

Das Teledorpie-Rollenspiel

Die Beta-Regeln

Vorwort

Hmm... ein Vorwort...

In sowas war ich nie wirklich gut. Bis mir was Besseres einfällt, lautet das Vorwort:

Skadoosh!!!

Na gut, ganz so einfach will ich es mir dann doch nicht machen.

Also, das Teledorpie-Rollenspiel?

Ich sitze gerade mal wieder in China nach einem langen Arbeitstag und meine Gedanken fangen wieder an, weite Kreise zu ziehen und Dinge zu verbinden, die nicht zusammengehören.

Zu den harmloseren Ideen gehört diese hier: Das Teledorpie-Rollenspiel.

Ja ich weiß, finde ich auch 😊

Im Moment ist es noch eine wage Idee, aber ich hoffe im Laufe dieses Buches wird auch sowas wie ein Konzept mit Hand und Fuß draus. Ich schreibe das also gerade wirklich „on the fly“, so wie es mir gerade in den Sinn kommt.

Das Teledorpie-Rollenspiel ist ein Ableger unseres DORP-Rollenspiels und spielt auf einer kleinen Insel in Nerdor.

Nerdor ist die Welt in der die DORP lebt und von wo wir unsere verrückten Ideen beziehen. Aber in diesem Buch wird es nicht um ganz Nerdor gehen. Heute beschäftigen wir uns einmal mit einer kleinen Insel weit, weit draußen auf Nerdors Ozeanen. Mit kleinen, knuffigen Wesen: den Teledorpies.

Und wie es aussieht wird das ganze einem einzigen kranken Gehirn entspringen: Meinem.

Wobei ich hoffe, dass Markus es zumindest schafft, einige meiner Gedanken passend zu illustrieren.

So, jetzt mach ich erstmal mit der Vorgeschichte weiter.

Präludium

Die Apokalypse ist da. Nerds kämpfen gegen Nerds und die Welt liegt im Chaos. (Nachzulesen im DORP-Grundregelwerk und im Dorpendium-Malefikatorum.) Aber davon bekommen die normalen Menschen nichts mit. Nur manchmal registrieren sie die Auswirkung der Nerdischen Apokalypse, vor allem wenn Politiker oder Konzerne versuchen, sich Vorteile durch das Chaos zu verschaffen.

Aber noch weniger bekam man davon in Nerdor mit, dem Parallel-Universum aus dem die Nerds ihre Kraft bezogen. Um genauer zu sein, bekam man davon auf einer kleinen Insel mitten in Nerdor absolut nichts davon mit.

Diese kleine Insel ist die Teledorpie-Insel, auf der die Teledorpies leben. Kleine Wesen, die wie eine Mischung aus den Teletubbies, den Schlümpfen, Pinguinen und den Chipmunks aussehen, mit der Niedlichkeit von Tierbabys. Oder doch eher wie eine Mischung aus den Minions und den Rabbits...? Aber ich denke ihr wisst, was ich meine.

Es ist eine grüne Insel, umgeben von kristallblauem Wasser. Es gibt ein paar Hügel, einen Wald und seinen Vulkan inmitten eines Winterwunderlands.

Und alle sind friedlich, glücklich und zufrieden...

Die Teledorpie-Insel

Wie schon erwähnt, liegt die Insel weit irgendwo in Nerdor, umgeben von Meer (oder zumindest blauem Wasser). Irgendwo auf der Insel findet sich die Stadt der Teledorpies, in der alle Teledorpies leben: Teledorpia.

Die Form der Insel ändert sich täglich, weswegen ich sie jetzt auch nicht im Detail beschreiben will. Es gibt allerdings ein paar Regelmäßigkeiten, die immer gelten.

Der Übergang vom Meer zur Insel besteht aus mehreren Metern schönsten Sand. Danach folgen mindestens mehrere Meter weiches Gras.

Auf einem Teil der Insel ist ein großer, freundlicher Wald. Irgendwo anders gibt es ein Winterwunderland, einen Vulkan, einen unfreundlicher Wald, ein paar Hütten und ein See.

Teledorpia passt sich immer entsprechend seiner Umgebung an. Wäre sonst ja auch doof, wenn die Stadt mal im Vulkan liegen soll.

Teledorpia

Teledorpia ist die einzige Stadt auf der Insel, in der alle Teledorpies leben. Im Zentrum befindet sich die Zentrale. Die Stadt passt sich entsprechend ihrer Umgebung an. Im See schwimmt die Stadt, oder aber liegt unter einer Luftkuppel unter Wasser, oder ist unter Wasser und alle tragen Atemmasken. Im Vulkan wird alles mit Dampf angetrieben, oder...

Ihr erwartet doch jetzt nicht, dass ich alle Möglichkeiten aufzähle? Benutzt eure Fantasie.

„Gesteuert“ wird das alles in der Zentrale. Dort kann man an einem großen Glücksrad einmal am Tag drehen und sehen, welche Form die Insel am nächsten Tag haben wird.

Das Glücksrad befindet sich gleich neben dem Schalter für Tag oder Nacht. Es gibt auch ein Pult mit diversen Grafikoptionen und eine große Anzeige mit den aktuellen Bildern pro Sekunde, kurz FPS.

Wenn es schneller gehen soll, muss man eben auch mit Nebel rechnen.

Jedes Haus ist auf die Bedürfnisse eines Teledorpies angepasst. Weil fast niemand dem anderen gleicht, sehen auch alle Häuser unterschiedlich aus.

Pilze, Iglus, Bäume, Erdlöcher, ein großer, roter, englischer Briefkasten, ein Hügel, eine Nuss, viele Nüsse, ein Brot, ein Wassertropfen, ein Osterei, ein Getränkeautomat in Lederhosen, Tor Nummer 3, oder doch lieber die geheimnisvolle Kiste... um mal nur ein paar zu nennen.

Die Teledorpies

Die Teledorpies sind kleine, niedliche und verrückte Wesen. Wie Anfangs schon gesagt, halt eine Mischung aus den Teletubbies, den Schlümpfen, Pinguinen, Chipmunks, Minions und den Rabbits.

Nur nicht so verstörend wie das, was ich mir gerade vorstelle.. niedlicher... viel niedlicher.

Puh... ja, das ist besser.

So verschieden die Teledorpies auch sind, gibt es etwas, was alle gemeinsam haben: Man sieht sie immer in ihrer jeweiligen Lieblingsfarbe, die gleichzeitig auch ihr Wesen darstellt. Also entweder ist ihre Haut, Fell, Schuppen oder Klammotten in ihrer Lieblingsfarbe, so dass man gleich erkennen kann, was es ist. Natürlich sind mehrere Farben erlaubt, aber ihre Lieblingsfarbe sollte schon die Primärfarbe sein.

Die Farben sind Schwarz, Rot, Grün, Blau, Gelb, Violett, Pink und Weiß.

Es dürfen auch Abstufungen genommen werden. Also zum Beispiel für Rot kann man auch Karminrot, Purpurrot, Weinrot, Mittelrot, Hochrot, Blutrot, Zinnoberrot, Permanentrot, Feuerrot, Orangerot, Scharlachrot, Karmesinrot, Indischrot, Korallenrot, Kastanienrot, Tomatenrot, Kirschrot oder Erdbeerenrot nehmen.

Auf die Farben gehen wir gleich noch genauer ein.

Das Aussehen eures Teledorpie dürft ihr selbst bestimmen. Nur herzallerliebste muss er aussehen.

Von den Farben und Fertigkeiten

Je nachdem was eure Hauptfarbe ist, dementsprechend ist auch das Grundlegende Wesen eures Teledorpies.

Schwarz

Cool und gelassen. Du bist kein Freund großer Worte, du machst es einfach. Und wenn du etwas machst, sieht es gut aus, auch wenn es vielleicht manchmal keinen Sinn ergibt.

Rot

Wild und laut. Immer vornan und mit dem Kopf zuerst. Erst handeln, dann denken. Warum etwas kurz und knapp beantworten, wenn man es auch lang und laut tun kann?

Grün

Analytisch. Erst denken, dann handeln. Das Gegenteil zu roten Teledorpies.

Blau

Ruhig und tiefgründig. Normalerweise eher ruhig und doch sehr aufbrausend wenn es nötig ist. Wie das Meer.

Gelb

Immer fröhlich und lächelnd. Die geborene Frohnatur. Immer positiv und gut gelaunt. Wo anderen die Lust vergeht, bist du voll dabei.

Violett

Diese Eleganz und Unnahbarkeit. Du hast Stil und das weißt du auch.

Pink

Irgendwo sind schon ein paar Schrauben locker. Aber du meinst es immer nur gut. Deine Gedankengänge sind wie ein Labyrinth. Man weiß nie welchen Weg ein Gedanke nimmt und wo er am Ende rauskommt.

Weiß

Wie die Summe aller Farben bist du das Chaos und die Ordnung, der Anfang und das Ende, oder so...

Jetzt wissen wir schon mal, wie dein Teledorpie so im Großen und Ganzen fühlt. Jetzt schauen wir mal, was er alles so kann. Folgende Fähigkeiten besitzt jeder Teledorpie:

Laufen

Du kannst laufen. Schnell, lang und ausdauernd. Oder eben nicht so besonders lange.

Der Wert entspricht dem Faktor, den du schneller als andere laufen kannst.

Springen

Hüpf, hüpf, hüpf. Über Stock und Stein.

Der Wert gibt an, wie weit und hoch du springen kannst.

Klettern

Kein Tal ist zu tief und kein Berg zu hoch.

1: Oh nein, eine Steigung von 5%

4: Welche Berge? Für mich sieht das nach einer Ebene aus.

Schwimmen

Wie ein Fisch im Wasser.

1: Wie eine Kaulquappe

4: Wie ein Delphin

Fliegen

Auf, auf und davon. Nur nicht zu hoch, bitte.

Der Wert entspricht der Anzahl in Minuten, die du Fliegen kannst, bevor du dich Erholen musst.

Spezialität

Etwas was nur dein Teledorpie kann.

Charaktererschaffung

Das sollte jetzt nicht mehr allzu schwer sein. Ihr wisst mittlerweile, wie euer Teledorpie aussehen kann. Euch sind eigentlich keine Grenzen gesetzt, aber er sollte schon ein herzliches „Ohhhh.....“ hervorrufen, wenn man ihn sieht.

Ihr wisst, welche Fertigkeiten euer Teledorpie hat: Laufen, Springen, Klettern, Schwimmen und Fliegen. Wer will kann sich auch eine Spezialität aufschreiben, die nur euer Teledorpie kann. Auch hier dürft ihr wieder kreativ sein. Von Schlittschuhlaufen bis

Damit eure Fähigkeiten nicht ganz so leer aussehen, dürft ihr jetzt noch 13 Punkte darauf verteilen, wobei jede Fähigkeit mindestens 1 und maximal 4 Punkte haben darf.

Würfelpromen

Wenn euer Spielleiter von euch eine Probe verlangt, würfelt ihr diese mit einem W6.

Das Ergebnis wird dann wie folgt ausgewertet:

1: Patzer. Das hat leider nicht so geklappt, wie du dir das vorgestellt hast.

2: Neutral. Es gelingt dir nur halb so gut. Es kommt nur dein halber Fähigkeitswert zum Einsatz.

3: Erfolg. Genauso hast du dir das vorgestellt.

4 (Oder 3 und 1): Erfolg und Patzer gehen Hand in Hand. Das sieht gut aus, aber irgendetwas anderes läuft dabei schief.

5 (oder Doppel-Neutral): Besser als Neutral. $\frac{3}{4}$ deines Fähigkeitswertes kommen zum Einsatz.

6 (oder Doppel-Erfolg): Wahnsinn. Dein Fähigkeitswert mal 2.

Moment mal, dann könnte ich ja auch 2W3 benutzen, oder?

Bloß nicht. Die Auswirkungen zweier Einsen, also eines Doppel-Patzers würden die Insel sofort im Meer versinken lassen und ihre Existenz aus den Geschichtsbüchern löschen.

Denkt doch nur an den armen Bibliothekar-Azubi, der dann jedes Buch mit Tipp-Ex nachbessern darf.

Abenteuervorschläge

Damit ihr gleich loslegen könnt habe ich hier noch ein paar Abenteuervorschläge für euch.

1:

Sucht eine neue Nuss für das Eichhörnchen.

2:

Ihr müsst den breiten Fluss überqueren.

3:

Baut euch ein Haus.

4:

Feiert Geburtstag.

5:

Fertigt eine Karte der Insel an.

6:

Fertigt eine neue Karte der Insel an.

7:

Kampagne: Fertigt Karten von allen möglichen Inselformen an.