

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).

Erstveröffentlichung: 2014 zum
Gratisrollenspieltag unter GPL.

Infos und Quellen: zettel.1w6.org



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!

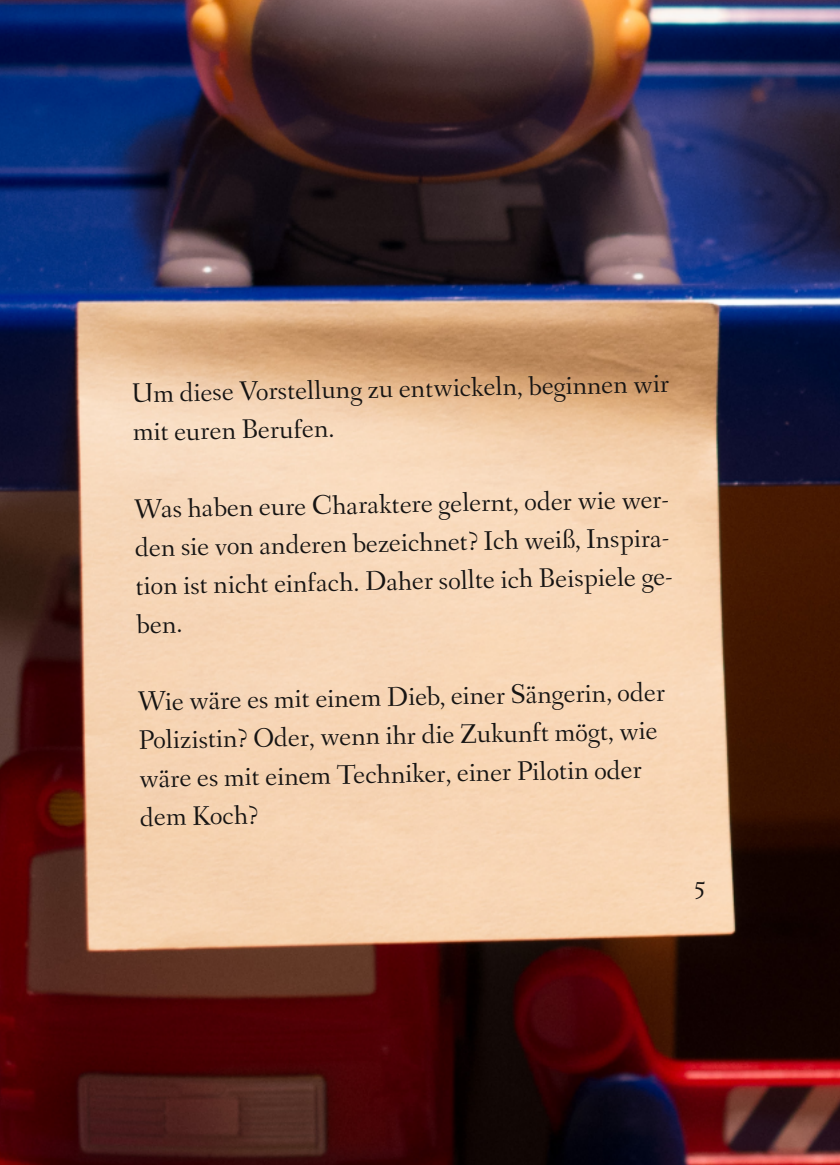
Diese Zettel können dir ermöglichen, schnell und ohne viel Aufwand in deine eigenen Welten einzutauchen und deine Freunde mitzunehmen.

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

Der Zettel ist für eure Charaktere. 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? Ich weiß, Inspiration ist nicht einfach. Daher sollte ich Beispiele geben.

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?

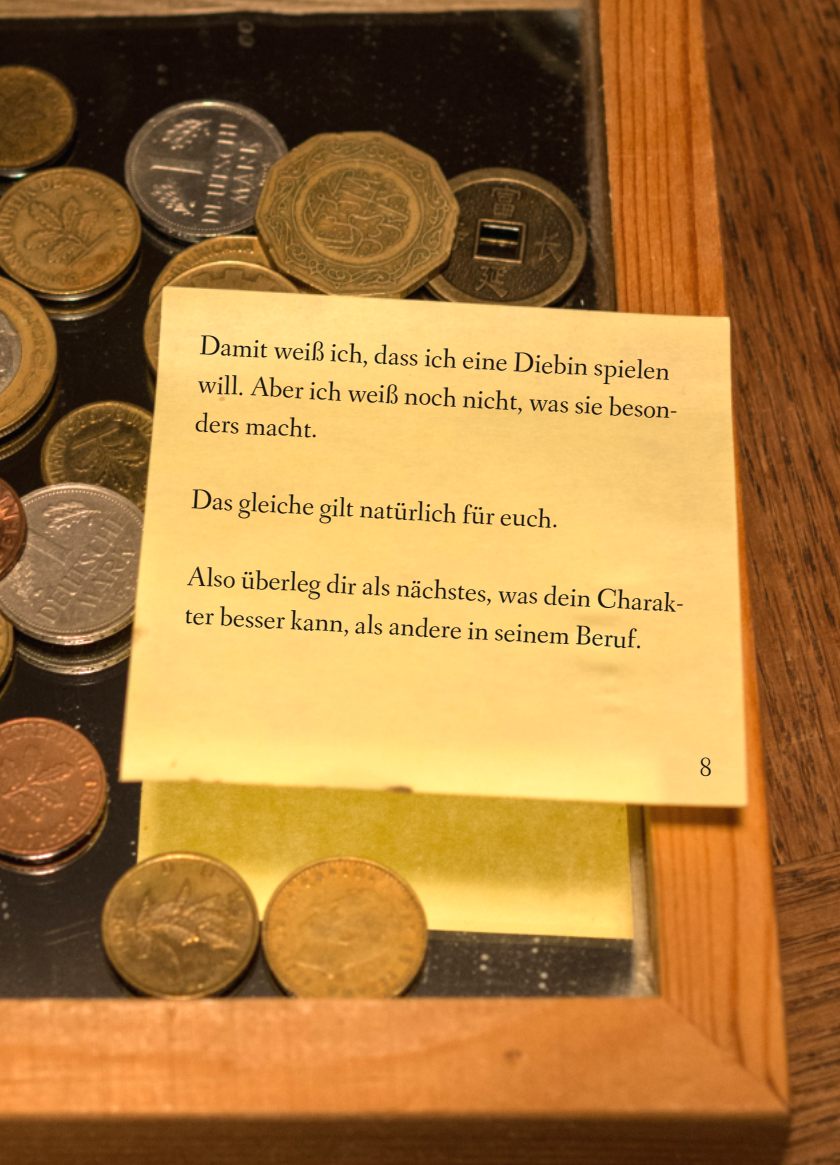
Ich für meinen Teil habe mich für
eine Diebin entschieden, denn ich mag es, die
Welt aus den Augen derer anzusehen, die ganz
unten leben und doch überall sind.

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

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

Mein Zettel sieht jetzt so aus:


Diebin



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

Das gleiche gilt natürlich für euch.

Also überleg dir als nächstes, was dein Charak-
ter besser kann, als andere in seinem Beruf.



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.



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 dazu gehört.

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



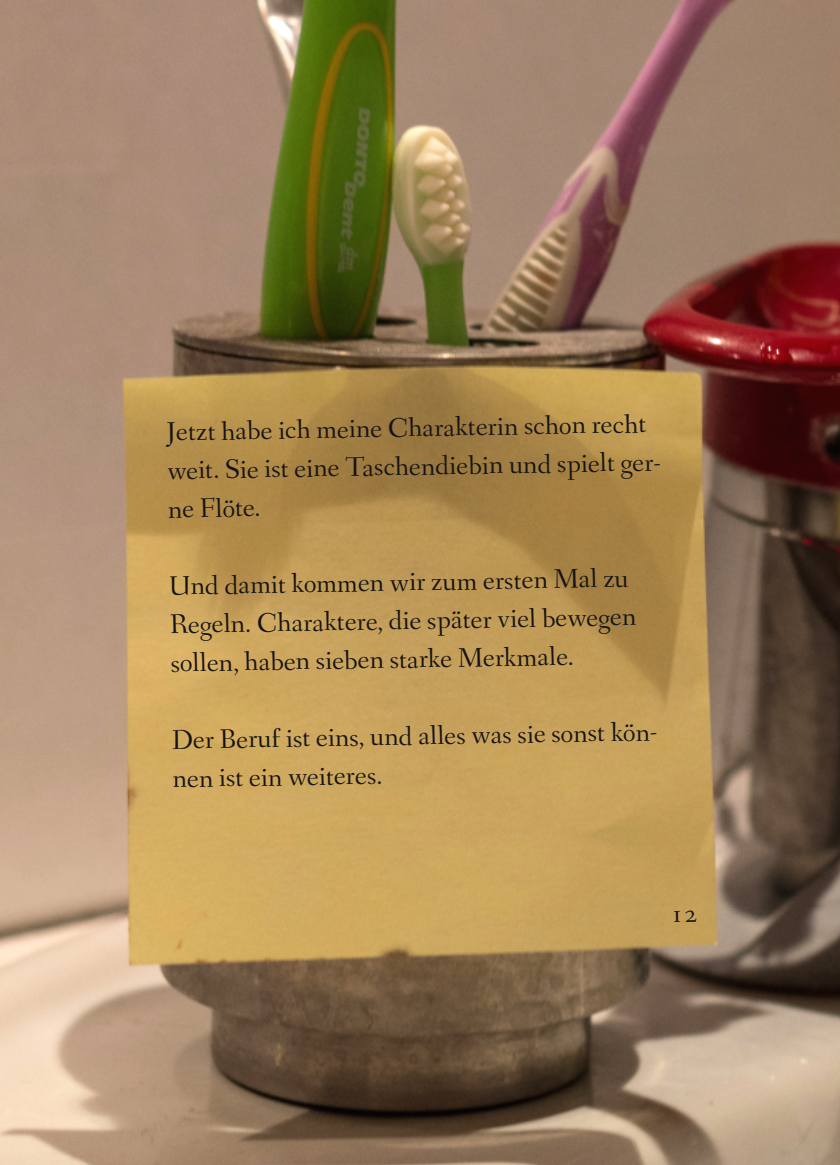
Nicht zum Beruf passt bei mir Flötenspiel, ihr
Hobby.

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 ein weiteres.



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 also effektiv 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 +

- 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 höchstens 2 Probleme.

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

Auf dem Zettel notieren wir Probleme
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 Bequatschen.

Das Erste kommt von ihrer früh gestorbenen Mutter. Das Zweite ist ein weiterer Teil ihres Berufes, den sie besser kann als andere Diebe.

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

Damit sieht mein Zettel so aus:

Niuve

Diebin ++

- > **Taschendiebstahl +**
- > **Schleichen +**
- > **Bequatschen +**

- **Lesen/Schreiben +**

- **Flötenspiel +**

! Von der Wache gejagt

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

Der Beruf ist dabei auf 6 plus 3 je Plus.

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

Und alleinstehende Werte sind bei 9 plus 3 je Plus.

Probleme haben keine Zahlen.

Und damit ist der Charakter bereits spielbar.

Mein Zettel sieht nun so aus:

Niuve

Diebin ++ 12

- > **Taschendiebstahl + 15**

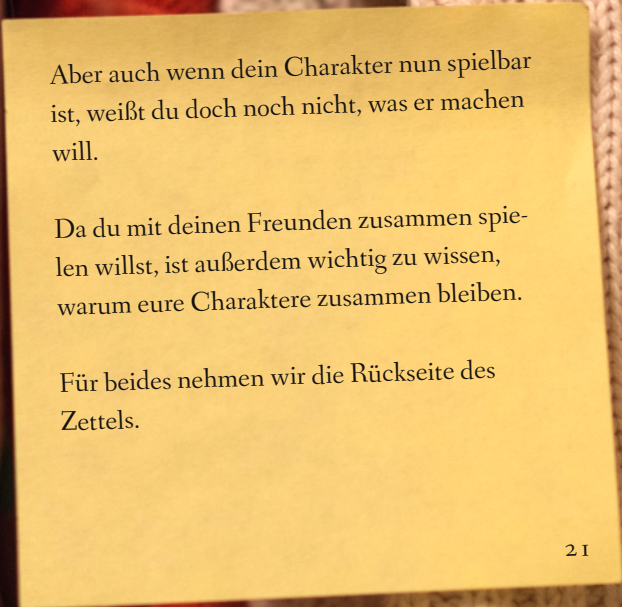
- > **Schleichen + 15**

- > **Bequatschen + 15**

- **Lesen/Schreiben + 12**

- **Flötenspiel + 12**

! Von der Wache gejagt



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

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

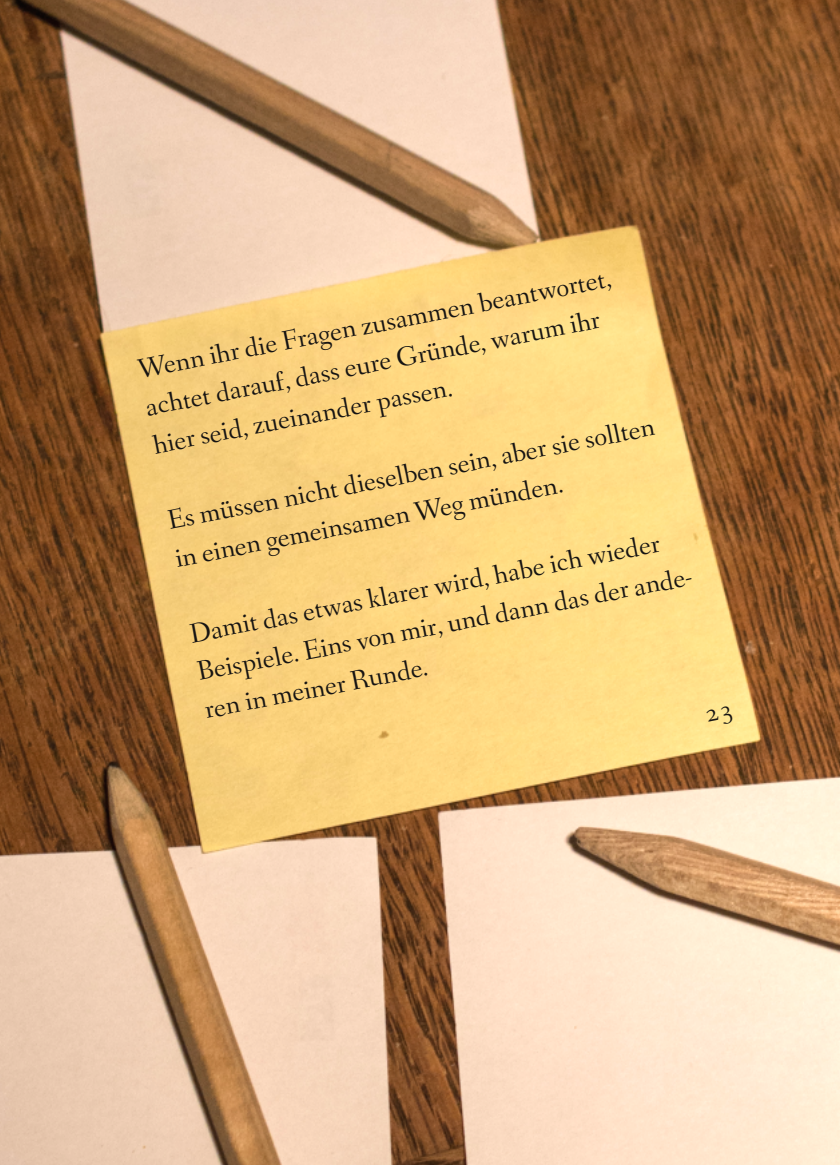
Für beides nehmen wir die Rückseite des Zettels.

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. Eins von mir, und dann das der ande-
ren 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 ein Krieger, der seine Ehre reinwaschen will, ein Magier, der Geheimnisse sucht, und ein Zwerg, der seine Frau beeindrucken will.

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



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 brauchen wir den Würfel.

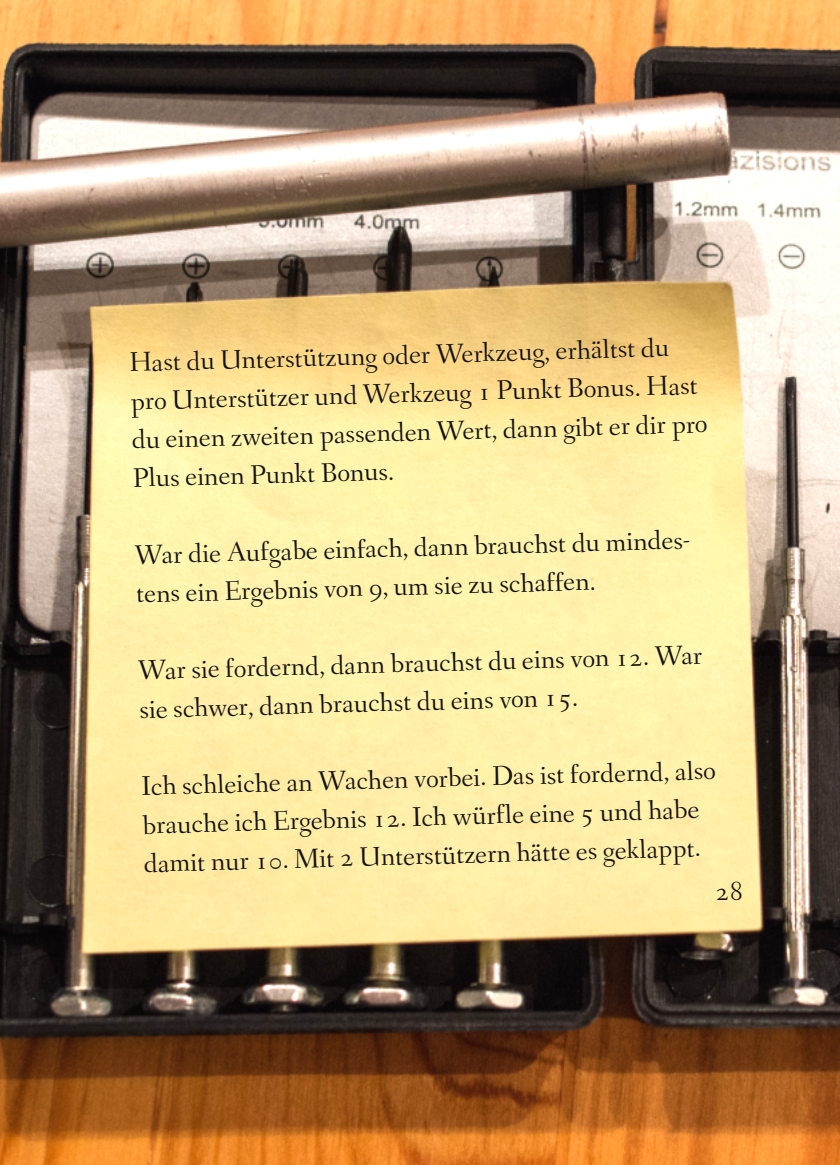


Wann immer nicht klar ist, ob dir eine Aufgabe gelingt, schau auf deinen Zettel ob du etwas hast, das dazu passt. Das kann dein Beruf sein oder einer der anderen Werte. Hast du nichts passendes, dann nimm den Wert 3.

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

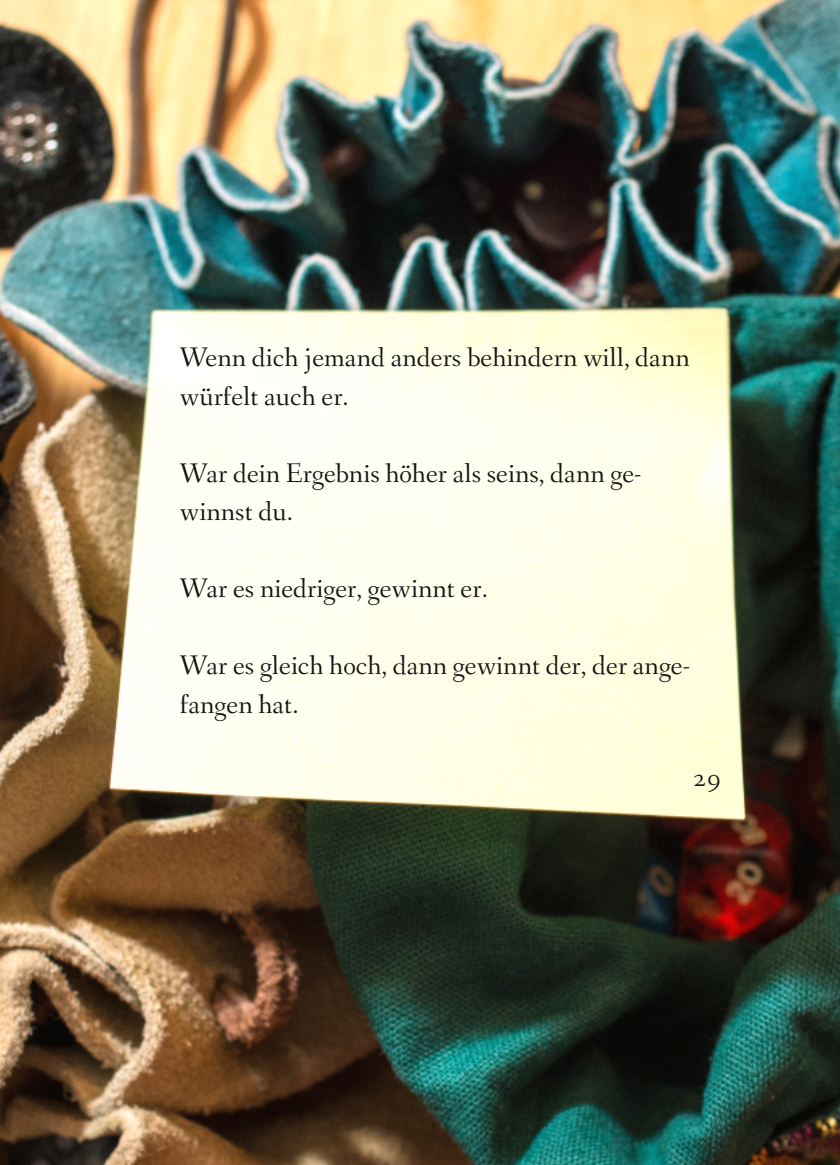


Hast du Unterstützung oder Werkzeug, erhältst du pro Unterstützer und Werkzeug 1 Punkt Bonus. Hast du einen zweiten passenden Wert, dann gibt er dir pro Plus einen Punkt Bonus.

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 eins von 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.

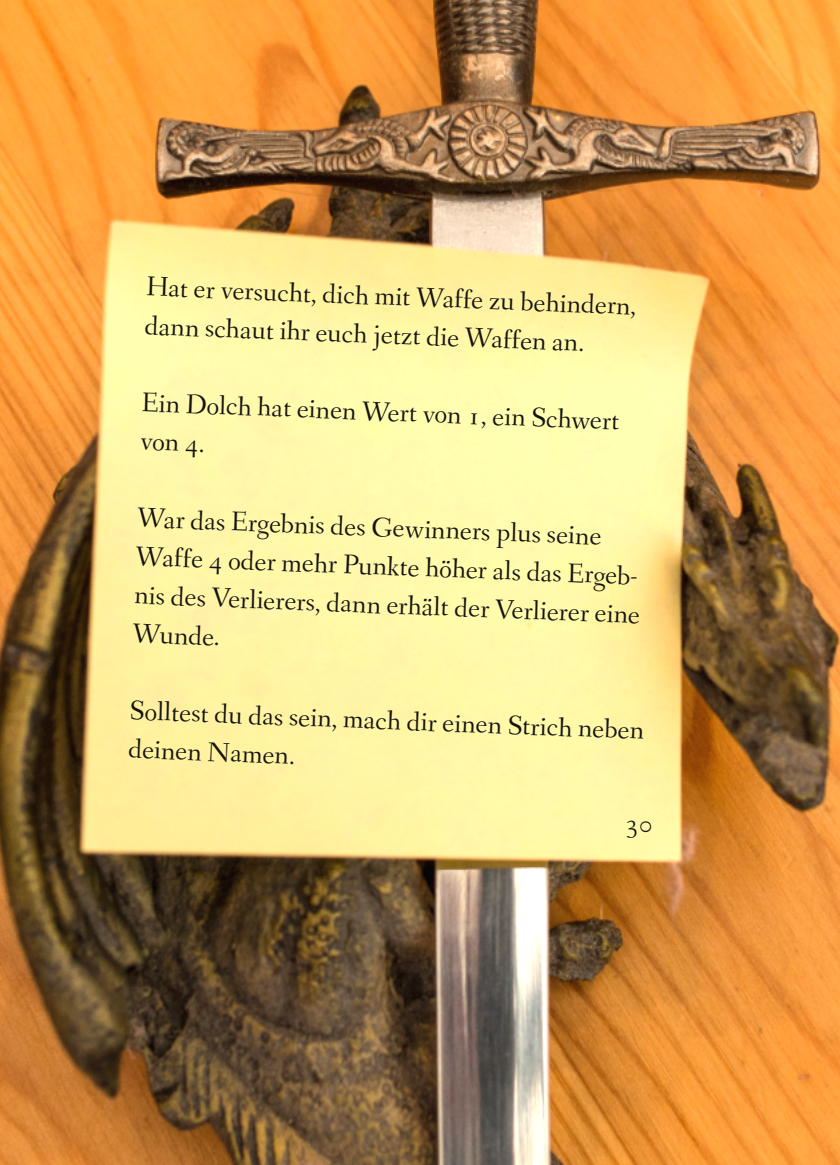


Wenn dich jemand anders behindern will, dann
würfelt auch er.

War dein Ergebnis höher als seins, dann ge-
winnt du.

War es niedriger, gewinnt er.

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



Hat er versucht, dich mit Waffe zu behindern,
dann schaut ihr euch jetzt die Waffen an.

Ein Dolch hat einen Wert von 1, ein Schwert
von 4.


War das Ergebnis des Gewinners plus seine
Waffe 4 oder mehr Punkte höher als das Ergeb-
nis des Verlierers, dann erhält der Verlierer eine
Wunde.

Solltest du das sein, 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 und der Abzug verschwindet.



Und jetzt wünsch' ich
 euch viel Spaß beim
 Spielen!

Du bist die Heldin
deines Lebens!

