

INTERMEZZO

INFORMATIONEN FÜR MITSPIELLENDE

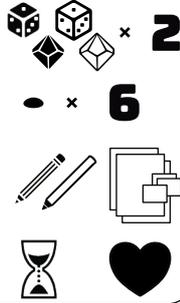
Ein Erzählspielsystem von Sascha Pogacar

Version: 1.2 | 19.02.2025

DU BRAUCHST PRO PERSON

1. Zwei mal zwei unterschiedliche sech- und zehne-seitige Würfeln [W6/W10]. Zur Not geht auch ein Paar für alle.
2. 6 Glassteine, Cent-Münzen oder andere Tokens für Plotpunkte. Striche auf einem Blatt gehen auch.
3. Papier oder Zettel und Stifte für Notizen und Skizzen
4. 3-4 Stunden Muse oder mehr pro Session
5. Lust gemeinsam eine Geschichte zu erzählen

Würfeln, Tokens, Stifte und Papier hat wahrscheinlich der Gastgeber auch zur Verfügung.



PHASE 1: BRIEFING

Ihr seid eine Gruppe von Menschen. Was euch verbindet ist der Wunsch und Wille, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen und zu erleben. Das ist gut. Das ist der Anfang.

DER VERTRAG

Lest diesen Vertrag gemeinsam laut vor.

1. Ich bin in diese Gruppe gekommen, weil ich mit den anderen Mitgliedern dieser Gruppe eine gemeinsame Geschichten erzählen und erleben möchte.
2. Ich lasse mich auf mich und die anderen Mitglieder dieser Runde voll ein und kann mir sicher sein, dass es die anderen auch tun.
3. Ich behandle alle anderen, wie ich selbst behandelt werden möchte und versuche jedem das zu geben, was er oder sie braucht, um selbst auch das Beste geben zu können.
4. Wir haben alle dieselben Rechte und Pflichten.
5. Alles was in diesem Kreis offenbart wird, bleibt in diesem Kreis.
6. Alles was wichtig ist, wird öffentlich gemacht, gesagt oder beschrieben. Alles was nicht öffentlich gemacht wird, ist nicht wichtig und spielt keine Rolle.
7. Ich unterbreche die Anderen nicht, lasse sie ausreden und höre offen und aufmerksam zu.
8. Ich baue auf den Erzählungen und Ideen der Anderen auf
9. Ich sage nur das Wichtige und lasse das Unwichtige weg. Ich drücke mich klar und deutlich aus und fasse mich kurz und prägnant.
10. Ich hüte und schütze die gemeinsame Erzählung.
11. Ich gebe all meinen Mut, meine Kraft, Kreativität und Phantasie, damit die Wünsche und Träume der Anderen verwirklicht werden können, denn nur so kann ich sicher sein, dass auch meine Träume und Wünsche in der Geschichte Wirklichkeit werden können."

DIE ASPEKTE DES ABENTEUERS

Intermezzo ist ein schnelles Spielsystem für gemeinsam erzählte Geschichten und gemeinsam erlebte Abenteuer. Dabei ist wichtig, dass sich alle Mitspielenden darüber einig werden, welche Aspekte sie in der Geschichte haben wollen. Jede mitspielende Person legt 1-2 Aspekte für die Geschichte fest. Geht der Reihe nach vor. Stimmt euch ab.

EINEN CHARAKTER ERSCHEFFEN.

Alle Spielenden spielen in der Geschichte einen eigenen Charakter. Alle Charaktere sollten unterschiedlich sein, sich im Spiel unterstützen, herausfordern und ergänzen können. Bestenfalls geht ihr gemeinsam die Fragen durch und notiert euch schnell die einzelnen Antworten, wenn ihr ins stocken kommt, macht einfach weiter und geht noch einmal durch, um die noch offenen Punkte zu klären. Notwendige Änderungen können in der Geschichte noch vorgenommen werden. Letztendlich zählt, was in der Geschichte stattfindet. Nutzt die Charakterbögen auf der letzten Seite.

1. **„Ich bin“** - Was ist das Konzept deiner Figur? Z.B.: drogenabhängige Prostituierte, hingegangene Ehefrau, hartgesottener Detektiv, etc.
2. **„Ich kann“** - Worin ist dein Charakter besonders gut? Wähle Fertigkeiten, Attribute, Vorteile und Aspekte, die deinen Charakter beschreiben und im Spiel eine Rolle spielen sollen. Vergib nicht mehr als 20 Punkte nach der hier stehenden Werteskala.

3. **„Ich kann nicht“** - Worin ist dein Charakter besonders schlecht? Wähle Mängel, Nachteile und Aspekte, die deinen Charakter beschreiben und die im Spiel vorkommen sollen. Vergib nicht mehr als 10 negative Punkte.
4. **„Ich wünsche mir“** - Was wünscht sich der Charakter?
5. **„Ich fürchte“** - Wovor fürchtet sich der Charakter?
6. **„Ich liebe“** - Was oder wen liebt dieser Charakter?
7. **„Ich ärgere mich über“** - Was ärgert den Charakter?
8. **„Ich hasse“** - Was hasst der Charakter?
9. **„Ich besitze“** - Was besonderes besitzt dein Charakter?
10. **„Dunkles Geheimnis / Trauma“** - Welches dunkles Geheimnis oder Trauma (oder mehrere von beiden) trägt der Charakter mit sich herum?
11. **„So sehe ich aus“** - Wie sieht der Charakter aus? Du musst deinen Charakter in der Geschichte beschreiben können.
12. **„Ich heiße“** - Wie ist der Name deines Charakters? (Einen guten Namen findet man oft erst am Ende der Charakterentwicklung, auch wenn er oben steht)

WERTESKALA

Wert	Eigenschaft
+10	gottgleich
+9	übermenschlich
+8	legendär
+7	episch
+6	fantastisch
+5	hervorragend
+4	großartig
+3	gut
+2	ordentlich
+1	durchschnittlich
0	mäßig
-1	schwach
-2	schlecht
-3	fürchterlich
-4	katastrophal
-5	grauenvoll

DIE SACHE MIT DEN WÜRFELN.

Grundsätzlich wird mit zwei unterschiedlichen sechsseitigen Würfeln [W6] gewürfelt. Dabei ist ein Würfel **immer positiv** und der andere **immer negativ**, der vom positiven abgezogen wird.

Dazu kommen die Werte passender Fertigkeiten oder Eigenschaften eines Charakters oder Elemente der Szene als Bonus oder Malus. Meistens kommt dabei nur ein Aspekt (Fertigkeit, Eigenschaft, Vor- oder Nachteil) zum Tragen. In Besonders passenden Fällen, kann man diese aber auch kombinieren oder addieren.

Die anderen Mitspielenden und die Spielleitung können die Situation noch ergänzen, um sie plastischer und dramatischer zu gestalten und eine Schwierigkeit anhand der obigen Tabelle für das Lösen der Aufgabe bestimmen. Muss einem etwas gut gelingen (+3), hervorragend (+5) oder nur mäßig (0)?

Wenn andere Charaktere oder Aspekte der Geschichte die Situation unterstützen oder erschweren, kommen zu dem Wurf noch jeweilige positive oder negative Würfel hinzu. Es zählt immer nur der höchste Würfelwert einer Farbe.

Das Ergebnis beschreibt wie die Situation ausgegangen ist:

1. Ist das Ergebnis geringer als die geforderte Schwierigkeit, wurde das gewünschte Ziel nicht erreicht. Ist das Ergebnis mehr als 1 Punkt unter der geforderten Schwierigkeit, verschlechtert sich die Situation: -2: etwas, -3: deutlich, -4: stark, -5: sehr stark....
2. Ist das Ergebnis genau so hoch, wie die geforderte Schwierigkeit, hat man das gewünschte Ziel erreicht, allerdings mit einem kleinen Haken, der die Situation etwas verschlechtert oder komplizierter macht.
3. Ist das Ergebnis um 1 besser als die geforderte Schwierigkeit, wurde das Ziel voll erreicht. Ist das Ergebnis höher, verbessert sich die Situation +2: etwas, +3: deutlich, +4: stark, +5: sehr stark

OPTIONAL: VIELE AKTEURE, EIN WURF

Auch Situationen, bei denen sich zwei Parteien oder Kräfte gegenüberstehen lassen sich auflösen, dabei ist die eine Seite die eine Farbe und die andere die andere.

Der schnellste Weg der Auswertung ist, den höchsten Würfel der einen Seite minus dem höchsten Würfel der anderen Seite zu nehmen und dann zu sehen, wer wie hoch gewonnen hat. Ist das Ergebnis 0, also unentschieden, kann der Pool noch einmal angepasst und erneut gewürfelt werden.

Ein längerer Weg der Auswertung ist alle Würfel je Seite auszuzählen, plus aller eigener Angriffswerte, minus der Verteidigungswerte der Gegner. In Kampfsituationen zeigt die Höhe der jeweils addierten Würfel die "Schäden" der anderen Seite an und die eine oder andere Seite hat mehr oder weniger deutlich mit mehr oder weniger großem Schaden gewonnen oder verloren. Schadenspunkte werden im Sinne der Geschichte auf die Figuren verteilt und mögliche Rüstungen abgezogen.

ASPEKTE IM SPIEL

Auch regelmechanisch können Aspekte der Geschichte Szenen verändern. Sie dienen der Spielleitung als Orientierung der Elemente, die in den Szenen auftauchen können oder sollten. Aber auch Spielende können die Aspekte nutzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder einen Nachteil abzuschwächen. In einer Szene kann man die Liste der Aspekte durchgehen und beschreiben, wie sich die Aspekte in dieser Szene auswirken und die Szene beeinflussen. Ist z.B. Gewalt ein Aspekt der Geschichte, kann die Spielleitung (oder die Spielenden) Situationen erschaffen, die gewaltvoll sind und Brutalität ins Zentrum der Szene rücken. Je nach der erzählten oder sich entwickelnden Situation kann dann dieser Aspekt sich positiv oder negativ auf einen Würfelwurf auswirken. Das kann über Boni oder Mali in der Situation geschehen oder über einen zusätzlichen positiven oder negativen Würfel in einem Würfelwurf.

PLOTSPUNKTE

Zusätzlich können Plotpunkte eingesetzt werden, um Würfelwürfe oder Situationen zu verändern.

Mit einem Plotpunkt kann man:

1. Einen weiteren W6 in den Würfelpool hinzunehmen oder einen W6 entfernen,
2. einen Würfelwurf wiederholen (der bessere zählt),
3. Einen W6 in einen W10 umwandeln („boosten“) oder umgekehrt („cappen“)
4. nach dem Wurf einen Bonus/Malus von 2 auf das Ergebnis geben oder
5. ein Element in die Szene oder Geschichte einführen. (Je nach Bedeutung in der Geschichte kann dieses auch mehrere Plotpunkte kosten.)

Hier bekommen die Spielenden zu Beginn des Spieles einen W6 Anzahl an Plotpunkten. Für besonders tolle Einfälle oder Beiträge zu der Geschichte kann die Spielleitung eine Person auch mit einem oder mehreren Plotpunkten aus ihrem Pool belohnen. Der Pool der Spielleitung an Plotpunkten entspricht der Summe der Plotpunkte der Spielenden. Gibt ein Spielender einen Plotpunkt aus, um etwas damit zu erreichen, bekommt die Spielleitung diesen Plotpunkt in ihren Pool, um selber auch mehr Möglichkeiten zu haben. Aus diesem Gesamtpool an Plotpunkten belohnt die Spielleitung auch die Spielenden.

WÜRFELKÄMPFE, MACHT UND GEWALT IM SPIEL

In Spielen und Geschichten müssen Macht, Kämpfe und Gewalt keine Rolle spielen. Gewalt anzuwenden löst auch meist einen Konflikt nicht, sondern verschiebt und verstärkt ihn nur. Dennoch geht es in Geschichten meist um Auseinandersetzungen, um Macht, Ohnmacht, Statusunterschiede, wer wem was antut und wem was angetan wird, wer was erleidet, wer erniedrigt und wer erhöht wird, aber auch wer hilft, wem geholfen wird und wer sich helfen lässt etc.. Kämpfe und Ausübung von meist physischer Gewalt lassen sich in Erzählspielen mit Würfelkämpfen austragen.

Hier ein paar Tipps zum Umgang mit Würfelkämpfen, Macht und Gewalt:

1. Jede Person und Figur darf im Spiel alle Aspekte von Macht, Ohnmacht und Gewalt ausüben und Gewalt erleiden, ausleben und erfahren, wenn sich die Gruppe darauf geeinigt hat und für alle anderen die selben Rechte gelten.
2. Wenn Macht und Gewalt im Spiel eingesetzt werden, sollten auch ihr Preis und ihre Folgen dargestellt werden.
3. Jede (menschliche) Figur hat 10 Lebenspunkte. Verliert sie diese, werden sie auf dem Charakterblatt von hinten nach vorne abgestrichen und sie erleidet die im letzten freien Feld angezeigten Abzüge, auf ihre Fähigkeiten und Aspekte (s. dort).
4. Schaden erleiden Figuren und Wesen durch erfolgreiche Angriffe plus mögliche Waffenboni minus mögliche Rüstungswerte.
5. Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Schaden. Zerstörenden und nicht-zerstörenden Schaden. Zerstörender Schaden wird mit einem X markiert. Nicht-zerstörender Schaden mit einem /. Nicht-zerstörenden Schaden bekommt man durch Schaden, der nicht über 3 Punkte geht. Nicht-zerstörender Schaden verfliegt nach der Szene und hinterläßt Spuren, die aber keine Lebenspunkte kosten.
6. Es gibt Wesen mit mehr oder weniger Lebenspunkten.
7. Hat eine Figur keine Lebenspunkte mehr, ist sie ausgeschaltet und kann

8. nicht mehr aktiv gespielt werden.
8. Lebenspunkte können je nach Spiel und beteiligten Aspekten und Fertigkeiten wiedererlangt werden. Z.B. durch Erfolge bei Heilungs-, Erste Hilfe-, Medizin- oder Magiewürfen, Umweltstrahlung, fortschrittlicher Technologie, Zauberei, etc. oder durch den Einsatz von Plotpunkten.
9. Zerstörender Schaden heilt 1:1, nicht-zerstörender Schaden heilt 1:3 pro Erfolg oder Plotpunkt.
10. Hat eine Figur mindestens einen Lebenspunkt, kann sie wieder gespielt werden, hat aber ggf. Abzüge oder ist geschwächt.
11. Waffen und Rüstungen sind Aspekte, die Figuren besitzen können und die selbst einen Wert nach der obigen Skala haben, die als Bonus für den Schaden dienen oder von diesem abgezogen werden.
12. Kommt Schaden durch eine Rüstung hindurch, erhält sie selbst einen Punkt Schaden und verliert so einen Punkt Rüstungsschutz.
13. Unterliegt bei einem Schlagabtausch eine Figur mit mindestens 3 Punkten unterschied, nimmt die Waffe Schaden und verliert mindestens einen Punkt.
14. Haben Waffen oder Rüstungen keine Punkte mehr gelten sie als zerstört, können aber ggf. wieder repariert werden.
15. Kämpfe sollten kurz gehalten werden und zu der Geschichte etwas beitragen.
16. Achtet darauf, dass alle bei Würfelkämpfen etwas beizutragen und Spaß haben.
17. Die Würfelkämpfe geben nur Anhaltspunkte für die Effekte in der Geschichte. Nutzt sie, wie sie in eure gemeinsame Geschichte passen.
18. Die gemeinsam erzählte Geschichte hat immer recht.

GEMEINSAM EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

Der Ablauf einer gemeinsam erzählten Geschichte kann in 3 Akte und 8 Szenen unterteilt sein (s. unten). Jede Szene hat ein eigenes Thema und eigene Anforderungen. Versucht sie gemeinsam zu erfüllen.

In jeder Szene können sich Beschreibungen und Charakterspiel abwechseln und ergänzen, bis die Szene zu Ende ist.

Eine Szene beginnt mit einer Beschreibung. Wo sind die Figuren? Wie sind sie dort hin gekommen? Wie sieht es da aus? Wie ist die Stimmung?

Zu Beginn einer Szene schauen einmal alle Spielenden die Aspekte durch und versuchen sie in ihre Beschreibungen der Szene mit einzubeziehen.

Mit der Beschreibung baut man die Bühne für das Charakterspiel, in dem die Ereignisse stattfinden.

Hier einige Tipps für den Ablauf der Geschichte:

1. Widersprüche und Unklarheiten sind ok. Was wichtig ist passiert in der Geschichte und wird dort aufgelöst oder stehen gelassen.
2. Beginnt mit der ersten Szene und spielt die 8 Szenen der Geschichte bis zum Schluss.
3. Macht Pausen nur zwischen den Szenen und wenn sie wirklich nötig sind.
4. Wenn Szenen ohne Unterbrechung ineinander übergehen, ist das ok.
5. Der gemeinsame Spaß an dem Spiel und der Geschichte ist das Wichtigste.
6. Wenn die Plotpunkte oder die Würfel eines Aspektes im Spiel verwendet werden, muss die Person, die den Aspekt einsetzt, beschreiben, wie der Aspekt in der konkreten Szene wirksam wird.
7. In der Geschichte gibt es keine Reihenfolge der Erzähler oder Charaktere untereinander. Es beginnt, wer beginnt und die nächste Person erzählt weiter. Achtet aufeinander. Ergänzt und unterstützt euch.
8. Was tut eine Figur? Mit wem spricht sie? Was tut sie und wie sieht sie dabei aus? Verwende im Spiel der Charaktere die direkte Rede und beschreibe, was andere wahrnehmen können.
9. Reagiere auf das, was andere tun oder sagen. Erkläre als Spieler nie, was eine Figur tut. Das darf in der Szene nur der Charakter selbst.
10. Unterbrecht euch nicht und ergänzt die Erzählung der der anderen mit „und ...“ oder „und, dann ...“.
11. Achtet darauf, dass jeder Spieler und jeder Charakter in einer Szene mindestens einmal dran ist.
12. Achtet aufeinander, unterstützt euch gegenseitig und die Geschichte.
13. Wenn es nötig ist, unterbrecht eine Szene und trefft euch als Spielgruppe, um Probleme aufzulösen, die das Spiel stören.

Trefferzonen (2W6)

Zielabzüge

2/12

-4

