

Kontrolle

Jedes Mal, wenn Kalle erwacht oder sich verletzt, kommt es zu einem Wettstreit um seine Kontrolle. Genauso kommt es dazu, wenn die aktuell bestimmende Stimme eine Probe nicht schafft oder gerade eine Besessenheit erfüllt hat.

Wenn es zu dem Wettstreit um Kalles Kontrolle kommt, dann setzen die Stimmen verdeckt eine beliebige Anzahl von Willenskraftpunkten. Wer die meisten Punkte setzt, gewinnt die Kontrolle über Kalle. Die gesetzten Punkte des Gewinners gehen verloren. Bei Gleichstand wird der Gewinner ausgewürfelt.

Wenn Kalle erwacht, dann erfolgt der Wettstreit um die Kontrolle über Kalle bevor der Spielleiter die Situation beschreibt, in welcher Situation sich Kalle aktuell befindet.

Ablenkung

Kalle lässt sich sehr leicht ablenken. Immer, wenn für mindestens zehn Minuten nichts Aufregendes passiert (zum Beispiel eine Busfahrt) wirft der Spielleiter einen Würfel. Bei einer 4 oder höher schläft Kalle ein und wacht irgendwann später wieder auf. Immer wenn Kalle auf diese Weise einschläft erhalten alle Stimmen einen Willenskraftpunkt.

Spielbeginn

Das Spiel beginnt, wenn Kalle eines Morgens erwacht und die Stimmen einen Wettstreit um die Kontrolle Kalles veranstalten. Der Spielleiter beschreibt anschließend die Umstände in welcher Kalle erwacht ist. Bei Kalle weiß man das nie. Er könnte irgendwo im Müll liegen oder er befindet sich in einem luxuriösen Anwesen, oder auch ganz woanders. Die Stimmen wissen überhaupt nicht, wie sie hier gelandet sind.

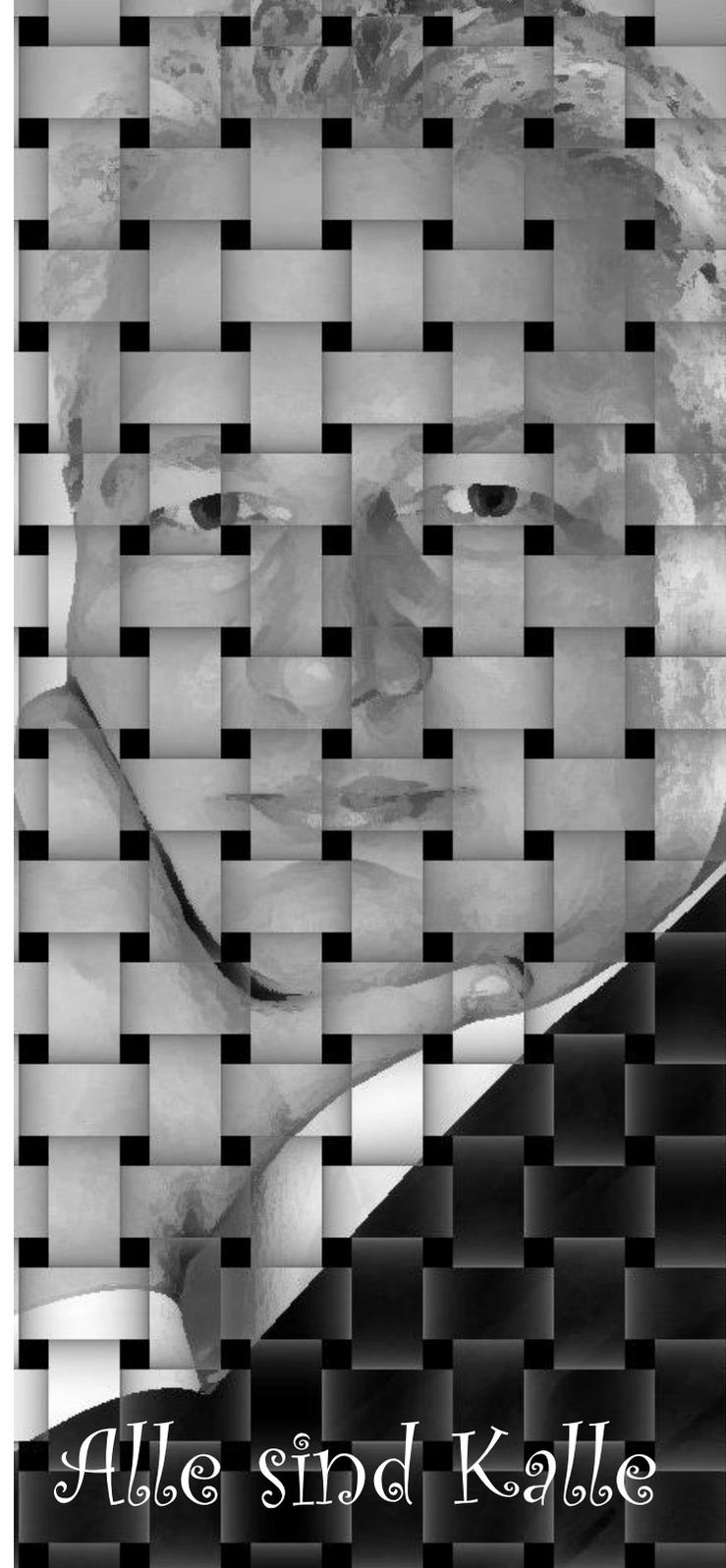
Ab Spielbeginn sollten die Stimmen versuchen ihre Manien zu erfüllen, ohne dass Kalle dabei getötet wird. Zwangsläufig werden die Willenskraftpunkte schwinden. Wenn keiner mehr Willenskraftpunkte hat, schläft Kalle ein und die Spielrunde ist zu Ende.

Spielende

Nach Ende der Spielrunde zeigen die Stimmen den anderen ihre jeweilige Besessenheit und zählen zusammen, wie oft sie jeweils erfüllt wurden. Die Punkte zählen jeweils für denjenigen, der die Besessenheit aufgeschrieben hat, auch wenn eine andere Stimme diese Aktion durchgeführt hat.

Jetzt werden diese Punkte mit dem Grad der Besessenheit (1, 2 oder 3) multipliziert. Das sind die Punkte die Du hast. Die höchste Punktzahl gewinnt das Spiel und empfiehlt sich als Spielleiter für die nächste Runde von:

Alle sind Kalle



Alle sind Kalle

Alle sind Kalle

ist ein kompetitives Rollenspiel für drei oder mehr Spieler mit schrecklichen Fantasien.

Alle sind Kalle ist ein Rollenspiel von ScarSacul.

Die Idee basiert auf dem englischsprachigen *Everyone is John* von Michael B. Sullivan.

Vor dem Spiel

Vor dem Spiel einigen sich die Spieler, wer die Spielleitung und damit auch die Rolle des Kalles übernimmt und wer alle Stimmen in Kalles Kopf spielt.

Die Stimmen in Kalles Kopf haben Willenskraft, zwei bis drei Fähigkeiten und eine Besessenheit.

Willenskraftpunkte

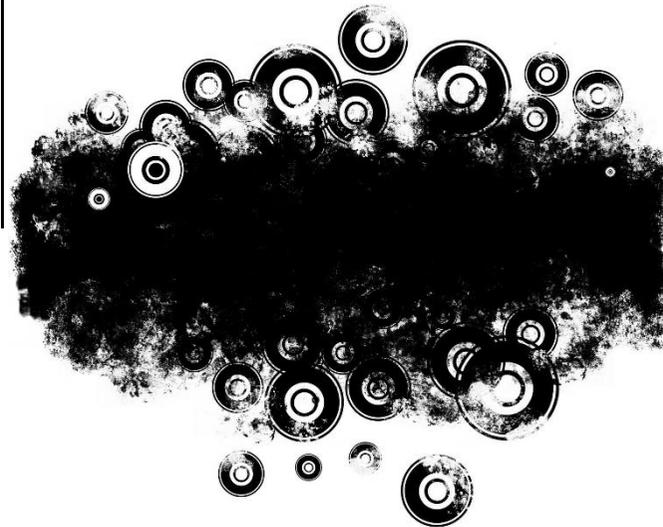
Die Willenskraftpunkte sind ein Punktepool, welche die Stimmen ausgeben können, um die Kontrolle über Kalle zu erlangen oder die Erfolgchancen einer Aktion zu erhöhen. Die Anzahl der Willenskraftpunkte verändert sich häufig während des Spieles, daher macht es Sinn diese eher mit Spielsteinen anstelle als Zahlenaufschrieb zu verwalten. Die meisten Stimmen beginnen mit 10 Willenskraftpunkten.

Fähigkeiten

Jede Stimme verfügt über zwei oder drei Fähigkeiten. Dies ist ein freies Erzählrollenspiel, daher kannst Du als Fähigkeit eine kurze Bezeichnung, wie "guter Fahrer" oder "Überzeugungsgeschick" verwenden. Die meisten Stimmen haben zwei Fähigkeiten, doch Du kannst auch mit drei Fähigkeiten beginnen, doch dann startest Du nur mit 7 Willenskraftpunkten.

Besessenheit

Die Besessenheit stellt eine Art Gewinnbedingung dar. Wer seine Besessenheit häufiger, als die anderen Stimmen einsetzen kann, gewinnt. Besessenheit gibt es in drei Abstufungen: Grad 1 (ziemlich einfach umzusetzen, wie "sich mit Süßigkeiten vollfressen"), Grad 2 (schon schwieriger oder riskant, wie "sich in Frauenfummel kleiden und Fremde anmachen") und Grad 3 (beinahe unmöglich umzusetzen, wie "Gebäude in die Luft jagen"). Ein höherer Grad Besessenheit zählt mehr als eine niedrigerer. Jede Stimme formuliert selbst eine Besessenheit.



Kalle

Kalle ist ein völlig verrückter Mann in Irland, Deutschland oder woher auch immer. Gelenkt wird er von seinen inneren Stimmen – immer hat eine die Kontrolle über ihn.

Proben

Kalle ist nicht sonderlich begabt. Er hat mit vielen Angelegenheiten Schwierigkeiten, die wir als selbstverständlich ansehen. Immer wenn Kalle etwas versucht, woran ein normaler Mensch auch nur eine kleine Versagensmöglichkeit besteht, muss er für dessen Erfolg würfeln.

Die Stimme die aktuell Kalle kontrolliert würfelt. Wenn die Stimme eine Fähigkeit hat, welche diese Angelegenheit zutrifft, dann reicht auf einem sechseitigen Würfel das Ergebnis von einer 3 oder höher. Wenn die Stimme keine zutreffende Fähigkeit hat, dann ist eine gewürfelte 6 erforderlich. Vor einer Würfelprobe kann die Stimme eine Anzahl von Willenskraftpunkten ausgeben, um einen Bonus von +1 für jeden eingesetzten Willenskraftpunkt zu erhalten. Das kann dazu führen, dass die Probe automatisch gelingt.