

DER VORRAT

Doms Interpretation von *The Pool*

16. März 2013

Vorwort

The Pool ist ein Erzählspiel, womit es sich von den vielen anderen Rollenspielen unterscheidet. Hier wird nicht die Welt simuliert und die Möglichkeiten der Spielfiguren geregelt, vielmehr beziehen sich die Regeln auf Erzählrechte am Spieltisch. Bereits im Jahre 2000 hat James V. West der Welt gezeigt, dass ein vollständiges Rollenspiel keine zig Seiten Regeln benötigt.

Der Vorrat ist keine deutsche Übersetzung von *The Pool*, sondern eine Variante. Ich möchte mit diesem Text ein paar Lücken in den Pool-Regeln schließen und *The Pool* der deutschen Spielerschaft zugänglicher machen.

1. Vorbereitung

Die Gruppe einigt sich auf ein **Setting**; es kann beliebig detailliert ausgearbeitet sein. Sie kann auch ein bereit vorgefertigtes Setting benutzen. Die Gruppenmitglieder sollten sich außerdem darauf einigen, ob sie klassisch eine Gruppe Abenteurer spielen, die gemeinsam ein Abenteuer meistern wollen – oder ob sie im Spiel auch gegeneinander agieren wollen.

Ein Gruppenmitglied übernimmt die Rolle der **Spielleiterin**; die anderen Gruppenmitglieder sind die **Spieler**.

Zum Spielen werden viele sechsseitige **Würfel** benötigt. Mit „Würfel“ sind ganz normale, sechsseitige Würfel gemeint. Es sollten wenigsten fünfzehn Würfel auf dem Tisch liegen, besser sind fünfzehn pro Spieler, dazu noch drei, die von den anderen unterscheidbar sind. Zur Not reicht aber natürlich auch ein einzelner Würfel, der mehrfach geworfen wird.

Die Spielleiterin benötigt keine Würfel, nur die Spieler würfeln.

2. Erschaffung der Spielerfiguren

Jeder Spieler schreibt eine **Geschichte** über seine **Spielerfigur**. Dazu hast du fünfzig **verfügbare Wörter**, die

ne Geschichte darf diese Anzahl nicht überschreiten. Konzentriere dich auf die wesentlichen Punkte: Wie ist die Figur und auf welche Weise ist sie mit dem Setting verbunden? Der Name deiner Figur und alle Wörter, die sie direkt bezeichnen (er, ihr, ...), werden nicht mitgezählt. Im Zweifelsfall wird ein Wort nicht gezählt.

Beispiel

Arnd hat sich für seine Figur folgende Vorgeschichte ausgedacht: Herr *Rogar* ist ein Ritter des Ordens der Vier Schwerter. *Seine* Hauptaufgabe sieht *er* darin, die Gemeinschaft der Dunkelheit zu jagen und auszulöschen. Dazu hat *er* vom Ordensrat alle Befugnisse erhalten, sogar die zur peinlichen Befragung und Hinrichtung. *Rogar* sitzt fest im Sattel des Glaubens an die Schwertherren – an die himmlische Gerechtigkeit.

(47 Wörter)

Als nächstes legst du ein paar **Merkmale** deiner Figur fest, am besten zwischen zwei und vier. Diese muss man in deiner Geschichte wiederfinden können, d. h. du kannst alles als Merkmal auswählen, das die Geschichte weder erweitert noch ihr widerspricht. Formuliere das Merkmal so konkret wie möglich und verankere es im Setting!

Beispiel

- Ritter des Ordens der Vier Schwerter
- Will die Gemeinschaft der Dunkelheit auslöschen
- Jünger der Schwertherren
- Exekutivbefugnisse des Ordensrates

Im dritten und letzten Schritt bekommst du einen **Würfelvorrat** von 15 Würfeln. Du solltest aber 9 bis 12 der **Vorratswürfel** ausgeben um dafür **Merkmalswürfel** zu kaufen.

Die Kosten für die Merkmalswürfel steigen während der Erschaffung mit der Anzahl:

Merkmalswürfel	0	1	2	3
Vorratswürfel	0	1	4	9

Beispiel

- Ritter des Ordens der Vier Schwerter: 0 Merkmalswürfel (Kosten: 0 Vorratswürfel)
- Will die Gemeinschaft der Dunkelheit auslöschen: 2 Merkmalswürfel (Kosten: 4 Vorratswürfel)
- Jünger der Schwertherren: 2 Merkmalswürfel (Kosten: 4 Vorratswürfel)
- Exekutivbefugnisse des Ordensrates: 1 Merkmalswürfel (Kosten: 1 Vorratswürfel)
- Würfelvorrat: 6 Vorratswürfel

3. Konflikte und Herausforderungen

Das Spiel selbst ist grundsätzlich ein klassisches Rollenspiel, die gesamte Spielrunde erzählt gemeinsam eine Geschichte. Die Spielleiterin hat die Aufgabe, die Spielsituation zu beschreiben – inklusive der Umgebung und aller anderen Personen. Die Figuren der Spielleiterin werden kurz als **SL-Figuren** bezeichnet. Die Spieler hingegen besitzen nur das Erzählrecht für ihre eigenen Spielerfiguren: Jeder erzählt, wie sich seine Figur verhält und was sie sagt. Schalte dabei deinen gesunden Menschenverstand ein und erzähle nur Dinge, die ins gewählte Setting passen. Viele Spieler stellen gerne die Gespräche von Spielerfiguren schauspielerisch in wörtlicher Rede dar; das ist problemlos möglich, wenn es gewünscht wird.

Während des Spiels wird es dazu kommen, dass du etwas erzählen möchtest, was du nicht so ohne weiteres kannst.

Einerseits wird es zu Konflikten kommen, bei der deine Figur mit anderen als **Gegner** aufeinandertreffen. Ein **Konflikt** ist eine Situation, in der deine Spielerfigur und eine andere Figur Gegenteiliges erreichen wollen, es können also nicht die Wünsche aller dieser Figuren gleichzeitig erfüllt werden. Ein Konflikt, an dem mehrere Spielerfiguren als Gegner beteiligt sind, wird als **Spielerkonflikt** bezeichnet.

Beispiel (Konflikt)

Babsi spielt die Dame Gwain, die auch Ritter des Ordens der Vier Schwerter ist, aber als Spionin der Gemeinschaft der Dunkelheit eigentlich die andere Seite vertritt. Gwain will Rogar davon abhalten, mit zwanzig seiner Gefolgsleuten ein Dorf auszurauchern, dessen Bewohner die Gemeinschaft mit allen Mitteln stützen.

Auf der anderen Seite darfst du als Spieler nur Handlungen deiner Spielerfigur beschreiben. Wenn du aber etwas bestimmtes erreichen willst, was nur indirekt mit deiner Spielerfigur zusammenhängt, kannst du eine **Herausforderung** einfordern. Dadurch kannst du erreichen, dass du einen Siegesmonolog halten darfst, wenn dir die anschließende Probe gelingt und du darüber Elemente in die Geschichte einbringen darfst, was sonst nur der Spielleiterin zusteht.

Die Spielleiterin kann selbst keine Herausforderungen für Spielerfiguren festlegen, sie darf nur die Reaktion der Umgebung auf die Handlung der Spielerfiguren beschreiben. Natürlich muss jede Herausforderung in das gewählte Setting der Gruppe passen.

Beispiel (Herausforderung)

Carlo stellt einen Hohen Richter dar. Um seine Autorität gegenüber den Bewohnern zu stärken, möchte er ein Exempel statuieren. Daher fordert er eine Herausforderung ein, in der er die Bewohner beeindrucken will, indem er einen der ihnen hängen lässt.

Gelingt die Herausforderung, kann Carlo in seinem Siegesmonolog erzählen, wie sehr die Bewohner ihn fürchten lernen.

4. Befragung der Würfel

Egal ob es sich um einen Konflikt oder eine Herausforderung handelt, den Ausgang einer solchen Situation bestimmen die Würfel. Eine solche **Probe** läuft in vier Schritten ab: Ziele festlegen, Würfel sammeln, diese werfen und Auswerten.

Als erstes wird von den Spielern der beteiligten Spielerfiguren festgelegt, was ihre Spielerfiguren erreichen wollen. Sprich dieses **Ziel** laut aus, so dass jedem am Spieltisch klar ist, was für dich auf dem Spiel steht.

Beispiel (Konflikt)

Arnd: *Rogar möchte mit seinen Leuten das Dorf auszurauchern.*

Babsi: *Gwain möchte Rogar davon abhalten, das Dorf anzugreifen.*

Handelt es sich nicht um einen Spielerkonflikt, muss die Spielleiterin die **Schwierigkeit** der Situation als **einfach**, **normal** oder **schwierig** einstufen. Wenn äußere Umstände die Situation deutlich vereinfachen (z. B. Hilfe durch andere) oder erschweren (z. B. ein Schneesturm), kann sie die Situation als einfach oder schwierig einstufen. In allen anderen Fällen, insbesondere wenn

es keine eindeutigen Zeichen für einfach oder schwierig gibt, sollte die Spielleiterin die Situation als normal einstufen.

Beispiel (Herausforderung)

Carlo: *Der Hohe Richter möchte die Dorfbewohner beeindrucken.*

Die Spielleiterin entscheidet, dass es sich dabei um eine schwierige Probe handelt, da die Bewohner sehr loyal gegenüber dem Rebellenführer sind und viel Härte vom König und seinen Leuten gewohnt sind.

Im zweiten Schritt wählst du ein passendes Merkmal aus, das deine Figur in der Situation unterstützen könnte. Dafür bekommst du die Merkmalswürfel. Auch wenn mehrere Merkmale passend sind, darfst du höchstens ein Merkmal auswählen. Hilft dagegen keines der Merkmale weiter, kannst du kein Merkmal auswählen und bekommst keine Würfel. Außerdem kannst du noch bis zu neun Würfel aus deinem Würfelvorrat einsetzen. Bei diesen besteht aber ein Risiko: Verlierst du die Probe, verlierst du die Würfel aus deinem Vorrat. Solltest du auf diese Weise weniger als drei Würfel haben, bekommst du noch **Hilfswürfel** hinzu, so dass du zumindest drei Würfel rollen kannst. Du musst die Hilfswürfel von den anderen unterscheiden können; würfele sie dazu mit der anderen Hand oder nimm Würfel in einer anderen Farbe.

Beispiel (Konflikt)

Gwain hat zwei passende Merkmale: „Männer schmelzen bei meinem Anblick dahin (3 Würfel)“ und „Strategische Beraterin im Orden der Vier Schwerter (1 Würfel)“. Obwohl sie mit Verführung größere Chancen hätte, versucht sie trotzdem, Rogar mit strategischen Argumenten zu überzeugen. Das Risiko, dass er Gwain als Spionin erkennt, ist Babsi zu groß. Dazu nimmt sie 9 der 13 Würfel aus ihrem Würfelvorrat (mehr ist nicht erlaubt) und kommt so insgesamt auf 10 Würfel.

Rogar hingegen benutzt „Will die Gemeinschaft der Dunkelheit auslöschen (2 Würfel)“. Er hat leider beim letzten Konflikt seinen gesamten Würfelvorrat verloren, hat also nur diese beiden Würfel zur Verfügung. Daher bekommt er noch einen Hilfswürfel dazu.

Beispiel (Herausforderung)

Der Hohe Richter benutzt das Merkmal: „Hoher Richter des Königs und der Schwerter (3 Würfel)“ und noch 6 Würfel aus dem Vorrat und kommt damit auf 9 Würfel.

Der dritte Schritt besteht darin, die Probe zu würfeln. Rolle dazu alle Würfel und zähle die Erfolge. Merkmals- und Vorratswürfel erzielen bei einer oder einen Erfolg. Hilfswürfel hingegen erzielen nur bei einer einen Erfolg.

Zuletzt wird das Würfelergebnis ausgewertet.

Wenn die Spielleiterin die Situation als einfach, normal oder schwierig eingeschätzt hat, wird die Anzahl der Erfolge mit dieser Einschätzung verglichen.

Situation	einfach	normal	schwierig
nötige Erfolge	1	2	3

Werden die nötigen Erfolge nicht erzielt, so ist die Probe misslungen, die Spielerfigur scheitert und erreicht das angesagte Ziel nicht.

Handelt es sich dagegen um einen Spielerkonflikt, so gewinnt der Spieler mit den meisten Erfolgen und seine Spielerfigur erreicht ihr Ziel. Für die anderen Spieler wird die Probe als Misserfolg gewertet: die Spielerfiguren scheitern. Hat kein Spieler auch nur einen Erfolg erzielt, scheitern alle Spielerfiguren. Haben mehrere Spieler dieselbe höchste Anzahl von Erfolgen, wird die Probe wiederholt, bis der Erfolg eindeutig ist.

Beispiel (Konflikt)

Alle Wahrscheinlichkeit spricht natürlich für Babsi; sie hat 10 Würfel und Arnd nur 3, von denen auch noch einer ein Hilfswürfel ist.

Es kommt allerdings anders: Babsi bekommt also nur ein Erfolg. Arnd hingegen würfelt: also zwei Erfolge, somit gewinnt Arnd den Konflikt.

Für Gwain ist es also klar, dass sie mit ihren strategischen Argumenten Rogar nicht überzeugen konnte. Arnd hingegen hat gewonnen, Rogar hat also erfolgreich das Dorf ausgeräuchert.

Hätte auch Babsi zwei Erfolge gewürfelt, müsste der Wurf wiederholt werden.

Hätten beide keinen Erfolg erzielt, so wäre sowohl die taktische Beratung gescheitert als auch das Ausräuchern des Dorfes.

Beispiel (Herausforderung)

Carlo würfelt hat also vier Erfolge. Mehr als genug; ihm gelingt es also, die Bewohner zu beeindrucken.

5. Misslungene Probe

Misslingt deine Probe für einen Konflikt oder eine Herausforderung, passieren zwei Dinge. Erstens verlierst du alle eingesetzten Vorratswürfel. Zweitens erzählt die

Spielleiterin, wie deine Spielerfigur den Konflikt oder die Herausforderung verliert. Dies gilt auch für Spielerkonflikte.

Beispiel (Konflikt)

Babsi verliert also die eingesetzten 9 Würfel, somit bleiben ihr noch 4 Würfel im Vorrat.

Außerdem erzählt die Spielleiterin, dass Gwain und Rogar bei der strategischen Besprechung nicht alleine sind. Einer der anderen strategischen Berater des Ordens ist anwesend; dieser hat jetzt Mittel in der Hand, Gwain beim Ordensrat zu diskreditieren, da sie so offensichtlich falsche strategische Hinweise gegeben hat.

6. Gelungene Probe

Als Sieger eines Konfliktes darfst du wählen: Entweder du bekommst einen neuen Würfel zum Würfelvorrat, oder du darfst einen Siegesmonolog halten. Hast du hingegen eine Herausforderung gemeistert, kannst du keinen Würfel für deinen Vorrat bekommen sondern musst einen Siegesmonolog halten.

Entscheidest du dich für den neuen Würfel, so erzählt die Spielleiterin, auf welche Weise deine Spielfigur das Ziel erreicht. Dabei muss sie zwar das positive Ende des Konfliktes beschreiben, wird allerdings wahrscheinlich nicht deinen Idealvorstellungen entsprechen und weitere Schwierigkeiten oder Tiefschläge in die Erzählung einfließen lassen.

Beispiel (Konflikt)

Als Gewinner des Konfliktes darf Arnd wählen zwischen dem Siegesmonolog und einem Extra-Würfel für seinen Würfelvorrat. Da dieser gerade leer ist, nimmt Arnd einen Würfel. Die Spielleiterin lässt es sich nicht nehmen und erzählt, wie Rogars Leute freudig die Häuser des Dorfes niederbrennen, die Frauen schänden und Kinder vor den Augen ihrer Eltern töten. Rogar wird sich gegenüber dem Orden für die sinnlose Gewalt seiner Soldaten wohl verantworten müssen.

Hälst du hingegen einen **Siegesmonolog**, erzählst du dabei, wie deine Spielerfigur den Konflikt oder die Herausforderung gewinnt. Dabei darfst du erzählen, was du willst, muss dich aber an drei Regeln halten:

1. du darfst andere Spielerfiguren nicht verändern oder töten. Du kannst zwar die Umgebung verändern und andere Spielerfiguren dadurch in Schwierigkeiten bringen, darfst aber die Hoheit eines Spielers über seine Spielerfigur nicht verletzen.

2. Die Erzählung muss zu den bisherigen Fakten und der inneren Logik des Settings passen. Große Veränderungen, inhaltlich und stilistisch, sollten vermieden werden. Frage lieber die anderen Spieler und die Spielleiterin, bevor du später zurückrudern musst.

3. Erzähle nicht zu ausschweifend, sondern halte deine Erzählung angemessen kurz.

Solltest du dagegen verstoßen, darf die Spielleiterin den Siegesmonolog unterbrechen und als beendet erklären.

Beispiel (Herausforderung)

Da es sich um eine Herausforderung handelt, hält Carlo einen Siegesmonolog: „Die Verhandlung ist kurz und eindeutig. Rudger gesteht, dass er einer der Haupt-Drahtzieher des Aufstandes ist. Ich denke mir: *Hoffentlich hat er nicht alles gestanden, was wir von ihm hören wollten.* Zwei Tage später ist die Hinrichtung. Öffentlich natürlich. Meine Befürchtungen, dass niemand daran teilnimmt, bestätigt sich nicht. Der ganze Dorfplatz ist zum Bersten gefüllt. Sogar aus den Nachbardörfern sind Leute angereist. Gespannt blicken sie auf den Galgen; ich blicke in schreckensweit geöffnete Augen und sehe Tränen rollen, als der Henker sein Werk vollendet. Gebrochen kehren die Leute zu ihrem Tagwerk zurück.“

7. Auf der Schwelle des Todes

Keine Spielerfigur hat Lebensenergie, Trefferpunkte oder Wundwerte, die ihre Verletzung repräsentieren. Trotzdem kann eine Spielerfigur sterben. Dazu muss die Spielleiterin explizit ankündigen, dass bei einem Konflikt oder einer Herausforderung der Tod der Spielerfigur auf dem Spiel steht. In diesem Fall kann der Spieler die Handlung, die zu dem Konflikt geführt hat oder die Forderung nach der Herausforderung auf jeden Fall wieder zurückziehen.

Misslingt der Konflikt, werden die Folgen normal abgehandelt und die Spielerfigur liegt im Sterben.

Nun kannst du dich entscheiden: Möchtest du noch einen Rettungsversuch starten? Entscheidest du dich für einen Rettungsversuch, musst du deinen gesamten Würfelvorrat einsetzen und darfst kein Merkmal verwenden. Andere Spieler dürfen dich mit insgesamt höchstens neun Würfeln aus ihren Vorräten unterstützen. Alle für den Rettungswurf eingesetzten Würfel sind verloren, egal wie der Rettungsversuch ausgeht.

Ein Rettungsversuch ist immer eine schwierige Situation, d. h. es sind drei Erfolge zur Rettung notwendig. Gelingt der Rettungswurf, erzählt die Spielleiterin, wie die Spielerfigur ihrem Tod entkommen konnte.

Scheitert der Rettungswurf oder verzichtest du darauf, darfst du einen Todesmonolog halten. Der **Todesmonolog** folgt den Regeln des Siegesmonologes, nur dass du statt des Sieges detailliert über den Tod deiner Spielfigur erzählst.

8. Fortsetzung folgt...

Wenn am Ende einer Spielsitzung dein Vorrat auf unter neun Würfel gesunken ist, ergänze ihn wieder auf neun.

Als nächstes erhöhe die Anzahl deiner verfügbaren Wörter für die Geschichte um 15. Nach der ersten Spielsitzung wären das 65, dann 80, 95 usw.

Nun kannst du die Geschichte deiner Figur erweitern. Du kannst an beliebigen Stellen neue Sätze und Wörter ergänzen. Es ist nicht erlaubt, bestehende Wörter zu löschen oder zu ersetzen. Inhaltlich müssen nicht die neuesten Erlebnisse verarbeitet werden; im Normalfall ist es interessanter, weitere Punkte aus der Vergangenheit zu ergänzen. Du musst nicht alle Wörter aufbrauchen, du kannst sie auch später noch benutzen.

Falls sich durch die neuen Geschichtesteile neue Merkmale ergeben, sollten die zur Liste der Merkmale hinzugefügt werden.

Zuletzt kannst du die Merkmale deiner Spielfigur steigern. Die Kosten steigen mit der Anzahl der Wörter, die der Spieler für die Geschichte zur Verfügung hat:

verf. Wörter	50+	100+	200+	400+	800+
Kosten	5	6	7	8	9

Ein Merkmal kann nach einem Spielabend um höchstens einen Würfel gesteigert werden. Du kannst aber mehr als ein Merkmal um einen Würfel erhöhen. Der Höchstwert für ein Merkmal ist sechs Würfel.

Wenn du Merkmale steigertest, beginnst du den nächsten Spielabend mit vermindertem Würfelvorrat, aber mit den gesteigerten Merkmalen. Bedenke, dass du mindestens drei Würfel für deinen Vorrat übrig behalten solltest.



A. Anhang: Wahrscheinlichkeiten

In der folgenden Tabelle sind für die ungefähren Wahrscheinlichkeiten angegeben, wie viele Würfel ein Spieler für das Bestehen einer Probe benötigt.

	leicht	normal	schwierig
30 %	—	3 Würfel	6 Würfel
50 %	1 Würfel	5 Würfel	8 Würfel
70 %	3 Würfel	7 Würfel	10 Würfel
90 %	6 Würfel	10 Würfel	14 Würfel

B. Anhang: Unterschiede zum Original

Das hier beschriebene Spiel ist für ein Rollenspiel schon sehr einfach. Das Original ist noch einfacher. Die folgende Aufzählung zeigt, wie die Regeln im Original sind, so dass es auch mit diesem Dokument möglich ist, *The Pool* zu spielen.

1. Es gibt keine Unterscheidung zwischen Konflikt und Herausforderung. Jeder kann beliebig nach einer Probe verlangen. Der Spieler hat bei einem Probengewinn immer die Möglichkeit zwischen einem zusätzlichen Würfel und dem Siegesmonolog zu wählen.
2. Es gibt keine Spielerkonflikte. Je nach Schwierigkeit der Situation gibt die Spielleiterin dem Spieler 3, 2 oder 1 zusätzlichen Würfel.
3. Jede Probe ist bei einer einzelnen gewürfelten 1 erfolgreich, es müssen keine Erfolge gezählt werden. Es gibt keine Hilfswürfel.

Würfel	1	3	5	7	9	11	13	15
Erfolg %	17	42	60	72	81	87	91	94

4. Beim Rettungswurf gibt die Spielleiterin keinen zusätzlichen Würfel.
5. Das Steigern von Merkmalen nach der Spielsitzung kostet dasselbe wie zu Spielbeginn. Es gibt keine Einschränkungen, um wie viel ein Merkmal gesteigert werden kann.

Bildnachweis: Download von Flickr am 10. März 2013, Creative Commons CC BY-NC-SA, by Swiss Bones.

Urheberrechte: Urheber ist Dominic Wäsch. Die Ideen stammen von *The Pool*, ein Rollenspiel von James V. West, zu finden unter <http://www.randomordercreations.com/rpg.htm>. Jegliche Nutzung und Bearbeitung dieses Textes, auch zu kommerziellen Zwecken, ist ausdrücklich erlaubt.