

SICHTSCHIRM

WICHTIGSTE REGEL: SPIELLEITUNG HAT IMMER RECHT

HALLELJUAS

Hallelujas werden von Spielleitung für **positives** Verhalten der Spieler verteilt. Erhalt für **intelligente** und kreative Ideen der Spieler, für **freundliches** und grosszügiges Verhalten gegenüber den Spielleitfiguren und für gutes Rollenspiel (wenn es einem Spieler gelingt seine Figur glaubhaft zu darzustellen und er damit die **Atmosphäre der Erzählung unterstützt**).

Spieler kann Hallelujas einsetzen um Werte zu verbessern (siehe „ANSTIEG“) oder als Glückspunkte ausgeben, um eine misslungene Probe **nochmals würfeln** zu dürfen. Pro Probe darf höchstens ein Halleluja eingesetzt werden. Zweiter Wurf gilt, auch wenn er schlechter ist. Auf Steckbrief wird ein Halleluja abgezogen.

Beispiel: Spieler würfelt bei Probe gegen Stärke 12 eine 15: Probe ist misslungen. Spieler streicht 1 Halleluja von Steckbrief. Spieler würfelt nochmals: eine 19. Probe bleibt misslungen.

SPIELTIPPS

Spielergruppe bleibt **zusammen** und besucht Orte gemeinsam. Wenn sich einzelne Spieler von Gruppe trennen, wird Spiel unübersichtlich.

Um Gespräche ihrer Figur auszuspielen, vermeiden Spieler indirekte Rede („Meine Figur sagt, dass sie blablabla sei und gerne blablabla möchte“), sondern sprechen in **direkter Rede**. (Ich gehe zur Wache und sage: „Hallo! Blablabla Blablabla...“)

Während dem Spiel keine Gespräche über **andere Themen** führen. Zerstört die Stimmung.

SPIELMATERIAL

- einen ausgefüllten Steckbrief pro Spieler
- Bleistifte & Radiergummi
- 6-seitiger Würfel (Abkürzung: W6)
- 20-seitiger Würfel (Abkürzung: W20)
- Uhr (nicht zwingend erforderlich)
- Heft mit Abenteuer-Geschichte

TODSÜNDEN

- Völlerei (z.B. übermässiges Essen, Sucht in jeder Form)
- Wollust (Untreue in Liebesbeziehungen)
- Habsucht (z.B. Diebstahl)
- Zorn (Gewalt, Fluchwörter)
- Neid (z.B. Betrug, Streit)
- Trägheit (z.B. Verweigerung von Hilfeleistung, Desinteresse)
- Hochmut (z.B. Arroganz, Hochnäsigkeit, andere ausstossen)

Die Todsünden gehören in abgeschwächter Form zum Leben. Ein fahrender Schüler weiss dass er manchmal selber Sünden tätigt. Sobald ein fahrender Schüler in einer Geschichte nach Urteil der Spielleitung und der Spielgruppe eine schwere Sünde begeht, verliert er seine Hauptrolle und **verschwindet aus der Geschichte**. Glück und Tugend des Spielers sinken zudem um -1. Kleinere Sünden können von der Spielleitung mit Verlust von Energie oder Hallelujas bestraft werden. Diese Regelung soll nicht übertrieben angewandt werden, aber mit ihr soll vermieden werden, dass das Spiel ausartet.

PROBE

Probe wird mit W20 abgelegt gegen Wert einer bestimmten Eigenschaft. Probe gelingt wenn Würfel-Resultat kleiner oder maximal gleich hoch wie Eigenschafts-Wert ist. Wenn Resultat grösser als Wert ist, ist die Probe misslungen.

Beispiel 1: Spieler besitzt Körperkraft Wert 12. Würfelt mit W20 eine 14. Probe misslungen.

Beispiel 2: Spieler besitzt Intelligenz Wert 8, würfelt 6, Probe erfolgreich.

Erschwerte Probe wird mit Minuszahl angegeben, welche vom Eigenschafts-Wert abgezogen wird.

Beispiel: Eigenschaft Intelligenz Wert 8, Probe -3 erschwert (8 - 3 = Intelligenz 5) Spieler würfelt 6, Probe misslungen.)

Erleichterte Probe wird mit Pluszahl angegeben, welche zum Wert addiert wird.

Beispiel: Spieler Körperkraft 12. Probe +2 erleichtert (12 + 2 = Körperkraft 14). Spieler würfelt 14. Probe erfolgreich.)

Zeigt der W20 eine **1**, so gelingt Probe automatisch und meist auch mit hervorragendem Resultat. Zeigt der W20 eine **20**, so misslingt Probe automatisch und oft mit katastrophalen Auswirkungen.

WURFVARIANTEN:

Im Abenteuer-Heft werden manchmal auch Würfe angegeben, bei denen mehrere Würfel miteinander geworfen und die Resultate addiert werden müssen. Dies wird durch eine Zahl dargestellt, welche der Würfelart vorangestellt wird.

Beispiel: 3W6 bedeutet dass drei 6-seitige Würfel geworfen und addiert werden. Ein Wurf von 3,4,5 ergibt 12.

SICHTSCHIRM

WICHTIGSTE REGEL: SPIELLEITUNG HAT IMMER RECHT

NEUE SPIELFIGUR

Schreibe auf leeren Steckbrief deinen Namen ins Feld „Spielernamen“. Feld „Name“ = Name, Feld „Beschrieb“ = Kennzeichen, Charakter. **Wähle eine Zahlenreihe** und verteile die Werte unter den Eigenschaften. Je höher der Wert, desto besser ist die Figur in der entsprechenden Eigenschaft.

ERKLÄRUNG DER BEGRIFFE:

Ausdauer: Langstreckenläufe, Gesundheit

Fingerfertigkeit: handwerkliches Geschick, Präzision

Geschicklichkeit: Gewandheit, Klettern, Ausweichen

Herzlichkeit: Ausstrahlung, Charme, Einfühlungsvermögen

Intelligenz: Geistesschärfe, Gedächtnis, Wissen

Körperkraft: Muskelkraft, Kurzstreckenläufe

Sinnesschärfe: Lauschen, Spähen, Wahrnehmung

Willenskraft: Mut, Durchsetzungsvermögen, Selbstdisziplin

Tugend: gesunder Lebenswandel, reines Gewissen, fromme Lebensweise, gute Einstellung

ZAHLENREIHEN

8	8	8	8	8	8	8	8	8
6	8	8	8	8	8	9	9	9
7	7	7	8	8	9	9	9	9
5	8	8	8	9	9	9	9	9
7	8	8	8	8	8	8	8	10
6	7	7	8	8	9	9	9	11
6	7	7	8	8	9	9	9	11
6	7	8	8	8	8	8	10	11
6	6	6	8	8	8	10	11	11
7	7	7	8	8	8	8	8	12
5	5	5	9	9	9	12	12	12

ANSTIEG

Erfahrene Figur kann sich in ihren Werten verbessern (Eigenschaften und Glück). Nach jedem Abenteuer können mit Hallelujas bessere Werte gekauft werden. Eigenschaftswerte können immer **in Eineschritten** gesteigert werden. Suche in Tabellen den Wert, der um +1 höher als der aktuelle Wert ist. Bezahle entsprechende Anzahl Hallelujas. Wert kann auf diese Weise mehrere Male gesteigert werden (jedesmal neue Kosten in Tabelle nachschauen).

WERT	HALLELUJAS
3	80
4	60
5	40
6	30
7	25
8	20
9	15
10	10
11	15
12	20
13	25
14	30
15	40
16	60
17	80
18	100

Beispiel: Spieler besitzt 53 Hallelujas. Steigerung von Körperkraft 10 auf 12. Steigerung um +2 wird einzeln verrechnet, also zuerst von 10 auf 11 und dann von 11 auf 12. Spieler zieht 15 + 20 = 35 Hallelujas ab. Spieler besitzt 53 - 35 = 18 Hallelujas. Spieler steigert Intelligenz 8 auf 9 (Kosten 15 Hallelujas). Die restlichen 3 Hallelujas notiert Spieler auf Steckbrief.

ENERGIE

Wenn Figur verletzt wird, verliert sie Energie. Energie kann auch durch Heilung nie über 100 steigen. Jeder Verlust oder Gewinn an Energie wird im entsprechenden Feld auf dem Steckbrief eingetragen. Sobald Energie unter eine bestimmte Zahl **sinkt**, erhält Erschwernis Abzug auf sämtliche Proben ausser auf die Eigenschaft Tugend.

Beispiel: Spieler verliert nacheinander 5 und 10 Energie: Spieler notiert auf Steckbrief Energie 85. Verletzung hat keine weiteren Folgen. Spieler verliert weitere 5 Punkte Energie und besitzt noch Energie 80. Spieler erleidet Abzug von -1 auf Proben. Als er nochmals 20 Energie verliert beträgt der Abzug -2.

Sobald Figur **Energie 0** hat, scheidet Figur vom Spiel aus und kehrt in Himmel zurück. Figur darf bei nächstem Spiel wieder teilnehmen.

FAHRENDER SCHÜLER

„Was sind fahrende Schüler?“

„Ein fahrender Schüler lebt nicht für Macht, Geld und Ansehen, sondern um seine eigenen Antworten auf die grossen Fragen zu finden.“

„Was sind das für grosse Fragen?“

„Was ist der Sinn des Lebens? Gibt es ein Leben nach dem Tod? Gibt es Gott?“

„Tragen die fahrenden Schüler ein gemeinsames Zeichen oder besondere Kleidung?“

„Einen fahrenden Schüler erkennt man nicht an Äusserlichkeiten, sondern an nur seiner Persönlichkeit.“

„Aber es muss doch wenigstens eine gemeinsame Regel geben, an welche sich alle fahrenden Schüler halten?“

„Alle fahrenden Schüler halten sich an die goldene Regel: Was Du nicht willst, dass man Dir tu, das füg auch keinem andern zu!“

„Wer ist der Meister von allen fahrenden Schülern?“

„Es gibt es keine Meister, denn alles kann ein Meister sein: der Wind, ein Baum, die Sterne. Von jedem Menschen kann man etwas lernen.“

„Was bringt es euch für einen Vorteil dass ihr fahrende Schüler seid?“

„Abenteuer und Dankbarkeit: Das ist unser wahres Glück!“

SICHTSCHIRM

WICHTIGSTE REGEL: SPIELLEITUNG HAT IMMER RECHT

TIPPS

Der wichtigste Ratschlag für die Spielleitung lautet: **Ändere die vorgegebene Abenteuer-Geschichte ab** und benutze sie als Rahmen für Deine eigene Erzählung. Führe neue Personen und Wesen ein, erfinde neue Rätsel, zeichne zusätzliche Pläne, bring Dein eigenes Wissen ein und entwickle eigene Spielregeln. Dies kann während der Vorbereitung oder spontan beim erzählen geschehen. Solange Du den ungefähren Rahmen der Geschichte einhältst, ist alles erlaubt.

Spieler übernehmen Rolle des Erzählers: Die Spieler sind in ihren Erzählungen eigentlich auf die Handlungsmöglichkeiten ihrer Figur beschränkt. Viele Neulinge beginnen trotzdem plötzlich so zu erzählen, als wären sie die Spielleitung (z.B. Spieler erzählt: „Ich gehe in den Ort und treffe dort einen reichen Fürsten, von dem ich herausfinde, dass er ein Verwandter von mir ist“). Anstelle solche Spieler-Vorschläge zu verbieten, kann Spielleitung sie als kreativen Vorschlag annehmen und in das Spiel einzubauen versuchen. Natürlich trifft einzig die Spielleitung die Entscheidung, ob dieses vorgeschlagene Geschehnis eintritt oder nicht. Oftmals muss die Spielleitung den Vorschlag abschwächen und entsprechend umändern, damit er in die Geschichte passt.

Spieler tun Dinge, die im Abenteuer nicht vorgesehen sind: Anfänger-Spielleitung kann Aktion der Spieler verbieten. Erfahrene Spielleitung kann spontan eigene Fortführung der Geschichte erfinden.

TIPPS

Grosse Lautstärke / Chaos am Spieltisch: Während Spielleitung erzählt, schweigen Spieler. Es empfiehlt sich jeweils eine Gruppenbesprechung durchzuführen (Spielleitung zieht sich zurück, Spieler finden als Team gemeinsame Lösung). Es spricht immer nur ein Spieler gleichzeitig. Nebengespräche werden flüsternd geführt. Wer gegen diese Regel verstösst verliert jedesmal einen 6-seitigen Würfel Energie.

Spieler streiten sich um Reihenfolge, Belohnung oder sonstiges Vorrecht: Dies kann beispielsweise vorkommen, wenn es um Verteilung eines einzelnen Erfahrungspunktes geht oder wenn alle Spieler gleichzeitig antworten wollen. Bei Streitfall würfeln Spieler mit 20-seitigen Würfel, der höchste Wurf gewinnt das Vorrecht.

Wenn es den Spielern (trotz Hinweisen von der Spielleitung) nicht gelingt das Abenteuer zu lösen: Pech gehabt! Spielleitung kann erlauben, dass Abenteuer nochmals wiederholt werden darf. Spieler betrügt beim Spiel, Spieler weigert sich das Abenteuer zu lösen, Spieler verhält sich gewalttätig und boshaft: Spielleitung verhängt angemessene Strafe: z.B. Verlust von Hallelujas oder Eigenschafts-Werten (z.B. Tugend oder Herzlichkeit -1). Spielleitung kann bestimmen, dass Spieler ausscheidet.

Spielleitung will von den Spielern eine Probe verlangen, findet jedoch keine passende Eigenschaft: Eine Probe kann auch ohne Eigenschaft und festgelegten Schwierigkeitsgrad durchgeführt werden. Es wird ein Wurf mit dem W20 durchgeführt. Ein niedriges Ergebnis ist gut, ein hohes schlecht. Spielleitung interpretiert das Ergebnis.

ROLLENSPIEL

Bei einem Erzähl-Rollenspiel schlüpfst Du als Spieler **in die Rolle einer Figur in einer Abenteuer-Geschichte**. Diese stellst Du jedoch nicht wie bei einem Theater-Spiel dar, sondern Du sitzt an einem Tisch und erzählst nur mit Worten, was Deine Figur tut. In einem Team mit anderen Mitspielern musst Du Köpfchen, Verhandlungsgeschick und Würfelglück beweisen.

Eine Person übernimmt die Rolle der **Spielleitung** und liest das ganze Abenteuer-Heft als Vorbereitung durch. Während dem Spiel liest sie die Texte aus dem Abenteuer-Heft vor und reagiert entsprechend auf die Handlungen der Spieler. Die Spielleitung besitzt die letzte Entscheidungskraft, ihr Wort gilt unwiderruflich. Zum Schutz vor den Blicken der Spieler stellt die Spielleitung den Sichtschirm vor sich auf. Auf diesem sind übrigens alle Spielregeln notiert.

Die **Spieler** sind bei ihren Erzählungen auf die Möglichkeiten ihrer Figur beschränkt. Die Figur kann z.B. mit einer anderen Figur reden, einen Gegenstand aus dem Spiel benützen oder an einen bestimmten Ort auf der Karte hingehen. Der Spieler kann jedoch nicht bestimmen, was in der Spielwelt geschieht. Dies ist ausschliesslich der Spielleitung vorbehalten (z.B. Spielleitung bestimmt das Wetter, entscheidet über die Reaktionen anderer Figuren im Spiel und interpretiert die Resultate von Proben)