

EIN KLEINER GEFALLEN

Ein Beispielabenteuer für das Finsterland-Rollenspiel für 3 bis 5 Personen ab 16 Jahren

Dauer: 1-4 Stunden

Herzlich willkommen bei Finsterland, dem Rollenspiel in einer Welt der Magie und des Fortschritts. Dieses Heft soll Ihnen die Möglichkeit geben, einen ersten Blick auf das Spiel zu werfen und die Grundideen auszuprobieren.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Jeder Spieler überlegt sich eine Rolle, die er oder sie spielen will. Das muss natürlich eine Hauptrolle sein, denn eine Geschichte, bei der man nicht der Held ist, ist langweilig.

Einer der Teilnehmer, der Spielleiter, erzählt die Rahmenhandlung und übernimmt alle Nebenfiguren. Seine Aufgabe ist schwierig, aber sehr wichtig und erfreulich.

Die erzählte Geschichte entwickelt sich nicht nur in die Richtung, die der Spielleiter will. Die Spieler können die Handlung beeinflussen, indem Sie die Entscheidungen ihrer Figuren beschreiben. Der Spielleiter muss darauf Rücksicht nehmen.

Kommt es zu einer Situation, bei der man nicht sicher ist, wie sie ausgeht, entscheidet der Zufall! Es kann also sehr spannend werden. Ob die Helden ihre Aufgabe erfüllen und ein glückliches Leben führen können oder nicht, hängt von der Kreativität, der Intelligenz und dem Glück der Spieler ab.

Wichtig: Rollenspielen ist eine gemeinsame Beschäftigung. Der Spielleiter soll die Spieler unterhalten, er ist nicht ihr Gegner. Beim Rollenspielen gewinnen alle, wenn es spannend, lustig, gruselig oder abenteuerlich ist. Am Besten ist es natürlich, wenn alles das gleichzeitig passiert.

WAS IST DAS FINSTERLAND?

Das Finsterland ist ein Kontinent in einer Welt, die der unsrigen vor ein bis zwei Jahrhunderten ähnelt. Es ist eine Welt, die im Umbruch ist, wo einerseits noch uralte Traditionen gepflegt werden und Menschen in mittelalterlichen Verhältnissen leben, wo sich aber andererseits der technische Fortschritt voll entwickelt. Es gibt Dampfmaschinen, Eisenbahnen, Telegraphen und Hochhäuser, genau so, wie es sie schon bei uns gab. Es gibt aber auch Magie, von Uhrwerken gesteuerte, fast schon denkende Maschinen und robotische Prothesen, die Verheerten die Möglichkeit geben, wieder vollständig zu sein.

Das Gebiet des Finsterlandes wird von einem Kaiserreich beherrscht, das in viele Fürstentümer zerfällt. Die Größten nennt man Kurfürstentümer und sie haben sich vor wenigen Jahren in einem mörderischen Bürgerkrieg bekämpft.

Jetzt steht das Finsterland an einem schicksalhaften Punkt: Kommt eine Zeit des Friedens und des Fortschritts oder zerbricht die Welt in Blut und Feuer?

Nur die Helden, die die Spieler erfinden, können diese Welt retten.

VORBEREITUNG

Eine der teilnehmenden Personen übernimmt die Spielleitung, die anderen suchen sich eine Figur von den hinten in diesem Buch Eingehafteten aus. Wenn ihnen die Beschreibung der Figur, der Name oder das Geschlecht nicht gefällt, kann man das gerne ändern. Das sind nur Denkanstöße. Nicht jede Fähigkeit, über die die Figuren verfügen, wird in dieser Geschichte vorkommen. Selbstverständlich kann der Spielleiter aber zusätzliche Szenen einbauen, um diese zu nutzen.

Die Person, die das Spiel leitet, sollte sich dieses Heft vor Spielbeginn ganz durchlesen. Damit ist man mit allen wichtigen Punkten vertraut. Die anderen Teilnehmer, die Spieler, sollten das Heft nicht durchlesen, da sie sich ansonsten die Überraschung verderben.

MATERIAL

- Dieses Heft.
- Sitzgelegenheiten für alle Spieler.
- Ein Tisch, zu dem alle bequem hinkommen.
- Bleistifte, Radiergummi und Spitzer.
- Mindestens 10 zehneckige Würfel (W10) und 2 sechseckige Würfel (W6).
- Zeichenpapier.

KURZINHALT

Ein Bekannter bittet die Helden um Hilfe. Er besitzt ein sehr altes Haus in der Altstadt und es gab schon immer Gerüchte, dass es dort spukt. Bis vor drei Tagen ist ihm aber noch nichts aufgefallen, jetzt traut er sich allerdings nicht mehr in den Keller. Er bittet die Gruppe, dem Spuk ein Ende zu machen.

Tatsächlich versucht eine Gruppe von Glücksrittern, den Eigentümer vom Keller fernzuhalten, da sie einen Tunnel unter dem Haus durchgraben. Sie wollen wertvolle Artefakte

von einer nebenan wohnenden Magierin stehlen. Nachdem der Hauseigentümer das Haus nicht verkaufen wollte, haben sie sich für diesen Weg entschieden.

Unglücklicherweise ruht unter dem Keller tatsächlich ein böser Geist von großer Macht, der unter keinen Umständen geweckt werden sollte, da er die Stadt auslöschen würde.

Wenn die Helden also nichts tun, wird der Geist freigelassen und die Stadt zerstört. Wenn sie die Diebe aufhalten, werden sie vom Hauseigentümer und der Magierin belohnt.

SPIELABLAUF

Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Orte der Handlung zu beschreiben, die vorkommenden Nebenfiguren darzustellen und die Entscheidungen der Spieler entgegenzunehmen und darauf zu reagieren. In diesem Heft sind die für die Geschichte benötigten Orte und Personen schriftlich beschrieben. Sollten die Spieler zusätzliche Orte und Personen aufsuchen wollen, kann der Spielleiter diese frei erfinden, solange sie zur Stimmung der Geschichte passen. Am Einfachsten ist es, sich an bekannten Orten und Personen zu inspirieren.

Wenn die Spieler mit einer Person der Geschichte reden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder redet man in der dritten Person miteinander. Das bedeutet, dass man erzählt, was die Figur sagt. Zum Beispiel: „Der Händler sagt, dass gestern Nacht unheimliche Gesellen unterwegs waren.“
- Oder man redet in der ersten Person miteinander. Das bedeutet, dass man so tut, als wäre man die sprechende Person. Zum Beispiel: „Gestern Nacht waren da so unheimliche Gesellen unterwegs. Als ich die gesehen habe, ist es mir kalt den Rücken runtergelaufen.“

Man kann dabei auch seine Stimme verstellen.

Manchmal wird man eine Probe oder einen Wurf machen müssen. Dabei entscheidet das Glück über Sieg oder Niederlage, Erfolg oder Misserfolg.

So läuft eine Probe ab: Bei der Probe wird eine gewisse Kombination von Eigenschaften und Fähigkeiten vom Charakterdatenblatt angegeben. Man nimmt so viele zehneitige Würfel wie bei der zweiten Zahl der Eigenschaft und bei der Fähigkeit angegeben ist und würfelt. Jeder Würfel, der 7 oder mehr zeigt, ist ein Erfolg. Ein Erfolg genügt normalerweise, damit die Probe gelingt. Mehr Erfolge bedeuten, dass die Sache gut gelaufen ist. Würfelt man mehr als einen 10er (auf manchen Würfeln als „0“ angegeben), hat man einen kritischen Erfolg. Jeder 10er nach dem ersten zählt als drei Erfolge. Manche Figuren haben einen kritischen Erfolg bei manchen Handlungen schon bei einem 10er.

Wer keinen Würfel hätte, darf einen zehneitigen Würfel werfen und hat bei einer 10 einen einfachen Erfolg.

Wenn nichts anderes angegeben ist, darf jede Probe von jedem Spieler nur einmal versucht werden.

Probenbeispiele

Im Text wird eine Probe auf Geschick + Verstecken verlangt. Der Spieler sieht auf dem Charakterdatenblatt nach. Bei Geschick steht „6|2“, bei Verstecken „2“. Er nimmt also vier Würfel. Er würfelt folgende Zahlen: 3, 6, 5, 8. Das ergibt einen Erfolg.

Wäre das Ergebnis 4, 5, 10, 10 gewesen, hätte er einen kritischen Erfolg mit dem zweiten 10er erreicht, und somit vier Erfolge gehabt.

Gelingt etwas nicht oder muss es besser klapfen, kann man nach dem Wurf bis zu drei Willenskraftpunkte abbauen. Für jeden Punkt bekommt man einen Würfel, den man für die begonnene Probe nachwerfen kann. Das kann man einmal pro Probe machen. Die aufge-

brauchten Willenskraftpunkte werden erst am Ende der Geschichte wiederhergestellt.

KAMPFREGELEN

Es ist möglich, dass es in dieser Geschichte zu Kämpfen kommt. Diese funktionieren wie folgt:

Zuerst würfelt jeder Spieler für seine Figur Initiative. Je mehr Erfolge, desto früher ist der Charakter dran. Dann würfelt der Spielleiter für die Schläger. Er erstellt eine Liste der Kämpfer mit der Zahl der Erfolge. Daraus ergibt sich eine Reihenfolge. Jede am Kampf beteiligte Figur, ob von Spielern oder vom Spielleiter gesteuert, ist einmal dran. Ist man an der Reihe hat man vier Möglichkeiten:

- Man kann angreifen. Dazu würfelt man so viele Würfel, wie beim entsprechenden Angriff angegeben und zählt die Erfolge. Je mehr Erfolge, desto schwerer ist es, dem Angriff auszuweichen und desto mehr Schaden wird der Angriff anrichten.
- Man kann eine verletzte Person versorgen. Man macht dazu eine Probe auf Intelligenz + Medizin. Für jeden Erfolg erhält die behandelte Figur einen Lebenspunkt zurück. Diese Handlung kann auf jede Figur nur einmal pro Kampf und einmal zwischen zwei Kämpfen angewendet werden.
- Man kann sich in Sicherheit bringen und dem Kampf entkommen. Dadurch kann man am Kampf nicht mehr teilnehmen. Sollten sich alle Charaktere einer Seite zurückziehen, hat die andere Seite gewonnen und die Geschichte ist für sie beendet. Man müsste noch einmal von Anfang beginnen.
- Man kann zaubern. Diese Möglichkeit steht nur Magiern offen. In diesem Fall sucht man sich einen der Zauber aus der Liste aus und würfelt Intelligenz + Zaubern. Man zieht so viele Magiepunkte ab, wie beim Zauber angegeben. Hat man die Menge an Magiepunkten nicht mehr, ist der Zauber wirkungslos. Hat man mindestens einen Erfolg, wirkt der Zauber und es passiert das, was bei dem Zauber beschrieben steht.

Gelingt bei einem Angriff mindestens ein Erfolg, darf die Figur versuchen, abzuwehren. Dazu würfelt der Spieler entweder Parade oder Ausweichen. Angriffen mit Schusswaffen oder Zaubern darf man nur ausweichen. Schafft man es, gleich viele oder mehr Erfolge als der Angreifer zu erreichen, ist der Angriff abgewehrt.

Wenn nicht, darf der Angreifer so viele sechsseitige Würfel werfen, wie bei seinem Angriff angegeben. Sollten auf einem Würfel weniger Augen sein, als man Erfolge beim Angriff gewürfelt hatte, wird das Würfelergebnis auf die Zahl der Erfolge erhöht. Das Ergebnis aller Würfel ist der Schaden des Angriffes.

Von dieser Zahl darf der Verteidiger seine Rüstung abziehen. Der Rest wird von den Lebenspunkten der Figur abgezogen. Wer keine Lebenspunkte mehr hat, ist außer Gefecht.

Wenn jede Figur einmal dran war, geht es wieder von vorne los.

Kampfbeispiel

Marianne und Wadim geraten in einen Kampf mit zwei der obigen Schläger. Zunächst würfelt jeder Spieler Initiative. Mariannes Spieler wirft also 3 Würfel und addiert einen Erfolg, Wadims Spieler wirft 6 Würfel. Der Spielleiter wirft für jeden Schläger 4 Würfel.

Die Ergebnisse:

Marianne:	drei Erfolge
Wadim:	vier Erfolge
Schläger 1:	ein Erfolg
Schläger 2:	zwei Erfolge

Die Reihenfolge ist also: Wadim – Marianne – Schläger 2 – Schläger 1.

Aufgrund des Spezialmanövers „Schwertkampf – Ausfall“ kann Marianne drei zusätzliche Erfolge haben, wenn sie mit ihrem Säbel angreift. Dann wäre sie als Erste dran.

Mariannes Spieler beschließt, den ersten Schläger anzugreifen. Es werden 7 Würfel für den Angriff geworfen. Das Ergebnis: 8, 5, 10, 3, 2, 6, 8. Das wären normalerweise 3 Erfolge, weil aber Marianne das Spezialmanöver „Schwertkampf – Durchbohren“ besitzt, zählt der 10er schon als kritischer Erfolg. Dieser entspricht 3 normalen Erfolgen, also insgesamt 5.

Der Schläger darf versuchen, zu parieren. Der Spielleiter wirft drei Würfel: 7, 4, 4. Ein Erfolg. Der Angriff wird nicht abgewehrt und Mariannes Spieler würfelt zwei sechsseitige Würfel für den Schaden. Eine Vier und eine Eins. Da der Angriff aber mit fünf Erfolgen durchgeführt wurde, ist das Mindestergebnis jedes Schadenswürfels fünf. Der Schläger verliert zehn Lebenspunkte und ist schon beinahe besiegt. Hätte Marianne das Spezialmanöver „Schwertkampf – Durchbohren“ nicht gehabt, wären das nur drei Erfolge gewesen und somit nur sieben Schadenspunkte.

Nach den Angriffen Wadims und des zweiten Schlägers (die hier übersprungen werden), greift der erste Schläger Marianne an. Der Spielleiter wirft also vier Würfel: 7, 5, 3, 9. Zwei Erfolge gegen Marianne. Mariannes Spieler wirft die Parade mit sechs Würfeln: 9, 1, 10, 6, 7, 1. Drei Erfolge übersteigen die Zahl des Angreifers, die Attacke ist abgewehrt. Sie hat keinen Effekt.

AUFBAU DER GESCHICHTE

Die Geschichte besteht aus folgenden Teilen:

- **Einleitung:** Die Spieler erfahren, worum es geht.
- **Untersuchung:** Die Figuren untersuchen den Ort des Geschehens und sammeln Informationen.
- **Konfrontation:** Sie stellen die Übeltäter und schaffen es hoffentlich, die Katastrophe zu vermeiden.
- **Abschluss:** Sie erhalten eine Belohnung und Anerkennung für ihre Hilfe. Oder sie sind gescheitert und somit wahrscheinlich tot.