

Meine angebotenen Systeme fürs Extremspielwochenende 2020

Dr. Arne Babenhauserheide

<2020-03-03 Di>

UPDATE: Wegen der aktuellen COVID-19 Pandemie wird das ESW verschoben.

Zum diesjährigen Extremspielwochenende (ESW, nicht zu verwechseln mit dem EWS) habe ich drei sehr unterschiedliche Systeme angeboten.¹

Da ich sie alle drei toll finde, teile ich meine Beschreibungen hier auch mit euch. Viel Spaß beim Lesen!

Classroom Deathmatch

Um die Disziplin in den Schulen zu verbessern, wird eine komplette japanische Highschool-Abschlussklasse gezwungen, sich 5 Tage lang vor Fernsehkameras gegenseitig umzubringen, bis nur noch eine Person übrig ist. Sollte mehr als eine Person überleben, sterben alle.

Das Spiel ist brutal, es gibt 50 Schülerinnen und Schüler, ihr würfelt einen davon als euren Startcharakter. Wenn ihr sterbt, würfelt ihr einen neuen. Die meisten von euch werden sterben. Solltet ihr eine Lücke in der Sicherheit finden, sterben vielleicht weniger — oder ihr müsst früher neue Charaktere erwürfeln.

- <https://www.rpg.net/reviews/archive/13/13341.phtml>
- <https://www.drivethrurpg.com/product/25820/Classroom-Deathmatch>

¹Zum ESW bieten die verschiedenen Spielleitungen jeweils mehrere Systeme an und die ganze Gruppe stimmt dann ab, welches wir spielen. Dieses Jahr waren es drei Systeme. Daher konnten alle einmal 2 Punkte vergeben, einmal 1 Punkt und einmal 0 Punkte.

DORP

Ihr seid Nerds. Echte Nerds. Und ihr kämpft, um Nerdor ein Stück weiter in die Welt zu bringen.

Ob als hyperaktiver, Eris huldigender Cyberknight, das Wort beherrschender Michaelskielit oder mysteriöse Scimietze, ihr richtet beim bewältigen von Aufgaben, bei denen nur euch (vielleicht) klar ist, warum sie eigentlich wichtig sind, ein schreckliches Chaos an; das vielleicht die Welt rettet — auch wenn wohl nur die Scimietzen wissen warum, und deren Erklärungen verstehen nur die Scimietzen.

Dabei ist zu beachten: Ihr seid stereotype Nerds. Eure Attribute sind Ungeschicklichkeit, Unsportlichkeit, Schwächlichkeit, Fremdartigkeit, Dreistigkeit, Exzentrität, Detailblick, Belesenheit und Scheinargumentation.

- <https://www.die-dorp.de/index.php/downloads/dorp-downloads/das-dorp-rollenspiel/563-dorp-das-rollenspiel>

Die Neuen Lande, Brüche

Wir sind in einer Fantasy-Welt. Seit die Menschen ihren Platz in den neuen Landen gefunden haben, sind Jahrzehnte vergangen. Regelmäßige Stürme sind normal geworden, Städte der Menschen schützen sich dagegen und halten die Verluste in Grenzen, während die Geflügelten Helfende durch die Lande senden, um die Gesänge der Echsen zu bewahren.

Alles in allem hat sich ein unruhiger Friede eingestellt, als die ersten Brüche auftauchen. Sie entstehen aus dem Nichts, und Personen oder ganze Häuser stürzen hinein, bevor sie wieder verschwinden. Augenzeugen berichten, dass sie sich von ihnen beobachtet fühlten, als würde eine unverständliche Intelligenz dahinterstehen. Und sie werden größer und ziehen neue Leute an.

Aufbauend auf den Flyerbüchern, allerdings mit vollen EWS 3.0 Regeln und selbsterschaffenen Charakteren, auch von außerhalb der neuen Lande, denn die Brüche wecken die Aufmerksamkeit anderer Gruppen.

Flyerbücher (Welt):

- <https://www.1w6.org/deutsch/regeln/quellen#flyer>

Regelwerk:

- Komplet: <https://www.1w6.org/releases/ews30-3.0ra2.tar.gz>

- Nur PDF: <https://www.1w6.org/releases/ews-screen-3.0ra2.pdf>

Abschluss

Das ESW ist für mich eins der Highlights des Jahres. Ich freue mich schon darauf zu leiten! Wir treffen uns über Ostern vier Tage am Stück zum gemeinsamen Rollenspielen in einem Jugendhaus mit Selbstverpflegung.² Diesmal sind wir 13 Leute mit dreimal zwei parallelen Runden.

Update: Das Ergebnis der Abstimmung war denkbar knapp:

- Classroom Deathmatch: 6 Stimmen
- DORP: 7 Stimmen
- Neue Lande: 8 Stimmen

Dieses Jahr also Neue Lande: Brüche!

²will heißen, wir entscheiden vorher, wer kocht, meist mit zu den Runden passenden Gerichten. Oft haben wir in den Häusern Großküchen, so dass das gemeinsame Kochen Spaß macht :-)