

instant adventures



basic flavour

Ein Erzählspielsystem von Sascha Pogacar

Version: 1.0 | 02.08.2023

Du brauchst:

- 1-6 Personen.
- zwei mal zwei sechsseitigen Würfeln [W6] in zwei verschiedenen Farben pro Person. *Zur Not geht auch ein Paar für alle.*
- Für die Anzahl an Personen zwei 10-seitige Würfeln [W10] in zwei unterschiedlichen Farben für positive und negative Werte. *Zur Not geht auch ein Paar für alle.*
- Glassteine, Cent-Münzen oder andere Marker in größerer Anzahl für Plotpunkte. *Striche auf einem Blatt gehen auch.*
- Papier oder Zettel und Stifte für Notizen und Skizzen
- 3-4 Stunden Muse oder mehr pro Session
- Lust gemeinsam eine Geschichte zu erzählen



Wenn alles beisammen ist, geht es los!

Viel Spaß!

1. Der Start und die Aspekte der Geschichte

Wählt oder würfelt euch den Start für die Geschichte aus (s. unten) und schreibt ihn auf. Das erste Ergebnis ist nur ein Startpunkt, sprecht darüber und ändert ihn, bis alle zufrieden sind.

Reihum benennt jede mitspielende Person einen Aspekt der Geschichte, wie z.B. Hunger, Freundschaft, Die Stadt, etc. Klärt untereinander, warum der Aspekt wichtig ist und schreibt ihn für alle gut sichtbar auf.

Eine ... Geschichte. <input type="checkbox"/> fantastische <input type="checkbox"/> gruselige <input type="checkbox"/> geheimnisvolle <input type="checkbox"/> abenteuerliche <input type="checkbox"/> lustige <input type="checkbox"/> ?	Wir sind ... <input type="checkbox"/> mutige <input type="checkbox"/> berühmte <input type="checkbox"/> lustige <input type="checkbox"/> stolze <input type="checkbox"/> nette <input type="checkbox"/> ?	In einer ... Welt. <input type="checkbox"/> fantastischen <input type="checkbox"/> zukünftigen <input type="checkbox"/> gruseligen <input type="checkbox"/> heutigen <input type="checkbox"/> vergangenen <input type="checkbox"/> ?
--	--	---

Wir sind ... <input type="checkbox"/> auf einer Insel. <input type="checkbox"/> in einer Stadt/Dorf. <input type="checkbox"/> auf einer Reise. <input type="checkbox"/> im Wald / in der Natur. <input type="checkbox"/> auf einem (Raum)Schiff. <input type="checkbox"/> ?	Wir suchen nach ... <input type="checkbox"/> Freiheit. <input type="checkbox"/> Essen/Wasser. <input type="checkbox"/> Freunden. <input type="checkbox"/> Reichtum/Wissen. <input type="checkbox"/> Ruhm. <input type="checkbox"/> ?	Wir haben ... <input type="checkbox"/> Feinde. <input type="checkbox"/> einen Plan. <input type="checkbox"/> Hunger. <input type="checkbox"/> uns verirrt. <input type="checkbox"/> wenig Zeit. <input type="checkbox"/> ?
--	---	---

2. Figuren erschaffen.

Jede mitspielende Person spielt in den Szenen eurer Geschichte eine eigene Figur oder Charakter. Die Charaktere sollten unterschiedlich sein, sich im Spiel unterstützen, herausfordern und ergänzen können. Geht gemeinsam die Fragen durch und notiert euch schnell die einzelnen Antworten, wenn ihr ins stocken kommt, macht einfach weiter und geht noch einmal durch, um die noch offenen Punkte zu klären. Notwendige Änderungen können in der Geschichte noch vorgenommen werden. Letztendlich zählt, was in der Geschichte stattfindet. Nutzt die Charakterbögen auf der letzten Seite.

- „Ich bin“ - Was ist das Konzept der Figur, die ich spielen will? Z.B.: lustige Fee, vergesslicher Zauberer, schlaues Waisenkind, stotternder Meisterdieb, geldgieriger Piratenkapitän, etc.
- „Ich kann“ - Worin ist der Charakter besonders gut? Wähle Fertigkeiten, Attribute, Vorteile und Aspekte, die deinen Charakter beschreiben und im Spiel eine Rolle spielen sollen. Vergib nicht mehr als 20 Punkte nach der hier stehenden Werteskala.
- „Ich kann nicht“ - Worin ist dein Charakter besonders schlecht? Wähle Mängel, Nachteile und Aspekte, die deinen Charakter beschreiben und die im Spiel vorkommen sollen. Vergib nicht mehr als 10 negative Punkte.
- „Ich wünsche mir“ - Was wünscht sich der Charakter?
- „Ich fürchte“ - Wovor fürchtet sich der Charakter?
- „Ich liebe“ - Was oder wen liebt dieser Charakter?
- „Ich ärgere mich über“ - Was ärgert den Charakter?
- „Ich hasse“ - Was hasst der Charakter?
- „Ich besitze“ - Was besonderes besitzt dein Charakter?
- „So sehe ich aus“ - Wie sieht der Charakter aus? Du musst deinen Charakter in der Geschichte beschreiben können.
- „Ich heiße“ - Wie ist der Name deines Charakters? (Einen guten Namen findet man oft erst am Ende der Charakterentwicklung, auch wenn er oben steht)

Werteskala

Wert	Eigenschaft
+10	gottgleich
+9	übermenschlich
+8	legendär
+7	episch
+6	fantastisch
+5	hervorragend
+4	großartig
+3	gut
+2	ordentlich
+1	durchschnittlich
0	mäßig
-1	schwach
-2	fürchterlich
-3	katastrophal
-4	grauenvoll

3. Die Sache mit den Würfeln....

Wenn Szenen spannend werden und sich eine Entscheidung nicht durch die gemeinsame Erzählung treffen läßt oder man mit dem Zufall die Geschichte würzen will, dann kommen Würfeln ins Spiel.

Man würfelt einfach mit den zwei unterschiedlichen sechsseitigen Würfeln [W6] und löst so die Situation auf, dabei ist ein Würfel IMMER der positive und der andere immer der negative Würfel, den man vom positiven abzieht.

Dabei kann man passende Fertigkeiten eines Charakters als Bonus oder Malus mit einbeziehen, um die Situation aufzulösen.

Die anderen Mitspielenden können die Situation noch ergänzen, um sie plastischer und dramatischer zu gestalten und eine Schwierigkeit anhand

der obigen Tabelle für das Lösen der Aufgabe bestimmen. Muss einem etwas gut gelingen (+3), hervorragend (+5) oder nur mäßig (0)?

Wenn andere Charaktere oder Aspekte der Geschichte die Situation unterstützen oder erschweren, kommen zu dem Wurf noch jeweilige positive oder negative Würfel hinzu. Es zählt immer nur der höchste Würfelwert einer Farbe.

Das Ergebnis beschreibt dann, wie die Situation ausgegangen ist:

- Ist das Ergebnis geringer als die geforderte Schwierigkeit, wurde das gewünschte Ziel nicht erreicht. Ist das Ergebnis mehr als 1 Punkt unter der geforderten Schwierigkeit, verschlechtert sich die Situation: -2: etwas, -3: deutlich, -4: stark, -5: sehr stark....
- Ist das Ergebnis genau so hoch, wie die geforderte Schwierigkeit, hat man das gewünschte Ziel erreicht, allerdings mit einem kleinen Haken, der die Situation etwas verschlechtert.
- Ist das Ergebnis um 1 besser als die geforderte Schwierigkeit, wurde das Ziel voll erreicht. Ist das Ergebnis höher, verbessert sich die Situation +2: etwas, +3: deutlich, +4: stark, +5: sehr stark

So lassen sich Entscheidungen der unterschiedlichsten Größenordnungen auflösen. Von der Frage, ob sich ein Charakter einen Splitter aus dem Daumen ziehen kann, bis zu der Frage, ob es gelingt ein Raumschiff oder eine Stadt zu bauen, etc.

Auch Situationen, bei denen sich zwei Parteien oder Kräfte sich gegenüberstehen lassen sich auflösen, dabei ist die eine Seite die eine Farbe und die andere die andere.

Der schnellste Weg der Auswertung ist, den höchsten Würfel der einen Seite minus dem höchsten Würfel der anderen Seite zu nehmen und dann zu sehen, wer wie hoch gewonnen hat.

Ist das Ergebnis 0, also unentschieden, kann der Pool noch einmal angepasst und erneut gewürfelt werden.

Ein längerer Weg der Auswertung ist alle Würfel je Seite auszuzählen, plus aller eigener Angriffswerte, minus der Verteidigungswerte der Gegner.

In Kampfsituationen zeigt die Höhe der jeweils addierten Würfel die "Schäden" der anderen Seite an und die eine oder andere Seite hat mehr oder weniger deutlich mit mehr oder weniger großem Schaden gewonnen oder verloren. Schadenspunkte werden im Sinne der Geschichte auf die Figuren verteilt und mögliche Rüstungen abgezogen.

Plotpunkte

Zusätzlich kann man noch Plotpunkte verwenden, um Würfelwürfe zu verändern. Jeder Charakter und jeder Aspekt beginnt das Spiel mit einem Plotpunkt und zu Beginn jeder Szene kommt jeweils ein Plotpunkt hinzu. Für besonders tolle Einfälle oder Beiträge zu der Geschichte kann die Gruppe eine Person auch mit einem oder mehreren Plotpunkten belohnen.

Mit einem Plotpunkt kann man:

- Einen weiteren W6 in den Würfelpool hinzunehmen,
- einen W6 entfernen,
- vor dem Wurf einen Würfel „boosten“: einen positiven oder negativen W6 in einen entsprechenden W10 umwandeln,
- einen Würfelwurf wiederholen oder
- nach dem Wurf einen Bonus/Malus von 2 auf das Ergebnis geben.

Würfelkämpfe, Macht und Gewalt im Spiel

In Spielen und Geschichten müssen Macht, Kämpfe und Gewalt keine Rolle spielen. Gewalt anzuwenden löst auch meist einen Konflikt nicht, sondern verschiebt und verstärkt ihn nur.

Dennoch geht es in Geschichten meist um Auseinandersetzungen um Macht, Ohnmacht, Statusunterschiede, wer was tut und wem was angetan wird, wer was erleidet, wer erniedrigt und wer erhöht wird, aber auch wer hilft, wem geholfen wird und wer sich helfen lässt etc.. Kämpfe und Ausübung von meist physischer Gewalt lassen sich in Erzählspielen mit Würfelkämpfen austragen.

Hier ein paar Tipps zum Umgang mit Würfelkämpfen, Macht und Gewalt:

1. Jede Person und Figur darf im Spiel alle Aspekte von Macht, Ohnmacht und Gewalt ausüben und Gewalt erleiden, ausleben und erfahren, wenn sich die Gruppe darauf geeinigt hat und für alle anderen die selben Rechte gelten.
2. Je jünger die Mitspielenden sind, desto weniger sollten Gewalt und Macht eine Rolle spielen und wenn, dann weniger drastisch dargestellt werden.
3. Wenn Macht und Gewalt im Spiel eingesetzt werden, sollten auch ihr Preis und ihre Folgen dargestellt werden.
4. Jede (menschliche) Figur hat 10 Lebenspunkte. Verliert sie diese, werden sie auf dem Charakterblatt von hinten nach vorne abgestrichen und sie erleidet die im letzten freien Feld angezeigten Abzüge, auf ihre Fähigkeiten und Aspekte (s. dort).
5. Es gibt Wesen mit mehr oder weniger Lebenspunkten.
6. Hat eine Figur keine Lebenspunkte mehr, ist sie ausgeschaltet und kann nicht mehr aktiv gespielt werden.
7. Lebenspunkte können je nach Spiel und beteiligten Aspekten und Fertigkeiten wiedererlangt werden. Z.B. durch Erfolge bei Heilungs-, Erste Hilfe-, Medizin- oder Magiewürfen, Umweltstrahlung, Magie, etc.
8. Hat eine Figur mindestens einen Lebenspunkte, kann sie wieder gespielt werden, hat aber ggf. Abzüge oder ist geschwächt.
9. Schaden erleiden Figuren und Wesen durch erfolgreiche Angriffe plus mögliche Waffenboni minus mögliche Rüstungswerte
10. Waffen und Rüstungen sind Aspekte, die Figuren besitzen können und die selbst eine Wert nach der obigen Skala haben, die als Bonus für den Schaden dienen oder von diesem abgezogen werden.
11. Kommt Schaden durch eine Rüstung hindurch, erhält sie selbst auch einen Punkt Schaden und verliert so einen Punkt Rüstungsschutz.
12. Unterliegt bei einem Schlagabtausch eine Figur mit mindestens 3 Punkten unterschied, nimmt die Waffe Schaden und verliert mindestens Punkt.
13. Haben Waffen oder Rüstungen keine Punkte mehr, gelten sie als zerstört, können aber ggf. wieder in der Geschichte repariert werden.
14. Kämpfe sollten kurz gehalten werden und zu der Geschichte etwas beitragen.
15. Achtet darauf, dass alle bei Würfelkämpfen etwas beizutragen und Spaß haben.
16. Die Würfelkämpfe geben nur Anhaltspunkte für die Effekte in der Geschichte. Nutzt sie, wie sie in eure gemeinsame Geschichte passen.
17. Die gemeinsam erzählte Geschichte hat immer recht.

4. Gemeinsam eine Geschichte erzählen

Der Ablauf der Geschichte ist in 3 Akte und 8 Szenen unterteilt (s. unten). Jede Szene hat ein eigenes Thema und eigene Anforderungen. Versucht sie gemeinsam zu erfüllen.

In jeder Szene können sich Beschreibungen und Charakterspiel abwechseln und ergänzen, bis die Szene zu Ende ist.

Eine Szene beginnt mit einer Beschreibung. Wo sind die Figuren? Wie sind sie dort hin gekommen? Wie sieht es da aus? Wie ist die Stimmung?

Zu Beginn einer Szene schauen einmal alle Spielenden die Aspekte durch und versuchen sie in ihre Beschreibungen der Szene mit einzubeziehen.

Mit der Beschreibung baut man die Bühne für das Charakterspiel, in dem die Ereignisse stattfinden.

Hier einige Tipps für den Ablauf der Geschichte:

1. Widersprüche und Unklarheiten sind ok. Was wichtig ist passiert in der Geschichte und wird dort aufgelöst oder stehen gelassen.
2. Beginnt mit der ersten Szene und spielt die 8 Szenen der Geschichte bis zum Schluss.
3. Macht Pausen nur zwischen den Szenen und wenn sie wirklich nötig sind.
4. Wenn Szenen ohne Unterbrechung ineinanderüber gehen, ist das ok.
5. Der gemeinsame Spaß an dem Spiel und der Geschichte ist das Wichtigste.
6. Die Aspekte können in der Szene von den Mitspielenden eingesetzt werden, indem sie ihre Plotpunkte nutzen, um damit eine Situation oder Aktion zu verändern. Zudem kann ein Aspekt pro Szene einen negativen und einen positiven Würfel verteilen, der dann für die Szene aufgebraucht ist.

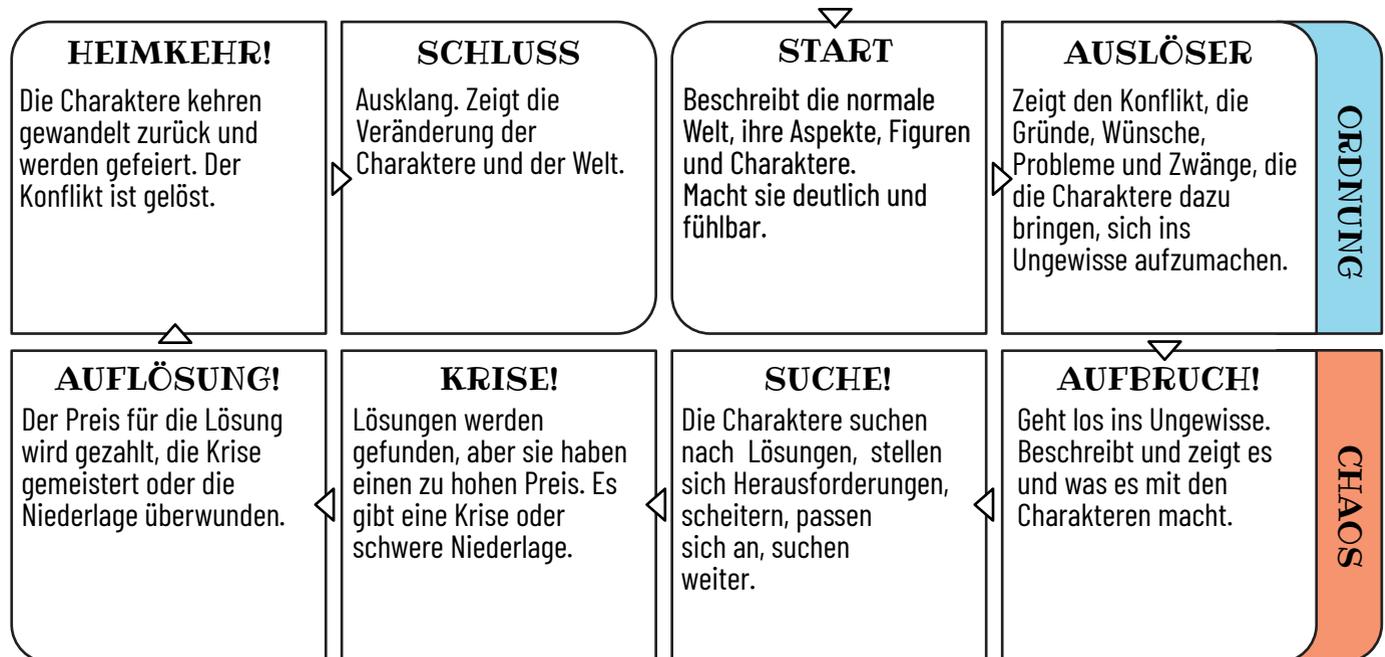
7. Wenn die Plotpunkte oder die Würfel eines Aspektes im Spiel verwendet werden, muss die Person, die den Aspekt einsetzt, beschreiben, wie der Aspekt in der konkreten Szene wirksam wird.
8. In der Geschichte gibt es keine Reihenfolge der Erzähler oder Charaktere untereinander. Es beginnt, wer beginnt und die nächste Person erzählt weiter. Achtet aufeinander. Ergänzt und unterstützt euch.
9. Was tut eine Figur? Mit wem spricht sie? Was tut sie und wie sieht sie dabei aus? Verwende im Spiel der Charaktere die direkte Rede und beschreibe, was andere wahrnehmen können.
10. Reagiere auf das, was andere tun oder sagen. Erkläre als Spieler nie, was eine Figur tut. Das darf in der Szene nur der Charakter selbst.
11. Unterbrecht euch nicht und ergänzt die Erzählung der der anderen mit „und ...“ oder „und, dann ...“.
12. Achtet darauf, dass jeder Spieler und jeder Charakter in einer Szene mindestens einmal dran ist.
13. Achtet aufeinander, unterstützt euch gegenseitig und die Geschichte.
14. Wenn es nötig ist, unterbrecht eine Szene und trefft euch als Spielgruppe, um Probleme aufzulösen, die das Spiel stören.

Quellen und Lizenzhinweise

Einige Elemente / Anregungen kommen von FATE. [<https://www.faterpg.de>]
 Einige Icons sind von Game-Icons. [<https://www.game-icons.net>]
 Dieses Spiel ist unter der Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY-4.0) veröffentlicht. [<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>]
 Dieses Spiel kommt von Sascha Pogacar [<https://www.narramur.de>]
 Feedback gerne an: sascha@narramur.de



Ablauf der Geschichte



Charakterbogen

Ich heiße:	
Ich bin:	Ich kann:
Ich wünsche mir:	Ich kann nicht:
Ich liebe:	
Ich fürchte:	Ich habe / besitze:
Ich ärgere mich über:	
Ich hasse:	
Lebenspunkte	Plotpunkte
-5 -3 -2 -2 -1 -1 0 0 0	

Charakterbogen

Ich heiße:	
Ich bin:	Ich kann:
Ich wünsche mir:	Ich kann nicht:
Ich liebe:	
Ich fürchte:	Ich habe / besitze:
Ich ärgere mich über:	
Ich hasse:	
Lebenspunkte	Plotpunkte
-5 -3 -2 -2 -1 -1 0 0 0	

Charakterbogen

Ich heiße:	
Ich bin:	Ich kann:
Ich wünsche mir:	Ich kann nicht:
Ich liebe:	
Ich fürchte:	Ich habe / besitze:
Ich ärgere mich über:	
Ich hasse:	
Lebenspunkte	Plotpunkte
-5 -3 -2 -2 -1 -1 0 0 0	

Charakterbogen

Ich heiße:	
Ich bin:	Ich kann:
Ich wünsche mir:	Ich kann nicht:
Ich liebe:	
Ich fürchte:	Ich habe / besitze:
Ich ärgere mich über:	
Ich hasse:	
Lebenspunkte	Plotpunkte
-5 -3 -2 -2 -1 -1 0 0 0	