine Diebin entschieden, denn ich mag es, die Welt aus den Augen derer anzusehen, die ganz unten leben und doch überall sind.

Schau einfach, was dich jetzt anspricht. Falls dir später etwas anderes besser gefallen sollte, kannst du es immernoch ändern.

Schreib' den Beruf auf deinen Zettel, so dass oben noch zwei Zeilen Platz sind.

Mein Zettel sieht jetzt so aus:

Diebin

7

Damit weiß ich, dass ich eine Diebin spielen will. Aber ich weiß noch nicht, was sie besonders macht.

Das gleiche gilt natürlich für euch. Ihr habt alle je einen Zettel mit dem jeweiligen Beruf vor euch.

Überlegt euch als nächstes, was eure Charaktere besser können als andere in ihren Berufen.


8

Gönnerin dieser Seite:

Frau Lösel

...

Danke!



Da ich dir schlecht für jeden Beruf Beispiele
geben kann, sage ich dir einfach Beispiele für
meine Diebin.

Da auch du deine eigene Welt erfindest, bin
ich sicher, dass dir zu euren Berufen selbst
Beispiele einfallen werden.

Meine Diebin räumt gerne anderen die
Taschen aus. Also kann sie Taschendiebstahl
besonders gut.

9

Gönner dieser Seite:

Julian G.

...

Danke!



Andere Möglichkeiten wären Hütchenspiel, Schlösser knacken, Fassadenklettern, Schleichen, Raubüberfall und Bequatschen.

Das kommt auf deinen Zettel, unter den Beruf und mit einem Pfeil davor, damit klar ist, dass es zum Beruf gehört.

Wenn dir, wie mir, ständig andere Sachen einfallen, die nicht zum Beruf passen, schreib sie weiter unten hin, nur mit einem Strich davor.



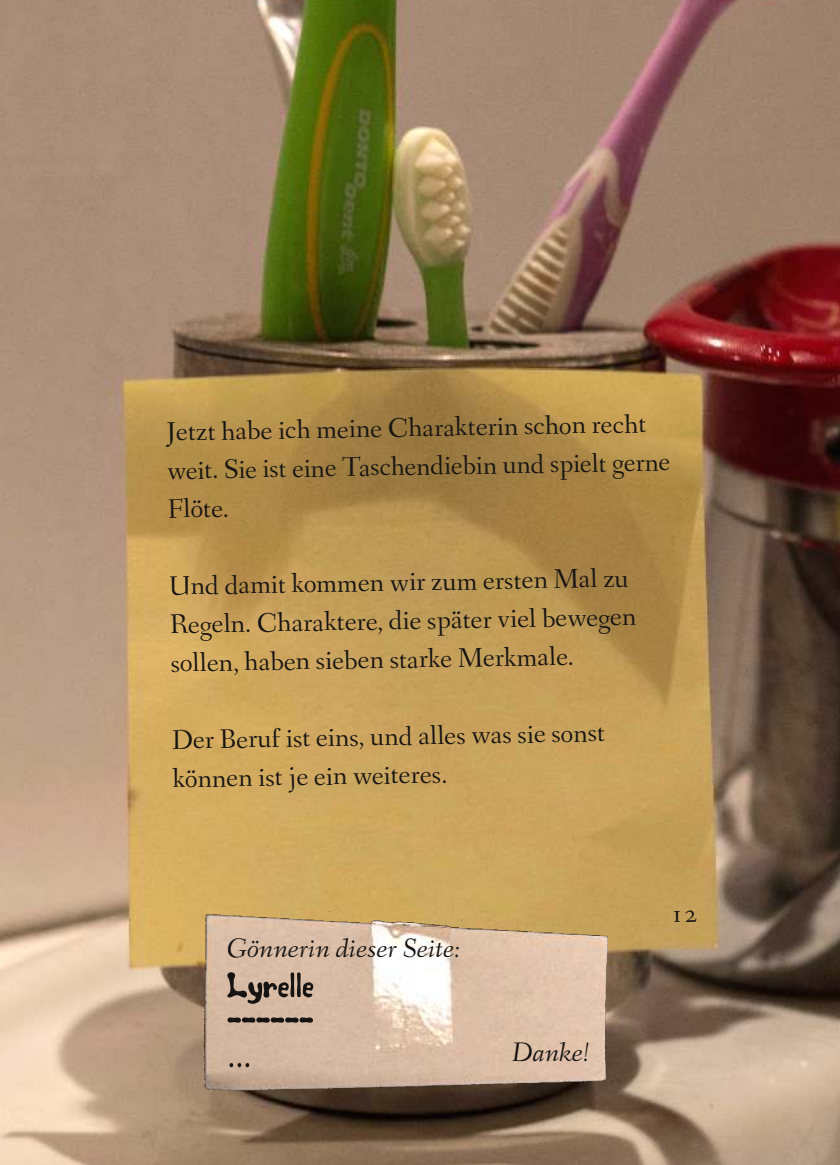
Nicht zum Beruf passt bei mir Flötenspiel, ihr
Hobby.

Damit sieht mein Zettel so aus:

Diebin

- > **Taschendiebstahl**

- **Flötenspiel**



Jetzt habe ich meine Charakterin schon recht weit. Sie ist eine Taschendiebin und spielt gerne Flöte.

Und damit kommen wir zum ersten Mal zu Regeln. Charaktere, die später viel bewegen sollen, haben sieben starke Merkmale.

Der Beruf ist eins, und alles was sie sonst können ist je ein weiteres.

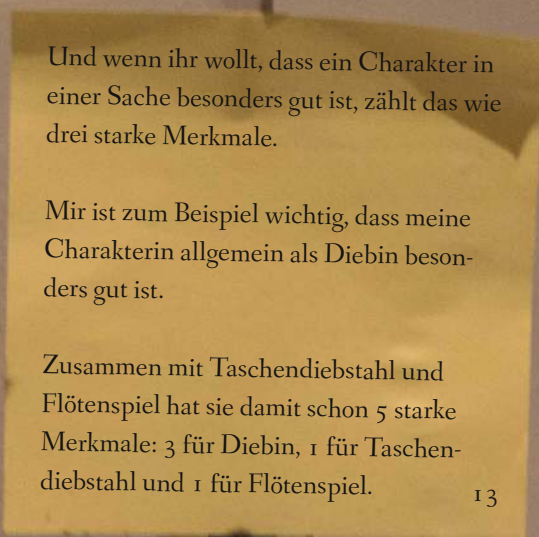
12

Gönnerin dieser Seite:

Lyrelle

...

Danke!



Und wenn ihr wollt, dass ein Charakter in einer Sache besonders gut ist, zählt das wie drei starke Merkmale.

Mir ist zum Beispiel wichtig, dass meine Charakterin allgemein als Diebin besonders gut ist.

Zusammen mit Taschendiebstahl und Flötenspiel hat sie damit schon 5 starke Merkmale: 3 für Diebin, 1 für Taschendiebstahl und 1 für Flötenspiel.

Ein starkes Merkmal bezeichnen wir mit einem +, ein besonders starkes mit ++.

Mein Zettel sieht nun so aus:

Diebin ++

- > **Taschendiebstahl +**

14

- **Flötenspiel +**

Aber natürlich braucht ein Charakter nicht nur Stärken. Probleme machen ihn erst wirklich interessant.

Meine Diebin hat z.B. das Problem, dass die Stadtwache sie inzwischen kennt und jagt.

Für jedes Problem kannst du ein zusätzliches starkes Merkmal nehmen. Wählt pro Charakter höchstens 2 Probleme.

Durch ihr Problem mit der Stadtwache kann ich meiner Diebin also nicht nur 7, sondern 8 starke Merkmale geben.

Schreibt Probleme unten auf den Zettel,
mit einem Ausrufezeichen davor.

Mein Zettel sieht damit so aus:

Diebin ++

- > **Taschendiebstahl +**

- **Flötenspiel +**

! Von der Wache gejagt

In der Zwischenzeit ist mir auch ein Name
eingefallen: "Niuve".

Außerdem hatte ich noch Ideen für zwei weitere
Stärken: Lesen/Schreiben und ihre Traumflöte.
Das Erste kommt von ihrer früh gestorbenen Mut-
ter. Ihre Flöte schenkt Zuhörenden Träume mit
vergessen geglaubten Erinnerungen.

Die Flöte ist ein besonderer Gegenstand. Sie wird
durch einen Stern markiert (*), genauso wie magi-
sche Kräfte, und alles weitere, das dir besondere
Möglichkeiten gibt.

17

Gönner dieser Seite:

Markus Becker-Bruchmann

...

Danke!

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON

Da ich für mein Problem mit der Wache
noch einen weiteren starken Wert vergeben
kann, nehme ich außerdem Schleichen.

Und damit sieht mein Zettel so aus:

Niuve

Diebin ++

- > **Taschendiebstahl +**

- > **Schleichen +**

- **Lesen/Schreiben +**

- **Flötenspiel +**

*** Traumflöte**

! Von der Wache gejagt

Nun fehlt nur noch der letzte Schritt: Zahlen für die Werte.

Der Beruf erhält 6 plus 3 je Plus.

Auf dem Beruf aufbauende Werte sind je Plus 3 Punkte über dem Beruf.

Alleinstehende Werte erhalten 9 plus 3 je Plus.

Besonderes und Probleme haben keine Zahlen.

19

Gönner dieser Seite:

Dirk Busa

...

Danke!

Und damit ist dein Charakter bereits spielbar.

Mein Zettel sieht nun so aus:

Niuve

Diebin ++ 12

- > **Taschendiebstahl + 15**

- > **Schleichen + 15**

20

- **Lesen/Schreiben + 12**

- **Flötenspiel + 12**

*** Traumflöte**

! Von der Wache gejagt

Aber auch wenn dein Charakter nun spielbar ist, weißt du doch noch nicht, was er oder sie machen will.

Da du mit deinen Freunden zusammen spielen willst, ist außerdem wichtig zu wissen, warum eure Charaktere zusammen bleiben.

Für beides nehmt ihr die Rückseiten eurer Zettel.

21

Gönner und Gönnerin dieser Seite:

Kilian und Mara

...

Danke!

Hier kann ich euch nicht so viel helfen wie bei den Werten. Das einzige, was ich euch geben kann, sind drei Fragen:

- "Warum bist du hier?"

- "Warum hast du keine Alternative?"

- "Was macht dich für die Gruppe sympathisch?"

Wenn ihr die Fragen zusammen beantwortet, achtet darauf, dass eure Gründe, warum ihr hier seid, zueinander passen.

Es müssen nicht dieselben sein, aber sie sollten in einen gemeinsamen Weg münden.

Damit das etwas klarer wird, habe ich wieder Beispiele. Meine Antworten, und dann die Gründe der anderen in meiner Runde.

Erstmal mein Zettel:

✦ **Warum hier?**
Nie wieder Gosse!

✦ **Warum bleiben?**
Keine Lehre,
nicht unterordnen

✦ **Warum sympathisch?**
Gebe niemals auf

Die anderen in unserer Runde sind eine Kriegerin, die ihre Ehre reinwaschen will, ein Magier, der Geheimnisse sucht, und ein Zwerg, der seine Frau beeindrucken will.

Ich bin dabei, weil ich der Kriegerin ein Pergament gestohlen hatte und beim Lesen meine Chance erkannte, aus der Gosse zu kommen.


25

Gönnerin dieser Seite:

Melem Bayati

...

Danke!



Wir suchen einen verborgenen Schatz des alten Königs, eine der Säulen seiner Macht.

Ich hoffe, er wird uns nicht enttäuschen.

Aber natürlich gibt es Leute, die uns von ihm fernhalten wollen.

Und damit kommen wir zum letzten Teil meines Textes: Herausfinden, ob und wie etwas klappt.

Hierfür brauchst du den Würfel.



Wann immer nicht klar ist, ob dir eine Aufgabe gelingt, schau auf deinen Zettel ob du etwas hast, das dazu passt. Das kann dein Beruf sein oder einer der anderen Werte. Hast du nichts passendes, dann nimm den Wert 3.

Nun wirf den Würfel. Ist die Augenzahl gerade, dann addiere sie auf den Wert. Ist sie ungerade, dann zieh sie ab.

Das Ergebnis gibt an, wie gut du warst.

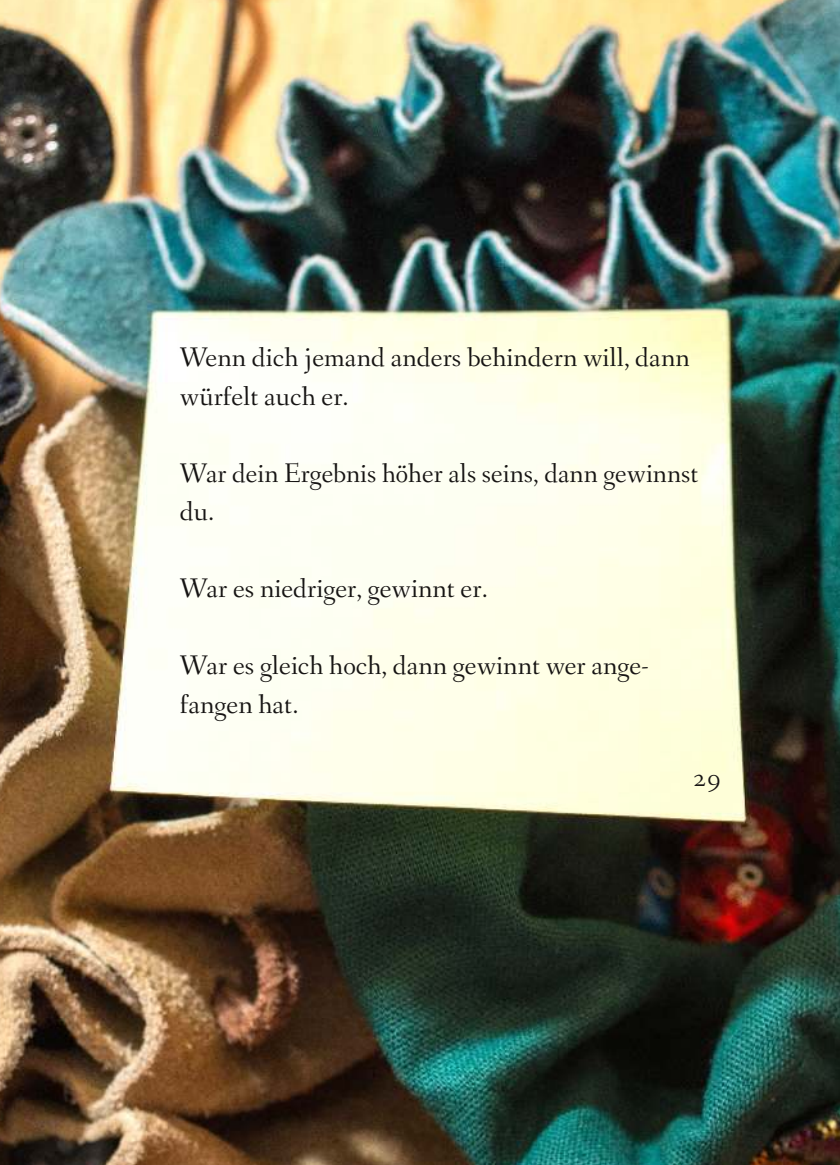
Beispiel: Ich will Schleichen. Mein Wert ist 15.
Ich würfle 3. Das Ergebnis ist 12 (15 minus 3). 27

Hast du Unterstützung oder Werkzeug, wird dein Ergebnis pro Unterstützender Person und pro Werkzeug um 1 Punkt erhöht. Hast du einen zweiten passenden Wert, dann gibt dir jedes seiner Plusse 1 Punkt dazu.

War die Aufgabe einfach, dann brauchst du mindestens ein Ergebnis von 9, um sie zu schaffen.

War sie fordernd, dann brauchst du eins von 12. War sie schwer, dann brauchst du 15.

Ich schleiche an Wachen vorbei. Das ist fordernd, also brauche ich Ergebnis 12. Ich würfle eine 5 und habe damit nur 10. Mit 2 Unterstützern hätte es geklappt.

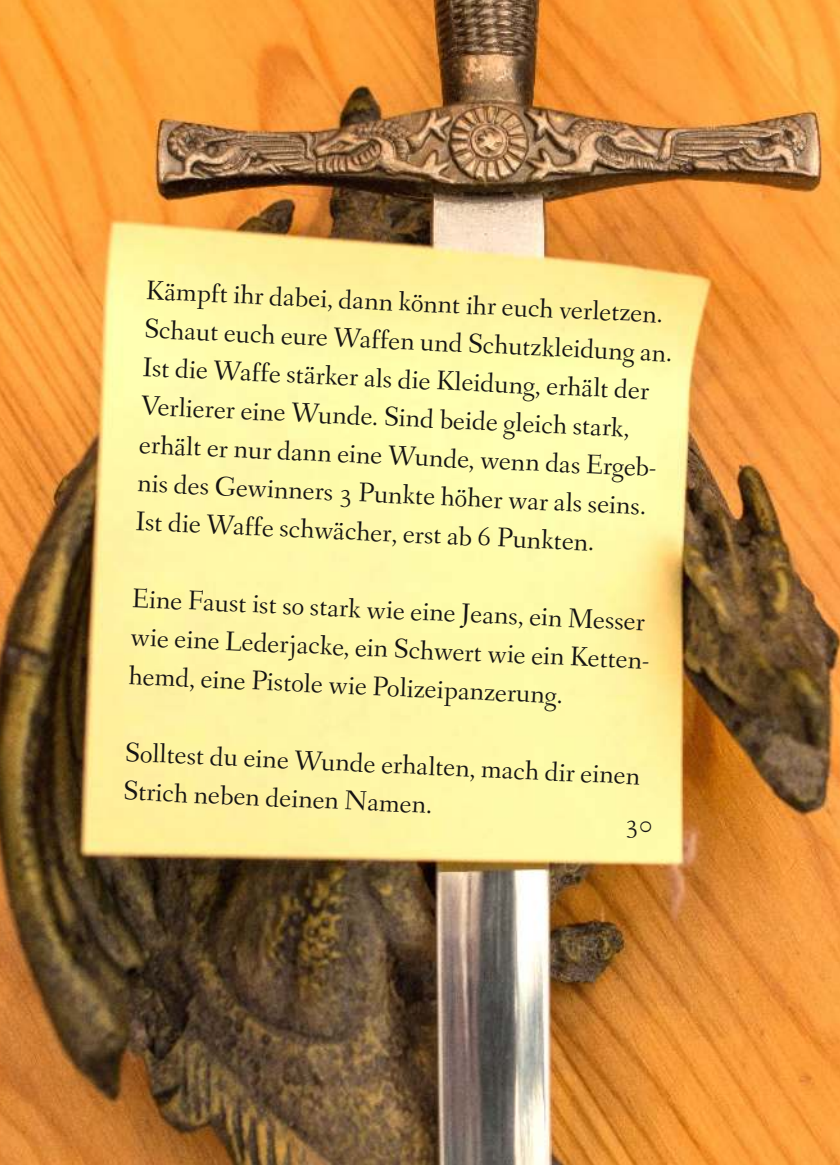


Wenn dich jemand anders behindern will, dann
würfelt auch er.

War dein Ergebnis höher als seins, dann gewinnst
du.

War es niedriger, gewinnt er.

War es gleich hoch, dann gewinnt wer ange-
fangen hat.



Kämpft ihr dabei, dann könnt ihr euch verletzen.
Schaut euch eure Waffen und Schutzkleidung an.
Ist die Waffe stärker als die Kleidung, erhält der
Verlierer eine Wunde. Sind beide gleich stark,
erhält er nur dann eine Wunde, wenn das Ergebnis
des Gewinners 3 Punkte höher war als seins.
Ist die Waffe schwächer, erst ab 6 Punkten.

Eine Faust ist so stark wie eine Jeans, ein Messer
wie eine Lederjacke, ein Schwert wie ein Ketten-
hemd, eine Pistole wie Polizeipanzerung.

Solltest du eine Wunde erhalten, mach dir einen
Strich neben deinen Namen.

Solange du Wunden hast, sind alle deine Werte pro Wunde 3 Punkte niedriger.

Dieser Abzug verschwindet, wenn die jeweilige Wunde heilt. Eine Faustregel dafür sind 4 Wochen oder ein Heiltrank.

Mit zwei Wunden sind deine Werte 6 Punkte niedriger. Nach 4 Wochen heilt eine Wunde und deine Werte sind nur noch 3 Punkte niedriger. Weitere 4 Wochen später heilt die zweite Wunde und der Abzug verschwindet.

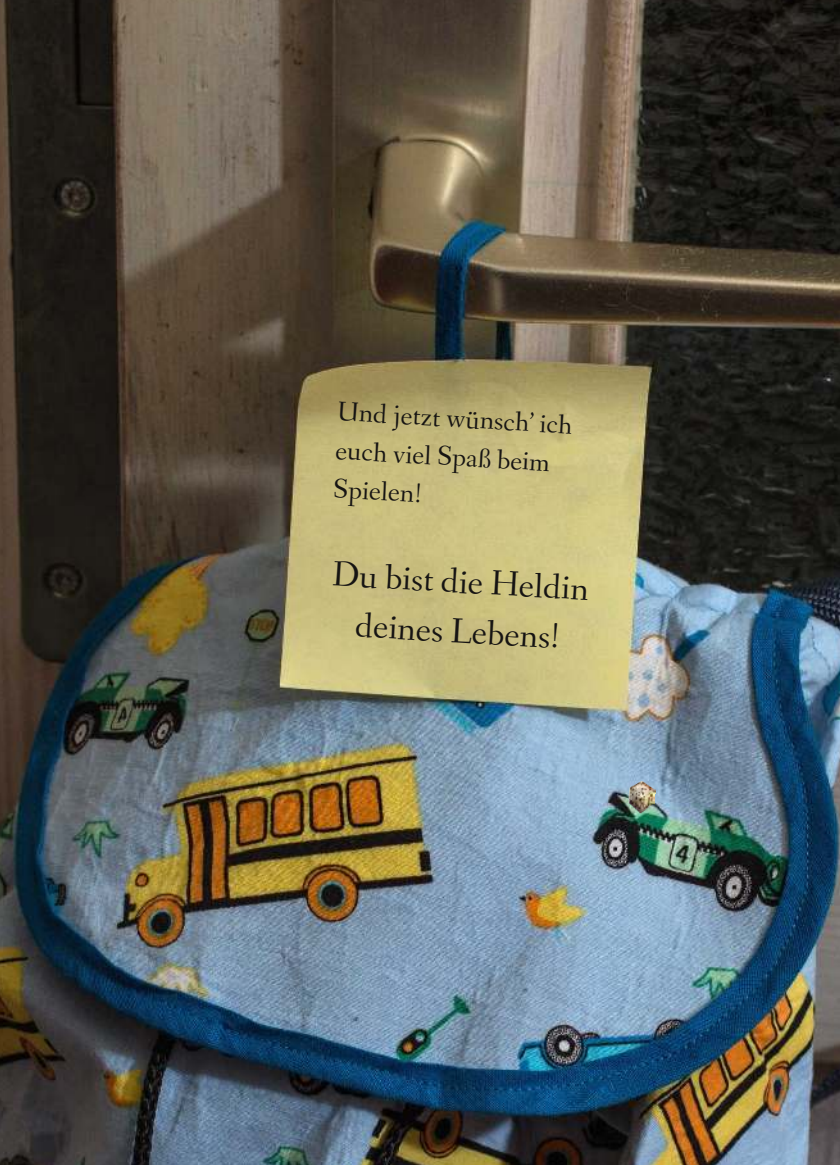
31

Gönner dieser Seite:

Oliver "Knox" Jahnel

...

Danke!



Und jetzt wünsch' ich
 euch viel Spaß beim
 Spielen!

Du bist die Heldin
 deines Lebens!