

# ES SOLLTE EIN SIMPLER JOB GEWESEN SEIN...

Ein erzählerisches Krimi-Rollenspiel für fünf Spieler

*Ein Fluchtwagen rast mit 150 die Autobahn entlang. Die fünf Insassen waren vor ein paar Stunden noch gute Freunde. Jetzt blutet einer von denen aus, und die größte Kaper ihrer Leben ist in die dreckigste Paar Hosen gegangen, die man sich nur vorstellen kann.*

## INTRO

„Es sollte ein simpler Job gewesen sein...“ ist ein Oneshot-Rollenspiel, das man in einer Stunde von Anfang zu Ende spielen kann. Idealerweise nehmen daran vier Spieler und ein Spielleiter teil, aber zur Not kann der Spielleiter die übrigen Spielercharaktere übernehmen. Da das Spiel mit Spielerwissen experimentiert, ist es nicht erwünscht, dass die Erstspieler (außer dem Spielleiter) den Rest dieses Dokuments lesen.

## AUFBAU

Drucken Sie dieses Dokument beidseitig aus. Das erste Blatt behält der Spielleiter. Die Charakterbogenblätter werden in Hälften geschnitten, und die Hälften jeweils so gefaltet, dass die Seite mit Charakternamen außen und die mit Geheimnissen innen ist. Die Spieler nehmen sich je einen Charakterbogen, dürfen aber erst die Geheimnisse darauf lesen, nachdem sie sich endgültig festgelegt haben. Außerdem benötigt jeder Spieler vier sechsseitige Würfel (W6).

## SPIELSTART

Am Anfang des Spiels fliehen alle Charaktere in Matthews Auto von dem Tatort. Matthew ist am Steuer, Luke ist bewusstlos auf dem Hintersitz. Die übrigen Charaktere dürfen sich frei auf den restlichen Sitzen im Auto verteilen.

Jeder Spieler stellt seinen Charakter kurz vor und würfelt dann alle seine Würfel, die er anschließend vor sich ausgelegt. Es empfehlenswert, die Ergebnisse vorsichtshalber auf dem Charakterbögen mit Bleistift zu vermerken, falls die Würfel im Spielfieber umgeschmissen werden. Im Zweifelsfall fängt Marks Spieler mit der Vorstellung an, danach geht's im Uhrzeigersinn.

## ATTRIBUTE UND RESSOURCEN

Jeder Spielercharakter hat links auf seinem Bogen vier Werte aufgelistet, die seine Stärken und Schwächen abbilden. Hohe Werte sind dabei besser als niedrige. Wenn er im Spiel irgendwas macht, das schief laufen kann, verlangt der Spielleiter, dass sein Spieler „auf ein Attribut würfelt“, und zwar:

- ...wenn es um Gewalt, Einschüchterung, oder einfach rohe Kraft geht, würfelt man auf **TOUGH**.
- ...wenn es ums Verhandeln, Beziehungen oder Manipulation geht, würfelt man auf **HOT**.
- ...wenn es um Aufmerksamkeit, Geschick, oder die Technik geht, würfelt man auf **SHARP**.
- ...wenn sonst nichts zutrifft, würfelt man auf **COOL**.

Außerdem hat jeder Charakter am Anfang zwei Ressourcen, die ihm bzw. ihr weitere Vorteile bringen, wenn sie eingesetzt sind.

## KERNMECHANIK

Unternimmt ein Charakter etwas, das mit Risiko behaftet ist, ruft der Spielleiter seinen Spieler zum „Würfeln auf ein Attribut“ auf („Würfle auf **TOUGH!**“ oder „Würfle auf

**SHARP!**“, usw.). Dabei führt der Spieler folgende Schritte aus:

1. Der Spieler wählt einen der vor ihm liegenden Würfel aus und kündigt die darauf stehende Zahl als die „Schwierigkeitsstufe“ des Wurfs an.
2. Der Spieler würfelt mit dem Würfel und addiert den Wert des vom Spielleiter vorgegebenen Attributs zum Ergebnis dazu.
3. Wenn der Spieler erklären kann, wie sein Charakter eine oder mehr Ressourcen zu seinen Gunsten einsetzt, wird für jede davon zusätzlich +1 auf das Ergebnis drauf addiert.

Ist das Endergebnis größer als oder gleich der vorher angekündigten Schwierigkeitsstufe, *gibt der Spieler den Würfel an den Spielleiter ab* und darf erzählen, wie die Aktion für seinen Charakter ausgeht.

Ist das Endergebnis kleiner als die Schwierigkeitsstufe, *behält der Spieler den Würfel mit dem neuen Wert darauf*, und der Spielleiter darf erzählen, wie die Aktion schiefgeht.

**Optionsregel:** Ist das Ergebnis genau gleich oder um 1 kleiner als die Schwierigkeitsstufe, gibt der Spieler den Würfel ab und darf erzählen, was passiert, aber der Spielleiter stellt ihn vor einer harten Entscheidung.

Gehen einem Spieler die Würfel aus, geht jede Situation, wo er würfeln müsste, automatisch schief. Ein anderer Spieler kann ihm allerdings einen seiner Würfel samt der Zahl darauf jederzeit spenden.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Auf jedem Charakterbogen steht unter den Geheimnissen, wofür er die Erfahrungspunkte (XP) bekommt. Der Spieler kann 4 XP einkassieren, um entweder ein Attribut um +1 dauerhaft zu steigern, oder eine zusätzliche Ressource sich auf den Bogen zu schreiben (der Spielleiter muss zustimmen).

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der letzte Würfel an den Spielleiter übergeben ist. Anschließend erzählen die Spieler der Reihe nach, wie es mit ihren Charakteren letztendlich ausgeht.

## CHARAKTERE BEEINFLUSSEN

Kein Spieler darf vorgeben, was ein anderer Spielercharakter macht. Wenn ein Spieler einen guten Grund nennen kann, wieso sein Charakter nicht tun will, was der andere von ihm möchte, darf der andere auf **HOT** würfeln. Bei Erfolg darf der erste Spieler XP markieren, wenn er mitmacht; bei Misserfolg, nur wenn er *nicht* mitmacht. Diese XP-Regel gilt nicht bei Beeinflussung von Mary.

**Sonderregel:** Versucht Marks Spieler, einen anderen Spielercharakter zu beeinflussen, so behält er seinen Würfel mit dem neuen Wert, selbst wenn die Aktion erfolgreich ist.

## ESKALATION

Der Spielleiter ist dazu angeregt den Druck auf die Charaktere ständig zu steigern, z.B.:

- Radio berichtet über die Großfahndung nach den Charakteren
- Luke hört auf zu atmen
- Marks Auftraggeber bricht den Auftrag und jegliche Unterstützung ab
- Polizei sperrt die Autobahn
- Ein Hubschrauber verfolgt das Auto
- Spezialeinsatzkommandos stürmen das Versteck

## INSPIRATIONEN

*Magister Lor* von John Harper, *Fiasco* von Jason Morningstar, *Apocalypse World* von Vincent Baker, *I Expect You to Die* von Mark Diaz Truman, und viele andere.

© Mikhail Aristov.

## MARK – CHOLERIKER– DER PLANER

*„Es sollte ein simpler Job gewesen sein. Mein Plan war perfekt und narrensicher – doch diese Volltrottel haben's trotzdem alles versaut!“*

TOUGH	-1
HOT	+2
SHARP	+1
COOL	0

### **Ressourcen:**

- Geheimes Versteck
- Connections

**Sonderfähigkeit:** Wenn du +Hot würfelst, um jemanden aus deiner Crew zu beeinflussen, behältst du immer den Würfel, selbst wenn du erfolg hast. Der neue Wert darauf bleibt.

## MATTHEW – SANGUINIKER – DER FLUCHTFAHRER

*„Es sollte ein simpler Job gewesen sein. Mein Part war nur, im Auto zu warten und den Motor warm zu halten. Was zum Henker ist passiert? Hat denn keiner von euch auf Luke aufgepasst?“*

TOUGH	+1
HOT	0
SHARP	-1
COOL	+2

### **Ressourcen:**

- Getuntes Auto
- „Plan B“ im Kofferraum

## GEHEIMNISSE

Als der Alarm losging, hast du dich gerade mit Sir Aberlee über die letzten Jahre von Monet unterhalten. Du konntest dich ausreden, hast aber das Gefühl nicht losgeworden, dass der alte Mann ganz genau wusste, wer du bist und hinter was ihr her gewesen seid.

**Ziel:** Finde und beseitige den Maulwurf in der Crew, bevor er (sie?) die Bullen kontaktieren kann. Auf keinem Fall darf er von deinem Versteck was wissen.

**XP:** Wenn jemand deine Anweisungen befolgt, markiere unauffällig 1 XP. Wenn du 4 XP hast, steigere entweder ein Attribut um +1, oder füge eine neue Ressource hinzu.

## GEHEIMNISSE

Luke durfte diesmal nur mitfahren, weil Mark dir ausdrücklich versprochen hat, dass deinem kleinen Bruder nichts geschieht. Jetzt sitzt er hinten und blutet aus.

**Ziel:** Es wird niemand zurückgelassen. Vor allem nicht dein Bruder.

**XP:** Wenn du dich um Luke kümmerst, markiere unauffällig 1 XP. Wenn du 4 XP hast, steigere entweder ein Attribut um +1, oder füge eine neue Ressource hinzu.

## MARY – MELANCHOLIKER – DIE SCHLOSSKNACKERIN

*„Es sollte ein simpler Job gewesen sein. Aber was konnte ich denn machen, wenn John der Gorilla keine zwei Minuten lang still sitzen kann?“*

TOUGH	0
HOT	+1
SHARP	+2
COOL	-1

### **Ressourcen:**

- Schlosserwerkzeug
- Hacker-Kit

## JOHN – PHLEGMATIKER – DER MUSKEL

*„Es sollte ein simpler Job gewesen sein. Ich war nur dabei, um die Knete zu schleppen. Dass die Zicke den Alarm auslöste, da kann ich doch nichts dafür.“*

TOUGH	+2
HOT	-1
SHARP	0
COOL	+1

### **Ressourcen:**

- Viele Taschen
- Navy-Training

## GEHEIMNISSE

Nachdem Mary den Alarm auslöste, konntest du ein kleines (okay, nicht so kleines) Souvenir aus der Villa doch noch mitnehmen. Mark muss davon nichts wissen – er hat dich ja schon immer bei der Beuteverteilung überangegen gehabt.

**Ziel:** Am besten vertickst du das gute Stück, so dass niemand davon überhaupt mitbekommt.

**XP:** Wenn du deinen eigenen Vorteil sicherst, markiere unaufrällig 1 XP. Wenn du 4 XP hast, steigere entweder ein Attribut um +1, oder füge eine neue Ressource hinzu.

## GEHEIMNISSE

Du kamst mit Luke und John in Sir Aberlees Arbeitszimmer rein und warst gerade dabei, die Safe-Tür aufzubrechen, als John über irgendwas stolperte und der Alarm auslöste.

**Ziel:** Es war alleine deine Schuld, dass sie Luke erwischt haben. Matthew darf davon nichts erfahren, egal was es kostet.

**XP:** Wenn du dich Befehlen oder Gesetzen widersetzt, markiere unaufrällig 1 XP (die normalen XP-Regeln gelten nicht, wenn ein anderer Spielercharakter dich beeinflussen will). Wenn du 4 XP hast, steigere entweder ein Attribut um +1, oder füge eine neue Ressource hinzu.