



Good Times Island

Spielleiterhandbuch

Charaktererstellung

Im Original veröffentlicht und erstmals gespielt durch:
Hauke Gerdes, 2016 (Rocket Beans TV)

Überarbeitet 2020 und teilweise angepasst durch:
Michael Ebenhofer (www.ebenhofer.info)

**Das von mir überarbeitete Skript darf nur zu privaten Zwecken verwendet werden
und ist ausdrücklich nicht für den öffentlichen Zugang bestimmt.**
Es handelt sich hierbei eher um ein „Fanprojekt“ als um eine ernstzunehmende Neuumsetzung.

Charakter-Erstellung

Ein Pen and Paper Rollenspiel wird von einem Spiele-Leiter geführt. Dabei erschafft dieser eine Welt und lässt seinen Spielern einen möglichst großen Spielraum für Ideen. Dennoch gibt es einen Rahmen, damit die Spieler mehr oder weniger immer einen roten Faden haben, an dem sie sich orientieren können. Alles was die Charaktere sehen, schmecken, hören, fühlen oder anders wahrnehmen werden vom Spiele-Leiter erklärt. Musikalische Untermalung kann sinnvoll und zielführend sein, am Ende führe ich einige YouTube-Titel an, die eventuell ganz gut zu verschiedenen Situationen passen.

Alle Charaktere im Spiel werden von echten Personen erdacht. Alles was diese fiktiven Charaktere können, werden anfangs vom Spieler definiert.

Beginnen wir zuerst mit dem Namen und das Alter des Charakters.

Ist das geschafft, überlegen wir uns einen Beruf, in dem dieser aktiv arbeitet. Dies ergibt verschiedene Boni und Mali auf Talente.

Als nächstes kann ein Spieler verschiedene Arten von Führerscheinen auswählen. Je nach Führerschein kostet dies mehr oder weniger Punkte:

10 Punkte: Motorrad-Schein (nur einspurige Fahrzeuge)

20 Punkte: PKW-Schein (zweispurige Fahrzeuge, kleiner als LKW)

30 Punkte: LKW-Schein (alles größer als Kastenwagen)

50 Punkte: Boots-Schein (Schiffe, Boote, Kahne, ...)

80 Punkte: Kleiner Flugschein (Klein-Flugzeuge, Helikopter) 120 Punkte: Großer Flugschein (Passagier-Flugzeuge)

Ein Schein erlaubt es, sinnvoll mit einem Fahrzeug umgehen zu können. Zwar ist beispielsweise das Steuern eines PKW ohne Schein möglich, aber massiv erschwert, da keine Übung vorhanden ist! Ein Schein hebt die jeweilige Beförderungsgruppe um 30%, dazu aber später mehr!

Berufe

Berufe geben einem Charakter einige Grundattribute, damit diese einfacher spielbar werden. Es gibt hier eine Handvoll Optionen:

- 1.) Körperliche Berufe (beispielsweise Lagerist, Möbelpacker, Sportler, ...)
- 2.) Handwerkliche Berufe (bspw. Tischler, Maurer, Schmied, ...)
- 3.) Kundenkontakt-Berufe (Verkäufer, Marketing, Florist,
- 4.) Kreative Berufe (Maler, Sänger, Designer, Redakteur, ...)
- 5.) Denkende Berufe (Buchhalter, Anwalt, Lehrer
- 6.) Militärische Berufe (Polizist, Soldat, Heimatschutz, ...)
- 7.) Medizinische Berufe (Pfleger, Arzt, Sanitäter, ...)
- 8.) Arbeitsloser, Schüler, Student (kann alles ein wenig)

Die Wahl der Berufe verändert die Ausgangswertung eines Charakters:

Körperlicher Berufe:

Athletik +30%, Krankheitsresistenz +30%, Waffenlos Faust +20%, ein negatives Spezifika aus Sozial

Handwerkliche Berufe:

Mechanik +30%, Mathematik +30%, Werfen +20%, ein negatives Spezifika aus Wissen

Kundenkontakt-Berufe:

Menschenkenntnis +30%, Lügen +30%, Beruhigen +30%, ein negatives Spezifika aus Körperlich

Kreativ-Berufe:

Maximale geistige Gesundheit +10 Punkte, Begeistern +30%, Lesen/Schreiben +30%, ein negatives Spezifika aus Körperlich

Denkende Berufe:

Chemie +20%, Mathematik +20%, Naturwissen +20%, Botanik +10%, Lesen/Schreiben +20%, ein negatives Spezifika aus Körperlich

Militärische Berufe:

Athletik +30%, Begeistern +30%, eine Distanzwaffen-Klasse nach Wahl +20%, ein negatives Spezifika aus Sozial

Medizinische Berufe:

Medizin +30% (Wissen), Medizin +30% (Handeln), Beruhigen +30%, ein negatives Spezifika nach freier Wahl

Sonstige (Arbeitsloser, Schüler, Student, Landstreicher, etc.):

Sprache +10%, Krankheitsresistenz +10%, Athletik +10%, Überreden +10%, Spurenlesen +10%, Flirten +10%, Wahlweise ländliches ODER urbanes Wissen +10%, +10% stumpfer Nahkampf

Je nach Wahl des Berufs können die Punkte gleich auf den Charakterbogen eingetragen werden. Diese erhöhen die Basiswerte und können daher nicht reduziert werden.

Detailinfo: Spezifika

Die zuvor angeführten Spezifika werden nun jähher ausgeführt. Dabei handelt es sich um besondere Vor- oder Nachteile, die der Spieler seinem Charakter ausspielen lassen kann (oder muss).

Spezifika der Rubrik "Handeln":

Haudrauf (kostet 20 Punkte): Chance auf 20% bei Angriff mit stumpfen Waffen Gegner zum Taumeln zu bringen

Wurstfinger (bringt 20 Punkte):

Neumoderner Tand! Mechanische feinere Geräte wollen oft nicht so, wie Du willst... Geräte bedienen ist um 20% erschwert!

Die verdammte Sicherung! (bringt 10 Punkte): Du vergisst immer wieder, Deine Waffe zu entsichern. Beim nächsten Mal aber! Chance auf 20% bei Kampfbeginn, dass der Abzug der Schusswaffe klemmt (Sicherung drin).

Tief durchatmen (kostet 20 Punkte): In ausweglosen Situationen bist Du so richtig konzentriert. Alle körperlichen Würfe sind in Stress-Situationen um 20% erleichtert.

Zittrige Hände (bringt 20 Punkte):

Schusswaffen sind echt nicht Deins. 20% erschwerte Würfe bei der Nutzung von Schusswaffen im Allgemeinen.

Grobmotoriker (bringt 20 Punkte):

Das wollte ich nicht kaputt machen! Bei der Bedienung von Gerätschaften aller Art besteht eine 20% Chance, dass das Ding entweder kaputt geht oder in die Luft fliegt!

Nochmal auf Anfang! (kostet 20 Punkte):

Kaputte Geräte kannst Du mit 20%iger Wahrscheinlichkeit irgendwie wieder flicken und es läuft auf wundersame Weise meist wieder!

Spezifika der Rubrik "Wissen":

Schussel (bringt 20 Punkte):

Ab und an vergisst Du Sachen komplett. 20% Chance, dass Du eine Aktion nicht abschließen kannst.

Wirrwarr (bringt 20 Punkte):

Du warst Dir sicher, dass es vorhin in der Anleitung das rote Kabel und nicht das Grüne war... oder doch andersrum? Chance auf 20%, dass Du Geräte falsch bedienst.

Querdenker (kostet 20 Punkte):

Du hast darüber schon was gelesen, da bist Du Dir sicher. 20% Chance, den Sinn eines Geräts oder den verschlüsselten Inhalt eines Textes zu verstehen.

Spezifika der Rubrik "Sozial":

Respektsperson (kostet 20 Punkte):

Du siehst wie ein Oberleutnant der Armee aus. 20% Chance, dass andere Charaktere sich gegen ihren Willen motivieren lassen!

Promibonus (kostet 20 Punkte):

Du siehst einem Promi VERDAMMT ähnlich! 20% Chance auf ein erhöhtes Ansehen von Nichtspieler-Charakteren.

Sturkopf (bringt 20 Punkte):

Du machst das jetzt so. Egal was andere sagen! 20% Chance, dass Du Deinen eigenen Weg in einer Situation gehst.

Hinweis: Dieses Spezifika muss vom Spieler ausgespielt werden!

Kleptomane (bringt 20 Punkte):

So ein schöner Silber-Löffel! Ups, ist der grad in meine Tasche gefallen? Chance auf 20% Diebstahl zu begehen.

Hinweis: Dieses Spezifika muss vom Spieler ausgespielt werden!

Punktevergabe

Nun können wir endlich mit der Punktevergabe starten. Es gibt viele Talente, dabei muss unterschieden werden, ob es sich dabei um ein normales Talent, ein Waffentalent oder Übung in einem Fahrzeug steuern ist.

Waffentalente kosten 2 Punkte pro eingesetzten Prozentsatz, das heißt, möchte ich beispielsweise Ringen um 20% erhöhen, muss ich 40 Punkte investieren.

Führerscheine, die anfangs gekauft wurden, haben bereits einige Punkte in der jeweiligen Fahrzeuggattung erzeugt. Der Spieler kann sich nur dann in dieser Kategorie üben, also Punkte vergeben, wenn der Charakter auch diesen Schein besitzt! Steigerungen kosten hier 1 zu 1. 20% zu erhöhen würde also 20 Punkte kosten.

Alle anderen Fähigkeiten können ebenfalls eins zu eins gesteigert werden.

Fähigkeiten unter 30% und über 80% machen normalerweise wenig Sinn.

Je nachdem wie viel Erfahrung die Spieler besitzen, kann man die Grundpunkte frei zuteilen:

Neue Spieler: 500 Prozent-Punkte

Normale Spieler: 450 Prozent-Punkte

Erfahrene Spieler: 400 Prozent-Punkte

Sind alle Punkte verteilt, rechnen wir ein wenig: Auf jedem Fähigkeitsblatt gibt es einen Summen-Block. Hier werden ALLE enthaltenen Punkte eingerechnet. Waffentalente zählen hier ebenfalls nur als vergebenen Wert.

Der Gruppenwert der jeweiligen Gruppe erhältst Du, wenn man die vergebenen Punkte durch 10 dividiert und kaufmännisch rundet. Damit würde bei 204 Punkten ein Gruppenwert von 20 rauskommen.

Diesen Gruppenwert dividieren wir nochmals durch 10 und erhalten damit die Anzahl der Wiederholungen für Würfe.

Jeder Charakter beginnt (normalerweise) mit einem Maximalwert bei Leben und geistiger Gesundheit von 100 Punkten, außer es gibt berufs- oder Spezifika-bedingt hier Änderungen.

Hunger und Durst werden ebenfalls auf 100 gesetzt, falls Deine Gruppe diesen Aspekt nicht spielen will oder soll, kannst Du diese Werte auch weglassen.

Lebens- und Sterbepunkte

Die Lebensenergie gibt an, wie fit ein Charakter ist. Je weniger Lebensenergie ein Charakter hat, desto näher ist er dem Tod. Fällt die Lebenspunkt-Anzahl auf Null, so ist der Charakter bewusstlos.

Bewusstlose Charaktere würfeln jede Kampfrunde einen Sicherheits-Wurf auf deren Gruppenpunkte in Handeln oder sofern ein Charakter eine hohe Ausdauer-Wertung hat, gerne auch darauf.

Wird der Wurf nicht bestanden, gibt es ein Kreuz. Bei drei

Kreuzen scheidet der Charakter wegen Anflug von Tod aus dem Spiel aus. Würfelt der Spieler eine 100 (00 und 0) so erhält dieser sofort zwei Kreuze. Andere Spieler sind also angehalten umgehend erste Hilfe zu leisten, damit der Spieler nicht vom Tisch gehen muss.

Geistige Gesundheit und Verfassung

Geistige Gesundheit beschreibt die mentale Verfassung eines Charakters. Fällt dabei die Verfassung unter 50 Punkte, werden alle Würfe um 20% erschwert. Bei 25 Punkten Restwert kann der Spielleiter den Charakter in unpassenden Situationen in Raserei versetzen, fallen die Punkte komplett auf Null, so scheidet der Spieler wegen Verrücktheit aus.

Als Spielleiter solltest Du aber die Spieler darauf hinweisen, dass andere Charaktere mit der Fähigkeit "Beruhigen" oder "Aufbauen" den Wert eines angeschlagenen Charakters wieder heben können.

Wurfwiederholungen

Wenn eine besonders wichtige Prüfung ansteht und der Spieler seinen Wurf abgrundtief vergeigt hat, kann er oder sie auf die Wiederholungspunkte zurückgreifen. Diese regenerieren sich nur bei normaler Rast über mindestens 8 Stunden bei guter Temperatur, vollem Bauch und gutem Schlafplatz.

Würfe ohne passendes Talent

Möchte ein Charakter auf etwas Würfeln was er nicht kann, so existiert der Gruppenwurf der jeweiligen Gruppe. Dieser ist im

Regelfall aber sehr viel niedriger als einzeln hochgezogene

Fähigkeiten und der Spieler sollte diese nur im Notfall nutzen.

System und Equipment

Wir spielen mit verschiedenen mehrseitigen Würfeln. Dabei gibt es zwei zehenseitige Würfel mit jeweils einer Zahl und einem ähnlichen Würfel mit Zehnerstellen. Beide Würfel werden hier addiert, um eine Prozentchance zu erwürfeln. Alle Fähigkeiten basieren auf dieser Prozentchance. Je höher die Fähigkeit ausgebaut ist, desto wahrscheinlicher wird also ein erfolgreicher Wurf.

Der 20seitige Würfel wird für die Initiative verwendet. Das heißt vor Kampfbeginn würfelt jeder Spieler (und der Spielleiter für alle Gegner) den Initiativwurf. Hier gilt: Je niedriger der Wert, desto früher kommt eine Entität an die Reihe. Würfelt jemand eine 20 ist dies ein kritischer Misserfolg, das heißt die erste Kampfrunde geht für diesen Charakter verloren (Charakter stolpert oder sowas in der Art). Eine 1 heißt hier eine Bonusaktion vor Kampfbeginn ausführen zu dürfen. Die Initiative bleibt den ganzen Kampf über bestehen.

Der SL kann entscheiden, ob er einen Initiativ-Wurf für alle Gegner oder für jeden Gegner alleine machen möchte (je nach Situation).

Die restlichen Würfel werden für Angriffswürfe, Schäden und so weiter verwendet.

Wer mit qualitativ hochwertigen Würfeln spielt (ich verwende hier Zink-Würfel), der investiert auch in eine ordentliche Lederschale um die Würfel nicht abzunutzen.

Außerdem brauchen wir pro Spieler (und dem Spielleiter) Bleistifte, Spitzer und ganz wichtig: Radiergummis.

Die Charakter-Bögen stelle ich auf meiner Website zum Download bereit:
www.ebenhofer.info/PenAndPaper/.

Das Spielsystem basiert auf dem "How to be a Hero" Regelwerk, ist aber an vielen Stellen angepasst, um ein leichtgewichtigeres und dynamischeres Regelwerk zu erhalten. Mein Regelwerk ist auch für Neulinge leicht zu verstehen und keine Wissenschaft wie beispielsweise ein Dungeons & Dragons mit einem hunderte Seiten dickem Handbuch.