

# Games on Demand

“Hier stellen Spielleiter verschiedene Rollenspiele von unabhängigen Autoren und kleinen Verlagen vor, und leiten diese auch gleich, sobald sich ein paar Spieler gefunden haben.”

Games on Demand findet man auf Facebook und auf <http://www.indiegamesexplosion.org/>

## Lady Blackbird

Charakterorientiert mit sehr wenig Regeln. Setting: *Steampunk* und *Space Opera*. Die Regeln selber sind eine Mischung einer Reihe von Ideen der Independent Szene der letzten Jahre: Spieler bekommen Erfahrungspunkte für selbst bestimmte Themen wie bei *Solar System*, Hilfswürfel und W6 Pool gibt es wie bei *Mouse Guard*, Eigenschaften funktionieren wie Aspekte bei *Fate*, es gibt keine Talente, eine Startsituation, und los.

## Mountain Witch

Sehr einfache Regeln, die mit einem W6 pro Spieler auskommen. Die Mission: ein paar Ronin versuchen, den Hexenmeister vom Fuji zu töten. Die Regeln erlauben es, sich gegenseitig zu helfen – aber von einem Verrat kann man noch mehr profitieren. Der Hexenmeister ist an Zwietracht interessiert. Das Vertrauen, welches man den anderen Spielercharakteren entgegenbringt, wird zur wichtigsten Eigenschaft im Spiel. Die Spiele endeten bisher immer in einem blutigen Spieler-gegen-Spieler Showdown.

## In A Wicked Age

Auffällig ist das gemeinsame Erschaffen von Szenario und Charakteren, inspiriert von einem *Orakel* – ein paar zufälligen Stichworten zum gewählten Thema. Erst nachdem wir beschlossen haben, welche Personen all dabei sind, wählen die Spieler ihre Charaktere. Der Spielleiter spielt den Rest. Jeder Spieler setzt sich zwei Ziele, der Spielleiter gibt den Nichtspielercharakteren ebenfalls je ein Ziel. Idealerweise widersprechen sich all diese Ziele. Das führte bis jetzt immer zu einem klassischen Spieler-gegen-Spieler Abend. Die Regeln sind sehr einfach: Zwei bis vier Würfel, das höchste Ergebnis gewinnt.

## Isotope

Dieses post-apokalyptische Spiel ist von *Apocalypse Now* und *Gamma World* inspiriert. Menschen, Mutanten, Wilde – wir erforschen eine neu entdeckte Städte der Altvorderen. Es geht um den Spass an der Post-Apocalypse, die seltsamen Mutationen und die unverständliche Technik. Typisch ist das 2W6 Würfelsystem, welches bei jedem Wurf drei Ausgänge kennt: 2–6 ist ein Misserfolg, 7–9 ist mit Nachteil gelungen, 10+ ist ein Erfolg. Der Spielleiter würfelt nicht.

## Laser und Gefühle

Science Fiction mit Kirk und Spock. Jeder Charakter hat nur einen Wert zwischen 2 und 5. Dieser Wert gibt an, wie stark der Charakter von seinen Gefühlen oder von seinem Verstand geleitet wird. Gewürfelt wird mit einem W6. Um etwas mit Laser zu erreichen, muss man unter seinem Wert würfeln; um etwas mit Gefühlen zu erreichen, muss man darüber würfeln. Würfelt man genau seinen Wert, gibt es *Laser-Gefühle*. Die gesamten Regeln passen auf eine Seite inklusive einer kleinen Spielleiterhilfe.

## World of Dungeons

Ein *falscher Retroklon* von *Dungeon World*, welches auf *Apocalypse World* basiert. Es wird mit 2w6 gewürfelt. 2–6 ist ein Fehlschlag, 7–9 ist mit Kompromiss erfolgreich, 10–11 ist ein Erfolg, 12 ist ein kritischer Erfolg. Der Spielleiter würfelt nicht. Die Regeln passen auf zwei Seiten.