

# DIE UNGLAUBLICHE ROBERT REDSHIRT RPG SHOW



**NIPAJIN**

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:  
**Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0**

**Sie dürfen:**



das Material in jedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten



Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.



Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

Vollständiger Lizenztext:  
[creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de)

 [ludus-leonis.com](https://ludus-leonis.com)   @ludusleonis

## IMPRESSUM

© Markus Leupold-Löwenthal, Wien 2019

Version: v1.2.0

Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal

Illustrationen: Bettina Ott – [ottbettina.com](https://ottbettina.com)

Lektorat: Onno Tasler



Von der Crowd finanziert über Startnext.

Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show ist unter Verwendung freier Software und Schriftarten entstanden:

Atom, FontForge, GIMP, Inkscape und L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

Als Schriftarten finden *Londrina*, *PT Sans* und *NIPAJIN Dingbats* Verwendung.

### Special Thanks

Markus Widmer, Arne Babenhauserheide, Roland Bahr und Gregor Theado

Mein Dank gilt: meinen Testspielern Ferdinand Dietrich, Christoph Flandorfer, Christian Janisch und Gerald Janousek, dem Gratisrollenspieltag ([gratisrollenspieltag.de](https://gratisrollenspieltag.de)), [startnext.de](https://startnext.de) ([www.startnext.de](https://www.startnext.de)) sowie allen Unterstützern: Moritz Mehlem, Florian Findeiss, Patric Götz, Mike Bollin, Markus Widmer, Stefan Ohrmann, Matthias Nagy, Thomas Gaub, Hubert Pfeffer, Jonas Richter, Sylvia Schlüter, Sophia Brandt, Mathias Exner, Jörg Sterner, Arne Babenhauserheide, Michael Jaegers, Stephan Zimmermann, Phillippe Scholten, Jörn Heimeshoff, Arne Babenhauserheide, Emanuel Kessler, Christoph Flandorfer, Gregor Theado, Roland Bahr, Ronald Novicky, Heinz Fruehwirth, Emanuel Kessler, Christoph Flandorfer, Gregor Theado, Jessica Kampe, Gloria Manderfeld und Michael Gebhard

Der Inhalt dieses Werkes und alle Orte, Namen und handelnden Personen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Orten sowie lebenden oder realen Personen wären rein zufällig. Bei der Entwicklung dieses Rollenspiels kamen Redshirts zu Schaden.

# VORSPANN

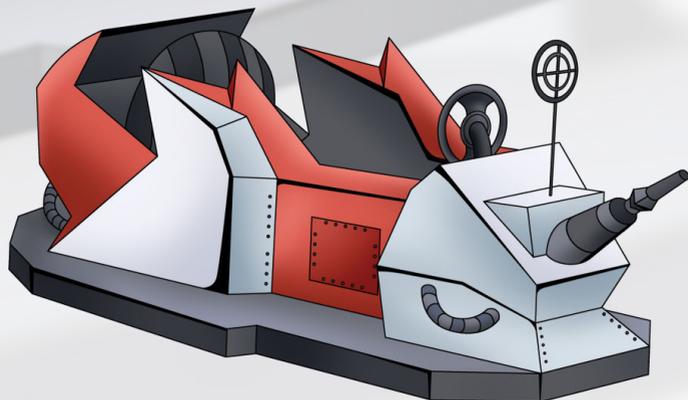
**A**ls Robert Redshirt vom ums Überleben kämpfenden Sender Schau-TV eine unbezahlte Nebenrolle in einer Retro-SciFi-Serie bekam, hatte er nichts weiter zu tun, als schreiend in Zeitlupe von einem Felsen überrollt zu werden. Niemand konnte ahnen, dass Robert ein Phänomen werden sollte. Sein naiv-dilettantisches Ableben gefiel dem Publikum so sehr, dass Schau-TV mit Fanbriefen überhäuft wurde, die Roberts Rückkehr auf den Bildschirm forderten. Der Vorstand entschied, dem Publikum zu geben, was es wollte, und gab grünes Licht für ein neues Sendeformat: *Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show*.

Man trommelte die besten Mitarbeiter zusammen, die trotz Minimalgehalts und mangelnden Karrierechancen Schau-TV noch nicht verlassen haben: und zwar euch. Als Regisseur, Bühnenbildner, Beleuchter oder Stuntman ruht die letzte Hoffnung des Senders auf euren Schultern. Ihr habt die Aufgabe, Robert Redshirt in einer Rahmenhandlung eurer Wahl ins richtige Ram-

penlicht zu stellen und dem Publikum zu geben, was es wünscht: Robert auf Schritt und Tritt in Gefahr zu sehen.

Nachdem es bei Schau-TV vor allem an Geld mangelt, muss die Show ganz billig produziert werden. Szenen können nur einmal gedreht werden, digitale Effekte und Nachbearbeitung sind nicht im Budget vorgesehen. Was in der Show zu sehen ist, kann nur real gefilmt sein – „*glaubhaft*“, wie der Vorstand immer wieder betont. Robert muss sich also unwissentlich echten Gefahren aussetzen, die ihr für ihn schafft. Zeitgleich muss der dynamische Single aber auch irgendwie aus diesen Situationen entkommen können, denn ein schwerst verletzter oder gar toter Robert wäre das Ende für die Show – und Schadenersatzzahlungen vermutlich auch für Schau-TV.

*Auf den folgenden Seiten finden sich vier Rahmenhandlungen, in denen ihr Robert in Gefahr bringen könnt. Im anschließenden Regelteil erfahrt ihr, wie ihr das genau macht. Und jetzt: Kamera ab!*



# NEW YORK FIRE FIGHTERS

In dieser vom Publikum liebevoll *Nüff* genannten Show begleitet das Kamerateam Robert Redshirt als Mitglied der New Yorker Feuerwehr auf seinen Einsätzen. Neben der Brandbekämpfung in Hochhäusern rückt die Feuerwehr auch aus, wenn Personen – in Unfälle oder Naturkatastrophen verwickelt – von schwer zugänglichen Orten gerettet werden müssen. Verschärfte Anti-Terror-Gesetze erfordern immer öfters, dass hochgradig suspekten Objekte an öffentlichen Plätzen gesichert werden müssen.

Seit Robert bei der Feuerwehr ist, häufen sich filmreife Einsätze in der Nähe des Schaulustiger TV Studios. „Unbekannte“ Störenfriede sorgen für Aufregung in bekannten Gebäuden wie dem Empire State Building oder der Freiheitsstatue.



## ZUSÄTZLICHE BERUFE

**Einsatzleiter:** Gibt das Kommando, was als Nächstes zu tun ist. Vorteil: Kommandieren+2

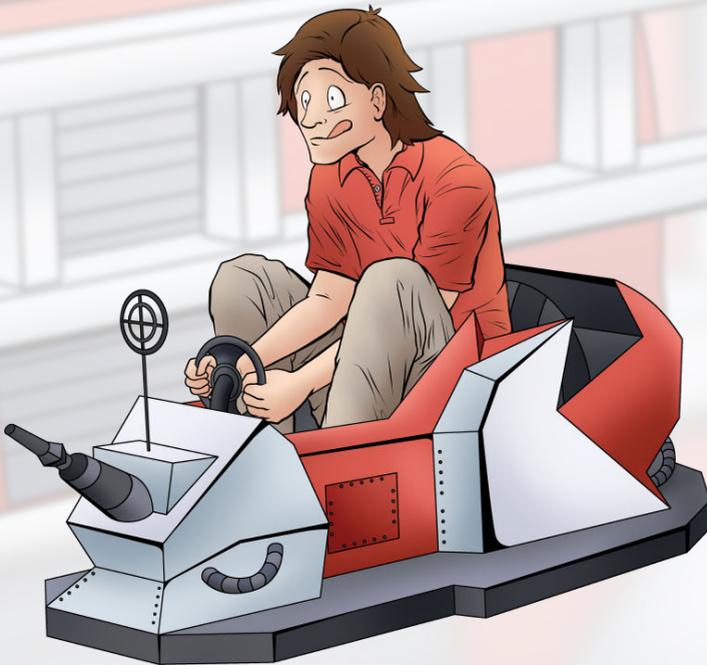
**Notarzt:** Kann keine Wunder wirken, weiß aber, wie es besonders weh tut. Vorteil: Medizin+2

**Schaulustiger:** Hat die Gabe, an den ungünstigsten Orten im Weg zu stehen. Vorteil: Behindern+2

# TOKIO GLADIATOR

Dieser Import einer verrückten japanischen Game-Show zieht immer wieder das Publikum an. Um an den Preis der Show – ein originalverpackter Space-Invaders Videoautomat – zu gelangen, muss Kandidat Robert Redshirt mit Vollkörpereinsatz eine Reihe von Szenen überwinden, in denen er z. B. einen Krokodil-verseuchten Fluss überqueren muss, von übergroßen Felskugeln nicht getroffen werden soll oder andere Kandidaten von schmalen Plattformen stoßen muss.

Tokio Gladiator wird von Komikerlegende Takahashi Akira moderiert, der glaubwürdig unglaublich gestikulierend jede Aufgabe den Kandidaten und dem Publikum erklärt.



## ZUSÄTZLICHE BERUFE

**Moderator:** Kündigt die nächste Herausforderung an und gibt „gute Tipps“. Vorteil: Überzeugen+2

**Gladiator:** Ein Mitstreiter, der gegen Robert antritt. Vorteil: Raufen+2

**Szenenmeister:** Steuert die fiesen Mechanismen in den Szenen. Vorteil: Mechanik+2

# INSELCAMP

In dieser Reality-Show wird eine Gruppe Normalbürger mit möglichst konträren Persönlichkeiten auf einer tropischen Vulkaninsel ausgesetzt. Robert Redshirt ist einer von ihnen. Ohne Ausrüstung müssen sie sich dort zusammenraufen und ums Überleben kämpfen. Um zusätzliche Gefahren jenseits des Inselalltags zu schaffen, werden gerne wilde Tiere ausgesetzt, Eingeborenenstämme aufgehetzt, fiese Fallen aufgestellt oder baufällige Dschungelruinen konstruiert. Die Requisiten müssen aber ins Bild passen: ein Hochhaus mitten am Strand würde dem Publikum missfallen.

Da die Inselbewohner alleine zurecht kommen müssen, darf die TV-Crew nicht direkt mit ihnen in Kontakt treten. Es wird mit versteckter Kamera gefilmt, die Crew muss stets aus dem Hintergrund agieren.



## ZUSÄTZLICHE BERUFE

**Maulwurf:** Dieses Crew-Mitglied gibt sich als Inselbewohner aus. Vorteil: Überzeugen+2

**Gegenspieler:** Ein Mitstreiter, der Robert gar nicht leiden kann. Vorteil: Raufen+2

**Ureinwohner:** Kooperiert als Gast-Star mit den neuen Inselbewohnern. Vorteil: Natur+2

# RAUMSCHIFF TRAUMSCHIFF

Mit dieser Retro-SciFi-Show hat Robert Redshirts Karriere angefangen. Immer noch werden Folgen produziert. Das Raumschiff Traumschiff reist durch das Weltall, um unbekannte Planeten mit erstaunlich erdähnlichen Zivilisationen zu entdecken, bösen Außerirdischen zusätzliche Falten in die Stirn zu schlagen, denkende Maschinen mit Logikrätseln in den Suizid zu treiben oder den Gefahren realer Hologrammen zu entgehen. Während die Besatzung des Raumschiffes diesen wichtigen Dingen nachgeht, stolpert Robert links und rechts des Weges von einer Bedrohung in die nächste.

**Hinweis:** Diese Show ist für erfahrene Spieler besser geeignet. Es ist gar nicht so einfach, in einer SciFi-Show glaubwürdige, reale Gefahren für einen Schauspieler zu schaffen.



## ZUSÄTZLICHE BERUFE

**Stuntman:** Springt abenteuerlich in der Szene umher. Vorteil: Stunts+2

**Regisseur:** Lenkt mit Zwischenrufen die Show. Vorteil: Kommandieren+2

**Türschieber:** Schiebt Türen auf und zu und macht dabei „tsssss“-Geräusche. Vorteil: Stark+2

## Rollenspiel?

Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show, kurz *Die Show* genannt, ist ein Rollenspiel – neudeutsch RolePlayingGame – daher auch das „RPG“ im Titel.

In einem Rollen- oder **Erzählspiel** wird gemeinsam eine Geschichte erfunden. Dazu steuern zwei oder mehr Spieler je eine Figur in einer Rahmenhandlung, einen **Charakter** – hier Crew-Mitglieder einer fiktiven TV-Show. Ein weiterer Spieler, der **Spielleiter**, steuert die Rahmenhandlung – also das TV-Studio, die Naturgesetze darin, oder alle anderen Personen der Handlung wie Robert Redshirt. Das alles passiert, während die Spieler gemütlich an einem Tisch sitzen. Es ist nicht nötig, dass sich jemand verkleidet oder schauspielert.

Neben diesem Heft werden noch benötigt: Ein paar Bleistifte, leere A4-Blätter und pro

Spieler ein Set aus vier-, sechs-, zehn- und zwölfseitigen Würfeln (auch W4, W6, W10 und W12 genannt). Der Spielleiter benötigt zudem einen Wecker oder eine Eieruhr. Wenn nicht genügend Würfel für alle zur Verfügung stehen, kann optional mit Münzen gespielt werden – siehe „Mit Münzen spielen“ (📖 14).

## Was ist NIP'AJIN?

Ein Rollenspiel braucht Regeln, damit alle wissen, was sie wann erzählen dürfen. *Die Show* benutzt dazu NIP'AJIN. Das wird „*nip-a-tschin*“ ausgesprochen und ist ein Akronym für „*Niemand ist perfekt, aber jeder irgendwie nützlich*“.

NIP'AJIN kann viel mehr, als hier benötigt wird, weshalb die Kurzversion „*NIPAJIN Zero*“ Verwendung findet. Mehr zu NIP'AJIN unter: [ludus-leonis.com/nipajin](http://ludus-leonis.com/nipajin)

# DIE VORBEREITUNG

Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler auf eine **Rahmenhandlung**. Dazu wählen sie eines der in diesem Heft beschriebenen TV-Show-Formate (siehe ab 📖 4). Danach legen sie die Spielzeit und damit die Länge der Episode fest – 25 oder 45 Minuten. Sollten sich die Spieler hier oder später nicht einigen, entscheidet der Spielleiter.

Was jetzt folgt, wird in Rollenspielen traditionell **Erschaffung** genannt: Die Spieler legen fest, welche Crew-Mitglieder sie verkörpern und was diese können. Dazu müssen sie einen der Berufe wählen, die unter „*Berufe*“ oder bei der gewählten Rahmenhandlung beschrieben sind. Kein Beruf sollte mehrfach gewählt werden.

## BERUFE

**Beleuchter:** Sorgt für Licht und Strom am Drehort. Vorteil: Elektrik+2

**Bühnenbildner:** Baut und manipuliert Kulissen. Vorteil: Handwerk+2

**Kostümbildner:** Fertigt nützliche wie hinderliche Bekleidung. Vorteil: Schneidern+2

**Maskenbildner:** Schminkt die Schauspieler oder macht sie zu Monstern. Vorteil: Verkleiden+2

**Spezialeffekte:** Sorgt für Explosionen, Rauch und Ähnliches. Vorteil: Pyrotechnik+2

**Tontechniker:** Zeichnet den Ton auf und spielt Geräusche ein. Vorteil: Akustik+2

Ist dein Wunschberuf nicht dabei? Dann erfinde deinen eigenen und gib ihm einen passenden Vorteil+2.

Die Spieler nehmen je ein A4-Blatt – ihr s.g. **Charakterblatt** – und legen es quer vor sich hin. Mit einem Strich teilen sie es in zwei A5-Hälften, dann unterteilen die rechte Hälfte in zwei A6-Bereiche. In der linken Hälfte notieren sie den Beruf. Wer mag, kann auch einen Namen und das Aussehen festhalten.

Jeder Beruf bietet einen **Vorteil**. Dieser hat eine Bezeichnung und einen Modifikator (Zahl). Beides wird am Charakterblatt notiert.

Reihum stellt jeder Mitspieler seinen Charakter und dessen Vorteil kurz vor. Der Spieler zu seiner Linken muss dem Charakter einen weiteren Vorteil mit dem Modifikator +1

geben, der Spieler zu seiner Rechten einen Nachteil mit dem Modifikator -1. Dabei kann man sich vom Abschnitt „Vor- und Nachteile“ inspirieren lassen.

Zuletzt legen die Spieler noch ihre vier Würfel in das rechte, obere Viertel ihres Charakterblattes, die dadurch zu den s.g. **verfügbaren Würfeln** des Charakters werden. Die Charaktere sind jetzt erschaffen und damit spielfertig.

Der Spielleiter notiert sich die aktuelle Einschaltquote – jedes Spiel startet mit **zehn Prozent** – und es kann los gehen!

## DIE SPIELREGELN

Die Show wird von den Spielern vorangetrieben, indem sie sagen, was ihr jeweiliges Crew-Mitglied tut, um Robert zu beeinflussen. Sie können weder Robert noch das TV-Studio direkt steuern, denn das macht der Spielleiter. Eine von einem Spieler angekündigte Handlung wird **Aktion** genannt und gelingt nicht automatisch – der Spieler würfelt darum. Der Spielleiter, der selbst nie würfelt, interpretiert, wie sich ein Ergebnis auf Robert auswirkt. Ein Beispiel findet sich ab  12.

Für jede von einem Spieler angekündigte Aktion entscheidet der Spielleiter anhand folgender Tabelle, wie schwer sie ist und wie hoch ihr **Zielwert**  ist.

Schwierigkeit	Beschreibung	
sehr leicht	kann (fast) jeder	2
leicht	gelingt i. d. R. ohne Übung	3
normal	Chancen stehen 50:50 ohne Übung	4
schwer	setzt regelmäßiges Üben voraus	5
sehr schwer	setzt langjähriges Üben voraus	6

Der Spieler wählt einen der verfügbaren Würfel aus dem oberen Viertel des Charakterblattes und würfelt. Fällt eine Eins, ist die Aktion ein **automatischer Fehlschlag**. Ansonsten hinterfragt der Spielleiter, ob sich die Vor- oder Nachteile des Crew-Mitglieds auf die Aktion auswirken und der Spieler deren **Modifikator** zum Wurf addieren muss. Erreicht oder

## VOR- UND NACHTEILE

**Agil/Ungeschickt:** Du bist (nicht) sehr gut im Springen oder Klettern.

**Schnell/Langsam:** Du kannst (nicht) rasch von A nach B laufen.

**(Un)Kommunikativ:** Du bist (nicht) gut darin, anderen glaubhafte Anweisungen zu geben.

**Stark/Schwach:** Du bist (nicht) sehr kräftig.

**Reflexe/Träge:** Du reagierst (nicht) rasch bzw. im richtigen Moment.

**Zielgenau/Ungenau:** Du bist (nicht) gut im Werfen oder Treffen von Dingen.

Passt ein anderer Vor- oder Nachteil viel besser? Dann erfinde deinen eigenen!

übertrifft das Ergebnis den Zielwert, gelingt die Aktion, sonst ist sie ein **Fehlschlag**.

Der nach dem Wurf **verbrauchte Würfel** wird in das rechte untere Viertel des Charakterblatts gelegt. Erst wenn *alle* Würfel *aller* Spieler verbraucht sind – und nur dann! – werden sie wieder nach oben gelegt. Hat ein Spieler keine verfügbaren Würfel mehr, muss er warten, bis auch alle anderen Spieler ihre Würfel mit Aktionen verbraucht haben.

Würfel ohne Chance auf einen Erfolg dürfen nicht benutzt bzw. verbraucht werden. Möchte ein Charakter die misslungene Aktion

eines Kollegen **wiederholen**, erhöht sich der Zielwert mit jedem Versuch um 1.

Beteiligen sich mehrere Charaktere an einer Aktion, kommt es zu einem **Gruppenwurf**. Die beteiligten Spieler wählen zeitgleich je einen Würfel und bestimmen einen Anführer. Dieser würfelt zuerst und entscheidet, ob sein Ergebnis stellvertretend für alle zählt. Wenn nicht, übergibt er die Führung an einen verbleibenden Spieler, usw. Jeder Wurf *ersetzt* den vorherigen. Eine gewürfelte Eins vereitelt den Gruppenwurf für alle. Nur die tatsächlich benutzten Würfel werden verbraucht.

## DIE SHOW

Nachdem der Spielleiter den Vorspann (🎬 3) vorgelesen hat, die Grundregeln erklärt hat und die TV-Crew erschaffen wurde, beginnt jedes Spiel mit einer Werbepause (siehe unten), in der die Spieler die erste Szene ihrer Show planen. Nach dieser Werbepause stellt der Spielleiter an der Uhr die ausgemachte Zeit ein. Das Spiel läuft nun in **Phasen** ab, die immer in der gleichen Reihenfolge abgehandelt werden:

- ☒ Gefährdungsphase
- ☒ Rettungsphase
- ☒ Werbepause (optional)

Diese Phasen sind nicht immer gleich lang und nicht jeder Spieler muss in jeder Phase aktiv werden.

*Die Show* wird aus Kostengründen mit einer Einstellung pro Szene gedreht. Daher können in der Gefährdungs- und Rettungsphase keine Aktionen mehr gesetzt werden, die langfristige Vorbereitung benötigen, wie z.B. Fallen im Set zu konstruieren oder neue Requisiten zu bauen. Auch können Crewmitglieder nicht schneller ihre Position wechseln, als dies im realen Leben möglich wäre, um einzugreifen.

Nach einer Rettungsphase kann sofort die nächste Gefährdungsphase anschließen, wenn die Spieler weitere gute Ideen für Gefahren haben und die Crew gut positioniert ist oder gut vorausgeplant wurde.

Sollten die Spieler Zeit zum Nachdenken, Planen oder Konstruieren von Dingen benötigen oder das Set wechseln wollen, müssen sie in die Werbepause gehen. Die Show wird dann unterbrochen, der Spielleiter hält die Uhr an. Die Crew kann jetzt eine gänzlich neue Situation schaffen, mit neuen Gefahren und ggf. langfristigen Vorbereitungen.

### Gefährdungsphase

Es gilt, die Person Robert Redshirt in eine möglichst gefährliche Situation zu bringen. Diese ist erreicht, wenn folgende Kriterien zutreffen:

- ☒ Robert selbst, nicht nur seine TV-Rolle, ist in Gefahr.
- ☒ Wenn niemand weiter eingreift, wird Robert schwer verletzt oder stirbt.
- ☒ Die Gefahr ist keine Täuschung des Publikums und kein Computer-Effekt.

Ein Styropor-Felsen oder ein Statist in einem Alien-Kostüm ist eine Gefahr im Film, aber nicht für Robert. Fällt er über eine Klippe oder wird er von einem geschminkten Löwen angegriffen, ist die Gefahr real.

Robert ist naiv, aber nicht lebensmüde. Die TV-Crew muss ihn überlisten, damit er überhaupt in diese Situationen gerät. Dazu setzen die Spieler Aktionen, die entweder das Film-Set manipulieren, Fallen stellen oder Robert täuschen und ablenken.

Jede Aktion muss die Situation weiter zuspitzen. Es ist aber nicht nötig, dass jeder Spieler etwas beiträgt. Der Spielleiter entscheidet, wenn die Situation so kritisch geworden ist, dass die nächste Phase beginnt.

Robert befindet sich im freien Fall. Der Löwe reißt das Maul auf.

## Rettungsphase

Jetzt gilt es, Robert aus der Situation zu retten. Naturgemäß drängt die Zeit, oft trennen nur Augenblicke Robert vom Tod. Wiederum dürfen die Spieler Aktionen setzen – diesmal um Robert zu helfen. Nachdem die TV-Crew selten selbst mit in der gefährlichen Situation steckt, müssen Rettungsmaßnahmen von außen auf die Szene einwirken.

Robert, im freien Fall, hat ein Kostüm an, in dem ein geheimer Fallschirm eingearbeitet ist, der jetzt vom Kostümbildner ausgelöst wird. Ein Mitglied der TV-Crew versucht, das Krokodil mit einem Betäubungsgewehr zu treffen.

Eine einzelne erfolgreiche Aktion rettet Robert. Bei Fehlschlägen kann die TV-Crew weitere Versuche unternehmen oder rasch auf einen Plan B zurückgreifen. Der Spielleiter entscheidet, ob das in der kurzen Zeit noch möglich ist. Falls nicht, endet das Spiel.

## Werbepause

In einer Werbepause haben die Spieler 5 Minuten (Realzeit), um die nächste Szene zu planen. Diese Zeit wird nicht von den 25 bzw. 45 Minuten der Show abgezogen.

Die TV-Crew hat in der Spielwelt beliebig viel Zeit, kann also auch langfristige Vorbereitungen treffen, etwa neue Sets oder Kostüme entwerfen. Zudem kann sich Robert in der Pause von allen Verletzungen erholen.

In der Werbepause kündigen die Spieler ihre Vorbereitungen nur an. Es wird nicht sofort gewürfelt, sondern erst, wenn sie sich in der Show auswirken. Bis dahin wissen die Spieler nicht, ob die Vorbereitungen geklappt haben!

Damit ein Kostümbildner in der Show einen in ein Kostüm eingearbeiteten Fallschirm auslösen kann und würfeln darf, muss in der Werbepause angekündigt worden sein, dass dieser ins Kostüm eingearbeitet wurde.

Neben der ersten Werbepause nach dem Vorspann darf die Crew einer 25-minütigen Show maximal eine weitere ausrufen, bei 45 Minuten maximal zwei.

## Einschaltquote

Mit jeder besonders erfolgreichen Aktion steigt die Einschaltquote: Für jeden Punkt, um den der Zielwert eines Würfelwurfs *übertraffen* wurde, addiert der Spielleiter ein zusätzliches Prozent. Wird der Zielwert nicht oder nur exakt erreicht, verändert sich die Einschaltquote nicht. Ist ein Wurf ein automatischer Fehlschlag – der Würfel zeigt eine Eins – verliert die Show so viele Prozent, wie der Würfel Seiten hat.

Kann Robert aus einer gefährlichen Situation nicht gerettet werden, wird die Quote halbiert (aufrunden).

## Spielende

Die Show endet, wenn Robert schwer verletzt wird bzw. er stirbt, die Zeit abgelaufen ist oder 100% Einschaltquote erreicht wurde. Die Quote – bei erreichten 100% die dafür benötigte Realzeit – ist das Maß, wie erfolgreich die Show war. Die Spieler können versuchen, ihr Ergebnis ein andermal zu übertreffen.

# BEISPIEL

Lara, Marcel, Tim und Vanessa haben sich zusammengefunden, um Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show zu spielen. In der Vorbereitungsphase (🎲 8) haben sie sich das Inselcamp (🎲 6) als Rahmenhandlung ausgesucht und die Spielzeit mit 25 Minuten festgelegt. Vanessa ist Spielleiterin.

Lara spielt eine Bühnenbildnerin mit dem Vorteil Handwerk+2, hat von Marcel den Vorteil Stark+1 und von Tim den Nachteil langsam-1 erhalten. Marcel kümmert sich um den Ton mit Akustik+2, hat von Tim zielgenau+1 und von Lara ungeschickt-1 verpasst bekommen. Tim spielt einen Ureinwohner mit Natur+2, schnell+1 von Lara und unkommunikativ-1 von Marcel.

In der 5-minütigen Werbepause vor der Show (🎲 11) planen die Spieler die erste Szene. Marcel weist darauf hin, dass sein Tontechniker im Areal der Inselbewohner zahlreiche Lautsprecher in Astlöchern und Baumstümpfen versteckt hat, um jederzeit Geräusche einspielen zu können. Zudem schlägt er vor, dass die Inselbewohner gerade gestrandet sind und daher erst mal ein Camp aufbauen und Essen besorgen. Robert Redshirt soll auf die Jagd gehen. Lara meint, sie könne eine Fallgrube ins Bühnenbild einbauen und Tim ergänzt, dass es erst wirklich gefährlich wird, wenn unten giftige Schlangen aus den Löchern kommen. Marcel stellt die Frage, wie sie Robert denn da wieder retten können. Lara schlägt vor, dazu Lianen in die Grube hängen zu lassen – am besten auch manipulierte, die reißen, sowie er sich daran hochzieht. Marcel findet das gut, aber ehe er hinterfragen kann, dass Robert dann erst recht nicht gerettet ist, verkündet die Uhr das Ende der Werbepause. Vanessa notiert stichworthaft, was die Spieler angekündigt haben: Lautsprecher, Fallgrube, Schlangen, Lianen.

Vanessa stellt die Uhr jetzt auf 25 Minuten ein und die Show beginnt mit einer Gefähr-

dungsphase (🎲 10). Vanessa leitet die Szene ein: „Willkommen bei der unglaublichen Robert Redshirt RPG Show! Diese Woche: Inselcamp! Ihr startet mit 10 Prozent Einschaltquote. Unsere Schiffbrüchigen, darunter Robert, sind soeben an den Strand einer Tropeninsel gespült worden. Nachdem die erste Panik überwunden ist, schwärmen die neuen Inselbewohner aus, um die Umgebung zu erkunden. Auch Robert läuft in den Urwald. Was hat die TV-Crew jetzt vor?“

Tim: „Wir müssen Robert zur Fallgrube bringen. Als Ureinwohner locke ich ihn dort hin, indem ich immer wieder aus Büschen hervorsehe, winke, und wieder verschwinde.“

Vanessa: „Dann würfle mal. Dein Natur+2, aber auch dein unkommunikativ-1 zählen auf den Wurf. Der Zielwert ist eine normale Vier.“

Tim wählt seinen W6, würfelt eine Zwei, und erhält damit  $2+2-1=3$ .

Vanessa grinst: „Das fängt nicht gut für euch an. Robert bemerkt dich zwar, aber hat Angst vor dir und läuft in die falsche Richtung weg.“

Marcel: „Ich nutze Roberts Angst, indem ich gezielt Geräusche von wilden Tieren einspiele und ihn hoffentlich so doch noch Richtung Grube bringe.“

Vanessa: „Dann würfle auf deine Akustik+2, Zielwert Vier.“

Marcel möchte seine guten Würfel für später aufheben und riskiert seinen W4. Er würfelt eine Drei, und erhält damit  $3+2=5$ .

Vanessa: „Damit hast du die Vier sogar um einen Punkt übertroffen, eure Einschaltquote steigt um ein Prozent! Und Robert ist erfolgreich zur Grube gelotst. Lara – würfle jetzt, ob die Grube so funktioniert wie gedacht. Gute Fallgruben sind etwas schwieriger zu bauen, daher ist der Zielwert diesmal Fünf.“

Lara ist sehr wichtig, dass das gelingt und sie wählt ihren W12. Sie würfelt eine Zehn addiert ihr Handwerk+2 und erreicht eine Zwölf!

Vanessa: „Toll. Damit ist das nicht nur geschafft, sondern ihr gewinnt sogar sieben Prozent Einschaltquote. Ihr habt jetzt 18 Prozent und Robert liegt in der Grube.“

Tim: „Dann kommen jetzt meine Schlangen aus den Löchern!“

Vanessa: „Tiere abrichten erfordert auch Übung, daher Zielwert Fünf.“

Tim nimmt den W10, würfelt eine Drei, addiert seine Natur+2 und erhält so eine Fünf.

Vanessa: „Gerade noch! Die Schlangen umkreisen zischend den armen Robert, der leise murmelt ‚Schlangen! Warum ausgerechnet Schlangen!‘ Robert ist jetzt gefährdet.“ Damit beginnt eine Rettungsphase (🎲 11).

Lara: „Dafür haben wir die Lianen vorbereitet, die rein zufällig in die Grube hängen.“

Marcel: „Aber um Robert zu Retten, müssen wir eine nicht manipulierte Liane benutzen!“

Vanessa: „Die möge es auch geben. Lara – dann ist der Zielwert Drei, aber dein Handwerk+2 wirkt sich nicht aus.“

Lara wählt ihren W6 und würfelt eine Eins: „Ojeh, ein automatischer Fehlschlag!“

Vanessa: „Kein guter Zeitpunkt. Die eigentlich nicht manipulierte Liane reißt und Robert

fällt zurück in die Grube. Und ihr verliert sechs Prozent Einschaltquote und seid wieder auf 12. Wie wollt ihr Robert jetzt noch retten?“

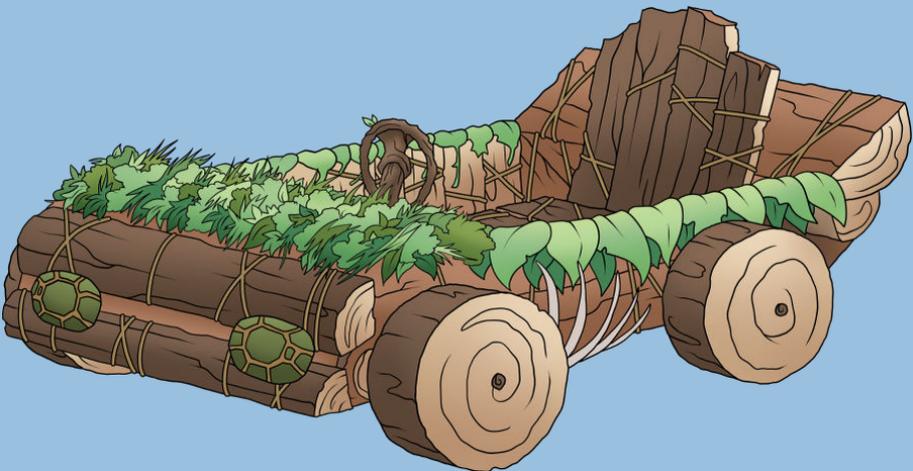
Tim hat eine Idee: „Ich improvisiere und ziehe eine Flöte hervor. Darauf spiele ich ein Lied, um die Schlangen zu besänftigen.“

Vanessa: „Gewagt, aber probiere es mal. Zielwert Sechs! Dein Natur+2 würde ich da aber nicht gelten lassen.“

Tim greift zu seinem W12 und würfelt eine Acht: „Ha! Gelingt! Und wir machen sogar wieder  $8-6=2$  Prozent Einschaltquote gut!“

Vanessa: „Die Schlangen sind von deinem Flötenspiel angetan. Robert nutzt das, um aus der Grube zu klettern. Die Rettungsphase ist abgeschlossen. Ihr könnt versuchen, ihn in neue Gefahren zu bringen.“

Wenn die Spieler jetzt gut vorgeplant hätten, könne gleich die nächste Szene anschließen. Doch Lara, Marcel und Tim entscheiden sich, die Werbepause auszurufen. Vanessa hält die Uhr bei bisher verstrichenen sieben Minuten an. Die Gruppe hat jetzt genau fünf Minuten für weitere Planungen.



# OPTIONALE REGELN

## Deine eigene Show

Wenn die Spieler mit den Show-Formaten in diesem Heft unzufrieden sind, können sie auch ein eigenes erfinden. Dazu einigen sie sich auf:

- ☒ einen knackigen Titel
- ☒ das generelle Thema
- ☒ Studio- oder Realityshow
- ☒ zusätzliche Berufe

## Turniere

Durch das Realzeitlimit und die entstehende Einschaltquote eignet sich *Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show*, um bei Spielertreffs und auf Conventions Turniere mit größeren Mitspielerzahlen zu veranstalten oder eine NIP'AJIN-Liga zu gründen. Da das Ergebnis einer Runde stark vom Würfelglück und der Mentalität des Spielleiters abhängt, sollte ein Robert-Redshirt-Turnier klar als Spaß-Turnier

ausgewiesen werden. Es gelten folgende Turnierbedingungen:

- ☒ Es wird die 25-minütige Variante gespielt.
- ☒ Jedes Team besteht aus genau 4 Spielern.
- ☒ Es muss mit Würfeln gespielt werden, nicht mit Münzen.
- ☒ Es sind nur die im Heft genannten Shows erlaubt.
- ☒ Es sind nur die im Heft genannten Berufe, Vor- und Nachteile erlaubt.
- ☒ Die zu spielende Show wird vom Spielleiter ausgewürfelt und ist nicht vor Spielbeginn bekannt.
- ☒ Die Spieler haben für Erschaffung und die erste Werbepause zusammen maximal 15 Minuten Zeit.

Es empfiehlt sich, bei Turnieren für jede Runde eine Stunde einzuplanen. Dann bleibt neben der Erschaffung Zeit, vor dem Spiel die Regeln zu erklären.

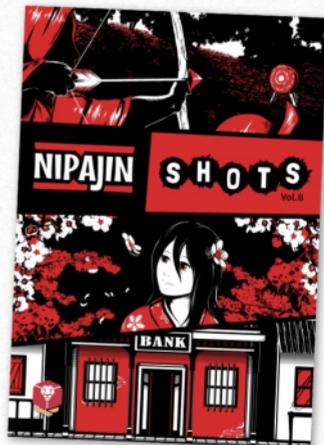
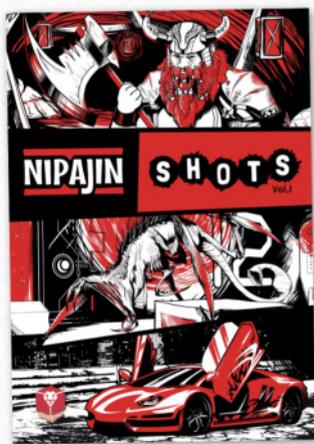
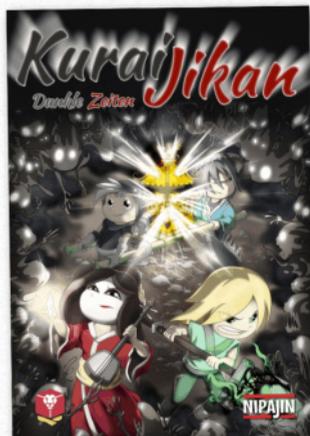
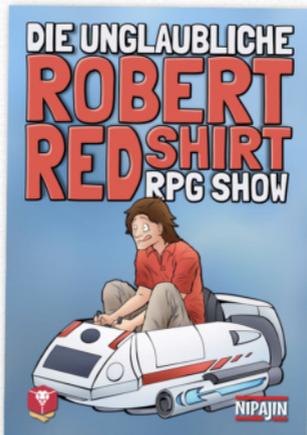
## MIT MÜNZEN SPIELEN

Sind zu wenig Würfel zur Hand, kann mit Münzen gespielt werden. Die Spieler benötigen dann nur einen sechsseitigen Würfel (W6). Statt W4, W6, W10 und W12 werden von jedem Spieler zwei 1-Cent und zwei 2-Cent Münzen benutzt, die vier Modifikatoren repräsentieren: die 1-Cent-Zahlseite entspricht +1, die 2-Cent-Zahlseite +2, die 1-Cent-Kopfseite -1 und die 2-Cent-Kopfseite -2. „Verbraucht“ ein Spieler eine der Münzen, wird der W6 gewürfelt und der Münzen-Modifikator zusätzlich zu Vor- oder Nachteilen angewandt. Bei einem automatischen Fehlschlag verliert die Gruppe unabhängig von den eingesetzten Münzen immer sechs Prozent.

Da sich so die Wahrscheinlichkeiten etwas verschieben, müssen entweder alle Spieler mit Würfeln oder alle mit Münzen spielen.

# SPIELE VON LUDUS LEONIS

Schau auf [ludus-leonis.com](http://ludus-leonis.com)!



# DIE UNGLAUBLICHE ROBERT REDSHIRT RPG SHOW

Im TV läuft immer das Gleiche? Dann dreh' doch deine eigene Show! Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show! Als TV-Crew bringst du Schauspieler Robert in möglichst gefährliche Situationen und rettst ihn vor laufender Kamera, um die Einschaltquote in die Höhe zu treiben. Aber das TV-Geschäft ist beinhart und du spielst gegen die Uhr: In 25 Minuten Realzeit muss die Show im Kasten sein.

Dieses Heft enthält ein vollständiges Rollenspiel und benötigt außer Papier, Bleistift und Würfel nur eine Stoppuhr als Hilfsmittel. Neben den vier vorgegebenen TV-Shows kannst du mit den Regeln auch eigene erfinden und sogar in einem Turnier gegen andere Spielgruppen antreten.



LUDUS LEONIS



Z E R O