

---

## Parasiten im Kopf (PiK)

---

Ein Rollenspiel für einen Spielleiter und zwei bis vier Spielern von *Dræsig*.

In PiK verkörpert jeder Spieler einen Charakter dessen Geist durch Raum und Zeit gesandt wird, um Aufgaben zu erledigen, Dinge zu erkunden oder schlicht Abenteuer zu erleben. Sobald der Geist in seiner Zielzeit am Zielort angekommen ist, übernimmt er in diesem Dortdann einen Körper, den sogenannten Wirt.

Dunkel. Er schlief wohl. Ich wache auf. Wenigstens ist es warm. Ich liege in einem Bett. Durch ein grosses Fenster scheint der Mond an einem Vorhang vorbei. Ich sehe noch mehr Fenster, noch mehr Betten, ein Schlafsaal. Ich versuche meinen Körper zu spüren. Oh nein. Ich bin ein Kind. Es wird schwierig werden die anderen zu finden, eine Glocke läutet. ....

Mein Wirt atmet schwer und schnauft. Alles ist in rotes Licht getaucht. Er trägt einen Helm. Ich trage den Helm. Neben mir steht eine Gestalt in einem Astronautenanzug und macht unser Zeichen. Der Kreis. Er formt ihn mit Daumen und Zeigefinger. Das Taucher Ok. In meinem Helm knarzt es und ich höre: "Das ist mal was anderes, der Mars". ....

Er schreckt hoch. Schaut auf. Ein Schreibtisch steht vor mir. Ich habe eine Feder in der Hand und bin wohl eingekickt. Eine Schreibfeder. Ich schreibe einen Brief auf Latein. Eine Frau, beinahe so breit wie die Tür, durch die sie sich quetscht, formt mit den Fingern das Taucher Ok. Unser Zeichen, der Kreis. ....

Ein Autofahrer hupt wie wild. Aus dem heruntergekurbelten Fenster brüllt er mich an: "Geh weiter du Idiot!". Ich stehe auf einer großen Kreuzung. Um mich herum sind hunderte Menschen. Wie soll ich die Anderen finden? ...

---

## Was darf es denn sein?

---

PiK bietet verschiedene Hintergründe in drei Geschmacksrichtungen: einen Science Fiction Hintergrund, einen Horror Hintergrund und einen

mystischen Hintergrund. Die Hintergründe sind Anregungen für Spieler und Spielleiter (SL). Beantwortet die Fragen zum Hintergrund, lest auch die Fragen der anderen Hintergründe und dann geht es los.

## Science Fiction Hintergrund

In einer nicht allzu fernen Zukunft wird eine Technik entwickelt, um den Geist durch Raum und Zeit zu bewegen. Ihr seid die Parasiten im Wirt des Dortdanns.

- Wie heißt die Technik, die Parasiten durch Raum und Zeit, ins Dortdann, schicken kann?
- Wie heisst die Organisation, die euch die Technik zur Verfügung stellt?
- Was könnt ihr, das auf der Reise durch Raum und Zeit besonders nützlich ist?
- Wie heisst die andere Organisation, die auch Parasiten durch Raum und Zeit schickt?
- Warum werdet ihr auf die Reise geschickt?

## Horror Hintergrund

Ein geheimer Kult kämpft seit Anbeginn der Zeit gegen das „Große Übel“. Seine stärkste Waffe ist die Geistreise. Der Hohepriester des Kults vollführt an euch das Ritual, das euch durch Raum und Zeit ins Dortdann katapultiert.

- Wie heißt der Kult, der euch gefangen hält oder dem ihr angehört?
- Warum seid ihr die Auserwählten für die Geistreise?
- Wie nennt ihr das "Große Übel" gegen das ihr antreten müsst in zahlreichen Dortdanns?
- Was passiert mit eurem Körper, während euer Geist im Dortdann wandert?
- Was passiert mit euch, wenn euer Wirt getötet wird?

## Mystik Hintergrund

Ihr seid tot. Nun seid ihr wahre Engel. Wann es seinen Anfang nahm wisst ihr nicht mehr. Aber jetzt folgt Aufgabe auf Aufgabe.

- Wie gut erinnert ihr euch an euer früheres Leben?
- Warum seid ihr zwischen Leben und Tot gefangen und wandert von einem Dortdann

zum anderen Dortdann?

- Habt ihr unbegrenzt viel Zeit? Oder tickt die Uhr bis zur Lösung der Aufgabe?
- Kennt ihr überhaupt die Aufgabe? Oder besteht ein guter Teil des Abenteuers daraus eure Aufgabe zu finden?

## Allgemeine Fragen

- Könnt ihr willentlich zwischen den Dortdanns wechseln? Oder bestimmt euer Fortschritt im Dortdann den Wechsel? Oder werdet ihr jede Stunde verschoben?
- Wie erkennt ihr euch im Dortdann?
- In welche Dortdanns kann man gelangen? Wer bestimmt welche Dortdanns zugänglich sind?
- Wie zuverlässig ist der Parasiten Transfer in die Dortdanns?

---

## Ein paar Regeln

---

### Spielmaterial

Die Spieler brauchen einen Haufen sechsseitiger Würfel in zwei Farben. Also sagen wir mal fünf schwarze Würfel, die nennen wir Wirtswürfel, und fünf weiße Würfel, die nennen wir Parasitenwürfel. Dann brauchen die Spieler je zwei bis vier farbige Notizzettel mit Platz für jeweils sechs Zeilen Text.

### Charaktererschaffung

Alle Spieler nehmen einen Notizzettel derselben Farbe und notieren drei bis fünf Aspekte, die ihre Spielfigur, den Parasiten-Zeitreisenden-Geistspringer ausmachen. Es gibt verschiedene Arten von Aspekten, startet mit dem Archetyp und lasst euch durch die anderen inspirieren.

#### Archetyp

Der Archetyp beschreibt mit wenigen Worten die Grundidee und das Konzept eurer Spielfigur. Wählt passend zum Hintergrund einen Aspekt.

**Beispiele:** Ritter, Polizist, Gelehrter, Physiker, Dieb, Soldat, Sheriff, Gangster, Cowboy, ...

Wenn ihr der Spielfigur mehr Tiefe geben wollt, fügt noch ein Adjektiv hinzu.

**Beispiele:** ausgebrannt, gewissenhaft, neugierig, hilfsbereit, schüchtern, ...

### Motto

Ein Motto beschreibt wie ihr mit Dingen umgeht oder wie ihr auf Dinge reagiert. Sie sind manchmal Sprichworte oder Phrasen.

**Beispiele:** In der Ruhe liegt die Kraft; Erst handeln, dann denken; Einer für Alle, Alle für Einen; Das kann ich besser; Ohne mich schafft ihr es; Erster; Erstmals alle anderen, ...

### Interessen

Jeder Charakter besteht aus mehr als nur seinem Archetypen und einem Motto. In seinem bisherigen Leben hat er bestimmt noch das ein oder andere erlebt und sich für das ein oder andere interessiert.

**Beispiele:** Bücherwurm, Karateka, Schwimmer, Scharfschütze, Sänger, ...

Auch hier bringen Adjektive wieder mehr Farbe ins Spiel.

**Beispiele:** begnadet, ehrgeizig, still, überheblich, präzise, ...

*Anmerkung:* In PiK spielt man *einen* Parasiten Charakter, der in einem Wirtskörper landet. Für den Parasiten sind also *gutes Aussehen* und eine *angenehme Stimme* keine spielrelevanten Aspekte. Ein Kämpfer allerdings hat nicht nur körperliche Fähigkeiten, er weis eben auch wo es weh tut.

Zum Schluss schreibt noch einen Namen für den Parasiten Charakter auf das Blatt. Und malt zwei Kästchen für die mentale Stabilität auf das Blatt. Wenn ihr euren Spielleiter überzeugen könnt, dass ihr auf Grund eines Aspektes mehr Stabilität haben solltet, malt bis zu zwei weitere Kästchen dazu. Fertig.

### Charakter im Dortdann

Die Parasiten werden durch Zeit und Raum geschickt, ins sogenannte Dortdann. Dortdann angekommen, landen sie in einem Wirtskörper. Der Wirtskörper wird genauso erschaffen wie der Parasitencharakter. Allerdings muss der Wirtskörper in sein Dortdann passen und er bekommt Kästchen für körperliche Stabilität anstatt geistiger Stabilität.

Je nach Szenario bereitet der SL die Wirtskörper vor oder er beteiligt die Spieler bei der Erschaffung. Der SL gibt zum Beispiel die Archetypen vor und lässt den Rest die Spieler gemeinsam bestimmen..

Für jedes Dortdann, das in dem Szenario zum tragen kommt, wählt ihr einen weiteren farbige Notizzettel für die Charaktere aus.

Die Gruppe entscheidet sich für einen Science Fiction Hintergrund. Die Spieler erschaffen ihre Parasitencharaktere. Marion spielt eine „abgeklärte coole Diebin“. Die Organisation hat ihr Talent entdeckt und für eine Bereicherung gehalten. Das Motto der Diebin ist „Ich mach das alleine“. Bevor sie Diebin wurde hat sie als Fluchtwagenfahrerin bei einer lokalen Bande ihr Geld verdient, da brauchte sie „Nerven wie Stahlseile“. Nachdem sie verhaftet wurde, konnte sie nur noch dem Gefängnis entgehen, indem sie sich der Organisation anschloss. Die anderen zwei Aspekte lässt Marion frei, sie malt noch zwei Kästchen für geistige Stabilität auf den Notizzettel und überredet den Spielleiter zu einem weiteren Kästchen wegen ihrer starken Nerven. Marion nennt ihre Spielfigur Anne „Asphalt“. Fertig

In der ersten Szene des Abenteuers landen die Spieler im Jahr 1886 in den Vereinigten Staaten im Wilden Westen. Nachdem der Transfer-Schock nachgelassen hat, muss Anne „Asphalt“ feststellen, dass sie im Körper von „Dusty“ Cromwell, dem Hilfssheriff von Redgrove gelandet ist. Der Spielleiter hat „Dusty“ Cromwell schon drei Aspekte verpasst: „Versoffener Hilfssheriff“, „Nüchtern ein guter Schütze“, „Keine Ahnung, frag den Sheriff“. Marion ergänzt noch „Flinke Finker“. Und Fertig.

Marion hat jetzt in der „Wild West“ Szene zwei Notizzettel vor sich liegen, zum einen das Blatt von Anne „Asphalt“ und zum anderen von „Dusty“ Cromwell.

In der zweiten Szene springt Anne „Asphalt“ in ein anderes Dortdann. Sie wacht in einem Kinderzimmer auf, ihr Name ist Elisa Schramm, sie ist eine „ehrgeizige Schülerin“ in der Beethoven Grundschule. Ein neuer Notizzettel in einer anderen Farbe wird gezückt und Elisa wird erschaffen.

Marion fragt sich schon, was diese Wild West Geschichte mit Elisa zu tun hat.

## Dinge tun

Jedes Spiel kommt an den Punkt, an dem die Spieler ihre Parasiten-Wirts-Charakter Kombis Dinge tun lassen wollen. Wenn das Ergebnis dieser Aktionen nicht sowieso klar ist, dann wird gewürfelt, ob es gelingt oder nicht.

## Erfolge würfeln

Der Spieler wirft eine Anzahl Parasiten- und Wirtswürfel um „Erfolge“ zu erzielen. Gewürfelte

Fünfen und Sechsen sind Erfolge.

Marion wirft vier Würfel: Schwarz 1 und 5, Weiss 4 und 5. Das sind zwei Erfolge.

## Nachwürfeln

In den meisten Situationen darf der Spieler einmal nachwürfeln. Er nimmt die Würfel, die ihm nicht passen und wirft sie erneut. Dabei muss er aber immer **genauso viele weiße wie schwarze** Würfel nachwürfeln.

Marion nimmt die schwarze 1 und die weisse 4 und würfelt nach. Sie würfelt Schwarz 2 und Weiß 6. Jetzt hat sie also drei Erfolge.

Der Spielleiter entscheidet, wie oft nachgewürfelt wird. Ist die Aktion des Charakters **hastig, unkoordiniert oder unter Stress** ausgeführt, dann gibt es kein Nachwürfeln. Wird die Aktion **sorgfältig, gut vorbereitet oder mit Hilfe** ausgeführt, dann darf der Spieler zweimal nachwürfeln. In allen anderen Fällen (meistens) wird einmal nachgewürfelt.

## Das Mass der Dinge

Der Spielleiter würfelt nie. Er sagt den Spielern wieviel Erfolge sie brauchen, damit eine Aktion gelingt.

Spielleiter: „Red Bill legt mit seinem Colt auf den Hilfssheriff an. Er schießt“.

Marion: „Dusty wirft sich hinter die Pferdetränke.“

Spielleiter: „Zwei Erfolge, um nicht getroffen zu werden!“

## Das kann ich

Jede Aktion wird mit mindestens einem Parasiten- und einem Wirtswürfel gewürfelt, dazu kommt noch ein Parasitenwürfel für jeden Aspekt des Parasiten und ein Wirtswürfel für jeden Aspekt des Wirts.

Marion: „Dusty macht das nicht zum ersten Mal, er ist „Hilfssheriff“. Und Anne „Asphalt“ hat genug Nerven, um bis zum letzten Moment zu warten.“

Spielleiter: „Mmmmh. Ein Wirtswürfel wegen des Hilfssheriffs, das passt. Aber Annes Nerven haben damit nichts zu tun. Aber obwohl du dich hastig wegbewegen musst, darfst du wegen Annes Nervenstärke einmal nachwürfeln.“

Marion wirft: Schwarz 1 und 6 und Weiß 4. Sie wirft die 1 und die 4 erneut.

## Interpretationssache

Der Spielleiter gibt vor wieviel Erfolge eine Aktion benötigt. Würfelt der Spieler mehr Erfolge als benötigt, hat sein Charakter die Aktion geschafft.

Marion würfelt drei Erfolge. Dusty landet sicher hinter der Pferdetränke.

Würfelt der Spieler exakt die benötigte Anzahl an Erfolgen, dann hat der Charakter es geschafft, muss aber Nachteile in Kauf nehmen.

Marion hat genau zwei Erfolge erzielt. Dusty entgeht der Kugel, aber er landet in und nicht hinter der Pferdetränke.

Erzielt der Spieler nicht genug Erfolge, muss der Charakter die Konsequenzen des Misserfolges tragen. Das heißt aber nicht unbedingt Verwundung oder Tod.

Marion erreicht zu wenig Erfolge. Dusty wird getroffen. Der Spielleiter beschreibt: „Red Bill schießt Dusty den Hut vom Kopf. Alle umstehenden Zuschauer von Redcrove fangen an zu lachen.“

Eine weitere Möglichkeit Misserfolge aber auch große Anstrengungen zu verdeutlichen sind die Stabilitätskästchen. Wenn ein Charakter geistig oder körperlich Schaden nimmt, entscheidet der Spielleiter, dass ein Kästchen ausgekreuzt wird. Ruhe, Heilung oder Pausieren kann die Stabilität zurückbringen. Wenn ein Charakter keine körperliche oder geistige Stabilität mehr hat, scheidet er aus. Das kann heißen er ist bewusstlos, verwirrt, verletzt oder tot.

## Der Plot

Ein Plot in PiK kann in einem einzigen Dortdann stattfinden. Besonders Spaß macht es aber auch in einem Plot zwischen mehreren Dortdanns hin und her zuspringen.

Im Jahr 1886 landen Aliens in Redgrove, New Mexico. Redcrove wird daraufhin mit Lasern niedergebrannt. Später wird berichtet, dass Redgrove von einem Asteroideneinschlag vernichtet wurde.

Wegen der vielen Ungereimtheiten wird eine Parasiten-Expedition geschickt.

Dann plötzlich.

Die Charaktere werden ins Jahr 1977 nach Paris geschleudert. Sie landen Mitten auf einer Kreuzung. Einer der Charakter bekommt als Wirt Jean-Paul Pascal, einen Asteroiden Forscher auf dem Weg zum Flughafen zu einer NASA

Veranstaltung. Die anderen Parasiten landen in beliebigen anderen Passanten. Was nun?

Die Aliens scheinen irgendwann die Erde verlassen zu haben. Aber es gibt immer noch Anzeichen.

Ihr steht am Rande eines Vulkan, rotes Licht, die Mars Expedition 2045.

## Zum Schluss

Die Parasiten erleben in kurzer Folge die unterschiedlichsten Dinge. Manchmal haben sie klare Aufgaben, manchmal müssen sie erst herausfinden was ihre Aufgabe ist.

Einige Parasiten gehen rücksichtslos mit ihrem Wirt um. Andere übernehmen Verantwortung für ihren Wirt. Wieder andere tauchen in die Gefühlswelt des Wirts ein.

Neben dem klassischen Abenteuer kann man auch das Charakterspiel in den Vordergrund bringen. Ein paar Beispiele: Ein Parasit landet im Körper eines Mörders bevor er die Tat begeht. Ein Wirt mit starken Emotionen überträgt diese auf den Parasiten. Die Parasiten landen in Kindern im Waisenhaus im viktorianischen England, sie suchen ihre Familie.

Seid ihr sicher, dass ihr gerade tut was ihr tun wollt? Oder sitzt euch ein Parasit im Kopf?

Viel Spass.