



DAIDALOS

von Jochen Eid

© 1998 - 2000

Δαιδαλος

[Daidalos]

Daidalos gilt als der Künstler der Antike schlechthin. Er schuf die ersten "lebensechten" Statuen.

Daneben war er Baumeister und Erfinder. Unter anderem war er der Erbauer des Labyrinths des Minotauros, er verriet Ariadne den Trick mit dem Garnknäuel und floh mit selbstgefertigten Flügeln mit seinem Sohn Ikaros von Kreta.

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL A: VOR DEM SPIEL

Inhaltsverzeichnis
Credits
Vorwort
Einleitung

TEIL B: CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

TEIL C: CHARAKTER-ENTWICKLUNG

TEIL D: KONFLIKTE

Kampf
Feinde
Intrigen, Verschwörungen und große Pläne
Tod

TEIL E: MAGIE

Der Versuch einer Einteilung

TEIL F: TIPPS UND TRICKS

Tipps für den Spielleiter
Tipps für Spieler und Spielleiter

CREDITS

Viele Personen waren über einen längeren Zeitraum immer wieder mit Daidalos beschäftigt. Ihnen möchte ich im folgenden meinen Dank aussprechen für ihre Hilfe, Unterstützung und Kritik, Vorschläge und Motivation. Insbesondere möchte ich besonders erwähnen:

Der Dank gilt...

...an aller erster Stelle meiner Familie

Reinhold, Marianne und Tobias Eid

...meinen langjährigen Mitspielern und Freunden

Luise Frank, Johannes Frey, Florian Frohnholzer, Franz Keim,
Norbert Matausch, Andreas Rauhmeier, Oliver Soltys

und

Matthäus Englbrecht,

der sich immer wieder geduldig den aktuellen Stand von Daidalos angehört hat.

...all denen, die bei der Entstehung und Verbesserung von Daidalos beteiligt waren,
insbesondere

Bernhard "CarrConn"

Markus Glenewinkel

Bernhard Lehner

Benjamin Scala

Thorsten Stiel

Tyll Zybura

und

Massimiliano "Max" Bertuzzi
für die Erlaubnis, sein Bild „Dragon and Son“ zu verwenden.

...Uyiana, Kaldarion, Nord und allen anderen,

die im Laufe vieler Jahre ebenfalls ihren Anteil an der Entwicklung von Daidalos hatten.

VORWORT

DAS ÜBLICHE KLEINGEDRUCKTE

Daidalos ist ein Rollenspiel von Jochen Eid.

© 1998 - 2000 by Jochen Eid

Dieses Dokument darf nicht ohne die schriftliche Genehmigung des Autors veröffentlicht werden. Auch das zur Verfügungstellen im Internet bedarf der Einwilligung des Autors. Zum persönlichen Gebrauch darf Daidalos kopiert und vervielfältigt werden.

Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Dieses Rollenspiel steht kostenlos zur Verfügung. Ich bitte jedoch im Gegenzug und als Anerkennung darum, mir Kritik und Meinung über mein Werk zukommen zu lassen.



Insbesondere würde es mich freuen, über Erfahrungen zu hören, die mit diesem System gemacht wurden.

Kritik und Verbesserungsvorschläge sind jederzeit herzlich willkommen. Mehr über Daidalos, weitere Verbesserungen oder Änderungen gibt es auf der Daidalos-Homepage.

homepage: <http://www.daidalos-rpg.de>

email: Jochen.Eid@gmx.de

Herzlichen Dank!

WAS ES IST

Daidalos ist ein freies Rollenspiel.

Es steht, wie bereits angesprochen, kostenlos zur Verfügung. Aber das ist nicht der eigentliche Grund, warum ich es "Das freie Rollenspiel" genannt habe.

Daidalos besitzt - anders als bei vielen Rollenspielen üblich - keine eigene Hintergrundwelt. Es soll einen Leitfaden zum Rollenspiel selbst bieten, der für jeden beliebigen Hintergrund verwendet werden kann.

Der grundlegende Gedanke bei Daidalos war, ein Rollenspielsystem bereitzustellen, bei dem das Vergnügen im Mittelpunkt steht.

In letzter Zeit war im Bereich der Rollenspiele eine Entwicklung in Richtung immer größerer Freiheit zu erkennen.

Die ersten Spielsysteme kannten nur wenige Charakterklassen bzw. Berufe, die Möglichkeit von Beginn an "einzigartige" Helden zu erschaffen, war sehr begrenzt. Als Beispiel seien Dungeons&Dragons oder MERS oder auch die Anfänge von "Das Schwarze Auge" genannt.

Abenteuerszenarios beinhalteten vor allem das Besiegen von Monstern und das anschließende Einheimsen von Schätzen, um mit dem Gewinn bessere Waffen kaufen zu können, mit denen sich noch gefährlichere Monster bezwingen ließen.

Gut, dies mag etwas pauschal klingen, aber im Großen und Ganzen ist es wohl zutreffend.

Bald zeigte sich, daß die bloße Unterscheidung in Charakterklassen nicht ausreichte und Spielsysteme kamen auf den Markt, die eher an Fertigkeiten orientiert waren. Damit war es leichter, Charaktere zu erschaffen, die nicht genau in ein Schema passen mußten. Helden waren nicht mehr nur Magier, Kämpfer oder Diebe, sondern die Spieler hatten nun bessere Möglichkeiten, ihre Charaktere mit Leben und Farbe zu erfüllen.

Typische Vertreter dieser Systeme sind DSA, wie es sich mittlerweile präsentiert, oder Shadowrun.

Aber die Entwicklung blieb dort nicht stehen. Mittlerweile gewinnen sogenannte "freie Rollenspiele" mehr und mehr Anhänger. Diese Systeme zeichnen sich durch ein besonders hohes Maß an Freiheit bei der Charaktererschaffung und -entwicklung aus.

Die meisten dieser Systeme legen einen sehr großen Wert auf beschreibende und erzählende Elemente.

Eine besondere Rolle unter diesen Spielen nehmen dabei die Würfellosen Rollenspiele ein.

Mit Daidalos verfolge ich dieses Konzept der Würfellosen Rollenspiele. Auf diese Weise soll der Schwerpunkt im Spiel auf den Charakteren und ihrer Persönlichkeit liegen und ihre Entwicklung betont werden, während das Sammeln von Erfahrung bzw. Erfahrungspunkten und dem damit verbundenen "Verbessern" der Charaktere in den Hintergrund tritt.

Zu den Würfellosen Rollenspielen kam ich über das System "Amber - Diceless Role-Playing" von Erick Wujcik, das auf den Amber-Romanen von Roger Zelazny basiert.

An dieser Stelle möchte ich beides empfehlen, sowohl das Rollenspielsystem als auch die Bücher.

Letztere, da sie zu den besten Romanen gehören, die ich im Bereich Fantasy gelesen habe. Das Rollenspiel selbst ist eine geballte Ansammlung bester Ideen für Rollenspiele an sich. Wer sich für anspruchsvolle Rollenspiele interessiert, der wird "Amber" bald nicht mehr vermissen wollen. In unserer Spielrunde haben wir es den Amber-Virus genannt, der einen nicht mehr loslassen wird, sobald man davon befallen ist.

Trotz aller Vorbilder ist Daidalos ein eigenständiges Werk und ich hoffe, daß es Gefallen finden und als Quelle für Anregungen im Rollenspiel gerne immer wieder zur Hand genommen wird.

WAS ES NICHT IST

Daidalos ist vermutlich nicht das, was im Allgemeinen als richtiges Rollenspiel angesehen werden würde. Ich habe bewußt auf eine eigene Hintergrundwelt verzichtet. Daidalos ist vom Konzept her nicht auf ein bestimmtes Genre oder gar auf eine bestimmte Spielwelt zugeschnitten. Es soll den Spielern und dem Spielleiter vielmehr Hinweise und Tips für gelungenes Rollenspiel bieten und stellt so vielleicht

eher eine Sammlung von Spiel-Philosophien dar, da sich kaum traditionelle Regeln finden werden. Vor allem an Beispielen aus bekannten Rollenspielen und dort vorkommenden Gegebenheiten möchte ich aufzeigen, daß es möglich ist, sehr komplexe Charaktere zu entwickeln, ohne daß Spieler und Spielleiter Dutzende von Quellenbücher ihr eigen nennen und Hunderte von Sonderregeln beherrschen müssen.

Man sollte von Daidalos also einige Dinge nicht erwarten.

Daidalos ist kein Gesetzbuch. Im Gegenteil favorisiert Daidalos die Regellosigkeit im Rollenspiel. Wer also nach einem System sucht, das jede Situation mit absoluter Genauigkeit beschreibt, wird mit Daidalos nicht glücklich werden.

Auch ist Daidalos kein Versandhandel. Wer sich auf seitenlange Materiallisten, Waffenkataloge und Ausrüstungstabellen freut, wird vermutlich gleichfalls bitter enttäuscht werden.

Ebenso wird es Spielern und Spielleitern ergehen, die nur in einem präzisen und komplexen Kampfsystem ihre Erfüllung finden.

Eine weitere Einschränkung muß ich machen: Daidalos ist anspruchsvoll. Es verlangt sehr viel Gespür von Spielern und Spielleitern für die Geschichte, die Atmosphä-

Δαίδαλος

re und die Dramatik. Darum ist es eher weniger geeignet, um damit seine ersten Schritte ins Leben jenseits unserer Realität zu wagen. Allerdings habe ich mit einer Gruppe absoluter Rollenspiel-Neulingen gespielt, ohne daß sie Regeln kannten, und es hat dem Spiel und der aufkommenden Stimmung keinen Abbruch getan, ganz im Gegenteil.

Und noch etwas...

Daidalos ist mit Sicherheit nichts neues. Die Konzepte und Ideen, die mit Daidalos beschrieben werden, haben schon viele vor mir gehabt und auch ich habe mir nicht selbst alles ausgedacht. Daidalos ist das (Zwischen-)Ergebnis aus mittlerweile 16 Jahren Rollenspielerfahrung mit vielen verschiedenen Ansätzen und Systemen. Vielleicht faßt es nur zusammen, was jeder Rollenspieler eines Tages erkennt, wenn er nur lange genug spielt.

In diesem Sinne wünsche ich viel Vergnügen beim Spielen und mit Daidalos.