

Die drei ??? als Rollenspiel-Helden

1) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 26.04.2002 um 16:37:01: So, dann starte ich mal meinen dritten Versuch, dieses Forum zu veröffentlichen. Zweimal ist es anscheinend irgendwo im Cyber Space verloren gegangen... :(Anlass ist eine Idee, die mir gestern so *plopp* in den Kopf geschossen kam: eigentlich eignet sich Rocky-Beach und seine Bewohner doch hervorragend für ein Pen&Paper Rollenspiel, oder?!

2) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 26.04.2002 um 16:38:52: Die Spieler könnten Helden wie Justus, Peter, Bob und vielleicht auch noch deren Assistenten wie z.B. Billy Towne, Patrick, Kenneth oder ähnliche schlüpfen. Der Meister kann sich ja aufgrund der zahlreichen Ungeheimtheiten über Rocky-Beach jede Menge Abenteuer ausdenken und muss dabei nicht auf irgendwelchen Fantasy-Schnickschnack oder komplizierte Kampf-Systeme zurückgreifen. Als passende Bösewichte gibt's Skinny Noris, Hugenay und die ganzen anderen Konsorten. Regeltechnisch könnte man das an ein bereits vorhandenes Rollenspiel anlehnen, wie zum Beispiel DSA (Das Schwarze Auge). Sprich: Heldenbögen mit guten Eigenschaften wie Mut, Intelligenz, Geschicklichkeit etc und schlechten Eigenschaften wie Höhenangst, Aberglaube usw. Dazu noch paar Talente ala Schlösser knacken, schwimmen, Fahrrad fahren und fertig ist Justus. ;) Die Ausprägung dieser Eigenschaften und Talente wird durch eine Zahl repräsentiert (vielleicht 1-10), auf die dann bei Gelegenheit mit einem Würfel (in diesem Beispiel 10-seitig) eine Probe abgelegt werden muss. Ist der Würfel-Wert höher als der Talentwert fällt Just halt vom Fahrrad. *g* Das nur mal so als Beispiel. Mir selber fehlt momentan absolut die Zeit um selber zu spielen, aber an der Entwicklung wär ich schon interessiert. Vielleicht kann ich das in zwei Jahren selber mal ausprobieren. Erscheint mir auf jeden Fall sehr witzig, weil man dann die Charaktere endlich mal selber agieren lassen kann. Auf dieser Seite gibts ja viele Rollenspieler, soweit ich weiß, und vielleicht wäre das ja mal was. Aus zwei mach eins sozusagen. Unter die Leute bringen könnte man das mit einer Ansammlung von Dateien, in denen dann Heldenbögen, Regelwerk etc zu finden sind. Das ganze verschickt man als eMail an Interessierte oder stellt's auf irgendeine Homepage. Das spart Kosten und jeder kann selber noch dran rumbasteln. Na? Wie sieht's aus? Interesse? So far, Euer BONSAI

3) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 26.04.2002 um 17:24:41: Das auf diese Idee noch niemand gekommen ist? Ich finde den Vorschlag ziemlich interessant Bonsai. Würde das ganze aber mehr an Cthulhu anlegen, denn DSA. Das Hauptaugenmerk sollte auch mehr an das Erzählen der Geschichte liegen und nicht auf das Würfeln, welches meiner Meinung ziemlich in den Hintergrund treten sollte (so wie zB bei "Private Eye").

4) **Fly** © (JamesJonas@gmx.ch) schrieb am 26.04.2002 um 19:43:18: Klingt interessant. Ich hab zwar schon von Rollenspielen gehört, aber mich nie damit befasst. Ich kann mich noch gut an früher erinnern, da sind wir oft in irgendwelche Rollen geschlüpft, unter anderem war ich des öfteren George aus den 5 Freunden. Werde dieses Forum im Auge behalten, klingt äußerst interessant....

5) **andrea** © (andrea_rappenhoener@hotmail.com) schrieb am 27.04.2002 um 16:50:39: du hattest recht bonsai, deine idee begeistert mich wirklich! würde mich gerne mal mit dir bezüglich einer ???-rollenspielseite zusammen setzen. also, ich bin schon jetzt feuer und flamme dafür :) drea

6) **BillyTowne** © (billy_towne@yahoo.de) schrieb am 27.04.2002 um 17:54:14: Was für eine Idee! Ich war sofort Feuer und Flamme, als ich die Sache mit dem Rollenspiel las. Das einzige Problem: Die Ausarbeitung der Vorlagen. Schließlich muss es ja für das Rollenspiel eine Art Buch etc geben. Da müsste man schon recht viel Zeit investieren. Vielleicht wäre das ja mal was für einen weiteren Workshop im Winter. Da können dann leider auch wieder nicht alle mitmachen *überleg*...hmmmm...im Forum ist so ein Projekt aber auch schwierig durchzuführen...Na ja, ich werde mir mal Gedanken darüber machen.

7) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 28.04.2002 um 18:47:36: aha, das ist ja schon mal was ;-) @hobbes: ich find ein gleichgewicht aus gewürfele und vom meister gelenktes handeln am besten. nur geschichten erzählen ist wie märchenstunde und nur würfeln lässt den tiefgang vermissen. aber situationen wie in mein beispiel mit justus und seinem fahrrad find ich ziemlich klasse. erstmal kann man prima lachen ;-) und ausserdem ergeben sich so auch rasch wendungen in der geschichte, so dass man vielleicht auf ganz neue ideen/taktiken setzen muss. @billy: wie vorhin beim frühstück schon erwähnt finde ich abenteuer am besten an denen nur wenige eckdaten bekannt sind. also zum beispiel: start, ziel, ein paar personen und gegenstände und das wars. irgendwie schiebt sich das immer zurecht und wer hat schon zeit ein richtiges abenteuer zu schreiben... aber das dsa-prinzip mit zahlenwerten für eigenschaften und talente wollen wir behalten? dann könnten wir ja schonmal sammeln, was die super-helden u.u. so alles können sollen.

8) **andrea** © (andrea_rappenhoener@hotmail.com) schrieb am 28.04.2002 um 19:03:53: die guten super-helden-eigenschaften würde ich wie bei dsa handhaben: mut (man denke nur an peter den alten feigling...), klugheit (man denke nur an justus denkfähigkeit...), intuition (die wundersamen eingebungen...), charisma (bob's und peters wirkung auf frauen), fingerfertigkeit (dietrichsammlung...) gewandheit (verbrecherjagden und fahrradfahren *g*), und körperkraft (kann man immer brauchen...).

9) **Gräfin Zahl** © (GraefinZahl@rocky-beach.com) schrieb am 28.04.2002 um 19:24:26: Vom Prinzip her klingt das wirklich toll, genaueres kann ich dazu aber nicht sagen, weil ich mich mit Rollenspielen nicht so gut auskenne. Begriffe wie Heldenbögen etc. sagen mir also nicht allzu viel. Gibt es eine Seite, wo man etwas über die Grundbegriffe erfährt? Ansonsten könnte man ja auch mal ein paar Treffen oder so für Vorlagenausarbeitung oder Buch etc. vorschlagen ...

10) **andrea** © (andrea_rappenhoener@hotmail.com) schrieb am 28.04.2002 um 19:34:21: als talente würden sich eignen: handgemenge, nahkampf, schußwaffen, schleichen, schwimmen, tauchen, athletik, selbstbeherrschung, sich verstecken, tanzen, stadtwissen, betören, lehren, lügen, menschen-

kenntnis, schätzen, sich verkleiden, fesseln/enfesseln, orientierung, wildnisleben, naturwissenschaften, fremdsprachen, geographie, technik, mathematik, rechtskunde, compuerkenntnisse, fahren, heilkunde wunden, psychologie, kochen, malen/zeichnen, musizieren, schlösser knacken, singen, diebstahl, gefahreninstinkt, sinnenschärfe, stimmen imitieren...nur als beispiel, da die meisten der genannten talente sehr an dsa anglehnt sind. gräfin: ich werd mal was für dich raussuchen und dir zuschicken.

11) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 28.04.2002 um 19:51:57: ich würd ganz gern die kampf-talente rausnehmen, da sie ca. 70% des regelwerks einnehmen. ausserdem sind ja die drei ??? inzwischen aus dem prügelalter heraus. wie siehts denn aus mit auto fahren bzw. fahrrad fahren? ausserdem sollte vielleicht reiten nicht fehlen. die schlechten superhelden-eigenschaften aus dem dsa könnte man vielleicht übernehmen: aberglaube, höhenangst, raumangst, totenangst, neugier, goldgier und jähzorn. dabei fällt mir grad so auf, dass die eigenschaften am meisten auf peter zu treffen.

12) **andrea** © (andrea_rappenhoener@hotmail.com) schrieb am 28.04.2002 um 20:01:49: die meisten kampfTalente habe ich rausgelassen. aber sowas wie prügeln würde ich schon als talent nehmen. man könnte es ja wie die anderen talente handhaben. und was ist, mit pistolen oder der gleichen? ich meine, in der hand halt sollten sie sowas schon können, wenn auch nur zum drohen. auto- und fahrrad fahren findet sich in meiner aufführung unter "fahren" und reiten habe ich tatsächlich vergessen :) wie fändest du bei den schlechten eigenschaften das talent faulheit anstelle von totenangst? totenangst finde ich ein wenig unpassend.

13) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 28.04.2002 um 20:37:31: *lol* passt gut. ich glaube, ich stimme dir in sachen "kampftalente" zu. solange der regelberg einfach und übersichtlich bleibt solls mir recht sein ich hab mal mein altes DSA-heldenformular ins netz gestellt. könnt ihr euch ja mal anschauen und beliebig umschreiben. das ding ist ziemlich aufwendig gemacht und der ganze kampf-krempel fällt ja eigentlich weg. schauts euch einfach mal an: www.stiller-online.de/heldenformular.xls

14) **Sophen** schrieb am 28.04.2002 um 21:53:40: Bevor es um den Heldenbrief geht, sollte erst mal das Spielprinzip feststehen. Können da nur drei Leute (neben dem Meister) mitspielen? Müssen sie dann die drei ??? übernehmen oder spielen sie als eigener Charakter neben den 3 ??? (die als NPCs mitmachen)? Und wie soll der Ablauf aussehen? Bei DSA würde ich die Zeit, die für Kämpfe draufgeht, auf ca. 60-70 % der Spielzeit einschätzen. Wenn das wegfällt, was dann? Talente sind zwar schönes Beiwerk (der Spieler hat was zu feilen), aber spieltechnisch nicht ausschlagsgebend. Ein guter Spielleiter ist wichtiger. Da die Handlungen also ohne Kampf und auf logischen Ablauf aufbauen sollen, sind Geschichten, bei denen der Meister nur Eckdaten hat, äußerst riskant. Die Spieler können ihn beliebig auseinandernehmen.

15) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 28.04.2002 um 22:18:58: natürlich können auch mehr als drei spieler+meister mitspielen. billy townie hat den dreien geholfen und die brüder patrick und kenneth sind ja

auch noch da. im prinzip kann mans noch ganz gut aufbohren. eine anständige dsa runde ist nicht unter 10 stunden zu spielen, eher 20. rein rechnerisch liegt unsere ???-runde nach deinen angaben bei mind. 3 stunden und das finde ich grade richtig ;-)) schliesslich kommen die hörspiele grad eben mal auf eine und wer hat schon so viel zeit? ich finde, dass in einem laufenden abenteuer keine unterbrechung sein darf. macht die spannung und atmosphäre kaputt. die talente finde ich wichtig um das spielgeschehen auch ein wenig dem zufall zu überlassen. ein absolut vorgeplanter weg k*tz* mich als spieler an! ;-)) im übrigen hatten wir die schönsten runden, wenn die spieler mit dem meister zusammen gespielt haben und nicht gegen ihn. beim dsa gehts ja ums abenteuerpunkte sammeln, in die nächste stufen aufsteigen und die weltherrschaft an sich reißen, bei uns um den spass *g*

16) **Sophen** schrieb am 29.04.2002 um 08:41:51: Ok, bei den ersten Punkten stimme ich Dir zu. Einen absolut vorgegebener Weg gibt es auch bei DSA nicht. Wenn es eine Gruppe gewohnt ist, frei zu spielen, mag das gehen. Aber wir sollten davon ausgehen, dass auch Anfänger (Spieler und Meister) damit umgehen wollen. Ich kann mir immer noch nicht vorstellen, wie Du einen Krimi per Zufall lösen willst. Es gibt einen Täter mit einem Motiv und einem Tathergang, der noch halbwegs logisch sein sollte. Noch ein paar Zeugen und Indizien und das war's. Da ist meines erachtens nicht viel Platz für Zufall. Natürlich kann es auch Rätselfälle geben, aber da ist das Problem, dass die Gruppe nicht auf die Lösung kommt. Da verzweifelt der Meister und ich hasse es als Spieler, wenn mir der Meister irgendwann die Lösung hinschmeißt.

17) **Mr. Burroughs** schrieb am 29.04.2002 um 09:05:55: Vom Grundsatz finde ich die Idee natürlich klasse. Vergleichbar wäre so eine Idee vielleicht mit den Sherlock Holmes Spielen (Criminal Cabinet, Tatort London). Für alle, dies (erstaunlicherweise) nicht kennen, eine kurze Beschreibung: Der Fall wird kurz vorgestellt, anschließend haben die Mitspieler (zusammen oder jeder für sich) viele Optionen: Zeitung des betreffenden Tages lesen, Zeugen aufsuchen(Namen aus dem Adressbuch, in einem separaten Buch sind die Begegnungen beschrieben), etc. Klingt jetzt alles etwas doofer, als es ist. Am Schluß gibt's verschiedene Fragen zu dem Fall, wobei sich die Spieler mit Holmes vergleichen müssen. Sind sie besser als er, haben sie gewonnen. Das habe ich früher bis zum Vergasen gespielt (auch als ich die Fälle schon in und auswendig kannte, aber dafür habe ich dann immer gewonnen, weil meine freunde das nicht wußten). Sophen, ich denke aber doch, das noch relativ viel Platz für Zufall bleibt. Schick als Meister irgendeinen seltsamen, auffälligen Typen vorbei, der aber gar nix zu bedeuten hat, und schon werden die Spieler die wildesten Versuche anstellen, was rauszukriegen. Da das für die Lösung völlig unbedeutend ist, kannst du schön improvisieren. Auch sonstige Spuren, Bürgerinnen und Bürger RBs können ein hohes Maß an Zufälligkeit einführen.

18) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 29.04.2002 um 11:16:00: Die Sherlock Holmes Spiele kenne ich auch, habe sie abgöttisch geliebt. Für mich bis jetzt unerreicht. Sind zufällig auch von Kosmos. Aber jetzt zu was Anderem. Warum sprechen hier eigentlich alle nur von DSA? Die drei ??? würde ich (ich wiederhole mich hier noch mal) doch eher an die Rollenspiele "Cthulhu" oder "Private Eye" orientieren. Ich finde nicht, daß es einer Märchenstun-

de gleichkommt, wenn das Würfeln vernachlässigt wird, denn durch übermäßiges Würfeln wird meiner Meinung nach, der Spielfluß erheblich beeinträchtigt (das Ewige suchen in Tabellen und dergleichen). Natürlich ist es schlecht, wenn das Abenteuer linear abläuft, doch einige Dinge müssen einfach vorgegeben sein, wo wäre denn sonst der Detektivfall?

19) **Thriller Diller** schrieb am 29.04.2002 um 14:11:40: Hobbes hat recht. Cthulhu oder Privat Eye wären wirklich geeigneter. Insgesamt ist die Idee sehr interessant. Ich denke, dass der Aufwand zur Schaffung eines eigenen Regelbuches eigentlich nicht so ein großer Aufwand sein würde. Wichtig ist, dass man die Regeln sehr einfach hält (siehe Cthulhu). Dann gäbe es auch gar nicht so viel zum Aufschreiben. Das Spiel würde vor allem von Spannung, Witz und Atmosphäre leben. Kämpfe sollten sehr sehr selten sein. Tote dürfte es auch im Rollenspiel nicht geben. Aber da kann man sich leicht ein paar regeltechnische Tricks einfallen lassen, um dies zu verhindern (z.B. werden Charaktere nur bewusstlos, wenn ihre Lebensenergie auf 0 oder drunter sinkt, anstatt das sie sterben). Das Ausdenken kniffliger Fälle würde für den Spielleiter sicherlich schwierig, aber auch ungeheuer aufregend sein. Im Übrigen sehe ich kein Problem darin, wenn die Spieler einen Fall nicht lösen. Das wäre zwar das erste mal, dass die drei ??? versagen, aber wenn den Spieler von Anfang an ein Gewinn garantiert wird, wäre die Spannung doch direkt raus. Auf eine genaue Ausarbeitung von Rocky-Beach würde ich in jedem Fall verzichten (kein Stadtplan oder so). Ein paar Richtwerte zu Orientierung sollten reichen. Der Rest ist der Phantasie des Spielleiters und der Spieler überlassen. Eine Liste mit wichtigen Einwohnern und deren Spielwerte ist vielleicht eher erforderlich.

20) **Sophen** schrieb am 29.04.2002 um 16:52:14: also ich rede von DSA, weil ich Cthulhu oder Privat Eye nicht kenne. Gibt's darüber irgendwo einen kurzen Überblick?

21) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 29.04.2002 um 17:19:34: Auf der offiziellen Seite zu Cthulhu (www.pegasus.de) kann man einmal eine light Version de Regelwerks herunterladen (ca 7 mb), falls das aber nicht mehr möglich sein sollte, schicke ich sie dir gerne. Über Private Eye findet man eigentlich fast gar nichts mehr (leider), aber eine kurze Beschreibung gibt es unter http://drosi.tuts.nu/systeme/private_eye.htm

22) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 29.04.2002 um 22:13:43: Hab jetzt noch mal nachgesehen. Der Link wo man das Regelwerk herunterladen kann, lautet: <http://www.pegasus.de/cthulhu/index.htm>

23) **Sophen** schrieb am 30.04.2002 um 08:47:08: Schade, dass nichts genaues zu PrivateEye zu erfahren ist. Cthulhu habe ich überflogen, kann aber keine gravierenden Unterschiede zu DSA finden. Es ist ein anderes Szenario mit anderen Talenten, Fertigkeiten und Monstern, aber im Prinzip doch das gleiche. Das Beispielabenteuer hätte so auch mit den DSA-Regeln stattfinden können. Also brauchen wir uns nicht zu streiten, ob DSA oder Cthulhu. Wenn man bei beiden das für die ??? Unpassende rausstreicht, kommt am Schluss doch das gleiche raus.

24) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 01.05.2002 um 20:43:34: also fakt ist doch, dass wir uns über "heldenformulare" gedanken machen müssen. dadrauf aufbauend folgt dann das regelwerk, dass wir einem bereits vorhandenen system anlehnen sollten. warum das rad neu erfinden... dazu wäre eine namens- bzw. personenliste für den meister von vorteil. ich behaupte auch, dass es am sinnvollsten ist, die hauptcharaktere justus, peter, bob (und helfer) sowie die bösewichte skinny und konsorten mit standardwerten zu belegen. so umgeht man das ewige "helden-erschaffen" und gibt den power-playern keine möglichkeit zu mogeln. ausserdem spart man sich wieder ein paar regeln. ich würds nämlich gerne sehen, wenn das ein spiel wird, was innerhalb von kürzester zeit zu verstehen ist und wo die spielrunden nicht ganze nächte dauern. drei, vier stunden sollten als spielzeit reichen, sonst spielt's nämlich keiner BONSAI

25) **Mr. Burroughs** schrieb am 02.05.2002 um 09:17:03: Bonsai, da bist Du mir zuvorgekommen. Außerdem sollte man auch darauf verzichten, die Helden neue Stufen erklimmen zu lassen, sonst werden die drei irgendwann wie Superman und man muss ständig wieder stundenlang die Werte erhöhen und sie entwickeln sich anders als sie sind. Dann hat Justus auf einmal in Laufen +10 und paßt irgendwie nicht mehr zu dem Bild, dass wir von ihm haben. Dementsprechend müssen dann die Bösewichte immer besser werden und irgendwann haben wir Verhältnisse wie bei TKKG. Also, zunächst mal Charaktere festlegen, die gespielt werden können. Also Justus, Peter und Bob. Alternativ dazu ihre Helfer, die ja auch mal was machen können: Morton, Allie, Jelena (wird aber schwer mit den Standardwerten), Patrick, Kenneth, etc. Vielleicht sogar Skinny für Einzelspieler, der den anderen mal in die Queere kommen kann.

26) **Sophen** schrieb am 02.05.2002 um 13:41:51: Also ich weiß nicht, dass ist für mich kein Rollenspiel mehr. Ich kriege Charaktere mit festen Werten vorgesetzt, die Werte sollen sich nicht ändern, Kämpfe soll es auch nicht geben...Aber ich lasse mich gerne vom Gegenteil überzeugen

27) **Mr. Burroughs** schrieb am 02.05.2002 um 14:01:54: Sophen, das sind nur Vorschläge, ich bin für alles offen. Nur, wäre es nicht etwas, nun, sagen wir, unpassend, wenn einer Justus spielt, sich seine Werte auswürfelt und plötzlich Höchstwerte in Körperkraft, Radfahren etc hat. und peter gleichzeitig der neue Techniker wird, der zugleich ohne Angst alle Gefahren durchläuft. Da sollte man schon Vorsorge treffen, oder? Bonsai hat insoweit recht, als das das Erschaffen der Helden vor einem Spiel möglichst kurz sein sollte, denn mich hat es bei DSA immer gestört, wenn man erst mal drei Stunden seine Werte auswürfeln, Waffen, Ausrüstung etc. einkaufen ging und dann so langsam anfing zu spielen.

28) **Sophen** schrieb am 02.05.2002 um 16:29:07: wenn die Werte aber schon vorverteilt sind, heißt das doch, dass bei Intelligenzproben immer Justus (bzw der Spieler von ihm) dran ist, bei Sport immer Peter und beim Informationssuchen immer Bob, da sie automatisch die höchsten Werte haben. Damit wird der Spieler ziemlich festgelegt und begrenzt. Es ist wirklich die Frage, ob man so eng an der Vorlage bleiben sollte.

29) **Mr. Burroughs** schrieb am 02.05.2002 um 16:38:12: Ich bin eh nicht so der Freund dieser Proben, da der Meister es doch sowieso so hinbiegt, wie er gerade will. Man muss ja nicht die Charaktere 1 zu 1 übernehmen, aber wenn sichs völlig verändert, ist der Bezug zu den ??? doch weg und der Grundgedanke verloren. Ist meine Meinung, könne wir aber gerne diskutieren.

30) **Sophen** schrieb am 02.05.2002 um 21:48:00: Gut, geht mir genauso. Nur für was brauchen wir dann überhaupt noch einen Heldenbrief???

31) **Thriller Diller** schrieb am 03.05.2002 um 17:23:39: Ich stimme Bonsai zu. Es sollte in jedem Fall feste Werte für die drei ??? geben. Und man sollte mit dem Spielen auch "ruck-zuck" beginnen können. Allerdings sollte man Spielern, die unbedingt einen eigenen Charakter erschaffen wollen, auch die Möglichkeit dazu geben. Man bastelt sich einfache eine Person nach Wahl zusammen, die dann am Anfang des Abenteuers auf die drei ??? trifft und mit ihnen zusammen arbeitet. Auch ich halte einen Stufenaufstieg für nicht so sinnvoll. Dennoch sollte man irgendeine Art von Belohnung den Spielern bei Erfolg gewähren, da dies zum Rollenspiel einfach dazu gehört und die Motivation steigert. Ich hätte da auch schon eine Idee, obwohl das jetzt vielleicht etwas zu sehr ins Detail geht: Statt 1000 Erfahrungspunkten, die zur Steigerung der Werte benutzt werden, bekommen die Charaktere je nach Leistung 0-5 Punkte, die dann im VERLAUF des nächsten Abenteuers ausgegeben werden können, um verpatzte Würfe wiederholen zu dürfen oder sonstwie vom Spielleiter begünstigt zu werden.

32) **Thriller Diller** schrieb am 03.05.2002 um 17:30:50: Sophen. Dein Einwand ("... bei Intelligenzproben immer Justus usw. ...") ist völlig richtig. Aber das ist doch bei jedem schon existierenden Rollenspiel auch so. Der Kämpfer läuft nach vorne, wenn ein Monster auftaucht. Der Streuner ist an der Reihe, wenn ein Schloß geknackt werden muss. Ist Zauberei gefragt, tritt der Magier in den Vordergrund... Ich glaube, dass dieses Problem im Spielverlauf keine Rolle spielen wird. Außerdem würde es zu einem drei ??? Spiel passen, dass das Gewicht auf dem Erleben/Erzählen einer spannenden Geschichte und nicht ständigem Würfelrollen liegt.

33) **Sophen** schrieb am 05.05.2002 um 18:43:12: ThrillerDiller: Das Belohnungssystem klingt sehr gut. Vielleicht kann man die verdienten Pluspunkte auch gleich im laufenden Spiel einsetzen. Nicht jeder kommt dazu, mehrere Spiele hintereinander zu spielen. Zusätzlich könnte man die erhaltenen Punkte auch als Siegpunkte zählen, um am Ende des Spiels eine Nr.1 der Detektive zu küren. Es muss ja nicht immer Justus sein.

34) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 06.05.2002 um 21:12:05: also anscheinend bleibt das hier ja in einem recht engen Kreis. schade, ich dachte es würden sich mehr finden und das forum würde eigen-dynamik entwickeln. wie dem auch sei... sehe ich es richtig, dass wir einen einfachen gehaltenen heldenbrief haben mit vorgeschlagenen werten, die bei bedarf aber auch auch abgewandelt werden können. während einem abenteuer sammeln die helden bonus-punkte, die ihnen später bei gescheiterten proben wieder angerechnet werden können. (den punktstand am ende abzurechnen dürfte meiner meinung nach negative konkur-

renz zwischen den Spielern aufwerfen. soll ja Teamplay sein) als Kampftalent gibt es nur Prügeln und da sind die Regeln einfach gehalten. Zum Pistolen fuchteln braucht es ja kein einziges Talent und die drei ??? sollen ja nicht zu Mordern werden. Leider hab ich diese Woche 0 Zeit dafür, aber nächste Woche werd ich mich mal an den Entwurf eines Heldenbriefes machen und vielleicht mal eine kleine Regelsammlung zusammen stellen... so long!

35) **Olin** © (kalle@erlhoff.de) schrieb am 06.05.2002 um 21:27:50: Heh ich wär auch gern dabei! Allerdings hab ich noch nie an Rollenspielen teilgenommen, drum kann ich hier keine schlaunen Vorschläge unterbreiten. Und mit den dummen Fragen wart ich lieber bis es soweit ist.

36) **Sophen** schrieb am 06.05.2002 um 21:31:22: Kampftalent "Prügeln" klingt so proletarisch, da müssen wir aber was Schöneres finden, vielleicht "manuelle Überredungskunst"? Weitere Talente wären zum Beispiel Überrumpelung, Einschüchterung, Diplomatie oder Ablenkung, mit denen man Konflikte bewältigen kann.

37) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 06.05.2002 um 22:23:26: *looooooooooooool* manuelle Überredungskunst!!! das ist gut.

38) **Thriller Diller** schrieb am 10.05.2002 um 22:43:53: Wenn ich die Zeit finde, werde ich auch mal ein paar Regeln zu Papier bringen. Wir können uns dann ja die besten Elemente aus allen Vorschlägen heraus suchen und was endgültiges fabrizieren. Wenn es verschiedene gute Ideen gibt, könnte man die im Regelbuch ja als optionale Regeln anbieten. So das die einzelnen Spielrunden selbst entscheiden, wie sie es haben wollen. "Manuelle Überredungskunst" finde ich übrigens Klasse.

39) **ThanomThanikul** schrieb am 11.05.2002 um 14:54:04: Bin noch Rollenspiel-Anfängerin und kann deswegen nicht viel Produktives beisteuern, aber ich verfolge das Forum schon eine Weile. Wäre sehr dafür, auf der Klassenfahrt doch gleich mal zu testen, ob so ein Abenteuer mit den ??? machbar wäre! Erklärt sich irgendein erfahrener Rollenspieler (der mit nach Hoisdorf kommt) bereit, was vorzubereiten??? *hoff*

40) **Sophen** schrieb am 12.05.2002 um 17:32:30: Rollenspielanfänger sollten sich nicht abschrecken lassen! Ich denke, jeder hat so seine Vorstellungen, was Rollenspiel ist, oder? Man übernimmt die Rolle von "Helden", versucht sich in diese Rolle hineinzusetzen, interagiert mit den Mitspielern und versucht einen Auftrag zu erledigen. Der Rest ist alles Auslegungssache. Einzige Festlegung, die wir hier wohl haben, ist, dass alle Spieler an einem Tisch sitzen und dass es einen Meister gibt, der die Aktionen der Spieler auswertet. Also wer Vorschläge in irgendeiner Form hat, raus damit! Möglicherweise sind Vorschläge von Anfängern sowieso das Beste, da sie nicht von bestehenden Systemen geprägt sind.

41) **Thanom** schrieb am 12.05.2002 um 22:01:37: Also ich weiß zwar was Rollenspiele sind aber ich denke beim Ausdenken von Attributen oder Fähigkeiten sollten mal die "erfahrenen" ran, es gibt ja auch schon ziemlich viele Vorschläge. (Hat schon jemand an "Hunger ignorieren" gedacht? In irgend-

welchen älteren Folgen kann Just ohne Mittagessen nicht denken *g*) Wichtig fänd ich es, daß sich mal jemand traut / bereit erklärt ein Abenteuer zu entwerfen (für Hoisdorf *bettel*), die Regeln im einzelnen sind weniger wichtig wenn man einen guten Meister hat. Es geht ja auch nicht um Punkteklaubeeren, sondern den Spaß dabei, oder?

42) **Blackbird** schrieb am 16.05.2002 um 22:20:25: Generell finde ich die Idee (??? als RPG) echt interessant, allerdings sind die Vorgaben für die Charaktere (Justus etc.) vermutlich durch das, was man von den Dreien durch ihre Abenteuer kennt, arg limitiert (siehe Attribute und das Problem des Steigerns). Weitere Talentwerte könnten auch Gefahreninstinkt, Menschenkenntnis, Bluff sein... Ich werde auf jeden Fall weiter verfolgen, was sich hier so entwickelt !!! Viel Erfolg

43) **Sophen** schrieb am 17.05.2002 um 10:42:39: Mir ist gestern was eingefallen. Attribute könnten doch integriert werden, inklusive Steigern oder Fallen. Wir gehen davon aus, dass ein Spiel ungefähr 3 Stunden dauern und ohne lange Vorbereitungszeit losgehen sollte. Die Attribute sollten nicht steigen da sonst Supercharaktere entstehen. Das tritt aber nur ein, wenn man die erreichten Attribute mit ins nächste Spiel nimmt. Warum sagen wir nicht einfach, dass bei jedem Spiel immer mit festen Werten begonnen wird und keine Werte aus dem Vorspiel übernommen werden? Dann könnten wir die Attribute während des Spieles ändern. Dabei könnte ich mir folgendes vorstellen: bei jeder misslungenen Probe ein Punkt Abzug, ebenso bei einer gelungenen Probe, die aber kein Ergebnis bringt (Warum? Um folgende Sache zu verhindern: "Ihr seid in einem Wald" "Ich mache eine Wahrnehmungsprobe" "Du hörst Vöglein singen" "Dann mache ich noch eine Probe" "Du hörst mehr Vöglein singen" "Das kann doch nicht sein, da muss doch was sein, noch eine Probe"... und so fort) Beim Gelingen einer sinnvollen Probe würde ich dagegen nicht automatisch Pluspunkte verteilen. Das sollte der Spielleiter entscheiden. Gelingt eine Probe bei einem niedrigen Talentwert, darf der Spieler das Talent um einen Punkt erhöhen. Gelingt eine Probe bei einem hohen Talentwert, ist das ja normal und muss nicht mehr belohnt werden. Damit könnte man auch Thrillers Bonussystem einbinden. Für gute Aktionen während des Spieles erhält er Punkte, die er (fast) beliebig auf seine Talente verteilen darf.

44) **Sophen** schrieb am 17.05.2002 um 12:45:04: Wo wir gerade dabei sind. Beruhend auf Eintrag 43 noch ein Vorschlag für die Charaktererstellung. Auch hier kann der Spieler die Punkte verteilen. Dabei werden bestimmte Startwerte vorgegeben und der Spieler kann sie begrenzt verändern. Als Beispiel die Sportlichkeit von Peter. Der Maximalwert eines Talentwertes kann 20 sein. Beim Start sind 10 Punkte für Peter fest vorgeschrieben. Der Spieler kann am Anfang noch maximal 4 Punkte zugeben, also insgesamt bis 14. Während des Spieles kann der Wert noch durch Proben oder Punkteverteilung auf 16 erhöht werden. Die restlichen Punkte bis 20 können nur temporär erhöht werden z.B. durch gefundenen Energy-Drink oder Doping. Schließlich muss die Probe auch mal fehlschlagen können. Bei Justus wäre der vorgeschriebene Startwert 1, kann aber vom Spieler um 4 Punkte erhöht werden. Danach könnte der Wert rein rechnerisch wieder bis auf 16 Punkte erhöht werden, nur wird das im Spiel nicht vorkommen.

45) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 17.05.2002 um 17:27:47: ich hab mich mal heute dran gesetzt um "justus" zu erstellen... unter www.stiller-online.de/justus.xls findet ihr den heldenbrief für justus und die vorlage heisst www.stiller-online.de/ddf-formular.xls das ist nur ein vorschlag, die ich mir so auf die schnelle ausgedacht hab. natürlich fehlen dafür noch die regeln, aber im endeffekt sind alle rollenspiele doch gleich. sophens vorschlag mit der punkteverteilung während der runde finde ich übrigens optimal! desweiteren ist mir eingefallen, dass die proben vielleicht am besten mit zwei sechseitigen würfeln ausgewürfelt werden sollten. spezialwürfel hat nicht jeder und die zahlenspanne zwei-zwölf sollte für uns ja reichen.

46) **Thriller Diller** schrieb am 18.05.2002 um 16:39:14: Bei zwei W6 gibt es aber ein Problem. Die erwürfelte Augenzahl 7 wird viel öfter fallen, als die Augenzahl 2 oder 12 (man denke an die Siedler von Catan). Das würde z.B. dazu führen, dass der Unterschied zwischen einem Stärkewert von 2-3 ein ganz anderer ist als von 3-4 (prozentual gesehen). Ich möchte Euch nicht mit komplizierten Wahrscheinlichkeitsberechnungen nerven, aber diese Regel würde zu Ungerechtigkeiten und logischen Fehlern führen. Ich plädiere für die hauptsächliche Nutzung eines W20. So können die Werte in gerechte 5%-Schritte unterteilt werden. Trotzdem hat Bonsai recht. Es ist immer besser, das Spiel mit möglichst einfachen Mitteln spielen zu können. Deshalb ist mir noch eine andere Möglichkeit eingefallen, die auch mit sechseitigen Würfeln auskommen würde und nicht fürchterlich kompliziert ist. Allerdings wird dann eine größere Anzahl dieser Würfel benötigt. Die Regeln sind an ein schon älteres StarWars-Rollenspiel angelehnt. Werde in Kürze eine Erläuterung der Regeln in dieses Forum setzten. Im Moment bleibt mir leider nicht die Zeit. Sorry.

47) **Sophen** schrieb am 18.05.2002 um 17:09:56: Auch ich bin eher für einen W20. Schon aus dem Grund, weil ich gefühlsmäßig lieber mit einen Würfel spiele und nicht noch "komplizierte Rechenaufgaben" mit 2 oder mehr Würfeln ausführen will. Bei 2W6 fehlen immerhin 8 Werte zu einem W20. Das würde das von mir vorgeschlagene Talentsystem ziemlich bremsen, da der Spielleiter sehr genau schauen muss, wem und wann er dem Spieler Bonuspunkte gibt. Ganz abgesehen von (Thr/D)illers Einwand, dem ih natürlich zustimme. Außerdem kann man sich diese 20seitigen Würfel inzwischen überall besorgen. Ich denke mal, jeder der den Spielleiter macht, hat so einen schon.

48) **Bellana** (GollumHdR@lycos.de) schrieb am 03.06.2002 um 20:00:13: Ich war im Vollplaybacktheater (Toteninsel) und das war der Hammer. Diese Darsteller haben mich davon überzeugt, dass jeder die ??? lieben sollte (nicht, dass ich das vorher noch nicht getan hab...)

49) **Thriller Diller** schrieb am 03.06.2002 um 22:55:19: Bellana, wir reden hier nicht über Rollenspiel auf der Theaterbühne, sondern über Rollenspiele am Spieltisch. An alle Anderen: Bis jetzt habe ich es leider noch nicht geschafft, ein paar Regeln aufzuschreiben. Aber irgendwann wird mal was von mir kommen... Ich habe die Sache also trotz geringer gewordener Forumsdiskussion noch nicht vergessen.

50) **Thriller Diller** schrieb am 03.06.2002 um 22:59:29: Habe gerade nochmal das Forum überflogen und gesehen, dass ich noch einen W6-Sytemvorschlag (siehe Eintrag 46) versprochen habe. Das habe ich vollkommen vergessen. Da Sophen aber ohnehin auch den W20 favorisiert, könnte ich dies mir und Euch ersparen (wenn ihr keine Einwände habt und die Anderen auch für W20 sind).

51) **christina dalton** (christina.dalton@web.de) schrieb am 06.06.2002 um 23:26:33: Tja, ich leide an dem "willunbedingtwasbeitragen, hababerjetztkeinelustalleszulesen" - Syndrom. Rocky Beach als Schauplatz und die ??? als Charaktere ist echt verlockend... glauch, ich nehm mir doch mal die Zeit. So, ich glaub das ist mittlerweile der sinnfreieste Beitrag in diesem Forum - sorry, aber ich wollte mich mal "einbringen" (habe Attribut Schwafeln + 18)

52) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 02.07.2002 um 15:22:50: Hier hat sich ja schon lange nichts mehr getan. Ist das Thema etwa schon gestorben?

53) **Diller** schrieb am 03.07.2002 um 11:53:52: Ich hoffe nicht, dass das Thema gestorben ist. Im Moment habe ich einfach keine Zeit, Regeln aus zu arbeiten. Aber bald sind ja Semesterferien und dann kann es eigentlich los gehen. Es ist wohl so, dass es derzeit zum Thema nicht so viel zu sagen gibt. Es müssten erst mal Ergebnisse vorgestellt werden, die man dann diskutieren könnte.

54) **BONSAI** © (bonsai@rocky-beach-mail.de) schrieb am 04.07.2002 um 16:43:10: dito :(

55) **Diller** schrieb am 16.07.2002 um 16:53:55: Die letzte Klausur habe ich gerade hinter mir. Ab Freitag mache ich erst mal zwei Wochen Urlaub. Dabei ist ein alter Freund von mir, der auch drei ??? hört und Rollenspieler ist. Vielleicht ergibt sich ja was bei Fachgesprächen am Strand (vielleicht bekommt da richtige Rocky-Beach-Atmosphäre). Ich nehme auf jeden Fall mal Stift und Papier mit um im Bedarfsfall, Interessantes schriftlich festhalten zu können. Lasse dann also Anfang August wieder was im Forum von mir hören. Bis dann!

56) **Hobbes** © (duerli@gmx.net) schrieb am 17.07.2002 um 10:42:43: Dann wünsch ich dir einen schönen Urlaub, Diller!

57) **Diller** schrieb am 10.08.2002 um 14:44:25: Der Urlaub ist vorbei und es war super. Aber leider habe ich keine einzige Zeile in Bezug auf ein Rocky-Beach-Rollenspiel zu Stande bekommen (das war bei dem Sonnenschein einfach zu anstrengend). Doch jetzt - wieder in der Heimat und mit viel Freizeit - habe ich mich endlich mal ran gesetzt. Und im Moment macht es mir auch noch großen Spaß. Ich verspreche hiermit also, dass in den nächsten Wochen ganz sicher ein detaillierter Regelvorschlag von mir kommen wird und hoffe, dass mit diesem Eintrag der Forumspunkt erst mal vor der "Vernichtung" gerettet wurde.

58) **Skywise** (Mail2Skywise@web.de) schrieb am 09.09.2002 um 12:11:15: Rauf mit diesem Forumspunkt! Will doch mal wissen, was den Leuten hier einfällt Gruß Skywise

59) **Diller** schrieb am 12.09.2002 um 17:20:48: Danke Skywise. Bitte Geduld haben. Die Drei ??? spielen im Moment in meinem Privatleben leider keine große Rolle. Deshalb habe ich außer den vollmundigen Versprechungen (siehe 57) leider noch nichts zu bieten.

60) **Skywise** (Mail2Skywise@web.de) schrieb am 12.09.2002 um 19:26:41: @Diller: Noch gar nix? *schneief* Kann ich Dir in irgendeiner Form zur Seite stehen, Dich anschieben oder sonst irgendwie im Weg rumstehen? Gruß Skywise

61) **Diller** schrieb am 13.09.2002 um 12:13:11: Also angefangen habe ich schon. Und erst wollte ich mir ein richtig stimmiges System zusammenstellen, dass realistisch sein und gut funktionieren sollte. Ich hatte schon so ein richtiges kleines Regelwerk im Kopf. Doch dann kam die entscheidende Wendung. Irgendwie fand ich das alles zu kompliziert und zu komplex. Plötzlich war und ist es mir ganz ungemein wichtig, dass die Regeln wirklich einfach und überschaubar werden. Man soll direkt los legen können. Die Regeln müssen einfach und übersichtlich auf zwei DIN A4 Seiten(oder so ähnlich) verfassbar sein. In erster Linie muss es um das "Rollenspielen" im eigentlichen Sinne gehen und jeder Fan soll mitspielen können. Die Regeln sollen meiner Meinung nach stark in den Hintergrund treten. Das Problem ist nur, dass die Regeln mit ihrer Vereinfachung auch unrealistischer werden. Will man alle Probleme des Lebens wirklich glaubwürdig einfangen, so braucht man einen riesigen Regelberg. Zu dem gibt es noch einen ganz anderen Sachverhalt, der die Aufstellung von Spielregeln erschwert: Es fehlen die Testspieler! Wenn man einfach so beginnt Regeln aufzuschreiben, hat man schnell das Gefühl, dass da irgendwas nicht stimmig ist. Ich glaube, dass sich die Regeln am besten ausarbeiten lassen, wenn man seine Ideen auch direkt ausprobieren kann. Also: Wer erklärt sich zur Testrunde bereit? Würde ein Abenteuer stellen und regeltechnisch einfach mal drauf los improvisieren - Regeln hinzufügen, wegnehmen, verändern.

62) **Skywise** (Mail2Skywise@web.de) schrieb am 13.09.2002 um 14:07:47: @Diller: Dein Denkansatz ist meiner Ansicht nach gar nicht mal so verkehrt, allerdings kommt noch ein erschwerendes Detail dazu: Du hast fest vorgegebene Charaktere. Daher wäre ich eigentlich genau den anderen Weg gegangen: zieh' Dir aus Deinem unendlichen Schatz von ???-Hörspielen (oder - Büchern) drei oder vier Stück und - beobachte die drei ???. Wer tut wann was? Wenn Du ein bestimmtes Schema erkennen kannst, dann ist das Deine Basis, auf der man ein Regelwerk aufbauen kann. Wenn nicht, dann muß erst einmal abstrahiert werden, bevor man sich an die Arbeit macht... Aber das mit den kurzen Regeln ist keine dumme Idee. Gruß Skywise

63) **Sophen** © schrieb am 27.09.2002 um 14:51:33: OK, versuchen wir mal, dieses Forum wieder etwas zu beleben. Wenn wir uns Bonsais Heldenbrief ansehen finden wir unter anderem die positiven Attribute. Gehen wir davon aus, dass die Spieler die Drei??? übernehmen, vielleicht auch noch Allie oder

Jelena. Für ein ausgeglichenes Spiel sollten diese Personen bei den Attributen aufeinander abgestimmt sein. Justus ist sicher nicht so sportlich wie Peter, dafür ist Peter ein Schisser. Fangen wir doch mal an, über die Werte nachzudenken. Das erste Attribut ist Mut. Schlagt doch mal für die obigen 5 Personen Werte zwischen 0 und 10 vor! (0= Warmduscher, 10= Supermann)

64) **Diller** schrieb am 15.10.2002 um 00:30:39: Sophen. Ich finde es gut, dass du diesen Forumspunkt beleben willst und dir was überlegt hast, aber ich glaube, dass wir so nicht weiter kommen. Jeder kann irgendwie was vorschlagen und dann kann man über jeden vorgeschlagenen Punkt diskutieren und sich vielleicht auch irgendwann einigen. Nur weiß dann leider noch niemand, ob die ausgedachten Regeln auch gut spielbar sind, ob sie gut funktionieren. Das sinnvollste ist, wenn man sich irgendwie trifft und einfach mal spielt. Ich habe ganz einfache Regeln im Kopf, die man für eine Testrunde verwenden und schnell erklären könnte. Die Regeln aufzuschreiben, so dass jeder alles nur durchs Durchlesen versteht, ist jedoch (wie ich festgestellt habe) sehr schwierig. Bei einer Testrunde können alle strittigen Fragen ganz schnell geklärt und jede Regel sofort variiert werden. Wahrscheinlich wird es nicht leicht werden, genug Rollenspieler an einem Ort und zu einem Termin zusammen zu trommeln, aber ich glaube, dass dies der einzige Weg ist, dieses Projekt wirklich noch mal voran zu bringen. Selbstverständlich lasse ich mich auch gerne eines Besseren belehren, wenn ihr anderer Ansicht seid.

65) **Sophen** © schrieb am 15.10.2002 um 08:37:45: Probespielen klingt gut und wir sind sicher mit dabei. (wenn es nicht so weit weg von Frankfurt ist) Doch manche Sachen sollten schon vorher klar sein. Gerade die Attribute werden wohl von jedem System irgendwie verwendet und ich will mich nicht bei einem Treffen stundenlang mit der Diskussion abgeben, wieviele IQ-Punkte Justus hat. Obwohl das ja bei Just noch das kleinste Problem ist. Aber wieviele IQ-Punkte hat Peter im Vergleich zu Bob? Das könnte (müßte) schon geklärt werden, bevor man sich trifft.

66) **Diller** schrieb am 10.11.2002 um 16:35:09: Kommt einer von Euch vielleicht nach Münster zum Wheinachtstreffen? Ich werde da sein. Das wäre dann vielleicht die Möglichkeit, ein wenig herum zu diskutieren.

67) **Sophen** © schrieb am 11.11.2002 um 15:43:00: Leider nein, wir haben für dieses Jahr kein freies Wochenende mehr.

68) **BONSAI** © schrieb am 18.11.2002 um 23:17:53: nope, nix münstertreffen... have fun!