

The Great Soul Train Robbery

By Alexi Sargeant & Cloven Pine Games

@ClovenPineGames

cloven-pine-games.itch.io



Stichworte

- + Weird West (übernatürlicher Wilder Westen)
- + regelleicht
- + 3-4 Spieler*innen + Spielleitung

Spielleitung: Mario aka SirRageALot#8025 (Discord-Handle)

Voraussetzungen

- + 2-3 Stunden Zeit
- + Mikrofon & Kopfhörer / Headset
- + Webcam (keine absolute Notwendigkeit, aber wünschenswert und hilfreich)
- + Bereitschaft Google Sheets zu nutzen (für die Charaktere)
- + eigene Würfel oder die Bereitschaft ein Online-Tool zum Würfeln zu nutzen

Grundidee

Eine Gruppe Desperados, die den Zug zur Hölle überfallen.

Auf dem Weg zur Hölle gibt es eine Eisenbahnlinie.
Ein Schnellzug in die Höllenstadt Dis,
mit einer Besatzung aus Furien,
der Schätze und Seelen in die Verdammnis trägt.

Ihr werdet ihn ausrauben.

Absicht

Ihr spielt diese Desperados, eine bunt zusammengewürfelte Truppe aus gefährlichen Gestalten, jede*r mit eigenen Gründen den Schatz zu bergen.

Von Wagon zu Wagon schlagt ihr euch durch zur Lok, die den Zug antreibt.
Euer Ziel besteht darin die Lok zu entkoppeln, damit ihr in aller Ruhe den Schatz im ersten Wagon an euch bringen könnt.

Die Gruppe agiert als Team, darf sich aber durchaus mal in die Haare kriegen.
Falls ihr einen anderen Spielercharakter angeht, fragt bitte nach, ob das für die betreffende Person so oder anders in Ordnung geht.

Es ist möglich, aber nicht sehr wahrscheinlich vor Erreichen der Lok zu sterben oder den Zug zu verlassen. Die Regeln geben euch die Möglichkeit das, je nach gewünschter Dramatik, mitzuentcheiden.

Stimmung

Ich leite grundsätzlich lustig, überzeichnet und actionreich. Das kommt dem abgedrehten Setting entgegen - ein Zug, der auf einer mysteriösen Bahnlinie Richtung Hölle rast, bietet einiges an absurdem Potential. Ein übergeordnetes Setting beziehungsweise eine übergeordnete Spielwelt gibt es nicht, es gibt also keine Bezugspunkte bezüglich Glaubwürdigkeit und Logik. Die ganze Gruppe darf mit Hilfe der eigenen Beschreibungen die Stimmung des Spiels mitgestalten.

Themen

- + Kriminalität, Skrupellosigkeit, Glücksspiel, etc
- + Gewalt, Waffen, Sprengstoff, etc
- + Dämonen, Teufel, Geister, etc
- + Seelen(handel), ewige Verdammnis, Todsünden, christliche Symbolik, etc

Wir reden im Vorfeld darüber in welchem Rahmen wir die genannten Themen behandeln wollen. Siehe Safety Tools.

Spielmechanik

Das Spiel geht davon aus, dass ihr motivierte Desperados spielt, die die Lok des Zugs erreichen und den Schatz an sich bringen wollen. Den Zug zu verlassen bedeutet für den Charakter das Ende des Spiels.

Jeder Charakter hat nur 2 Werte: SINNER und LOVER, frei übersetzt und angepasst SÜNDE und LIEBE. Beide Werte starten auf 3. Um zu entscheiden, wie eine spannende Situation ausgeht, wird ein sechsseitiger Würfel (1W6) gewürfelt. Gleich oder unter dem entsprechenden Wert heißt, dass die Aktion gelingt - falls das Würfelergebnis und der Wert gleich sind, wird die Spielleitung eine Komplikation beschreiben. Ist das Würfelergebnis über dem Wert, scheitert die Aktion und die Spielleitung wird die Konsequenzen definieren. Zusätzlich gibt es Möglichkeiten mit mehr als einem Würfel zu würfeln. Die Werte von SÜNDE und LIEBE verändern sich im Spielverlauf. Erreicht einer der beiden Werte 6 verliert der betroffene Charakter auf die ein oder andere Art und Weise das Spiel - was einem grandiosen Finale nicht im Weg stehen muss.

Safety Tools (Sicherheitswerkzeuge)

Wir nutzen für unsere Runde Safety Tools, damit alle möglichst viel Spaß miteinander haben. Wir klären und besprechen Funktion und Nutzung im Vorfeld, damit alle auf dem gleichen Stand sind.

Open Door Policy (Offene Tür)

Wenn ihr, egal aus welchen Gründen, keinen Spaß an der Runde habt oder euch etwas dazwischen kommt, ist es kein Problem sie zu verlassen. Wenn möglich sagt kurz Bescheid, ob ihr vorhabt wiederkommen und/oder verabschiedet euch. Jede Person ist wichtiger als das Spiel, fühlt euch zu nichts gezwungen.

Lines & Veils (Linien & Schleier)

Linien sind Dinge, die im Spiel nicht vorkommen. Schleier sind Dinge, die vorkommen können, die wir aber nicht im Detail beschreiben und/oder ausspielen. Diese definieren wir zu Beginn gemeinsam und besprechen bei Unklarheiten wie sie gemeint sind. Gerne dürfen sie der Spielleitung auch separat geschrieben werden, falls man ein bestimmtes Thema nicht vor der Gruppe ausbreiten möchte.

X-Card (X-Karte)

Mithilfe der X-Karte könnt ihr jederzeit im Spiel eine Pause ausrufen, auf Meta-Ebene wechseln, ein Spielelement aus der Fiktion nehmen und ihr müsst nicht erklären warum, aber ihr dürft. Wir einigen uns wie und ob wir mit der Szene weitermachen wollen. Zurück-, Vorspulen oder die Szene anpassen, ist alles möglich.

Check-Ins (Nachfragen)

Falls jemand am Tisch merkt, dass ein*e Mitspieler*in sich unwohl fühlt, skeptisch schaut oder anderweitig auffällig reagiert, ist es eine gute Option nachzufragen, ob gerade alles in der Geschichte so passt und/oder ob man das Handeln eines Charakters anpassen kann oder soll. Gleiches gilt bereits im Vorfeld, wenn man bereits vermutet, dass die Idee, die man hat und gleich anbringen will, etwas extrem ankommen könnte. - Soll heißen, nehmt Rücksicht und redet miteinander.