



Das Universalrollenspiel

Ein Kartendeck, tausend Möglichkeiten

Spielhinweise

- Idee! als Spielsystem für erzählerisches und cinematisches Rollenspiel
- Idee! als Werkzeug für Plotschmieden und Spielleiter
- Idee! als Inspiration für Charaktergeschichten und Eigenarten



Bild: Markus Still

Idee! kaufen: <http://shop.flyinggames.de>

1. Idee! als Spielsystem

Das Kartendeck von Idee! kann als eigenständiges Universal-Rollenspiel eingesetzt werden und ersetzt damit Würfel. Besonders geeignet ist es für Spielrunden, die großen Wert auf erzählerisches oder cineastisches Rollenspiel legen. Eine berechenbare Simulation der Spielwelt liefert Idee! nicht, aber dafür viele Anstöße und Überraschungen für eine spannende Geschichte.

Für Idee! ist es nicht relevant, wie die Eigenschaften eines Charakters notiert werden - der Spieler muss sie nur kennen. Es können also die Charaktererschaffungsregeln und -notationen jedes anderen Rollenspielsystems verwendet werden. Idee! liefert selbst noch eine einfache Methode dazu mit (wird in diesem Thread nicht behandelt).

Wer besonderen Wert auf ausgeglichene Runden und vergleichbare Charaktere legt, verwendet das gleiche System für alle Charaktere.

Idee! eignet sich aber auch sehr gut für sogenannte Crossover-Runden, wo Charaktere unterschiedlicher Welten (und Spielsysteme) aufeinander treffen.

Die Regeln für Idee als Spielsystem finden sich sehr ähnlich auch in der W7-Edition:

Momente der Spannung

Das freie Spiel – die Charaktere agieren in und mit der Welt, die Spielleitung sorgt für Schwierigkeiten und Aufgaben – funktioniert häufig ohne Regeln. Erst, wenn ein Konflikt auftritt, oder die Spielleitung nicht einfach beschließen will, wie es weitergeht, kommt Idee! ins Spiel, und hilft, folgende Fragen zu beantworten:

A) Wie geht es weiter?

Ein Charakter versucht etwas, was schwierig ist. Geht das gut, oder schief, und vor allem: was passiert? Oder die Gruppe klingelt einen Informanten aus dem Bett, und die Spielleitung fragt sich, wie der jetzt drauf ist. Wann immer also ein Spieler oder die Spielleitung zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen muss, oder auch noch Ideen für weitere Möglichkeiten braucht, tue folgendes:

1. Ziehe verdeckt eine Karte und lege sie vor dir ab
2. Decke die Karte auf

Dabei ist es wichtig, ob das Motiv der Karte (z.B. "Der Adler") aufrecht oder auf dem Kopf steht (Ausnahme: Zenit und Nadir, siehe unten).

Zu jedem Motiv außer Zenit und Nadir gibt es zwei Begriffe (z. B. beim Adler: *präzise/abgehoben*). Liegt die Karte aufrecht, ist ein tendenziell positiver Begriff aufrecht lesbar, bei verkehrt liegender Karte ein eher negativer Begriff. Dieser Begriff gibt nun die Richtung vor, in welche die Geschichte weitergehen wird. Wenn der Begriff nicht passt, kann auch das Motiv der Karte oder das Gegenteil des anderen Begriffs verwendet werden.

Wichtig! Es geht hier nicht um eine "richtige" Deutung, sondern darum, dass die Geschichte eine passende und spannende Wendung nimmt!

Es empfiehlt sich, dass der Spieler das erste Wort hat, sprich, erst einmal selbst überlegen darf. Nach Wunsch dürfen die Mitspieler und die Spielleitung Ideen und Assoziationen beisteuern, das letzte Wort hat aber der Spieler selbst. Und das allerletzte die Spielleitung.

B) Konflikt: Wer gewinnt und warum?

In vielen Geschichten gibt es Konflikte. Zwei Charaktere wollen unterschiedliche Dinge, oder die Charaktere kämpfen gegen die Welt oder ihre Bewohner. Wann immer zwei oder mehr verschiedene Parteien im Konflikt stehen, tue folgendes:

1. Ziehe eine Karte für jede beteiligten Parteien und lege sie verdeckt ab (für Charaktere ziehen die Spieler natürlich selbst)
2. Decke die Karte auf

Wenn es in dem Konflikt auf Geschwindigkeit ankommt (Initiative, wer agiert zuerst?), zählt die alphabetische Reihenfolge der Motive. Ähnlich wie bei Frage A) wird nun gemeinsam erzählt, wie der Konflikt sich entwickelt.

Aufrechte Karten sind von Vorteil, wenn der Begriff jedoch sehr gut zum Vorhaben passt (z.B. Chaos um den Gegner zu verwirren) kann auch eine verkehrte Karte positiv sein. Ebenso kann eine aufrechte Karte den eigenen Zielen entgegen stehen. Ist der Konflikt nach einer Runde noch nicht entschieden, werden wieder alle Karten gemischt und neu verteilt. Sollten sehr viele Parteien am Konflikt beteiligt sein, können Gruppen gebildet werden (z.B. eine Karte für 100 Orks).

Zenit und Nadir

Zwei der Karten haben keine Begriffe, sondern nur ein Motiv.

Der Zenit ist der kritische Erfolg. Zeit für Heldentaten! Wer ihn zieht, kann so richtig aus dem Vollen schöpfen.

Der Nadir dagegen ist der kritische Misserfolg, auch als *Botch* bekannt. Wird der Nadir gezogen, gehen die Dinge sehr, sehr übel für den Charakter aus. Wenn aus der Situation nicht klar ist, was hier fundamental falsch laufen kann, kann eine zweite Karte dazu gezogen werden.

Für cineastisches Rollenspiel sollten die beiden Karten innerhalb einer Szene nicht wieder in den Stapel gemischt werden; es gibt nur maximal einen Held und einen Looser pro Einstellung.

Tod und Teufel

Ja, auch beim kartenbasierten Rollenspiel können Charaktere sterben. Die Erfahrung zeigt, dass sich dies aber wenn, dann aus der Geschichte ergibt. Wirklich zufällig sinnlose Tode kommen eigentlich kaum vor - die Nadir-Karte wird selten so fatal interpretiert, wenn es nicht schon eine passende Vorgeschichte gegeben hat.

Der Kartenstapel

Es steht jeder Spielrunde frei, ob die Karten von einem Stapel gezogen werden oder aus dem Kartenfächer heraus. Auch können die Karten nach dem Ziehen wieder zurückgesteckt werden oder ein Ablagestapel gebildet werden.

Ein Ablagestapel hat den Vorteil, dass es seltener vorkommt, dass die gleiche Karte mehrfach im Spiel gezogen wird.

Ich bilde eine Ablagestapel und mische ihn wieder mit dem Nachziehstapel, sobald ca. 2/3 der Karten verbraucht wird. Damit wird verhindert, dass am Ende nur noch eine Karte auf dem Nachziehstapel liegt, von der alle wissen, dass es der Nadir ist.

Weitere Regeln

Wer möchte, kann für Idee! noch weitere Regeln verwenden (im Zweifel entscheidet die Spielleitung, ob die Regeln zum Einsatz kommen):

Nimm zwei.

Wenn etwas, was ein Charakter versucht, besonders schwer ist, oder sie besonders ungeübt in solchen Dingen ist, ziehe zwei statt einer Karte. Liegt eine davon verkehrt, wird diese verwendet. Ansonsten wird die Karte ausgesucht, die besser zu einem ungünstigen Ausgang der Situation passt. Ebenso können zwei Karten gezogen werden, wenn etwas besonders einfach ist oder ein Spezialgebiet des Charakters. In diesem Fall wird die „günstigere“ der beiden Karten verwendet.

Karte statt Würfel.

Idee! lässt sich auch gut mit anderen Rollenspielsystemen kombinieren. Es gibt viele Situationen, in denen ein Würfelwurf durch das Ziehen einer Karte ersetzt oder ergänzt werden kann. Würfel sagen einem „wie gut“, eine Karte eher „warum“ – manchmal ist das eine besser, manchmal das andere. Unsere Erfahrung zeigt, dass die Geschichte dadurch an Farbe gewinnt. Probiert es aus!

2. Idee! für die Charaktererschaffung

Auch bei der Charaktererschaffung kann man gute Ideen brauchen.

Für das Charaktersystem von Idee! braucht man ein Konzept (Beruf oder Grundidee für die Figur, z.B. 'windiger Freihändler' oder 'vulkanischer Bordarzt), ein paar Vorteile und ein paar Schwierigkeiten. In anderen Spielsystemen sind natürlich noch viele andere Fragen zu beantworten (Klasse, Tradition, Skills, Waffen, etc).

Grundsätzlich gilt: für alles, wo man schon weiß, wie man es haben möchte, braucht man keine Karte zu ziehen. Karten sollen nur Fragen beantworten, für die man selbst noch keine passende Antwort hat.

Und wie bei der Ploterschaffung sollte man jeder Karte, die man zieht, genug Zeit geben, um ihre kreative Schubwirkung im Hirn zu entfalten 😊

Methode 1: Brute Force

Man kann natürlich Konzept und die Eigenschaften (Vorteile und Schwierigkeiten) direkt als Karten ziehen. Die Begriffe werden dabei - wie immer - nicht zwingend wörtlich verwendet, sondern dienen als Denkanstoß.

Das Genre für den Beispielcharakter hier ist diesmal klassisches Fantasy.

Karte 1 (Konzept): Die Giraffe (weitblickend/kurzsichtig), verkehrt gezogen.

Mir fällt ein bornierter Elf ein. Er ist sehr in seinen Denkweisen gefangen und wird sich schwer tun, andere Sichtweisen auf die Welt zu akzeptieren. Sein Name ist "Lopardiel", das ist aus dem Sternnamen "Alpha Camelopardalis" abgeleitet.

Karte 2 (Eigenschaft): Der Schütze (wagemutig/leichtsinnig), aufrecht gezogen --> Vorteil

Klar, Lopardiel ist ein hervorragender Bogenschütze, und da er nicht leichtsinnig ist (stand ja auf dem Kopf), kann er Risiken gut einschätzen.

Karte 3 (Eigenschaft): Der Fuhrmann (zielstrebig/endlich), verkehrt gezogen --> Schwierigkeit

Endgültig? Lopardiel ist verbannt. Er ist auf seiner letzten Queste, hat seine Heimat verlassen und wird dort nie wieder zurückkehren dürfen. Er weiß, dass ihn dieser Weg in den Tod führen wird.

Karte 4 (Eigenschaft): Die Schlange (geschickt/giftig), verkehrt gezogen --> Schwierigkeit
Der Grund, warum er verbannt wurde, ist, dass er an einem Fluch leidet, so dass die Berührung mit seinen bloßen Händen den Tod bringt. Deswegen trägt er auch immer Handschuhe.

Jetzt brauchen wir noch dringend einen Vorteil nach so viel Schwierigkeiten. Die nächste Karte werden wir also positiv interpretieren, bzw. sie umdrehen, wenn die andere Seite besser passt.

Karte 5 (Eigenschaft): Das Kreuz des Südens (wegweisend/irreführend), verkehrt gezogen
Trotzdem nehmen wir "wegweisend". Das passt natürlich zu einem Scout und Fährtenleser, und zu hervorragender Orientierung.

Fassen wir also zusammen:

Name: Lopardiel

Konzept: Elf mit Scheuklappen

Vorteile:

- hervorragender Bogenschütze
- kann Risiken einschätzen
- Orientierungssinn
- Fährtenleser

Schwierigkeiten:

- im Exil
- giftige Hände

3. Idee! für die Ploterschaffung

Mit Idee! lässt sich auch innerhalb kurzer Zeit ein Rollenspielplot bauen. Die hier vorgestellten Methoden sind teilweise an Legesysteme von Tarot-Karten angelehnt. Wichtig ist immer, dass man vor dem Ziehen einer Karte eine Frage im Kopf hat, die sie beantworten soll. Damit wird der Kreativprozess im Hirn kanalisiert und kommt viel weiter (für die Informatiker: Tiefensuche statt Breitensuche).

Außerdem sollte man sich für jede Karte genug Zeit nehmen, bevor man die nächste zieht. Manche guten Ideen kommen nicht sofort, sondern erst nach einem Moment des Nachdenkens. Am besten legt man sich Zettel und Stift bereit und notiert gleich nach jeder Karte Orte, NSCs und Ereignisse, die einem dabei in den Sinn kommen.

Noch besser funktionieren diese Methoden, wenn man sie nicht alleine, sondern mit mehreren Leuten macht. Die eigenen Spieler sollte man dabei aber nicht nehmen, wenn man sie noch überraschen will :-)

Methode 1: Der Quickie

Mit dem Quickie kommt man sehr schnell zu einem einfachen Plot. Gut geeignet ist er für kurze One-Shots, und für Spielrunden, die wie typische Fernsehserien laufen: wichtig ist da eigentlich die Interaktion der Protagonisten, der Plot ist nur die Bühne, auf der alles abläuft. Insgesamt werden beim Quickie drei Karten gezogen. Die erste Karte ist der Einstieg in die Geschichte ("darum geht es"), die zweite ist das Problem bzw. die Schwierigkeit, und die letzte ist die Einleitung zum Showdown.

Beispiel: wir ziehen einen Plot für eine Magus-Runde. Die Protagonisten sind Magier im heutigen Berlin, die in einer WG zusammenleben.

Karte 1: "Die Jungfrau" (aufmerksam/zu genau) (aufrecht gezogen)

Mir fällt dazu eine junge Magierin ein, die noch nicht weiß, was sie ist, deren Erwachen aber kurz bevor steht. Sie ist aufmerksam, bekommt also vieles mit, aber sie ist auch zu genau, will vielleicht nicht wahrhaben, dass es Dinge gibt, die sie mit Wissenschaft nicht erklären lassen. Sie hat Astrophysik studiert und promoviert an der FU Berlin. Ein Name fehlt noch. Im Sternbild "Jungfrau" gibt es einen Stern "Minelava" (auch auf der Karte abgedruckt), daraus mache ich "Meike Lafer", und verpasse ihr noch einen Starkoch als Onkel.

Um sie wird es also gehen. Aber wie wird daraus ein Plot?

Karte 2: "Der Krebs" (wehrhaft/gefangen) (aufrecht gezogen)

Mit "gefangen" könnte es die klassische "Dame in Not" werden. Der Krebs ist auch wehrhaft, vielleicht ist es eine Bande, die sie ausrauben will, und sie wehrt sich instinktiv mit Magie, was die Geheimdienste auf den Plan ruft. Schließlich könnte es auch ein Stalker sein, oder etwas, was sie gefangen hat, sich jetzt aber zur Wehr setzt (hat sie einen Kampfhund aus dem Tierheim?). Noch weitere Assoziationen könnten über die Krankheit zu Wucherungen und Mutationen führen.

Mit Kenntnis der Spielercharaktere könnte man zu einem davon jetzt eine Verknüpfung ziehen ("deine Ex-Freundin", "deine kleine Schwester"). Oder Meike flieht vor den Schlägern der Krebs-Truppe – oder dem mutierten Kampfhund – in die WG, die damit hineingezogen wird. Je nach Spielgruppe reicht das schon aus, um sie mehrere Stunden zu beschäftigen. Jetzt bleibt nur noch die Frage, in welche Richtung sich das am Ende entwickeln könnte, sprich, welches Ereignis oder welche Person bei einer möglichen Auflösung beteiligt sein könnte.

Karte 3: "Der Adler" (präzise/abgehoben) (verkehrt gezogen)

Spontan muss da an einen hohen Magier denken, der schon etwas abgehoben ist. Wenn Not am Mann ist, kann er aber noch sehr genau zuschlagen. Eignet sich als "Magus ex machina", wenn die Ereignisse um den Mutantenhund zu große Wellen schlagen. Da ich ihn verkehrt gezogen habe, bereite ich mich aber schon darauf vor, dass er zum Problem für die Charaktere werden kann. Nach einem Stern aus dem Adler nenne ich ihn "Meister Tarazed", und natürlich hat er eine Hakennase. Wie genau er am Ende in die Geschichte kommt, und was er dann tun wird, lasse ich noch offen – das wird sich aus dem Spiel der Charaktere schon ergeben. Vielleicht ist es der Mentor einer der Charaktere, sie rufen ihn selbst um Hilfe, oder er erscheint, weil ihm die Ereignisse von seiner hohen Warte aus aufgefallen sind. So, fertig. Die Karten habe ich tatsächlich während des Schreibens dieses Artikels gezogen. Und wem das zu wenig Input ist, der möge bei Methode 2 weiter lesen (to be continued...)

Methode 2: Hollywood

Diese Methode lehnt sich an typische Hollywood-Drehbücher an. Ähnlich wie beim Quickie sind die entstehenden Plots nicht besonders tiefgründig, können aber eine Menge Spaß machen. Und wieder gilt: Karten nicht zu schnell ziehen, vor jeder Karte eine Frage im Kopf haben, und nach jeder Karte ein paar Notizen machen.



Wir beginnen in der unteren Reihe mit der linken Karte.

1. Worum geht es? Diese Karte gibt an, was das Kernelement des Plots werden soll
2. Was ist das Problem? Wenn das Kernelement eine Person ist, könnte es ein Gegenspieler sein. Oder eine Bedrohung durch eine Naturkatastrophe, eine Erpressung durch eine Organisation, etc.
3. Ausgangssituation. Wie kommen die Spielercharaktere in die Geschichte hinein? Wo beginnt das Abenteuer? Und warum?
4. Drehbuchseite 20. Etwa auf dieser Seite haben typische Hollywood Drehbücher ihre erste überraschende Wendung. Worin besteht sie? Die Karte kann für ein Ereignis stehen, für eine Entdeckung, oder für eine weitere Partei, die sich einmischt.
5. Drehbuchseite 90. Hier kommt die zweite überraschende Wendung, die letztendlich den Showdown einleitet. Das ist etwas, was die SL zwar in der Hinterhand hat, was aber nicht unbedingt geschehen muss - je nachdem, wie die Spielergruppe agiert. Aber gerade auf Cons, wo man eine feste Spielzeit hat, ist so ein Ereignis praktisch um etwa eine Stunde vor Spielende den Showdown einzuleiten.
6. Showdown. Diese Karte sagt nicht, wie es ausgeht (das ergibt sich aus dem Spiel). Sondern sie dient dazu, die richtige Szene für den Showdown zu bestimmen, oder ein Element, was da eine große Rolle spielen könnte. Auch hier gilt: es kann sein, dass die Spieler etwas ganz anderes machen.

Ich halte es auch bei solchen Plots gerne mit den hervorragenden Tipps aus Dogs in the Vineyard: **Follow the players' lead to what's important**. Sprich, der vorbereitete Plot ist eine Möglichkeit, die Geschichte zu starten. Wie sie ausgeht, ist natürlich offen. Und selbstverständlich hindert niemand die SL daran, auch während des Spiels noch eine neue "Seite 90"-Karte zu ziehen.