

# „K. L. O. – Kronkelige Leute Observation“

## Was ist K. L. O. ?

K. L. O. ist das überlegene generische universelle Rollenspiel – system der neuen Generation. K. L. O. bietet Rollenspielern die Möglichkeit schnell, leicht und zuverlässig Proben durch – zuführen. Es hat eine große Realitätsnähe und ist einfach zu handhaben, bietet dem fortgeschrittenen Regelficker aber weitreichende Interpretationsmöglichkeiten. K. L. O. hat viele wichtige soziale und sozio – dynamische Aspekte und bezieht elementare menschliche Bedürfnisse mit ein.

K. L. O. wurde speziell für den Einsatz auf größeren Rollen – spielconventions designed – jedoch besitzt es universelle Ein – satzmöglichkeiten.

## Wie spielt man K. L. O. ?

Der Spielleiter sammelt seine K. L. O. Gruppe ein, und ver – legt sie an den strategisch günstigen Punkt, der später für die Proben elementar sein wird. Der Ort auf einer Konvention, an dem auch am Samstag, nachdem doppelt so viele DSA – Deppen und Shadowrun – Zombies eingetroffen sind, wie erwartet wurde, noch Platz ist. An dem Ort, an dem sich auch die hartgesottenen Aussitzer und Dauerdabeistehler nicht länger herumnerven. Gespielt wird in dem Waschbe – ckenraum den Convention – Klos. Hier ist es wichtig, das die Baumaßnahme einen guten Blick in die anderen Bereiche des Klos erlaubt.

Damit wären die wichtigsten Vorbereitungen erschlagen. Jedoch könnten weitere Maßnahmen erforderlich sein. Wenn die Duftnote des Klos der des Morpheus – Klos am Sonntag Nachmittag entspricht, so behelfe man sich. Am besten, indem man einen herumgruftenden Goten nieder – schlage, und ihn in das Klo schleppe. Denn der angenehm nekros – faulige Patchouli – Geruch dieses Goten ist sicherlich vorteilhafter als die vorher vorherrschende Geruchsnote.

Wenn einen die Siffe auf dem Boden stört, so legt man ein – fach wichtige Wege auf dem Klo mit den Weihnachtsge – schenken der GFR e.V. aus (Talisanta oder alte DSA – Aben – teuer). Diese kann man sich sicherlich an jeder schmierigen Ecke auf dem Con leihen.

## Die Proben in K. L. O.

K. L. O. ist ein würfelloses Rollenspielsystem. Wann immer ein Spieler eine Probe machen muss, so wählt er Pissbecken in dem Klo aus. Je nach Schwierigkeit der Probe kann er ver – schieden viele Pissbecken wählen. Dies reicht von allen bis auf ein Pissbecken für eine sehr einfache Probe bis hin zu einem einzigen Pissbecken für eine sehr schwierige Probe. Dann warte man, bis der nächste Notdürftige das Klo betritt. Wenn er eines der gewählten Pissbecken für sein Geschäft wählt, so ist die Probe gelungen, ansonsten als Fehlschlag zu rechnen.

Fortgeschrittene Spieler können auch kritische Erfolge und kritische Fehlschläge auf einfache Weise in das System inte – griieren. Wenn der sich Erleichternde ein großes Geschäft verrichtet, so hat der Spieler einen kritischen Erfolg erzielt. Wenn er dagegen lediglich ein Waschbecken mit Spiegel auf – sucht, um dort seine Haare zu schleimen, seine Sonnenbrille zurechtzurücken oder (oder und) sein gotisches oder elfi – sches Make – Up nachzubessern, hat der Spieler die Probe lei – der verpatzt.

## Regelerweiterungen

Für die Regelficker sei angemerkt, dass die Erleichterungen der mitspielenden Spieler nicht für eine Probe zu werten sind. Gleichzeitig ist es untersagt, Freunde und Bekannte zu abgesprochenen Klogängen zu animieren, um im Kampf gegen dreiköpfige Norberts und OWeiers kritische Erfolge zu bekommen. Jedoch ist das verschenken von Getränken, auch solchen mit beigemengten Abführ – oder Verstopfungsmit – teln, an Conbesucher durchaus statthaft.

Natürlich ist K. L. O. nur auf den Männerklos zu spielen. Dies folgt direkt aus dem Nichtvorhandensein von Pissbe – cken auf Frauenklos. Gleichzeitig legt die übliche Geschlech – terdisparität auf Conventions ein solches Vorgehen Nahe. Das erscheinen von Frauen auf dem Männerklo ist als unna – türlicher Vorgang zu betrachten und der Spieler erhält die Chance, die Probe zu wiederholen.

Es ist dem Spieler, der eine Probe durchführt, verboten, auf die sich Erleichternden Einfluss zu nehmen. Gleiches gilt für alle anderen Spieler. Wenn ein Spieler jedoch Karma (oder Gruppenkarma) einsetzt, darf er auf den Besucher Einfluss nehmen. Natürlich nicht direkt oder körperlich. Aber er könnte ihn zum Beispiel durch intensives Starren oder nur einfaches Ansprechen von den Pissbecken in die Häuschen vertreiben. Oder er könnte sie animieren, das Pissbecken zu wechseln, weil sie zum Beispiel behaupten, einen Ring suchen zu müssen, der ihnen hineingefallen wäre (dann aber bitte auch reingreifen). Hier ist etwas Kreativität gefragt.

## Schlussbemerkungen

Das Autorenteam hat sehr gute Erfahrungen mit diesem Sys – tem gemacht – hier einen großen Dank an Peter, einen der geistigen Väter dieses Systems. Wir hoffen, das es euer Spiel auf den Conventions bereichert, und ein wenig dazu beiträgt, von dem vielen gewürfelte wegzukommen. Die Autoren sind für Anmerkungen und Erfahrungen jederzeit offen und freuen sich auf Feedback.

Achtet auch auf kommende Veröffentlichungen. Wir arbei – ten hart an der zweiten Folge: „Die Welt von K. L. O. – Kultu – ren, Länder, Orte“.