

Die Wetterprinzessinnen

ein Rollenspiel für Mädchen ab 9 Jahren

von

Franziska-Maria Belitz

Für meine liebe Laurie

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einleitung	5
Charaktererschaffung	7
Taschengeld	10
Regelmechanismus	11
Aufgabe des Spielleiters	16
Einstiegsabenteueridee	18
Charakterbogen und Archetypen	20
Plotbaukapitel	23

Vorwort

Dieses Rollenspiel ist ein RPG für Rollenspielereltern und deren Töchter. Die Idee, selber etwas in dieser Richtung zu schreiben, garte schon lange in meinem Kopf herum, da meine achtjährige Tochter seit ungefähr zwei Jahren an jedem Rollenspielabend rumquengelte, dass sie auch mitspielen will. Auslöser dafür, jetzt wirklich meine Ideen in klare Worte und Regeln zu fassen, ist die GroFaFo-Challenge 2007.

Schwerpunkt ist das gemeinsame Geschichtenerzählen, weniger das Auspielen von Regeln, weswegen es bis auf den Probenmechanismus und eventuell daraus für die Charactere entstehende Müdigkeit bzw. Schlechte Laune keine vorgeschriebenen Handlungsmodalitäten gibt.

Das Taschengeld ist ein wichtiger Aspekt in diesem Rollenspiel, da es sowohl einerseits inplay in Form von Talern Bedeutung hat und andererseits regeltechnisch einen Aspekt des Probenmechanismusses indirekt regulieren kann.

„Die Wetterprinzessinnen“ ist ein Rollenspiel über Prinzessinnen, die als Mitglieder der Königlichen Familien ihrer Länder bestimmte magische Fähigkeiten zeigen und zum Erlernen der Kontrolle über das ihnen angeborene Talent in das Himmelsschloß, ein hochangesehenes Internat auf Sone´erd geschickt werden. In diesem straff organisierten Internat sind sie lediglich Schülerinnen ohne besondere Privilegien. Dort lernen sie zunächst ihre Wettermagie unter Kontrolle zu bringen, später das vollständige zugeordnete Element zu beherrschen. Nach Abschluß dieses Ausbildungsteils dürfen sie sich z.B. Wassermagier nennen.

Die Begabtesten von ihnen erhalten nach bestandener Magierprüfung die Möglichkeit, auch die anderen Elemente beherrschen zu lernen. So können sie nach weiteren Prüfungen in den Rat der Elemente, oder sogar in den Großen Rat von Sone´erd aufsteigen und die Geschehnisse der Welt nicht nur als Königinnen für ihre Länder mitbestimmen, sondern global Verantwortung übernehmen.

Doch dies ist alles noch Zukunftsmusik für die Startcharacter. Für sie zählt momentan, dass sie sich plötzlich in einer völlig ungewohnten Umgebung wiederfinden, die straff organisiert ist

und die hohe Anforderungen an sie stellt.

Natürlich wären es nicht Kinder, wenn sie nicht Schlupflöcher und Lücken im Internatsnetz finden würden, um trotz allem spannende Abenteuer zu bestehen.

Die beiliegende Einstiegsabenteueridee beginnt mit der Ankunft im Internat und dem Finden von neuen Freunden, sowie mit dem Kennenlernen des Internatsalltages. In einer der ersten Schulstunden hören Emily und ihre Freundinnen vom Regenbogenmacher, der gar nicht soweit entfernt lebt. Natürlich ziehen sie während eines wöchentlichen Stadtbesuches auf eigene Faust los, um diesen geheimnisvollen Regenbogenmacher zu finden, denn, so wird in der Geschichte berichtet, wer ihn dazu bekommt einen Regenbogen für einen zu machen, der kann den Koboldschatz am Ende der Regenbogens bergen. Und Taschengeld werden Emily und ihre Freundinnen ganz dringend brauchen. Natürlich gibt es ein aufregendes Abenteuer zu bestehen, bevor dies gelingt, aber das kann unsere kleinen Prinzessinnen doch nicht abhalten, oder?

Einleitung

Ich heie Emily und bin die Regenprinzessin der Lagunenstdte. Mein Zuhause liegt am groen westlichen Meer von Sone´erd, einem Planeten - hnlich der Erde - im Sonnensystem der Milchstrae. Wie jedes Kind muss ich zur Schule gehen und bisher hatte ich eigene Privatlehrer, wie sich das fur eine Prinzessin gehort.

Doch jetzt, kurz nach meinem achten Geburtstag stellte sich heraus, dass ich den Regen herbeirufen kann. Deshalb haben meine Eltern, die koniglichen Hoheiten der Lagunenstdte Mirabell II. und Konstantin I. beschlossen, mich ins Himmelsschlo zu schicken, ein Internat fur Wetterprinzessinnen.

In diesem Internat gibt es viele Prinzessinnen, die auf ganz unterschiedliche Art und Weise ihre Umgebung oder das Wetter beeinflussen konnen. Dort soll ich lernen, mit meinen Krften besser umzugehen, um spter eine richtige Elementarmagierin zu werden und als Konigin meinem Land besser dienen zu konnen. Doch bis dahin dauert es noch eine ganze Weile.

Meine Mutter Mirabell hat mir viel vom Himmelsschlo erzhlt. Es liegt auf einer der Luftinseln und ist die beste Schule fur Wetter- und Elementarmagie, die es gibt. Es hat einen wunderschonen Garten und einen riesigen Wald und das Schlo selber ist aus weiem, Marmor, der in der Sonne glnzt. Es hat aberhunderte Zimmer und soviele Flure und Treppen, dass man sich zu Anfang leicht darin verlaufen kann, sagt Mama. Wir konnen ein Haustier mitbringen wenn wir wollen - damit wir kein Heimweh bekommen, denn erst in den nchsten Sommerferien durfen wir nach Hause um unsere Eltern zu besuchen..

Die Himmelsinseln sind wie Inseln im Wasser, nur dass sie in der Luft schweben, ziemlich weit oben. Nur die Zugvogel mussen ihnen manchmal ausweichen, ansonsten storen sie uns nicht, denn die Luftmagier konnen die Inseln nach Belieben dahin steuern lassen, wohin sie es wollen.

Ich freue mich schon auf das Internat, denn dann bin ich endlich meine beiden kleinen Bruder und meine tzende ltere Schwester los. Ein bisschen merkwurdig wird es sein, dass ich meine Kammerzofe nicht mitnehmen kann, aber Mama sagte mir, dass im Himmelschlo jeder selber dafur sorgen muss, dass er ordentlich angezogen ist. Auerdem soll ich dort lernen, mit anderen zusammen zu arbeiten, um die schwierigen Prufungen bestehen zu konnen. Hoffentlich sind die

Lehrer nicht so streng wie mein Mathematiklehrer hier zu Hause, und hoffentlich sind die anderen Prinzessinnen nett.

Morgen geht es los, und ich bin schon wahnsinnig aufgeregt.

Charaktererschaffung

Für die Charaktererschaffung ist es notwendig, dem Charakter Eigenschaften zu geben. Hierbei unterscheidet man in *Natürliche Eigenschaften* und *Freie Eigenschaften*.

Eigenschaften

Die **Natürliche Eigenschaft** ist eine spezielle Eigenschaft der Prinzessinnen und dadurch bedingt, welche Art von Magie die jeweilige Prinzessin beherrscht.

Prinzessinnen aus den Sumpfländen, den Wasserstädten und Lagunenreichen beherrschen im allgemeinen Regen- oder Nebelmagie, die aus den Wüsten- und Sonnenländern Sonnenmagie, die aus den Bergländern und Steppen Stein- bzw. Staubmagie und die Prinzessinnen der Himmelsinseln Wind- bzw. Sturmmagie. Natürlich sind diese Zuordnungen nicht bindend, können aber als allgemeine Richtlinie verstanden werden.

Emily, unsere Regenprinzessin, hat als *Natürliche Eigenschaft*: Regenmagie

Das Einsetzen der *Natürlichen Eigenschaft* im Spielverlauf wird grundsätzlich ausgespielt und erfolgt zunächst ohne zur Hilfenahme des Probenmechanismus. Um diesen Vorgang zu verdeutlichen, nehmen wir Emily als Beispiel.

Die *Natürliche Eigenschaft* der Regenmagie funktioniert - wie alle anderen auch - indem die Prinzessin ihren „Familiengeist“ (NPC) ruft, der ein Wasserelementargeist ist.

Nun muß sie mit ihm darüber in Verhandlungen treten, was genau er machen soll und was sie ihm für seine Dienste gibt. Der NPC ist dem Character prinzipiell wohlgesonnen, hat aber eine eigene Persönlichkeit und kann sich auch weigern, etwas zu tun.

Nur im Verweigerungsfall wird eine vergleichende Konfliktprobe fällig.

Die Konfliktwerte für den „Familienelementar“ kann man in einer Tabelle nachlesen und sie sind dem „Ausbildungsgrad“ der Prinzessin angepaßt sind. Wie eine Konfliktprobe funktioniert, dazu mehr im Kapitel über Probenmechanismen.

NPCs werden grundsätzlich vom Spielleiter gespielt, es sei denn, es werden andere Vereinbarungen in der Gruppe getroffen und einer der Spieler möchte diesen Part übernehmen.

Die **Freien Eigenschaften** eines Charakters (sowohl SC als auch NSC) können bei der Charaktererschaffung vom Spieler frei bestimmt werden.

Es ist hierbei geraten, diese so allgemein wie möglich zu beschreiben, z.B. schlau, witzig, sportlich, großzügig, stur, beliebt, transusig usw.

Bei Kindern hilft die Frage "Wie stellst du dir deinen Character vor, nenne die vier Eigenschaften an deiner Prinzessin, die sie am besten beschreiben!"

Für die Erstellung des SCs stehen 20 Punkte zum Verteilen auf diese vier Eigenschaften zur Verfügung. Jedoch kann ein Startcharakter keine Eigenschaft höher als mit 5 besetzen.

Übrig bleibende Punkte können 1:2 für ein tägliches zusätzliches Taschengeld verwendet werden, was dann im Feld „Taschengeld“ auf dem Charakterbogen vermerkt wird.

Emily hat die *Freien Eigenschaften*: beliebt(5), stur(4), geschickt(4), sportlich(5)

Die zwei verbleibenden Punkte werden 1:2 in tägliches Taschengeld umgewandelt, das heißt sie bekommt pro Tag 4 Taler zusätzliches Taschengeld.

Freie Eigenschaften werden während der allgemeinen Spielsituation eingesetzt, um Handlungen ausführen und begründen zu können. Solange kein Probenmechanismus in Anspruch genommen werden muss, gelten die Werte, die auf die jeweilige Eigenschaft verteilt sind eher als Richtlinie, denn als lösungsweisendes Element.

Wird ein Probenmechanismus¹ benötigt, um durch *Freie Eigenschaften* eine Situation zu entscheiden, beträgt der Müdigkeits-/Schlechte-Laune-Faktor² **1**, da das Ausleben dieser Eigenschaft ein gewohnter Wesenszug des Charakters ist.

Temporäre Eigenschaften

Eine *Temporäre Eigenschaft* ist eine Eigenschaft, die sich ein SC erwerben kann.

Dies kann zum einen geschehen, in dem er Taschengeld für z.B. einen Zaubertrank oder für bestimmte magische Süßigkeiten ausgibt, die die gewünschte *Temporäre Eigenschaft* verleihen, oder zum anderen, in dem er ein magisches Artefakt benutzt (wobei magische

¹ Siehe: Kapitel Regelmechanismus

² Eine genauere Erklärung dazu ist im Kapitel *Regelmechanismus* zu finden.

Artefakte solcherart äußerst selten bzw. äußerst teuer sind).

Die Menge des ausgegebenen Taschengeldes entspricht der Stufe der *Temporären Eigenschaft*.

Beispiele solcher Tränke/Süßigkeiten mit Dauer und Kosten:

<i>Was</i>	<i>Dauer der Temporären Eigenschaft ab Verzehrbeginn</i>	<i>Kosten</i>
Frucht ³ glitzerbrause	2 Stunden	1 Taler/Stufe
Sahnekaramellen ⁴	ca 30 min, oder bis der Bonbon aufgelutscht ist	1 Taler/Stufe
Würzige Superkaugummies ⁵	3 Stunden, oder bis der Kaugummi ausgespuckt wird	2 Taler/Stufe

Auch das Tauschen von solcherlei Dingen innerhalb der SCs ist eine Möglichkeit, um als SC an sie heran zu kommen.

Es empfiehlt sich, Startcharakteren den Zugang zu Tränken/magischen Süßigkeiten über Stufe 4 zu verweigern, damit das Spielgleichgewicht nicht durcheinander gerät.

Die magischen Süßigkeiten und Tränke sind im Internat in der Cafeteria erhältlich und natürlich können diese „auf Vorrat“ gekauft werden.

Jedoch nicht immer sind alle gewünschten verfügbar – dies ist die Entscheidung des Spielleiters.

Bei etwas erfahreneren SCs kann die Stärke der magischen Süßigkeiten/Tränke gern angepaßt werden.

Da es eine künstlich herbei geführte Eigenschaft ist, beträgt der Faktor für die spätere Errechnung von Müdigkeits-/Schlechte-Laune-Punkten.

3 in verschiedenen Geschmacksrichtungen, wie z.B. Erdbeer, Himbeer, Johannisbeer, Brombeer, Kirsch, Apfel usw. Es obliegt dem Spielleiter, vor Spielbeginn die Zuordnung zwischen Eigenschaften und Geschmacksrichtungen festzulegen

4 in verschiedenen Geschmacksrichtungen wie z. B. Toffee, Karamell, Vanille, Schokolade, usw. und auch hier obliegt es dem Spielleiter, vor Spielbeginn die Zuordnung zwischen Eigenschaften und Geschmacksrichtungen festzulegen

5 in verschiedenen Geschmacksrichtungen wie z.B. Curry, Fischsuppe, Pfeffer, Minze, Chili, Rosmarin, Basilikum, Kamille, Rosenblüten usw... und auch hier sollte vor Spielbeginn die Zuordnung von Geschmacksrichtung und Wirkung durch den SL getroffen werden.

Simulierte Eigenschaften

Das Simulieren von Eigenschaften ist wie das Ausprobieren einer neuen oder ungewohnten Handlung oder eines neuen und ungewohnten Verhaltens. Es fällt dem SC am schwersten, weshalb bei dem durch *Simulieren einer Eigenschaft* erhaltene Probenwert der Müdigkeits-/Schlechte-Laune-Faktor 2 beträgt.

Es kann generell jede Eigenschaft/Fähigkeit simuliert werden, es sei denn der Spielleiter ist anderer Meinung.

Das Taschengeld

Das Taschengeld nimmt in diesem System den Platz einer universellen Währung ein. Jeder SC bekommt bei der Charaktererschaffung 10 Taler Taschengeld. Pro Woche erhält er weitere 10 Taler. Sind bei der Verteilung der Eigenschaftspunkte nicht alle ausgegeben worden, so können die übrig gebliebenen Punkte 1:2 für ein zusätzliches *tägliches Taschengeld* (z.B. „von der Lieblingstante gesponsort“) verwendet werden. Diese zusätzliche Taschengeld wird ebenfalls im Feld „Taschengeld“ auf dem Charakterbogen vermerkt.

Bei Emily steht also im Taschengeldfeld: 10 Taler wöchentlich + 4 Taler täglich.

Damit ist Emily gut versorgt.

Es besteht für die Charaktere die Möglichkeit, sich im Internat auch Taschengeld zu verdienen, in dem sie den Lehrern oder den Hausmädchen, Gärtnern usw. zur Hand gehen.

Hierfür kann der Schlüssel - 1 Taler pro Stunde verrichteter Arbeit - angewendet werden.

Das Taschengeld wird außer für die *Temporären Eigenschaften* auch für Süßigkeiten, Accessoires, und besondere Anlässe, wie z.B. den Schulausflug oder den wöchentlichen Stadtbesuch in Rosenholz, unten auf dem Kontinent, gebraucht. Auch für Dinge des nicht dringlichen Lebensbedarfes, wie z.B. Süßigkeiten, besonders schöne Glitzerhaargummies, Haarspangen, Kettchen, oder auch besonders hübsch gestaltete Schultensilien wie z.B. Stifte, Hefte usw. ist Taschengeld ungemein wichtig!

Es obliegt der Kreativität von Spielern und SL, was für Dinge das sein können und der Einschätzung des Spielleiters, wieviel diese Dinge kosten.

Diese Gegenstände können mit anderen SCs oder NSCs getauscht werden, um z.B. Konflikte zu lösen, um Personal zu bestechen bspw. Regelverstöße nicht zu melden, oder um einfach nur cool zu sein, oder der Freundin eine Freude zu machen usw..

Natürlich erhalten die SCs zweimal im Monat ein Paket mit gewünschten und benötigten Dingen von zu Hause, aber Eltern sehen oft manche Dinge wie z.B. neue Unterwäsche als wichtiger an, als zum zweiundzwölftzigsten Mal neue Glitzerhaarspangen zu schicken, weil die „alten“ angeblich wieder mal verloren gegangen sind.

Regelmechanismus

Probenmechanismus

Generell gilt, dass eine Aktion immer dann gelingt, wenn die Inplayinteraktion des Charakters dies zulässt.

Ist eine Aktion/ein Konflikt nicht durch Inplaydiskussion oder andere Inplaymethoden zu lösen, greift der Probenmechanismus. Dieser funktioniert folgendermaßen und muss nicht zwangsläufig, kann aber durchaus, ausgespielt werden:

Der generelle Ausgangswert für Startcharaktere (und NPCs) ist **10**.

Einsatz von relevanten Freien Eigenschaften

Vom Ausgangswert 10 werden eine, max. zwei *Freie Eigenschaften* abgezogen, sofern sie den für den Konflikt als relevant eingestuft werden können. Die Differenz ist der Probenwert.

$$10 - \text{freie Eigenschaft} (- \text{Zweite freie Eigenschaft}) = \text{Probenwert}$$

Zum Beispiel möchte Emily ihren unwilligen Elementar überreden, einer Freundin einen Streich zu spielen. Da der Elementar auf ihre Überzeugungsversuche unwillig reagiert, Emily es aber unbedingt möchte, setzt sie ihre *freien Eigenschaften* *stur(4)* und *geschickt(4)* ein, subtrahiert diese von 10 und kommt auf einen **Probenwert** von 2.

$$10 - 4 - 4 = 2$$

Einsatz Temporärer Eigenschaften

Vom Ausgangswert 10 wird die vom Taschengeld gekaufte *Temporäre Eigenschaft* subtrahiert, die Differenz ist der **Probenwert**.

Es ist möglich, eine *Temporäre Eigenschaft* mit einer *freien Eigenschaft* zu kombinieren. In diesem Fall, werden beide von 10 subtrahiert und die Differenz ist der **Probenwert**.

Pro Konflikt kann nur eine *Temporäre Eigenschaft* zum Einsatz kommen.

Der Höchstwert für eine temporäre Eigenschaft liegt bei 4.

$$10 - \text{Temporäre Eigenschaft} (- \text{Freie Eigenschaft}) = \text{Probenwert}$$

Einsatz einer Simulierten Eigenschaft

Sollte keine passende freie Eigenschaft zur Verfügung stehen und /oder das Taschengeld nicht für eine temporäre Eigenschaft ausgegeben werden wollen oder können, besteht die Möglichkeit, mit Hilfe eines W6 die benötigte Eigenschaft zu simulieren.

Bei diesem Probenmechanismus ist eine Kombination weder mit einer *Temporären* noch mit einer *Freien Eigenschaft* möglich. Der Probenwert errechnet sich, in dem man die erwürfelte *Simulierte Eigenschaft* von 10 subtrahiert.

$10 - \text{Simmulierte Eigenschaft} = \text{Probenwert}$

Vergleichende Proben in einem Konflikt

Ist in einem Konflikt zwischen Charakteren untereinander oder zwischen einem SC und einem NSC der Probenmechanismus nötig, um eine Entscheidung herbeizuführen, so geschieht dies über eine vergleichende Probe.

Für jeden Beteiligten wird ein relevanter Probenwert errechnet und es gewinnt derjenige den Konflikt, dessen Probenwert der kleinere ist.

Zum Beispiel möchte Emily ihrer Freundin einen Streich spielen und will, dass der Elementar es ausschließlich über ihrer Freundin regnen läßt. Der Elementar hat keine Lust seine Kraft für solche Kinderscherze herzugeben und sagt "Nö!"

Emily benutzt ihre relevante *Freie Eigenschaft* „geschickt (4)“ und erhält als Probenwert 6.

Der Elementar benutzt seine Eigenschaft „stur (5)“ und erhält den Probenwert 5.

Emily:	$[10 - 4 = 6]$	Elementar:	$[10 - 5 = 5]$
	6	>	5

Der **Elementar gewinnt**, da er ein niedrigeren Probenwerts hat und läßt es nicht regnen.

Emily könnte aber auch auf die Idee kommen, ihre freie Eigenschaft „geschickt (4)“ mit einer gekauften *Temporären Eigenschaft* z.B. „großzügig (3)“ zu kombinieren und dem Elementar von vorne herein großzügig eine Gegenleistung anbieten, die er nicht ausschlagen kann (z.B. sein Lieblingsquellwasser o.ä.). Der Elementar benutzt nach wie vor seine Eigenschaft „stur (5)“.

Emily:	$[10 - 3 - 4 = 3]$	Elementar:	$[10 - 5 = 5]$
	3	<	5

Emily gewinnt den Konflikt aufgrund ihres niedrigeren Probenwertes.

Für den Fall, dass Emily sich z.B. bei der Austragung des Konfliktes auf ihre Beliebtheit verläßt und ihre *Freie Eigenschaft* beliebt (5) in der vergleichenden Konfliktprobe einsetzt, entsteht bei beiden Parteien der Probenwert 5.

Emily: [10 – 5 = 5]	Elementar:	[10 – 5 = 5]
5	=	5

Der **Konflikt** kann zunächst **nicht gelöst** werden.

Also muß Emily sich überlegen, wie sie den Elementar davon überzeugen kann, doch noch das zu tun, was sie will ihm etwas versprechen, ihm etwas schenken, ihn bestechen, ihm im Gegenzug einen Gefallen tun usw. – diese Diskussion sollte ausgespielt werden.

Müdigkeit und Schlechte Laune

Unabhängig davon, ob ein Charakter eine Probe gewonnen oder verloren hat, besteht die Möglichkeit, an schlechter Laune oder an Müdigkeit zu gewinnen.

Das heißt, je niedriger der erreichte Probenwert ist, desto weniger schlechte Laune bzw. Müdigkeit befällt den Charakter⁶, denn der errechnete Probenwert ist die Ausgangsbasis für die anfallenden **Müdigkeitspunkte (MP)** bzw. **Schlechte-Laune-Punkte (SLP)**.

Wichtig ist hierbei jedoch, welcher Probenmechanismus dem Probenwert zugrunde liegt.⁷

Die folgende Tabelle zeigt, wieviele **MPs/SLPs** durch welchen Probenmechanismus entstehen. Der kreative Einsatz von eigenen *Freien Eigenschaften* im Probenmechanismus wird zum Erhalt der **MP/SLPs** mit dem Faktor 1 multipliziert, der durch Verwenden von *Temporären Eigenschaften* erreichte Probenwert mit dem Faktor 1,5 (wobei generell abgerundet wird) und der durch das Verwenden einer *Simmulierten Eigenschaft* erhaltene Probenwert wird zum Erhalt der **MP/SLPs** mit dem Faktor 2 multipliziert.

6 Die Idee dahinter ist zum einen, dass Konflikte und Tätigkeiten anstrengend sind bzw. schlechte Laune hervorrufen können. Zum anderen soll damit ein ausgleichendes Gegengewicht zum Superheldentum der Charaktere geschaffen werden.

7 Der Gedanke hinter diesen Abstufungen ist, dass das Verwenden von eigenen Eigenschaften leichter fällt, als das künstliche Herbeiführen oder gar Simulieren von Eigenschaften.

<i>Probenwert</i>	<i>Freie Eigenschaften</i>	<i>Temporäre Eigenschaften</i>	<i>Simmulierte Eigenschaft</i>
0	0	0	-
1	1	1	-
2	2	3	-
3	3	4	-
4	4	6	8
5	5	7	10
6	6	9	12
7	7	10	14
8	8	12	16
9	9	13	18

Auf dem Charakterblatt gibt es zwei Pools, in die die anfallenden **MPs/SLPs** frei verteilt werden können. Hierbei entscheidet der Spieler, ob er eher müde wird, oder ob er eher schlechter gelaunt wird, oder ob sogar von beidem etwas eintritt.

Ist die Grenze von 10 in einem oder in beiden Pools erreicht, oder sogar überschritten, ist der Charakter nicht mehr in der Lage plotrelevante Handlungen durchzuführen.⁸

Bei Erreichen oder Überschreiten von 10 im **SLP**-Pool verliert der Charakter aufgrund seiner schlechten Laune sämtliche Konflikte und wird plothandlungsunfähig, da er keine Lust zu gar nichts mehr hat und nur noch rumquengelt.

Das Erreichen oder Überschreiten von 10 im **MP**-Pool hat zur Folge, dass der Charakter bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit (irgend eine Form von Ruhephase wie z.B. Hinsetzen, Warten, Essen, Reiten usw.) einschläft und für 4W6 Minuten nicht mehr wach zu bekommen ist. Danach sinken die **MPs** auf 9.

Regeneriert werden können **SLPs** durch *Spielen* (inplay) und **MPs** durch *Schlafen* (inplay) – was jedoch nicht unbedingt ausgespielt werden muss.

Sind beide Pools mit 10 oder mehr Punkten gefüllt, reicht es auch, 9 Stunden zu schlafen um beide Pools vollständig zu regenerieren.

⁸ Wie das bei Kindern dann halt so ist – es kommt dann nur noch Genörgel, Gequengel oder Mist bei raus ;)

Regenerationstabelle für SLPs

<i>Spielzeit</i>	<i>Schlechte-Laune-Punkte Regeneration</i>
15 min	1 MP
30 min	3 MP
45 min	4 MP
60 min	6 MP
90 min	8 MP
120 min	10 MP

Regenerationstabelle für MPs

<i>Schlafzeit</i>	<i>Müdigkeitspunkteregeneration</i>
1,5 h	2
3 h	4
4,5 h	5
6 h	7
7,5 h	8
9 h	10

Die Aufgabe des Spielleiters

Zunächst ist angedacht, dass ein Erwachsener die Rolle des Spielleiters übernimmt und an wichtigen Stellen (z.B. der Anflugphase auf das Internat, das Himmelsschloß allgemein, ebenso den Garten und großen Speisesaal) für die SCs neue Situationen und Gegenden recht detailliert beschreibt. Allerdings soll ja die Kreativität der Spieler mit eingebunden werden, also können diese auch nach einer kurzen einleitenden Beschreibung gefragt werden, wie sie sich zum Beispiel ihr Zimmer vorstellen, wie der Gemeinschaftsraum aussieht usw.

Wichtig ist immer wieder, dass die Spieler ihre Emotionen mit einbringen, zum Beispiel könnte Emily sich etwas verloren fühlen, oder gut aufgehoben mit ein bisschen Heimweh.

Es ist elementar für das Spiel, dass die Kinder sich in ihre Charakterfigur hineinversetzen, also nachvollziehen, welche Emotionen und welche Handlungsoptionen ihr Charakter hat – und diese selbstständig beschreibend in den Spielverlauf mit einbinden.

Wenn an dieser Stelle zu Anfang Schwierigkeiten bestehen, ist es die erklärte Aufgabe des Spielleiters, gezielt danach zu fragen, á la : Wie fühlt sich Emily im Moment, was würde sie am liebsten tun? Warum macht sie es dann (nicht)? usw.

Natürlich spielt der SL die NPCs, aber dies kann, wie zuvor schon angedeutet, auch nach Absprache mit den Spielern zum Teil von ihnen selber übernommen werden, falls gewünscht. Für den Start wäre es vielleicht wichtig, wenn der SL NPCs durchgängig ausspielt, sobald diese in den Szenen vorhanden sind, damit die Spieler/SCs die Gelegenheit bekommen, durch Diskussion und Interaktion mit den NPCs, die Form des „Rollenspielerischen Geschichtenerzählens“ „üben“ zu können.

Startabenteueridee für den Einstieg

Emilies Ankunft im Internat (*Tag 1*):

- mit dem magischen Fluggleiter
- Beschreibung der Örtlichkeiten
- Zimmerzuteilung – 4 Prinzessinnen teilen sich ein geräumiges Zimmer -
- Emily schließt mit Sanea⁹ Freundschaft.

Nächster Tag Schulstart (*Tag 2*):

Die Klassen werden nach Wasser, Feuer, Luft und Erdfähigkeiten unterschieden,

Emily kommt z.B. zusammen mit Sanea in die Wasserklasse

Vormittags von 9.00 - 11.30Uhr Unterricht, danach Mittagessen & Mittagspause, und von 14.00 – 17.00 Uhr nochmals Unterricht

Jeden Vormittag Kontrollunterricht, in dem das zuverlässige Herbeirufen, Dirigieren und Verhandeln mit (in Emilys Fall) dem Wasserelementargeist geübt wird.

Nachmittags folgen dann Fächer wie Fabelwesen und seltene Pflanzen, sowie Mathematik und Sprachunterricht. In Fabelwesen und seltene Pflanzen hören Emily und Sanea die Geschichte vom Regenbogenmacher, in der erzählt wird, das er gar nicht soweit von der Stadt Rosenholz entfernt in einem Haus im Wald leben soll. Er soll sehr freundlich sein und wenn man ihm einen Gefallen tut, läßt er den Regenbogen entstehen, an dessen Ende der Schatz der Koblode vergraben ist.

[Astronomie wird einmal in der Woche nachts gelehrt, desweiteren erfolgen wöchentliche Unterrichtsstunden in Etikette und Benimm, sowie im Dreitagesrhythmus Leibesertüchtigung.]

Am Nachmittag beginnen die Mädchen das Internat zu erkunden, entdecken die erste Geheimtür im Gemeinschaftsraum. Dahinter ist ein Gang, der in ein verborgenes Treppenhaus führt, dieser endet unter einer Eiche im Garten.

Abendessen im Speisesaal, Spielzeit, Nachtruhe.

[*Ende erste Sitzung*]

[*Beginn zweite Sitzung(Tag 3)*]

Vormittags Unterricht, Nachmittags: Ausflug in die Stadt Rosenholz, eine recht kleine

⁹ Characterbogen ebenfalls als Archetyp vorhanden

verwinkelte Stadt mit vielen kleinen Geschäften, in denen es so gut wie alles zu kaufen gibt, was das Magier- und Mädchenherz begehrt. Allerdings sind einige Geschäfte tabu für die Mädchen, da sie noch zu jung für höhere Magie sind.

Auf dem Marktplatz findet ein Gauklerspektakel statt, das sich Emilies Klasse anschaut. Emily und Sanea können jetzt das Gewimmel und Gewühle nutzen, um auf eigene Faust loszuziehen und den Regenbogenmacher zu suchen. Natürlich verirren sie sich bei diesem ersten Versuch im Wald, da sie unvorbereitet losgezogen sind, [erst ist es interessant, dann merkwürdige Geräusche, Knacken, alles sieht gleich aus ... sie finden den Rückweg nicht mehr...]

Jedoch treffen sie gegen Abend eine Kräuterfrau¹⁰, die sie zurück zur Schule bringt.

Dort ist die Aufregung recht groß und Emily und Sanea bekommen Ausflugsverbot für die nächste Woche.

[*Ende zweite Sitzung*]

...An dieser Stelle sollte spätestens klar sein, ob die SCs überhaupt Lust haben, nochmal in näherer Zukunft nach dem Regenbogenmann zu suchen, oder ob man ersteinmal ein wenig Internatsleben ausspielt um später auf diesen Handlungsstrang zurückzukommen...

¹⁰ oder eine ähnliche, in den Plot passende Person

Characterbogen für Wetterprinzessinnen

Spielerin: _____

Prinzessin: _____

Natürliche Eigenschaft: _____

Freie Eigenschaften:

1.) _____ 2.) _____

3.) _____ 4.) _____

Taschengeld: _____

Müdigkeitspunkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Schlechte Laune Punkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gegenstände:

--

Characterbogen für Wetterprinzessinnen

Spielerin: _____

Prinzessin: Emily _____

Natürliche Eigenschaft: Regenmagie _____

Freie Eigenschaften:

1.) beliebt (5) 2.) stur (4) _____

3.) geschickt (4) 4.) sportlich (5) _____

Taschengeld: 10 Taler pro Woche; 4 Taler täglich

Müdigkeitspunkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Schlechte Laune Punkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gegenstände:

--

Characterbogen für Wetterprinzessinnen

Spielerin: _____

Prinzessin: Sanea _____

Natürliche Eigenschaft: Nebelmagie _____

Freie Eigenschaften:

1.) schüchtern (3) 2.) intelligent (5)

3.) geschickt (5) 4.) lustig (4)

Taschengeld: 10 Taler pro Woche; 6 Taler täglich

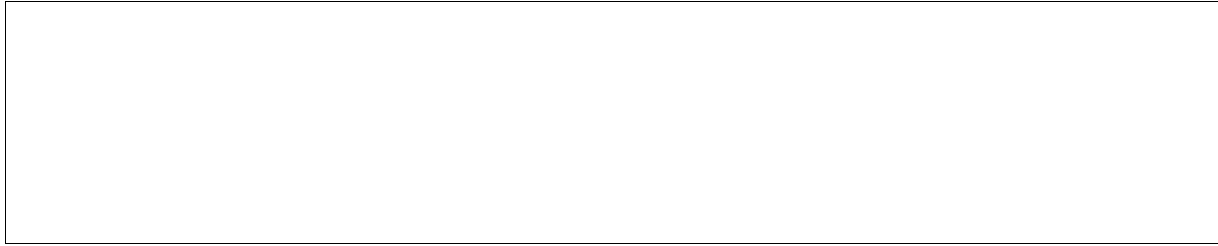
Müdigkeitspunkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Schlechte Laune Punkte:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gegenstände:



Plotbaukapitel

An dieser Stelle noch einige Hilfestellungen, um eigene Abenteuer leichter gestalten zu können.

Die Story sollte sich im Allgemeinen um die Interessen der kleinen Spielerinnen drehen und entsprechend kindgerecht aufgebaut sein. Intrigen sollten zunächst auf ein durchschaubares Mindestmaß reduziert werden, versteckte Hinweise vorerst überdeutlich, mit zunehmender Spielererfahrung immer schwieriger zu als solche erkennbar werden usw..

Denn Kinder brauchen Erfolgserlebnisse. Sicherlich knobeln sie gerne und rätseln herum, aber es muss lösbar sein, ansonsten gehen der Spaß und die Motivation verloren.

Auch besteht eine Schwierigkeit darin, als sich SL in die kindliche Gedankenwelt der Spieler hinein zu versetzen und Informationen, die jedem Erwachsenen als selbstverständlich erscheinen, auszublenden, da die Kinder ja erst einen bestimmten Wissenspool haben, auf den sie zurückgreifen können und daher häufig anders an Problemlösungen herangehen, als Erwachsene.

Hierbei kann eine Schema F Struktur Hilfe in dem Sinne sein, als das die Kinder genau wissen, dass an einer bestimmten Stelle des Abenteuers wichtige Hinweise zu finden sind. Das kann ein Ort sein, der immer wieder auftaucht, oder ein Gegenstand oder NPC, oder aber auch eine bestimmte „übertragene“ Situation.

Interessant ist auch in diesem Zusammenhang, dass Kinder Wiederholungen lieben. Das heißt, es ist mit Sicherheit zunächst erst einmal ganz gut, die Abenteuer grundsätzlich nach einem Schema F ablaufen zu lassen. So haben die Kids eine feste Struktur als äußeren Rahmen. Es bietet sich z.B. an, die Handlungsstruktur aus bekannten Kinderhörspielen¹¹ zu übernehmen, da

11 z.B. Hanni&Nanni, Die ???, Bibi Blocksberg, Sailor Moon, usw.

diese Strukturen den Kindern bereits bekannt sind und sie nicht überfordern.

Grobe Struktur:

- 1.) Alltagssituation
- 2.) Geheimnis/Problem taucht auf
- 3.) Nachforschungen
- 4.) Irreführung wer der Urheber/Bösewicht ist
- 5.) überraschende Wendung
- 6.) Showdown mit Spannung
- 7.) alles ist gut, die Charaktere haben gewonnen und der Bösewicht ist seiner gerechten Strafe überführt / bzw. das Problem ist gelöst.

Auch die Überlegung, Schwarz und Weiß, also Gut und Böse klar zu definieren, halte ich zunächst für angebracht. Da Rollenspiel stark mit der Imaginationsfähigkeit der Kinder spielt und diese durchaus ins reale Leben transportiert werden könnte, ist es für die Kinder wichtig, nicht in diffuse Gefühlswelten geführt zu werden, sondern - zunächst- klare Bilder gezeigt zu bekommen.

Natürlich heißt das nicht, dass es keine Grautöne im Spiel geben darf. Jedoch bin ich der Meinung, dass diese sehr akzentuiert und wohlgedacht platziert werden sollten. Wichtig ist auch eine Nachbesprechung, sollte der SL mitbekommen, dass z.B. so eine moralische Grauzone die Kinder über das normale Interesse an der Handlung hinaus beschäftigt. Vielleicht ist dies ein wenig zu vorsichtig gedacht, jedoch ist es besser vorbeugend zu arbeiten, als die Kinder ins emotionale Chaos stürzen zu lassen.

Was das Trennen von Spieler- und Charwissen angeht... ich denke, da kann man gerade zu Anfang noch ein bis zwei Augen zudrücken, und wenn es wirklich nicht passen sollte, das ganze ausdiskutieren und die Kinder dazu animieren zu überlegen, wie der Charakter auf diese Idee kommen könnte (und das dann ausspielen)

Zum Setting

Die Lagunenstädte

Die Himmelsinseln

Die Geröllsteppen

Die nördlichen Waldreiche

Die südlichen Waldreiche

Die Wasserinseln

Die Sumpflände

Die Nebelsavannen

Die Kristallkavernen

Die Wiesenhügel

Die Wanderer