

[image-of-you.de]
präsentiert:

MARC
GEIGERS

RPG=KARTENSPIEL

CIRCUZ CABVILLE

paper
tiles



ONE-PAGER RPG

MARC-GEIGER@GMX.DE

**SPIELER:
ERSCHAFFT EURE CHARAKTERE**

Wähle die Rolle, deines Charakters und entscheide dich für vier *Beschreiber*:

- **Der blinde Zauberkünstler** (*Blindkampf, Fingerfertigkeit, Gedankenlesen, Geschichte, Irreführung, Nützlicher Gegenstand, Täuschen, Täuschenspielertrick, Verborgene Taschen*). **Deine Schicksalskarte ist Pik Bube.**
- **Die bärtige Wahrsagerin** (*Ablenkung, Halluzination, Orakel, Tarotkarten, Traum eindringen, Traum deuten, Vision, Wahrnehmung*). **Deine Schicksalskarte ist Pik Dame**
- **Der kleinwüchsige Manager** (*Autoritär, Diplomatie, Gebildet, Klein, Rasiermesser, Schleichen, Salto, Verstecken*). **Deine Schicksalskarte ist Pik König.**
- **Der/die Reptilienmann*frau** (*Akrobat, Furchteinflößend, Giftzahn, Hart, Klauen, Nachtsicht, Schnell, Schlüpfrig*). **Deine Schicksalskarte ist Karo Bube oder Karo Dame**
- **Der/die beliebte Sänger*in** (*Betören, Hohe Frequenz, Hypnotisieren, Laut, Leidenschaft, Schwer, Singen, Verführen*). **Deine Schicksalskarte ist Herz Bube oder Herz Dame.**

Wähle zwei deiner *Beschreiber* und verstärke sie, indem du ein „+“ hinter den *Beschreiber* setzt.

Gib deinem Charakteren einen Künstlernamen, wie etwa Il Grande Barnabas, Madame Buchela usw. und dann gib deinem Charakter einen biblischen Namen, wie etwa Gabriel oder Delila und verrate ihn niemandem.

Knüpfe Beziehungen mit den anderen Spielercharakteren und entwickle für jeden einen Satz, der etwa so aussehen kann:

Ich will _____ helfen, seine/ihre Schmerz zu lindern.
Ich muss _____s Geheimnis erfahren. _____ ist verantwortlich für die Entwicklung meiner Gabe. Ich habe Macht über _____, da ich seinen/ihren wahren Namen kenne.

**SPIELLEITER:
LEITE DAS SPIEL**

Spiele um herauszufinden, wie die Bedrohung bezwungen werden kann. Zeige den Spielern die Bedrohung nicht sofort in ihrer Offensichtlichkeit, sondern deute sie nur an.

Spiele die Entitäten **Adam** und **Eva** geheimnisvoll. Frage die Charaktere stets, was sie tun wollen. Lass sie Karten ziehen, wenn der Ausgang ungewiss ist.

Plane nicht voraus - finde zusammen mit den Spielern heraus, wie sich die Geschichte entwickelt.

Nutze Fehlschläge, um neue, interessante Situationen und Gefahren zu erschaffen.

Stelle Fragen und baue auf den Antworten auf:

Ist euch schon einmal ein Vampir begegnet? Wo? Was ist passiert? Wie sieht er aus?

**SPIELER:
SETZT ERFAHRUNG EIN**

Setze 2 Erfahrungspunkte ein, um einer Szene einen Aspekt hinzuzufügen.

Setze 5 Erfahrungspunkte ein, um einem deiner *Beschreiber* ein „+“ hinzuzufügen.

Setze 10 Erfahrungspunkte ein, um einen neuen *Beschreiber* zu erlangen.



IHR SEID DIE FREAKS EINES WANDERZIRKUS IN DEN USA DER 1930ER JAHREN ZUR ZEIT DES DUST BOWL.

IHR ZIEHT VON ORT ZU ORT, IMMER AUF DER JAGD UND DER FLUCHT VOR DER DUNKELHEIT. GEFÜHRT WERDET IHR VON DEN GEHEIMNISVOLLEN ZWILLINGEN ADAM UND EVA, EINGESPERRT IN IHREN ZIRKUSWAGEN, WELCHER NUR VOM MANAGER BETRETEN WERDEN DARF.

**SPIELLEITER:
ERSCHAFFE EINE BEDROHUNG DER DUNKELHEIT**

Würfle mit einem sechsseitigen Würfel oder wähle aus der nachfolgenden Tabelle, oder erfinde selbst etwas:

DIE DUNKELHEIT IN FORM VON ...

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 VAMPIR*EN | 4 MITGLIED DES ZIRKUS |
| 2 KULSTIST*EN | 5 OKKULTIST*EN |
| 3 MASKIERTER MÖRDER | 6 DÄMON |

VERSUCHT ...

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| 1 ZERSTÖREN/KORRUMPIEREN | 4 ERMÄCHTIGEN |
| 2 STEHLEN/EINFANGEN | 5 BAUEN |
| 3 EINE BANDE SCHLIESSEN MIT | 6 VERNICHTEN |

DER/DIE/DEN/DAS ...

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 BEWOHNER EINER ORTSCHAFT | 4 URALTES ARTEFAKT |
| 2 LANDSTRICH | 5 OKKULTES BUCH |
| 3 BEDEUTENDE PERSON | 6 WANZERDIRKUS DER CHARAKTERE |

**SPIELER:
ZIEHT KARTEN**

Mische ein Poker-Kartenset und platziere es in der Mitte des Tisches. Wenn dein Charakter etwas riskantes unternimmt, ziehe eine Karte. Ziehe zusätzliche Karten für jeden *Beschreiber* und jedes „+“ des *Beschreibers*, der dich in der Aktion unterstützen kann (*Der Spielleiter hat hier das letzte Wort*). **Jede Karte mit der Farbe deiner Schicksalskarte gilt als ein Erfolg. Ein Ass zählt als zwei Erfolge.**

Wenn du keinen Erfolg hast, gilt die Aktion als gescheitert. Der Spielleiter teilt dir die Konsequenzen mit (die Dinge werden schlimmer, du erleidest Schaden usw.). Du erhältst dennoch einen **Erfahrungspunkt**.

Wenn du einen Erfolg hast, hast du es gerade so geschafft. Der Spielleiter wird dir den Preis für deinen Erfolg nennen (eine Komplikation, Schaden usw.)

Wenn du zwei oder mehr Erfolge hast, hast du es gut gemacht.

Wenn du einen Joker ziehst, ziehe keine weiteren Karten. Du hast einen kritischen Erfolg erzielt (der Spielleiter sagt dir, welche zusätzlichen Effekt zu erzielt hast) und erhältst einen **Erfahrungspunkt**. Mische dann alle Karten.

Wenn du deine Schicksalskarte gezogen hast, erhältst zu zusätzlich zu einem Erfolg zwei **Erfahrungspunkte** und du erlangst **Einsicht** darüber, was die Dunkelheit plant. Stell dem Spielleiter eine Frage, die dieser dir aufrichtig beantworten muss. Mögliche Fragen wären:

Wer steckt hinter all dem? Nach was/wem sollte ich Ausschau halten? Was geht hier wirklich vor sich? Wie bekomme ich sie dazu, zu besten _____.