

Inhalt

Alle Ideen auf einen Blick

Als ausführliches Inhaltsverzeichnis werden hier die 42 Ideen kurz beschrieben – möglichst knapp und im Rollenspieler-Fachjargon, damit man eine Idee schnell wiederfinden kann. Wenn dabei etwas unklar ist: bitte zunächst die Langfassung im Buch lesen!

1. Rollenspiel mit Ideenkarten..... 1

Grundlegende und allgemeine Ideen

4.....Idee 1 · Spiel mit Karten!

Grundsätzliches zu Ideenkarten: Was für Karten haben sich bewährt, wie sind sie aufgebaut, was muss ich beachten, wenn ich selbst welche entwerfen will?

7.....Idee 2 · Stell eine Frage, dann zieh eine Karte.

Die wichtigste Regel von allen, wenn die Ideenkarten auch wirklich Ideen erzeugen sollen.

8.....Idee 3 · Die Karten in der Spielwelt

Gibt es vielleicht auch in der Spielwelt besondere Karten?

2. Die Karten als Spielsystem..... 10

Ideenkarten statt oder zusätzlich zu Würfelsystemen

10.....Idee 4 · Die Entscheidungskarte

Wie können Ideenkarten bei Entscheidungen im Rollenspiel helfen und z. B. Würfelproben ersetzen?

13.....Idee 5 · Die SL interpretiert die Entscheidungskarte

Wann ist es sinnvoll, dass die Spielleitung die Karte interpretiert?

15.....Idee 6 · Der Spieler interpretiert die Entscheidungskarte

Wann sollte dies der Spieler tun?



- 16.....Idee 7 · Der Spieler hat das erste Wort, die SL das letzte
Ein guter Kompromiss, der die Vorteile von Idee 5 und Idee 6 verbindet.
- 17.....Idee 8 · Die Gruppe interpretiert die Entscheidungskarte
Auch das kann für manche Fragen sinnvoll sein.
- 18.....Idee 9 · Die Picard-Methode
Eine Idee, wie man insbesondere Leuten, denen gerade nichts einfällt, helfen kann.
- 19.....Idee 10 · Schicksalskarten
Es gibt besondere Ideenkarten, die eine Handlung dramatisch ändern können.
- 22.....Idee 11 · Die Kampfkarte
Wie können Ideenkarten einen Kampf oder Konflikt im Rollenspiel entscheiden?
- 24.....Idee 12 · Cinematische Kampfrunden
Wie kann eine längere Kampf- oder Actionszene mit Ideenkarten spannend erzählt werden?
- 29.....Idee 13 · Die Schadenskarte
Wenn es beim Kampf mal nicht so gut läuft: Welche Konsequenzen hat das für eine Hauptfigur?
- 31.....Idee 14 · Folgenkarten
Wie Figuren aus Misserfolgen lernen und welche Folgen dies haben kann.
- 33.....Idee 15 · Reihenfolge und Initiative
Wenn mehrere Parteien gleichzeitig agieren wollen – wer ist als erstes dran?
- 35.....Idee 16 · Die Gegnerkarte
Eine Ideenkarte bestimmt, was der Gegner unternimmt und ob es klappt.
- 37.....Idee 17 · Gegnerkarten für die Spieler
Bei bekannten Gegnern können die Spieler die Gegnerkarte auch selbst interpretieren!

38.....Idee 18 · Schau auf deine Werte

Die Interpretation einer Karte kann von Einträgen auf dem Figurenzettel abhängen.

40.....Idee 19 · Karten und Würfel

Ideenkarten lassen sich mit jedem anderen Rollenspielsystem kombinieren!

41.....Idee 20 · Nimm zwei!

Wenn es besonders schwierig ist: Zieh zwei Karten und such dir die Schlechtere aus. Und umgekehrt.

43.....Idee 21 · Die Karmakarte

Gib Spielern genau da mehr Einfluss auf die Handlung wo es ihnen wirklich wichtig ist.

45.....Idee 22 · Die Kettenregel

Glücks- und Pechsträhnen für Ideenkarten.

47.....Idee 23 · Paradox-Karten

Wenn etwas wirklich schief geht:
Zieh eine Karte und sag mir, was!

3. Geschichten schmieden.....49

Wie man mit Ideenkarten Plots bauen kann

49.....Idee 24 · Der Quickie

Wenn man nicht viel Zeit hat und nur einen einfachen Plot braucht.

53.....Idee 25 · Das Hollywood-Drehbuch

Für One-Shots, die wie ein Blockbuster aufgebaut sind.

55.....Idee 26 · Das Netzwerk

Einen Spielort mit den wichtigsten Fraktionen erschaffen.

62.....Idee 27 · Der Plan des Gegners

Ein Plot, der aus einem fiesen Plan eines Bösewichts besteht.

69.....Idee 28 · Die Spirale

Wenn niemand etwas tut, wird alles in Tränen enden.



77.....Idee 29 · Das Tarot

Traditionelle Legungen wie z. B. das keltische Kreuz im Rollenspiel eingesetzt.

82.....Idee 30 · Die Fernsehserie

Eine Kampagne im Stile einer Fernsehserie gemeinsam mit den Spielern entwickeln und dann spielen.

92.....Idee 31 · Ad-hoc-Rollenspiel: „Die Welt“

Rollenspiel ohne Vorbereitung: Erst erschaffen wir gemeinsam die Welt, dann die Hauptfiguren und dann wird gespielt!

103.....Idee 32 · Erstkontakt

Ein *Storygame*, bei dem Außerirdische das erste Mal auf eine Welt kommen. Wir erschaffen und spielen beide Seiten.

4. Figuren erschaffen.....109

Wie Ideenkarten die Spieler unterstützen können

109.....Idee 33 · Figuren erschaffen mit Karten

So können Hauptfiguren erschaffen oder ausgebaut werden.

112.....Idee 34 · Der Fragebogen

Eine Liste von Fragen, die man an eine Hauptfigur stellen und mit Hilfe von Ideenkarten beantworten kann.

115.....Idee 35 · Der Figurenzettel

Wie sieht ein Charakterbogen aus, wenn man nur mit Ideenkarten und ohne Würfel spielt?

119.....Idee 36 · Was bisher geschah

Vorgeschichten mit Ideenkarten bauen.

122.....Idee 37 · Das Problem

Was macht eine Hauptfigur wirklich spielenswert?

126.....Idee 38 · Charakterentwicklung

Wie sich Figuren im Laufe des Spiels weiterentwickeln.

5. Die Kunst der Improvisation.....130

Wie Karten helfen können, wenn man auf dem Schlauch steht

- 131.....Idee 39 · Eine Karte für eine Nebenfigur
So wird mit nur einer Karte eine Nebenfigur erschaffen.
- 133.....Idee 40 · Der Traum
Brett vor dem Kopf? Erstmal drüber schlafen.
- 135.....Idee 41 · Die Zufallsbegegnung
Zufallstabellen sind toll. Mit Ideenkarten sogar ohne Tabelle und mit beliebig vielen Einträgen.
- 137.....Idee 42 · Spielen ohne Spielleitung
Geht das überhaupt? Und wenn ja, wie?

Appendix..... 141

Was sonst noch interessant sein könnte

- 141.....Anhang A · idee! Ad Astra – Spielregeln
Die Spielregeln zu einem vollständigen Einsteiger-Rollenspiel und damit ein Beispiel, wie Ideen kombiniert werden können.
- 146.....Anhang B · Fragen zum Spiel mit Ideenkarten
Häufige Fragen und der Versuch einer Antwort.
- 153.....Anhang C · Die Ausgaben von idee!
Die Editionen des Universalrollenspiels idee!, das für die Beispiele in diesem Buch verwendet wird.
- 163.....Anhang D · Vorlagen
Kopiervorlagen für Ideen in diesem Buch.
- 166.....Glossar
Definition wichtiger Begriffe (im Text *kursiv* gesetzt).
- 171.....Quellen
Viele Ideen wurden durch andere Rollenspiele oder Bücher inspiriert. Diese finden sich im Literaturverzeichnis.
- 172.....Index
Nachschlag gefällig? Das Stichwortverzeichnis.