

--- Future of Time ---

Ein Pen & Paper Rollenspiel
von J. Sennefelder
mit Zeichnungen von E. und J. Sennefelder

**Johanna S. schreibt ein
Pen & Paper Rollenspiel Abenteuer**
und zeigt die sich ergebenden
Konsequenzen und Wandlungen auf

Master-Thesis
zur Erlangung des akademischen Grades M.A.

Johanna Sennefelder

1974239



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Studiengang Zeitabhängige Medien/Sound-Vision-Games/
Sound-Vision

Erstprüfer: Prof. Wolfgang Willaschek

Zweitprüfer: Prof. Dr. Rainer Homann

Hamburg, 13. 03. 2015

Danksagung

Ich danke meiner Familie für ihre Geduld und Unterstützung, meiner Mutter für ihre Zeit und Gedanken, meinem Mann, der mir als Model diente, den besten Testspielern der Welt und allen, die mir einen externen Einblick auf das Rollenspiel und die These gegeben haben.

Vielen Dank!

Anmerkung vom Autor

In dieser Arbeit sind Spieler, Spielleiter und Held, als männliche Form benutzt, jedoch als geschlechtsneutral einzuordnen. Das bedeutet, dass mit Spieler, Spielleiter oder Held auch Spielerin, Spielleiterin und Heldin gemeint sind. Dass nur die männliche Form und nicht männliche und weibliche Bezeichnung aufgezählt wird, ist dem gewünschten, besseren Lesefluss geschuldet.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	4
Abstract	5
Begründung	6
Explanatory Statement.....	7
Einleitung.....	8
Papier und Stift: Eintauchen in eine fantastische Welt	10
Was ist ein Pen & Paper Rollenspiel.....	10
Vom Wargame zu einem neuen Spiel	10
Pen & Paper Genres und Regelsysteme.....	11
Variationen von Rollenspielen	13
Wie wird ein Pen & Paper Gruppenabenteuer gespielt.....	14
Wie verläuft also ein Gruppenabenteuer?.....	16
Wer spielt überhaupt Pen & Paper Rollenspiele.....	18
Würfelsystematik und Spannungselement des Würfeln im Rollenspiel	19
Über Interaktivität, Spielleiter und die inquisitive Natur der Spieler	24
Die Interaktive Spielweise	24
Der Spielleiter.....	27
Erfragen der Welt.....	29
Über das Schreiben eines Abenteuers	32
Die Idee zu <i>Ohnmacht</i>	32
Das Grundkonzept für <i>Future of Time</i>	32
Die Entstehung des Rollenspiels	34
Teil für Teil: ein Pen & Paper Rollenspiel Puzzle	34
Regelwerk.....	35
Heldenerschaffung und Aktionen	36
KampfregeIn	42
Spielleiterabschnitt.....	43
Die Hintergrundwelt.....	44
Abenteuer.....	46
Über die Sprache im Abenteuer.....	49
Design	50
Beta-Test	54
Auf ins Abenteuer.....	54

Vorbereitungen	54
Atmosphäre schaffen	54
Die Spieler und die Gruppendynamik	56
Realitätsnähe erschwert die Zugänglichkeit?	60
Neue Einsicht, neue Auflage	62
Feedback und Vorschläge.....	62
Überarbeitungen	63
Regelwerk.....	63
Abenteuer.....	63
Spielleiterabschnitt.....	64
Gedanken und Anmerkungen für die nächsten Kampagnen.....	64
Fazit	67
Abbildungsverzeichnis.....	68
Quellenverzeichnis	69
Literaturverzeichnis.....	72
Eigenständigkeitserklärung	75

Zusammenfassung

Jeder Mensch spielt. Deshalb gibt es eine große Menge an Spielen. Eine Art von Spielen sind Rollenspiele. Eine Variante dieser Rollenspiele sind Pen & Paper Rollenspiele. Was genau ist ein Pen & Paper Rollenspiel und was sind die Besonderheiten dieser Spieleart? Wie läuft ein Spiel ab und wer spielt überhaupt diese Spiele? Mit diesen Fragen setzt sich diese Masterthese einleitend auseinander, um herauszufinden, welchen gestalterischen Einfluss diese Faktoren auf ein selbstverfasstes Pen & Paper Rollenspiel haben.

Diese Arbeit reflektiert die Entstehung des Rollenspiels *Future of Time* und des Abenteurers *Ohnmacht*, als Konsequenz, ein Abenteuer zu verfassen, das in kein bereits existierendes Regelsystem passt. Dabei werden die Vorbereitungen des Spiels, sowie die Spielphase und die Verbesserungen, also die Wandlungen des Rollenspiels, und Anmerkungen für zukünftige Abenteuer dokumentiert und analysiert.

Pen & Paper Rollenspiele zeichnen sich, trotz einfachen Spielmitteln, oft durch schwer zugängliche Regelsysteme aus. Doch die Regeln können vereinfacht werden, ohne den Spielspaß und die Vielschichtigkeit des Spieles zu verlieren.

Future of Time ist die leichte Zugänglichkeit geglückt. Es ist ein funktionierender Prototyp, in dem viel Potential zur Weiterentwicklung steckt. Dabei gilt es, die Geschichte von *Ohnmacht* und die Hintergrundgeschichte zu schärfen, und die Handlungs- und Entdeckungsmöglichkeiten im Hinblick auf die Geschichte und die Aktionen der Helden auszuweiten.

Abstract

Everyone is a gamer. That is why a great amount of games exist. One type of games are role-playing games, of which one variation is pen & paper role-playing games. But what exactly is a pen & paper role-playing game and what makes it special? How is a game run and who exactly plays such games? These are questions, which this thesis will look into, to find out how the factors influence the creative process of composing a pen & paper role-playing game oneself.

This thesis reflects the development of the role-playing game *Future of Time* and the adventure *Blackout*, as a consequence of creating an adventure which cannot be sorted into an already existing role-paying game-system. This includes a documentation and an analysis of the preparations for the game, as wells as the playtesting and the improvements, the changes within the role-playing game and its system, and thoughts on future adventures.

Even though the means that enable gameplay are quite simple, pen & paper role-playing games often come with set of rules that are not easily accessible. It is possible though, to simplify those rules, without the game suffering and the players having less fun playing. *Future of Time* is a prototype which has a lot of potential for further improvements. These improvements include giving the background story a sharper outline and including more possibilities for hero's actions and investigative potential within the storyline.

Begründung

Schon seit ich mich erinnern kann, habe ich gespielt. Dabei probierte ich ganz unterschiedliche Sportspiele aus, spielte Karten- und Brettspiele, später auch Videospiele.

Meine erste Begegnung mit einem Pen & Paper Rollenspiel hatte ich Ende der 1990er Jahre durch meinen Bruder. Die Begeisterung für das Spielsystem kam jedoch erst viel später, als ich eine Aufzeichnung des Pen & Paper Rollenspiels *TEARS*, ein vom Hamburger Rocketbeans Team verfassten Rollenspiel, mitverfolgen konnte. Nachdem ich danach mehrere Systeme selbst gespielt hatte, packte mich die Abenteuerschreiblust. Die Herausforderung bestand für mich darin, eine Geschichte zu entwerfen, die in groben Handlungszügen vorgegeben ist, bei der jedoch die Spieler auf die Spielgeschehnisse Einfluss nehmen. Anders als bei einem Drehbuch oder einem Theaterstück, in dem die „Spieler“ die Geschichte einem Skript folgend erzählen, schreiben die Spieler im Pen & Paper Rollenspiel die Geschichte selbst. Ich wollte ausprobieren und testen, ob ich anderen den Spaß am Erkunden einer neuen Welt vermitteln und die investigative Natur der Spieler herausfordern konnte.

Es entstand der Plan, ein Abenteuer zu schreiben, in dem die Helden „Normalos“ sind. Schnell wurde jedoch klar, dass kein Regelsystem bestand, das exakt dem entsprach, was ich von meinem Abenteuer verlangen würde. Die Loslösung von allem ‚Fantastischen‘ bedeutete nämlich, dass Genres wie Fantasy und Sci-Fi Rollenspiele nicht in die engere Auswahl kamen, ebenso wenig wie andere gängige Genres wie Horror, Cyberpunk, Thriller, oder Universalsysteme. Ich entschied mich, selbst ein Regelsystem zu entwerfen. So entstand *Ohnmacht*, als das erste Abenteuer im Rollenspiel *Future of Time*.

Die Entwicklung eines Spieles fordert immer auch Praxistests vor der endgültigen Veröffentlichung. Deshalb wurde auch *Ohnmacht* einem Beta-Test unterzogen, der zeigen sollte, ob meine Spielidee funktionierte. Das Testspiel wurde filmisch dokumentiert und das Feedback der Spielergruppe ausgewertet. Die Ergebnisse der Auswertung wurden danach wieder in den Prototyp des Rollenspiels eingearbeitet.

Diese Arbeit ist eine Reflektion über den Schreibprozess und die dabei gefallenen Entscheidungen, die zum Endprodukt, dem Rollenspielheft, führten.

Explanatory Statement

For as long as I can remember I have been playing games. I played all different kinds of sports, card and board games and later on also video games.

My first encounter with pen & paper role-playing games was at the end of the 90's alongside my brother. My enthusiasm for the game-system came much later, whilst watching a recording of a game session of the pen & paper role-playing game *TEARS*, which was created by the Rocketbeans Team from Hamburg. After trying out a couple of systems, I wanted to write an adventure myself. The challenge I set myself was to write a story in which there is a rough outline of the story line but which the players could influence. Pen & paper role-playing games differ from screenplays and scripts for theatre in the way that the gamers write the story themselves and do not follow set scripts. I wanted to try, if I could get the gamers involved in a world and sell a fun experience as well as challenge the investigative nature of the gamers.

So the plan was to create an adventure in which the heroes are normal people. I realized pretty quickly that no game-system existed, which was suited for what I wanted my adventure to convey. Distancing the game from any and all fantasy element meant, that genres such as Fantasy or Sci-Fi, Cyberpunk or Thriller, as well as generic systems fell through. So I decided to write a game-system myself. That is how *Blackout* came into existence as the first adventure in the role-playing game *Future of Time*.

The development of a game always requires a test phase before publishing. *Blackout* went through a beta-test which was to show if the game-idea worked. The test-game was recorded and the feedback evaluated and afterward incorporated as improvements into *Future of Time's* prototype.

This thesis is a reflection of the writing process and the decisions made within that process which lead to the end-product, the booklet inlayed.

Einleitung

Das Spielen liegt in der Natur des Menschen. Es dient der Beschäftigung und dem Lernen, der Schaffung kreativen Raumes. Wer spielend lernt, hat meistens mehr Spaß beim Lernen. So sind Spiele jeglicher Art nicht nur Zeitvertreib, sondern auch Schulung des Denkvermögens und eine Möglichkeit zum Gewinnen von Erfahrungen, zur Verbesserung seines Selbst und Ausgleich zum Alltag. Herausforderungen, denen sich der Spieler freiwillig stellt, verlangen, dass der Spieler seine Stärken findet und einsetzt (vgl. McGonigal 2012: 22). Dabei existiert eine Vielzahl von Spielarten, in denen jeweils sehr unterschiedliche Fähigkeiten gefordert und gefördert werden.

Körperliche Spiele, zu denen auch alle Sportarten zählen, fördern vor allem das Körpergefühl und die Balance, je nach Sportart auch Geschick, Kraft oder auch Fairness.

Kartenspiele erfordern zusätzlich oft vorausschauendes und strategisches Denken, sowie Anpassungsvermögen. In Brettspielen wird die Person durch eine Spielfigur repräsentiert, die stellvertretend in einer Spielwelt Aktionen ausführt. Zufallselemente wie Würfel oder Ereigniskarten erfordern Einfühlungsvermögen und logisches Vorgehen, um das Ziel zu erreichen. „Es scheint wohl seit Urzeiten eine seelische Notwendigkeit zu bestehen, phantastische Geschichten zu erfinden, sie zu gestalten und in der jeweiligen kulturspezifischen Bildwelt zu beleben“ (Scheffler 2007: 275).

Videospiele, wie PC- und Konsolenspiele, greifen als digitale Rollenspiele den Sinn für Logik von Brettspielen auf, und fordern zusätzlich Reaktionsschnelligkeit. Im Vergleich zu ‚analogen‘ Spielen haben ihre digitalen Geschwister auch die Möglichkeit, ihre Spieler in eine Welt zu ziehen, die durch Grafik und Sound echt und real wirkt. Die Geschehnisse können audiovisuell unmittelbar wahrgenommen werden. Die Reaktionen der Spieler äußern sich in einer größeren emotionalen Bandbreite als bei Brett- oder Kartenspielen.

Eine weitere Art der Spiele, die den Spieler genauso in eine Spielwelt versetzen, jedoch nur durch Sprache funktionieren, sind Pen & Paper Rollenspiele.

Pen & Paper Rollenspiele verlangen von den Spielern viel Fantasie. Die Spieler gestalten und durchleben Abenteuer in den Rollen ihrer selbst erschaffenen Helden in einer Welt, die nur mit Worten beschrieben wird. Die Spielergruppe erschafft, im Rahmen einer

Abenteuer-Grundstruktur, eine neue Geschichte, die durch interaktives Handeln erst zum Leben erweckt wird.

Die Spieler besitzen innerhalb eines Regelsystems künstlerische Freiheiten, das Spiel selbst zu gestalten. Dadurch entstehen mehrere Ebenen des Spielerlebnisses. Die Spieler können sich selbst durch Verkörperung einer Rolle neu entdecken und die Spielwelt aus einer neuen Perspektive betrachten. Gleichzeitig verbindet ein Pen & Paper Rollenspiel strategisches und detektivisches Denken mit Würfelglück und sozialer Interaktion. Ein Spieler, der sich auf das Rollenspiel einlässt, wird auf mehreren Levels gefordert.

Die vorliegende Arbeit ist eine Reflektion des Schreibprozesses eines Pen & Paper Rollenspiels, sowie den dabei betätigten Entscheidungen, und den dabei aufgetretenen Problemen und Herausforderungen.

Vor der Analyse von *Future of Time* müssen die besonderen Spielelemente, die ein Pen & Paper benötigt, um zu funktionieren, definiert werden.

Danach kann der Schreibprozess, mit den vorher erläuternden Faktoren eines Pen & Paper im Hinterkopf, analysiert und die Entscheidungen reflektiert werden.

Um die Funktionalität des erschaffenen Spieles und des dazugehörigen Abenteuers *Ohnmacht* zu gewährleisten, wurde das Spiel getestet. Dieser Prozess wird beschrieben und der Testlauf ausgewertet. Die daraus entstehenden Anmerkungen und Verbesserungen, sowie Ausblicke für zukünftige Abenteuer, werden zum Abschluss erläutert.

Papier und Stift: Eintauchen in eine fantastische Welt

Was ist ein Pen & Paper Rollenspiel

Ein ‚Rollenspiel‘ ist eine „spielerische, nachgeahmte Rollenverteilung“ (Dudenredaktion 2014: 1463). Das bedeutet, dass andere Charaktere oder andere Persönlichkeiten von einer Person gespielt werden, die diese Person nicht wirklich ist. Bekannt ist das Rollenspiel in der Pädagogik und der Verhaltenstherapie als Mittel und Methode, um einen Perspektivwechsel zu erzeugen. Beim Wechseln des Standpunktes kann den spielenden Personen bewusst werden, wie sich der jeweils andere fühlt und in welcher Beziehung er zu gewissen Umständen steht.

Theaterstücke bestehen im Grunde nur aus Rollenspielen. Jeder Schauspieler verkörpert eine andere Rolle und stellt dessen Ansichten in Bezug auf seine Mitmenschen und die Umwelt auf einer Bühne dar. Auch viele PC- und Konsolenspiele sind in die Gruppe der Rollenspiele einzuordnen.

Ein Pen & Paper Rollenspiel ist vereinfacht ausgedrückt ein Tisch-Rollenspiel, bei dem die Mitwirkenden selbstbestimmte, fiktive Rollen einnehmen und durch Erzählen und Spielen ein Abenteuer erleben. Die Akteure erhalten kein Drehbuch und keine Requisiten, lediglich Papier und Stift, um sich Notizen zum Ort, zu den Mitspielern und den Aktionen zu machen.

Vom Wargame zu einem neuen Spiel

„Die Wurzeln des Rollenspiels liegen in der Szene der sog. »Wargamer«, die sich in Clubs organisierten, um historische Schlachten [mit Miniaturfiguren] nachzuspielen“ (Nagel 2007a: 35). In den Anfangsjahren um 1953 lag die Betonung auf dem Nachspielen von Schlachten. Die Spieler agierten dabei nach festgelegten Skripten.

Gary Gygax, seinerseits begeisterter Spieler, und Dave Arneson, damaliger Verfasser von Wargamesskripten und eigenständiger Spielerfinder, wurden später als die Urväter des Pen & Paper Rollenspiels bekannt.

Unabhängig voneinander führten beide Fantasy-Elemente und neue Regeln in das Spiel der Wargames ein. Der Fantasy Einfluss kann dabei auf die damals immer erfolgreicher

werdenden Werke von J. R. R. Tolkien zurückgeführt werden, aber auch auf die Geschichten von Autoren wie H. P. Lovecraft und Robert E. Howard. Die erweiterte Spielidee von Arneson verschob zusätzlich den Fokus der Spiele vom Kontrollieren einer ganzen Armee hin zum Verkörpern eines einzelnen Charakters (vgl. Cover 2010: 8). Die Spieler konnten nun eigene Helden spielen und diese auch weiterentwickeln.

Nachdem die Urväter im Zusammenschluss neue Spielsysteme weg vom Miniatur-Nachspielen erarbeitet hatten, und diese mehrfach überarbeitet wurden, entstand im Januar 1974 das erste kommerziell erfolgreiche Pen & Paper Rollenspiel *Dungeons & Dragons* als das Standardwerk für Fantasy Rollenspiele. Die neue Spielart ermöglichte mehr Freiheiten für die einzelnen Spieler unter Beibehaltung der kämpferischen Spielidee und erwies sich als erfolgreiche Innovation im Spielesektor. Es folgten viele weitere Varianten und das Angebot der Rollenspiele wuchs stetig, so dass bis heute weit über 200 verschiedene Regelsysteme in unterschiedlichen Genres auf dem Markt zu finden sind.

Die Entwicklung des deutschen Pen & Paper Rollenspiels verlief ähnlich, vom Miniaturspielen hin zum Fantasy-lastigen Papier-und-Stift Spiel. Der Markt wurde dabei zunächst durch die Übersetzungen amerikanischer Spiele bestimmt. 1984 wurde das erste professionelle deutsche Rollenspiel *Das Schwarze Auge* veröffentlicht und arbeitete sich langsam aber stetig an die Spitze der Rollenspiele, die in Deutschland gespielt werden (vgl. Nagel 2007a: 47ff).

Pen & Paper Genres und Regelsysteme

Pen & Paper Rollenspiele unterscheiden sich je nach Hintergrundwelt und der angestrebten Spielintention und lassen sich in verschiedene Genres gruppieren. ‚Fantasy‘ ist das größte Genre, gemessen an den Verkaufszahlen und an der Menge der unterschiedlichen, angebotenen Spiele. Das Spiel mit Magie und Fabelwesen übt eine ungebrochene Anziehungskraft auf Rollenspielinteressierte aus. Zu den Fantasy Rollenspielen zählen *Das Schwarze Auge*, *Dungeons and Dragons* oder *Aborea*, sowie auch die auf der Grundlage von Büchern entwickelten Spiele wie *Game of Thrones* oder *Der Herr der Ringe*.

Das zweitgrößte Genre ist das der Science Fiction basierten Spiele. Fliegen Raumschiffe durch Galaxien oder andere ‚außerirdische‘ Spezies treten auf, so befindet sich ein Held fast immer in einem Sci-Fi Abenteuer. *Shadowrun* oder auch auf anderen Medien basierende Geschichten wie *Star Wars*, *Stark Trek* oder auch *Alien* sind Vertreter dieses Genres.

Auch in den Horror- und Mysterygeschichten wie z.B. *Call of Cthulhu* liegt der Schwerpunkt der Spielidee auf dem Erlebnis, in einer anderen Wirklichkeit agieren zu können. Dabei werden Detektivgeschichten häufig mit übernatürlichen Geschehnissen gepaart in denen Wesen wie Werwölfe, Zauberer, Geister oder Vampire vorkommen.

In Genres wie den Superhelden Rollenspielen (DC und Marvel Superhelden) oder den Satire – und Parodie Rollenspielen wird das Spiel durch den Helden definiert. Der Spieler ist ein Superheld, der ‚superheldige‘ Dinge tut, egal in welcher Umgebung er sich befindet.

In Crossover Pen & Paper Rollenspielen, wie z.B. einem Horror-Fantasy oder einem satirischen Superhelden Rollenspiel verschmelzen mehrere Genres miteinander. Zudem existieren auch moderne Rollenspiele, die in einer unserer Jetzt-Zeit-ähnlichen Welt spielen, in die aber oft aus Spannungsgründen auch Themen von anderen Genres aufgenommen werden.

Völlig frei von vorgegebenen Welten und spezieller Intention gibt es außerdem ein vom Setting unabhängiges Spielsystem. Darin wird ein Regelwerk bereitgestellt und oft Tipps und Tricks zum Erstellen von Settings, mit denen ein Spieler dann Abenteuer in verschiedensten Hintergrundwelten entwickeln kann. Diese Regelsysteme, die ein mehr oder weniger ausführliches Regelwerk besitzen, nennen sich Universelle oder Generische Systeme. Bekannte Universelle Systeme sind zum Beispiel *GURPS*, *Fate*, *1w6* oder auch *NIP'AJIN*. Jedes System ist, wie die Genres, für verschiedene Zwecke, Abenteuer und Spieler geeignet.

Pen & Paper Rollenspiele unterscheiden sich nicht nur in verschiedene Genres, sondern auch im Hinblick auf die anzuwendenden Regelsysteme. Im Regelwerk werden die Vorgaben für einen geregelten Spielablauf festgehalten und sind ein Werkzeug, um bestimmte Aspekte der Spielidee zu verstärken und zu steuern. Ein Abenteuer baut immer auf den zum Rollenspiel gehörigen Regeln auf. So ist zum Beispiel *Lost Mine of Phandelver* ein Abenteuer in der Welt von *Dungeons & Dragons* und wird nach den dazugehörigen Rollenspiel-Regeln gespielt.

Ausnahmen davon sind jene Rollenspiele, die mit universellen Regelsystemen funktionieren. Universalspiele sind „Regelwerke, die als »generisch« gelten, da sie eine Grundlage liefern, auf der sich ohne Wechsel des Spielsystems ein Rollenspiel in den verschiedensten

Welten ermöglichen lässt“ (Nagel 2007a: 45). Es kann also zwei Abenteuer mit verschiedenen Welten geben, die mit dem gleichen Regelsystem gespielt werden.

Variationen von Rollenspielen

Pen & Paper Rollenspiele lassen sich auch hinsichtlich der Anzahl der Spieler unterscheiden. Es gibt Spiele als Solo- und Gruppenabenteuer.

Ein Soloabenteuer ist so aufgebaut, dass ein Spieler das Rollenspiel komplett alleine spielen kann. Er liest einen „speziell für diesen Zweck konzipierten Abenteuerband“ (Zulehner 2010: 11). Dieser ist wie eine Art Roman, in dem der Spieler den Fortgang und die Entwicklung des Abenteurers selbst definiert. Der Spieler begibt sich mit seinem Helden auf einen Weg, der irgendwann zu einer Gabelung führt, an der er aus mehreren Möglichkeiten wählen kann. Im Buch oder Heft werden die möglichen neuen Wege mit Zahlen dargestellt. Sucht der Spieler sich eine Möglichkeit aus, so geht es beim Text der Zahl weiter, die für genau diese Möglichkeit steht.

The image shows three overlapping text boxes from a solo adventure book. The top box, labeled '2', describes a shaman's test. The bottom-left box, labeled '358', offers a choice of attributes. The bottom-right box, labeled '326', describes the consequences of failing the test.

2
Der Schamane legt drei Nußschalen auf den Boden und erklärt, daß unter einer von ihnen eine Perle liegt und du diese finden mußt. *Versuch dein Glück.* Wenn du Glück hast, geht es weiter bei **358**. Hast du Pech, weiter bei **326**.

358
Du deutest auf die mittlere Schale. Der Schamane hebt sie hoch, und zu deiner Erleichterung liegt die Perle darunter. Du hast den Test bestanden. Wenn du nun drei Aufgaben gemeistert hast, geht es weiter bei **214**. Wenn nicht, mußt du dir überlegen, welche Aufgabe du als nächste in Angriff nehmen willst.

- Furcht weiter bei **75**
- Schmerz weiter bei **151**
- Täuschung weiter bei **183**
- Kraft weiter bei **220**
- Geschicklichkeit weiter bei **335**

326
Du deutest auf die erste Schale. Der Schamane hebt sie an, aber es ist nichts darunter. Da du den Test nicht bestanden hast, wird der Schamane seine Geheimnisse nicht preisgeben. Er deutet nach Südosten, erklärt dir, daß die Gefangenenkolonie in dieser Richtung liegt, und daß du dem Gonchong nun ohne seine Hilfe begegnen mußt. Du drehst dich um und gehst den Vulkan hinunter auf die Burg des Echsenkönigs zu (weiter bei **160**).

Abb. 1: Beispiele für Optionen in einem Soloabenteuer

Im Gegensatz zu Gruppenabenteuern, haben Soloabenteuer einen geringeren Aktionsumfang. Das Abenteuer ist in sich abgeschlossen und der Spieler ist an das Buch gebunden (vgl. Zulehner 2010: 11).

Im Gruppenabenteuer, begibt sich eine Gruppe von meist 3-8 Spielern, je nach System und Spielleiter, auf die Reise in eine andere Welt. Dabei gibt es hier Einzelabenteuer, in denen eine unabhängige Geschichte in einem Abenteuer abgehandelt wird, und Abenteuerepisoden, „in denen die Charaktere verschiedene Aufgaben erfüllen (oder auch nicht), sich neue Fähigkeiten aneignen und andere verbessern und eventuell Besitztümer anhäufen“

(U. Janus 2007a: 23). Ein Einzelabenteurer kann mit einem Film verglichen werden, der alleine steht, wohingegen Abenteuerepisoden einer Fernsehserie ähneln, in denen die Helden sich durch mehrere Folgen und Staffeln bewegen, kämpfen und sich entwickeln können (vgl. Zulehner 2010: 29).

Gruppenabenteurer unterteilen sich weiterhin in vorgefertigte Abenteuer und selbst erarbeitete Abenteuer. Ein vorgefertigtes Abenteuer ist von einem Autor verfasst worden, und in Büchern, Heften oder als digitales Medium erhältlich.

Unter selbst erarbeiteten Abenteuern versteht man ein Abenteuer, das von einem Spielleiter individuell, unter Zuhilfenahme eines Regelwerks, erst vor dem jeweiligen Rollenspieltreffen kreiert wird. Der Spielleiter kann bei dieser Variante das Abenteuer sehr personenbezogen und an die jeweiligen Umstände angepasst gestalten.

Wie wird ein Pen & Paper Gruppenabenteuer gespielt

Auf der Webseite der Gilead (Gemeinnütziger Verein für kreative, schauspielerische, strategische und kulturelle Weiterbildung) wird das generelle Spielvorgehen wie folgt beschrieben:

„Eine Spielgruppe, meist Rollenspielrunde genannt, besteht aus einem Spielleiter und mehreren Spielern (meist 3-5). Die Gruppe versucht nun gemeinsam eine Geschichte (ein Abenteuer) gemäß den Regeln des gewählten Rollenspielsystems zu lösen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters in der Geschichte und beschreibt dessen Handlungen, während der Spielleiter die umgebende Welt beschreibt und mit Leben füllt.“

(Urabl 2008)

Für ein Pen & Paper Rollenspiel werden außer Fantasie, Zeit und Spielfreude auch einige spezifische Materialien und Informationen benötigt, die sich in jedem Rollenspiel finden und hier kurz einfürend erläutert werden. Genauere tiefergehende Beschreibungen der einzelnen Bestandteile und Wirkungsweisen werden in späteren Kapiteln dargelegt.

Ein wichtiger Teil eines Pen & Paper Rollenspiels, wenn nicht der wichtigste, ist die Spielergruppe. Dieser Begriff beschreibt in dieser Arbeit die Spieler sowie den Spielleiter.

Der Spielleiter einer Gruppe leitet die Spieler durch das Spiel. Er erzählt die Geschichte, berichtet über die Geschehnisse, entscheidet über Aktionsmöglichkeiten, spielt Charaktere, die im Abenteuer vorkommen, aber nicht von den Spielern gespielt werden können (Nicht-Spieler-Charaktere oder NSCs) und agiert als die Wahrnehmung der Helden, erläutert also, was die Helden mit allen Sinnen wahrnehmen.

Die Spieler, also die Personen in der Spielergruppe, erschaffen zu Beginn je einen eigenen Helden, der in der Spielwelt existiert und durch den Spieler verkörpert wird. Dieser Held wird durch seine Attribute, also Eigenschaften und Talente, definiert, die auf einem Heldenbogen, auch Heldendokument genannt, festgehalten werden. Die Fähigkeiten der Helden können sich verändern und werden typischerweise im Laufe oder am Ende eines Abenteuers, entsprechend den gemachten Erfahrungen und den gelungenen Aktionen, durch den Spielleiter bewertet und auf dem Heldenbogen vermerkt.

Wie bei jedem Spiel, sind auch bei Pen & Paper Rollenspielen Spielregeln in Form eines Regelsystems zu finden. Ein Regelsystem definiert die Regeln für den Ablauf und die Welt des Rollenspiels. Es umfasst mindestens die Regeln, die zum Erschaffen eines Helden, der Definition der Fähigkeiten und der Aktionsmöglichkeiten, sowie zum Verbessern der Fähigkeiten anzuwenden sind. Erweiternd gibt es oft auch Kampf- und Bewegungsregeln sowie Regeln zur Ausrüstung und für den zeitlichen Ablauf des Abenteuers.

Zum Regelsystem gehört auch die Beschreibung der Hintergrundwelt. Wie umfangreich diese vorbeschrieben ist, variiert je nach Rollenspiel. Dabei gibt es zahlreiche Spiele, bei denen die Spielwelt bis ins kleinste Detail in mehreren Bänden beschrieben und dargestellt wird (Beispiele hierfür sind *Das Schwarze Auge*, *Shadowrun* oder auch *Dungeons & Dragons*), während in anderen Spielen nur wichtige Basisinformationen an die Spieler weitergegeben werden.

Die Hintergrundwelt ist Schauplatz eines weiteren Teils eines Rollenspiels, dem Abenteuer. Ein Abenteuer ist eine abgeschlossene Geschichte oder eine Episode in der Hintergrundwelt, die die Helden durchleben können. Das Abenteuer folgt einem Handlungsrahmen und einem Spielziel, die für die Spieler jedoch nicht einsehbar sind. Hintergrundinformationen zur Umwelt, zu Gegnern und den Geschehnissen bekommen die Spieler nur vom Spielleiter, der auch Aktionen und Reaktionen der Helden und der Umwelt reflektiert und mitteilt.

Wie verläuft also ein Gruppenabenteuer?

Die Spielergruppe sitzt in einer gemütlichen Runde, meist an einem Tisch, auf dem neben dem Spielmaterial auch häufig Verpflegung und Getränke zu finden sind. Je nach Rollenspielsetting kann die richtige Hintergrundatmosphäre für den Einstieg ins Spielen zusätzlich durch Licht und passende Musik geschaffen werden.

Jeder Spieler hat einen Stift (Pen) zur Hand, und ein paar Bögen Papier (Paper) vor sich, unter denen sich auch der Heldenbogen befindet. Zusätzlich erhalten alle Spieler unterschiedliche Würfel, je nach Regelsystem. In der Regel finden sich unter diesen Würfeln ein oder mehrere Würfel mit 20 Seiten (W20), und häufig Würfel mit 6 Seiten (W6).

Ein Spieler der Spielergruppe übernimmt, wie bereits erwähnt, die Rolle des Spielleiters. Der Spielleiter beschäftigt sich schon vor dem Beginn des Abenteuers mit der Hintergrundwelt und den zu erwartenden Geschehnissen, die meist als eigenes Kapitel im Abenteuerhandbuch beschrieben sind. Als Erzähler obliegt ihm die Aufgabe, die sinnlichen Wahrnehmungen der Helden zu beschreiben. Dem Spielleiter ist es auch überlassen, eine Auslegung der Regeln in verzwickten Situationen zu überdenken und anhand des „gesunden Menschenverstands“ Entscheidungen zu treffen (vgl. U. Janus 2007a: 20f) und somit oft auch als Schiedsrichter zu agieren.

Alle anderen Spieler der Spielergruppe erschaffen nach den Vorgaben des Regelsystems jeweils eigene Helden, die sich dann zusammen in das gewählte Abenteuerszenario begeben. In einem Abenteuer werden die Rahmenbedingungen abgesteckt, d.h. wo es spielt, wo sich die Helden zu Anfang befinden und zu welcher Zeit das Abenteuer stattfindet, sowohl die Uhr- oder Jahreszeit als auch die Epoche etc. In der Abenteuervorlage sind Handlungsstränge vorgesehen, entlang denen sich die Geschichte entwickeln soll. Die Stränge werden definiert durch Rahmenpunkte, an denen Informationen zum weiteren Verlauf des Abenteuers bereitgestellt oder Aktionen eingeleitet werden. Was jedoch dazwischen passiert, wie die Helden agieren und reagieren, welchen Weg sie wählen oder welche Aktionen sie durchführen, ist den Spielern überlassen.

Räumliche Bewegungen im Spiel geschehen durch Ansagen, wohin der Held sich bewegen will. Dafür muss nicht, wie bei einem Brettspiel, gewürfelt werden, um die ‚Figur‘ zu bewegen.

Die Würfel dienen der Durchführung von Aktionen wie Proben und bei Kämpfen. Die Rolle und Funktionsweise der Würfel wird im nächsten Kapitel gesondert betrachtet.

In einem Rollenspiel-Abenteuer gibt es eine Idee für einen Abschluss, die aber nicht zwangsläufig daran geknüpft ist, bestimmte Ziele zu erreichen. „Die Spieler setzen sich die Ziele selbst, indem sie ihren Spielfiguren eigene Wesenszüge geben und deren bisherigen Lebenswandel und Persönlichkeit festlegen“ (U. Janus 2007a: 23). Für den Helden heißt das, dass es nicht dringend notwendig ist, das Abenteuer zu beenden, wenn sein Ziel ein anderes ist. Gleichzeitig gibt es auch keinen festen Zeitrahmen. Im Normalfall wird so lang gespielt, bis das Abenteuer beendet ist. Das kann Stunden dauern, oder Tage, je nach Abenteuer, Spielern und Spielleiter.

Am Ende einer Spielrunde, das meist mit Beendigung des Abenteuers zusammenfällt, findet eine Bewertung der Aktionen der Helden durch den Spielleiter statt, und die Heldenentwicklung wird mit Talentpunkten im Heldenbogen festgehalten.

Wie in einem Theaterstück spielt also jeder Spieler eine Rolle, die in einem bestimmten Szenario Aktionen ausführt. Anders als bei einem Theaterstück ist die Handlung des Helden jedoch nicht von einem Skript oder Drehbuch festgelegt. Die Spieler entscheiden spontan, wie beim Improvisationstheater, was als nächstes zu tun ist und kündigen dieses in der Spielergruppe laut an. Nur was auch gesagt wird, passiert als Handlung. Der Held, der vor einem Kampf seine Waffe noch nicht in der Hand hält, aber damit kämpfen möchte, sollte verlautbaren »Ich ziehe meine Waffe«. Ohne die Ansage der Aktionen, finden weder diese noch Interaktionen statt. Die ausgeführten Aktionen werden nicht auf einer Bühne dargestellt, sondern lediglich am Tisch kundgetan und in der Fantasie der Spieler ausgelebt.

Die Spontanität und die Unvorhersagbarkeit der Aktionen der Spieler bedeutet auch, dass aktiv in das vorgeplante Spielgeschehen eingegriffen wird. Die Spieler schreiben die Geschichte während des Spielens mit. Das Abenteuer in geschriebener Form ist nie eine exakte Wiedergabe der Geschichte, wie sie sich während des Spielens entfaltet.

Genau das ist eine der Besonderheiten an einem Pen & Paper Rollenspiel.

Wer spielt überhaupt Pen & Paper Rollenspiele

Die ‚typischen‘ Rollenspieler haben kein bestimmtes Aussehen oder einen bestimmten Beruf. Laut Zulehners Studie (2010) findet man die meisten Rollenspieler in einer Altersgruppe zwischen 21-25 Jahren und sie haben überwiegend einen Gymnasialabschluss oder studieren. Es spielen mehr Männer als Frauen Rollenspiele, alle geben als Motivation zum Spielen die soziale Gemeinschaft an. Pen & Paper Rollenspieler treffen sich bewusst zum Spielen eines Abenteuers, meist in einer festen Gruppe von Freunden. Pen & Paper Rollenspiele bringen eine Gruppe von Menschen zusammen und verlangen von ihnen Interaktionen auf mehreren Ebenen. Diese Spielweise, unterscheidet sie stark von bei Brett- und Videospiele.

Auch wenn es keinen genau definierbaren Rollenspielertyp gibt, lassen sich doch Typengruppen identifizieren, die sich auf die Faszination der geschriebenen Welt einlassen und sie als Erweiterung zu grafisch dargestellten Welten nutzen.

Rollenspieler können nach der Spielart klassifiziert werden (vgl. Zulehner 2010: 60ff, Cover 2010: 170ff und Jaminson 2005-2011: 15ff). Aus den Quellen wird ersichtlich, dass es grob sechs Typen gibt: die Stimmungsspieler, die Simulationsspieler/Realisten, die Charakterspieler, die zusammen mit den Storytellers ‚Acting Players‘ darstellen, die Powergamer bzw. ‚Action Player‘, und die ‚Thinker‘, die dem Actionplayer ähneln. Dabei orientiert sich die Zuordnung an den gesuchten Spielerlebnissen und unterschiedlichen Spiel-schwerpunkten.

Den Stimmungsspielern ist die Stimmigkeit innerhalb des Spieles wichtig. Um den Spielfluss beizubehalten, dürfen hierfür auch Regeln abgeändert und angepasst werden. Dies steht im Gegensatz zu den Simulationsspielern bzw. den Realisten, die die Stimmigkeit in der Logik der Hintergrundwelt und dem Regelsystem finden. Dabei ist es egal, ob das System kompliziert oder simpel ist, Hauptsache in sich schlüssig.

Acting Players sind solche, die mit Vorliebe ihre Emotionen und Interaktionen ausspielen. Dazu gehören Storytellers, die mit einem minimalen Regelsatz spielen und bei denen die Geschichte und die Entwicklung derer im Vordergrund stehen. Die eigene Kreativität wird bei einem Storyteller groß geschrieben. Ähnlich dem Storyteller sind die Charakter- oder Theaterspieler, bei denen die Verkörperung des Charakters, der Persönlichkeit des Helden ihr Spiel bestimmt. Bei solchen Spieler ist auch die Charakterentwicklung durchdacht.

Powergamer dagegen sehen im Spiel und dessen Regeln die Herausforderung. Dabei werden Regeln komplett ausgereizt, damit versucht der Spieler mit seinem Helden eine „Art Gottstatus zu erreichen“ (Zulehner 2010: 62). Powergamer halten Regeln strikt ein und präferieren den Kampf gegenüber sozialen Herausforderungen. Dadurch werden sie auch zu ‚Action‘ Spielern.

Die ‚Thinker‘ gleichen dem Powergamer, indem sie das Regelwerk bis an die Grenzen ausspielen. Jedoch zielen diese mehr auf die Maximierung ihres Charakters und stellen sich auch Rätseln und sozialen Hindernissen.

Probleme beim Spiel durch Mischen der Spielertypen können dann auftreten, wenn die Ansicht der Spieler über die exakte Einhaltung der Welt oder Regeln zu Konflikten innerhalb der Gruppe führen. Also wenn ein Stimmungsspieler Regelanpassung für ein stimmigeres Gesamtspiel vorsieht, die einen Powergamer bei seiner Spielweise hindern. Sollten jedoch alle Spieler Regelsystem, die Mitspieler und den Spielleiter mit den Entscheidungen akzeptieren, die gemeinsam entschieden werden, so können Spieler aller Typen zusammen spielen.

Würfelsystematik und Spannungselement des Würfels im Rollenspiel

Alle Pen & Paper Rollenspiele haben trotz ihrer Unterschiede etwas gemeinsam: sie werden durch Würfel mitdefiniert. Dabei weichen die verwendeten Würfel von dem, aus üblichen Spielen bekannten, sechsseitigen Würfel sowohl in der Zahl ihrer Seiten als auch in der Anzahl der Würfel, die im Spiel angewendet werden, ab. Die andersartigen Würfel haben einen großen Einfluss auf die Dynamik und den speziellen Spielverlauf der Rollenspiele. Durch das Würfeln wechselt der Spielmodus von verbalisierten Handlungen auf direkte Aktionen, die es erfordern, Wahrscheinlichkeiten abzuschätzen, Berechnungen anzustellen und zeitnah Risiken einzugehen. Gleichzeitig stellt es dem rationalen Argumentieren einen Glücksspieleffekt gegenüber, der zur Faszination des Spieles beiträgt. „[...] dice not only provide randomized conflict resolution, they also provide a foundation for the emotional experience; tangibly manifesting the world to the players as they manipulate the world’s totems – the dice“ (Klug 2011: 42).

Die Existenz von Spielwürfeln geht bis in die Zeit um 3000 v Chr. zurück. Die heute bekanntesten Würfel sind die Hexaeder, Würfel mit 6 Seiten (W6), mit denen Spiele wie *Mensch ärgere dich nicht* oder *Yazzi* gespielt werden. Polygone Würfel wurden erst mit *Dungeons & Dragons* eingeführt. Dabei wollten Gygax und Arneson offensichtlich ihrem Spiel etwas Außergewöhnliches verleihen und etablierten ein Set aus sechs verschiedenen Würfeln, die aus den fünf platonischen Körpern (4, 6, 8, 12, und 20 Seiten) und einem zehneckigen Würfel bestanden.



Abb. 2: Die Würfel von *Dungeons & Dragons*

Die Würfel gaben *Dungeons & Dragons* eine kreative, innovative Anziehungskraft, da viele Spieler mit Begeisterung etwas Neues als Spielinstrument benutzten (vgl. Klug 2011: 43). „Dice keep everybody honest, add drama, and promote the surprises, dismal defeats, and hair’s-breath escapes“ (Petersen/Willis 2005: 25). Da das Rollenspielsystem jedoch hauptsächlich mit dem zwanzigseitigen Würfel arbeitet, um Aktionen durchzuführen und viele andere Rollenspiele sich dieses Würfelsystems mehr und mehr bedienen, steht der W20 stellvertretend für Pen & Paper Rollenspiele und wird als Symbol für die Welt der Pen & Paper Rollenspiele dargestellt.

Im Rollenspiel erfüllen Würfel unterschiedliche Funktionen in verschiedenen Phasen des Spieles. Bereits vor dem eigentlichen Spiel dienen die Würfel bei der Erschaffung der Heldencharaktere zur Festlegung deren Eigenschaften. Bei Aktionen und Kämpfen im Spiel entscheidet der Würfel über Gelingen und Fortschritt. „Dice rolls are made in either/or decisions where an action either succeeds or fails. The player may be able to propose any action, but the factor of chance contributes to whether or not the player is allowed to progress down the chosen path“ (Cover 2010: 31).

Die Würfel stellen gleichzeitig Zufallsmechanismen bereit als auch ein Mittel, mit dessen Hilfe der Spieler über sich selbst bestimmen kann, indem er das Spielgeschehen beeinflussen kann. Damit werden Spannung und Emotionen erzeugt, die zur Faszination des Pen & Paper Rollenspiels beitragen.

Bekannte Würfelsysteme verwenden W6, W10, W20 und W100, deren unterschiedliche Wirkungsweise kurz beleuchtet werden soll. Jedes Rollenspiel setzt die Würfel anders ein. Spieler haben Gefallen daran, für konkrete Ziele zu würfeln (vgl. Klug 2011: 44). Das W100 System bietet im Gegensatz zu einem W6-System eine größere Spannungsbreite im Spiel. Der Spieler sieht, wie nah er am Erfolg dran war, oder wie knapp die Aktion gelungen ist. Der Spieler erfährt ein emotionales Erlebnis durch das Würfeln an sich und das Wissen, dass durch sein Würfeln eine große Vielfalt an Erfolgs- oder Misserfolgsstufen möglich sind. Durch schnell abgehandelte Aktionen mit weniger Möglichkeiten des ‚wie gut oder schlecht‘ die Aktion ausgeführt wurde, wird dem Spieler auch die Möglichkeit genommen, die emotionale Reise des Würfeln zu durchleben (vgl. Klug 2011: 43ff).

Hier darf jedoch auch bemerkt werden, dass das Potential, Emotionen hervorzurufen, nicht allein am Würfelsystem hängt. Es ist nicht abzustreiten, dass ein W100 System einen größeren Möglichkeitsbereich bietet als ein W20 System, jedoch kann zum Beispiel ein W20 System den Spieler genauso emotional beeinflussen. Wie dies zu schaffen ist, liegt im Aufgabenbereich der Entwickler.

Im Ur-Pen & Paper Rollenspiel *Dungeons & Dragons* benötigt ein Spieler alleine sechs verschiedene Würfel für mehrere Zwecke, hauptsächlich jedoch einen W20. Dieser wird für Aktionen sowie zum Kampf eingesetzt. *Dungeons & Dragons* bedient sich also eines W20-Systems.

Als Beispiel: Ein Held möchte eine Tür mit Gewalt aufbrechen. Dafür muss der Spieler eine Probe ablegen (Ability check). Für die Festlegung der Abilities, also der Eigenschaften der Helden (davon gibt es in *Dungeons & Dragons* sechs, die bei der Heldenerschaffung ausgewürfelt und verteilt werden) braucht ein Spieler mehrere W6. Die Probe wird mit einem W20 ausgewürfelt. Dabei werden Boni (Zusatzwerte, die durch zum Beispiel durch Waffen oder Volksangehörigkeit erlangt werden), die er besitzt, zu dem Würfelergebnis addiert. Ist das Gesamtergebnis höher als der geforderte Schwierigkeitsgrad, der durch den Dungeonmaster oder den Autoren des Abenteuers festgelegt wird, dann ist die Probe bestanden.

Auch der Kampf wird nach demselben Prinzip mit einem W20 bestimmt. Sollte jemand Schaden erleiden, ist dieser Schaden von der benutzten Waffe abhängig, dabei variiert auch der benötigte Würfel. So hat ein Dolch zum Beispiel einen Schaden von einem Würfelwert eines W4, ein Langschwert einen Schaden von einem W8, oder eine schwere Armbrust einen Schaden von W10.

Auch *Das schwarze Auge* funktioniert mit dem W20-System, bei dem jedoch der Wert mit einem Würfelwurf nicht über- sondern untertroffen werden muss. Dazu ein Beispiel aus dem Kampfsystem: Ein Held hat einen Angriffs- oder Attackewert von 11. Ist sein Würfelergebnis mit dem W20 unter oder gleich 11, so kann er den Gegner treffen, sollte dieser über seinen Parawert würfeln. Bei Talenten verhält es sich genauso, jedoch wird hier für jedes Talent auf verschiedene Eigenschaften des Helden gewürfelt. Um Schadenswerte zu ermitteln, benötigt *Das Schwarze Auge* nur einen W6.

In einem W100-System kommen zwei W10 Würfel zum Einsatz. Der erste W10 repräsentiert die Zehner-Stelle und die zweite die Einer-Stelle. Eine 7 und eine 0 sind also 70, eine 0 und eine 5 also 05 und eine 00 steht für eine 100.

Dieses System wird in *Dungeons & Dragons* als Zufallsliste, die gefundenen Gegenständen auflistet, eingesetzt. Spiele wie *Rune Quest* oder *Call of Cthulhu* bauten daraus ihr komplettes Würfelsystem (vgl. Klug 2011: 43).

In *Call of Cthulhu* gibt es Talente, darunter auch Kampftalente, die in einer Prozentzahl angegeben werden. Der Held, der hier ‚Investigator‘ genannt wird, hat zum Beispiel das Talent ‚Martial Arts‘ zu 60% erlernt. Setzt er dieses Talent nun ein, so muss er seinen Wert unterbieten. Dabei entsteht eine Spannung beim Spieler, der würfeln muss. Die Emotionen steigen, da die Chance, einen Treffer zu landen, wirklich bei 60% liegt, und es anscheinend in den Händen des Spielers liegt, die Würfel richtig zu werfen. Doch obwohl die W10er die ‚Hauptwürfel‘ in *Call of Cthulhu* sind, sind sie nicht die Einzigen. W6er werden zur Kreation eines Investigators gebraucht und W4er und W8er zum Auswürfeln von Schaden.

Andere Systeme bedienen sich lediglich eines Würfels. Bei *Aborea* wird der Kampf nur mit einem W10 bestritten. Dabei wird gewürfelt, dann die Boni addiert, um den Angriffswert

zu ermitteln, und mit dem Verteidigungswert des Gegners verglichen. Übersteigt der Angriffswert den Verteidigungswert, trifft der Angreifer und richtet gleichzeitig die Differenz der beiden Werte an Schaden an.

Ähnlich verhält es sich im Pen & Paper Rollenspiel *Einsamer Wolf*. Hier würfelt der Angreifer und ermittelt seine Kampfstärke durch den Würfelwert und Boni, und subtrahiert davon die Kampfstärke des Gegners. Zusätzlich würfelt der Spieler noch einmal mit einem W10. Mit dem Quotienten und dem Zufallswert kann dann in einer Tabelle abgelesen werden, welche Konsequenzen der Angriff hat.

Ein letztes Beispiel eines Würfelsystems bietet das Universal Regelwerk *1w6 (Ein Würfel System)*. Hierbei würfeln die Spieler nur mit einem Würfel, damit „rasante Action, mit einem Fokus auf den Handlungen eurer Charaktere“ (Babenhauserheide 2007) entsteht. Ein W6 wird bei Handlungen und im Kampf gewürfelt. Gerade Werte werden zu den Eigenschaftswerten hinzuaddiert, ungerade abgezogen. Übersteigt das Resultat den durch die Schwierigkeit der Aktion festgelegten Mindestwert, so ist die Aktion erfolgreich. Im Kampf gewinnt die Person mit dem höheren Gesamtwert. So sind Handlungen mit einem kurzen Wurf beendet und stehen im direkten Kontrast zu dem Würfelsystem von *Call of Cthulhu*.

Die Würfel dienen also als Zufallsmechanismus, als Symbol der Kontrolle der Spieler über ihren Charakter und als Element, das Dramatik und Spannung als Kontrast zur sprachlichen Interaktion bringen soll. „Visible, rolled-by-humans dice and the ability they bring to add the unexpected, definitely add drama to games“ (Klug 2011: 47).

Das Würfelsystem hat direkten Einfluss auf das Erlebnis des Spielers. Es ist möglich, ihm ein sehr detailliertes und abgestuftes oder ein kurz und bündiges Spannungsfeld zu bieten. Er kann sehr stark auf sein Würfelglück angewiesen sein, oder mit viel Geschick die Resultate fast vorherbestimmen. Der Würfel bleibt in allen Fällen die letzte Instanz, die über das Leben und auch Überleben seines Helden bestimmt. Genau deswegen ist der Würfel immer der Totem des Spielers, und wenn Papier und Stifte geliehen sind, die Würfel müssen die eigenen sein. Weggefährten der vielen bestandenen Abenteuer.

Über Interaktivität, Spielleiter und die inquisitive Natur der Spieler

Ein Pen & Paper Rollenspiel ist so angelegt, dass das maximale Spielerlebnis erst durch das intensive Einbringen der Spieler, verkörpert durch ihre Helden, und das eigene Gestalten im Abenteuer erreicht werden kann. Ein Interagieren auf verschiedenen Ebenen ist ausdrücklich vorgesehen und gewünscht, wie es in anderen Spielearten nur begrenzt oder gar nicht möglich ist.

Die Spieler können direkten Einfluss auf das Geschehen im Abenteuerspiel nehmen (vgl. Jägersberger). Als Vermittler zwischen den Helden und der Abenteuerwelt fungiert der Spielleiter, der auch die Interaktionen leitet. Er berichtet, was in der Abenteuerwelt in Reaktion auf die Handlungen der Helden geschieht. Das bedeutet aber auch, dass die Helden nur dann mehr von der Welt erfahren, wenn sie aktiv erfragen, was sie wahrnehmen können. Der Spielleiter ist dabei die erste Instanz. In keiner anderen Spieleform gibt es ein Spielerelement, das der Rolle des Spielleiters nahe kommt.

Anders als beispielsweise bei einem Brettspiel gibt es in Rollenspielen nur wenig bildliche Darstellungen, die die Umwelt der Abenteuerwelt ganz nebenbei erklären und sichtbar machen. Die Geschehnisse passieren überwiegend in den Köpfen und der Vorstellungswelt der Spieler. Die Helden können sich im Spiel nicht einfach umgucken und wahrnehmen, was passiert. Sie müssen erfragen, wie die Spielwelt aussieht. Dadurch werden die Neugier und die inquisitive Natur der Spieler herausgefordert.

Die Interaktive Spielweise

Am deutlichsten sichtbar ist die Interaktivität in den Handlungen der Helden. Die Handlung in einem Pen & Paper ist meistens bis zu einem gewissen Maße durch das Regelwerk vordefiniert (vgl. Humbeck 2007: 192), doch der Spieler entscheidet, was er in der Rolle seines Helden tut. Die Helden werden bis zu einem bestimmten Punkt in der Geschichte geführt und dann von der Hand gelassen, um selbst zu entscheiden, in welche Richtung sie ihr Abenteuer weiter treiben wollen. Damit haben sie Gewalt über das Spiel. „Anders als im Kino oder bei Büchern knüpft man die Handlungsfäden selbst und hat Einfluss auf den Ablauf der Geschichte“ (U. Janus 2007b: 265f).

Das ist eine der wichtigsten Eigenschaften, die ein Pen & Paper Rollenspiel auszeichnet. Durch das individuelle Eingreifen in das Spielgeschehen würden, bei gleichem Abenteuer,

mit unterschiedlichen Spielern ganz verschiedene Geschichten entstehen. Die Spieler schreiben also das Abenteuer durch ihre Handlungen mit.

Doch nicht nur die Aktionen der Spieler sind individuell. Im Gegensatz zu einem Brettspiel ist der Spieler nicht nur durch eine Figur repräsentiert, die es gilt zum Ziel zu bewegen, sondern er verkörpert einen Charakter. Anders als beim Computerspiel ist dieser Charakter nicht vordefiniert und durch die Grenze der Programmierung oder der Vorstellungen des Designers limitiert. Der Spieler erfindet eine ganz eigene Person mit Stärken und Schwächen, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe und Gewicht, alles wie der Spieler seinen Charakter gerne hätte. In der Fantasie kann der Held so aussehen, wie der Spieler es möchte. Dabei geben verschiedene Rollenspielsysteme dem Spieler beim Entwickeln des Charakters Hilfestellungen in Form von Rassen oder Spezies, von welchen die Helden stammen könnten, und von Berufen, die passen könnten. Dabei sind Elfen, Orks, Zwerge, Hobbits, Feen, Menschen, und Berufe wie Magier, Krieger, Schamane, Waldläufer oder Schmied gemeint, um nur ein paar wenige der Masse an Möglichkeiten verschiedenster Spiele zu nennen.

Die gleichen Freiheiten hat ein Spieler bei der Festlegung der Persönlichkeit des Helden. Im Pen & Paper definiert sich ein Charakter nicht nur durch die sichtbaren Eigenschaften, sondern auch durch Sprache, Verhalten und Haltung. Der Spieler verkörpert einen fertigen Charakter, an dem er selbst nichts ändern kann. Obwohl in Spielen wie *Die Sims* der Spieler Punkte in die Eigenschaften des Charakters verteilen kann, und somit zum Beispiel bestimmen kann, wie faul oder charmant die gespielte Figur wird, ist dies nicht vergleichbar mit der Erschaffung des Helden bei einem Pen & Papers. Auch in Spielen wie *Grand Theft Auto V*, in dem der Charakter sich durch die Spielweise verändert, (wenn kein Sport betrieben wird, wird die Figur eben dick) kommt nicht an die Freiheit – oder vielleicht auch die Qual – der Selbsterschaffung eines Pen & Paper Helden heran.

Die Erschaffung eines Helden bietet also auch eine Beschäftigung des Spielers mit sich selbst. Wenn auch nicht offensichtlich, so interagiert der Spieler mit seinem Helden, und überlegt, welche Charakterzüge der Spieler als Held haben möchte. Durch die Interaktion mit der Welt als Held benutzt der Spieler eine Teilpersönlichkeit, die im Zusammenspiel mit den anderen Spielern dann zu einem neuen Charakter selbst wird (vgl. L. Janus 2007: 116).

Die wechselseitige Beeinflussung und Veränderung in bestimmten Verhalten ist auch an der Charakterentwicklung ablesbar. Der Held entwickelt sich mit dem Spieler und der Anzahl der Abenteuer, die erlebt wurden. Andersrum entwickelt sich auch der Spieler mit dem Helden. Sie beeinflussen sich gegenseitig durch ihre unbewusste Interaktion.

Bei Brettspielen existiert so etwas wie ein Charakter nicht. Lediglich Eigenschaften können in solchen Spielen für die Spielfiguren definiert werden, da bei diesem Spieltyp nicht auf Individualität eingegangen werden kann. In Computerspielen existieren durchaus Charaktere mit Persönlichkeit. So hat beispielsweise Lara Croft am Anfang des Spieles *Tomb Raider* Panik. Sie ist ängstlich und vorsichtig. Im Laufe des Spieles stellt sie immer wieder ihren Mut unter Beweis und traut sich weit mehr als am Anfang des Spieles, wirkt stärker und selbstbewusster. Lara durchläuft eine Art Charakterentwicklung, die jedoch im Vergleich zu einem Helden in einem Pen & Paper definiert und für jeden Spieler gleich ist.

Die weitaus offensichtlichste Ebene der Interaktion ist diejenige, die innerhalb der Spielergruppe stattfindet. Spieler sprechen untereinander als sie selbst und als Helden, mit dem Spielleiter oder auch innerlich mit sich selbst. Ein Spieler muss sich entscheiden, ob er sich mit den anderen Spielern zusammenschließen will oder ob er vielleicht doch eher ein Einzelgänger sein möchte. Dabei agiert der Spieler als die Figur, die er verkörpert. So kann es unter Umständen auch passieren, dass die Aktionen des einen von anderen Helden nicht immer einsehbar sind, da sie sich in unterschiedlichen Räumen befinden können.

Im Vergleich dazu ist bei Brettspielen meist sehr viel offensichtlicher wie die Spieler wechselseitig aufeinander reagieren. Jeder am Tisch sieht, was der Mitspieler gerade auf dem Spielbrett tut. Das bedeutet natürlich auch, dass die Spieler nicht zwangsläufig unter sich interagieren müssen, um die Handlung voranzutreiben.

Generell ist die Interaktivität in Pen & Paper Rollenspielen jedoch produktiv sowie gemeinschaftlich und dreht sich um die Charakter und die Geschichte. Zusätzlich gibt es konkrete Belohnungen wie Erfahrungspunkte für die Bemühungen der Helden (vgl. Cover 2010: 36).

Der Spielleiter

Eine zweite Besonderheit, die weder Computer- noch Brettspiele haben, ist die Funktion des Spielleiters oder Meisters. Diese Person gehört der Spielergruppe an, verkörpert jedoch keinen Helden. Seine Hauptfunktion ist die des Erzählers des Abenteuers. Er oder sie – er hierbei ist, wie beim Helden auch, immer geschlechtsneutral – liest die Rahmengeschichte, die von einem Autoren entworfen wurde, vor und „berichtet den Spielern, was ihre Spielfiguren wahrnehmen“ (Witzmann 2012: 10). In einem separaten Abschnitt im Regelheft erhält der Spielleiter Informationen zu allen möglichen Themen, die für den Spielleiter interessant und für das Spiel wichtig sind, sowie Tipps und Tricks zum Leiten eines Abenteuers. Der Spielleiter weiß über die genaue Beschaffenheit der Umwelt und der Hintergrundgeschichte Bescheid. Er kann auch durch sein schauspielerisches Talent zum Erschaffen der Atmosphäre des jeweiligen Abenteuers beitragen und den Helden so den Einstieg in die Geschichte erleichtern. Das geht natürlich auch bis zu einem gewissen Grad durch Musik und passend dekorierten Räumlichkeiten (vgl. Andrea K. 2011), aber den Hauptanstoß für die Vorstellung der Spielwelt geben die lebhaften, bildlichen Beschreibungen des Spielleiters.

Der Spielleiter erfüllt zudem die Funktion des Schiedsrichters. „The DM [Dungeon Master] is a referee. When it's not clear what ought to happen next, the DM decides how to apply the rules and keep the story going“ (Wizards RPG Team 2014: 2). Das bedeutet, dass der Spielleiter die entscheidende Instanz ist. Was der Spielleiter sagt, wird gemacht.

Dabei kann der Spielleiter mit einem Dirigenten verglichen werden, bei dem die Noten das Abenteuer sind, die er interpretiert und an die Spieler des Orchesters weitergibt. Welche Variationen sie zwischen der Grundmelodie spielen, entscheiden die Spieler jedoch selbst. Der Spielleiter muss immer einen Überblick behalten, um zu verhindern, dass sich die Gruppe festfährt oder gar aus dem Ruder läuft. Dass dies nicht immer das Einfachste ist, liegt auch an der netzartig angelegten Struktur mit der sich die Geschehnisse während des Spiels abspielen. Damit ist gemeint, dass, da die Helden tun können, was immer ihnen einfällt und es somit keine Beschränkungen gibt (vgl. Dever/Sprange 2011: 57), die Handlung nicht linear abläuft wie zum Beispiel in einem Buch oder auch einem PC- oder Brettspiel.

Bei PC- oder Brettspielen geht die Geschichte von Punkt zu Punkt. Ist eine Mission erfüllt, so wird das nächste Ziel durch Nebencharaktere im Spiel eingeleitet und der Spieler arbeitet sich bis dahin auf einer Linie vor. „Computerspiele [...] vermitteln daher immer nur eine Illusion von Wahlfreiheit und grenzenloser Umsetzung von Phantasien, weil der Spieler durch das spezifische Spieldesign auf vorgezeichnete Pfade geschickt wird“ (Stampfl 2012: 7). Ein PC- oder Brettspiel hat immer ein definiertes Ziel und immer einen festen Zeitrahmen, in dem das Ende erreicht wird.

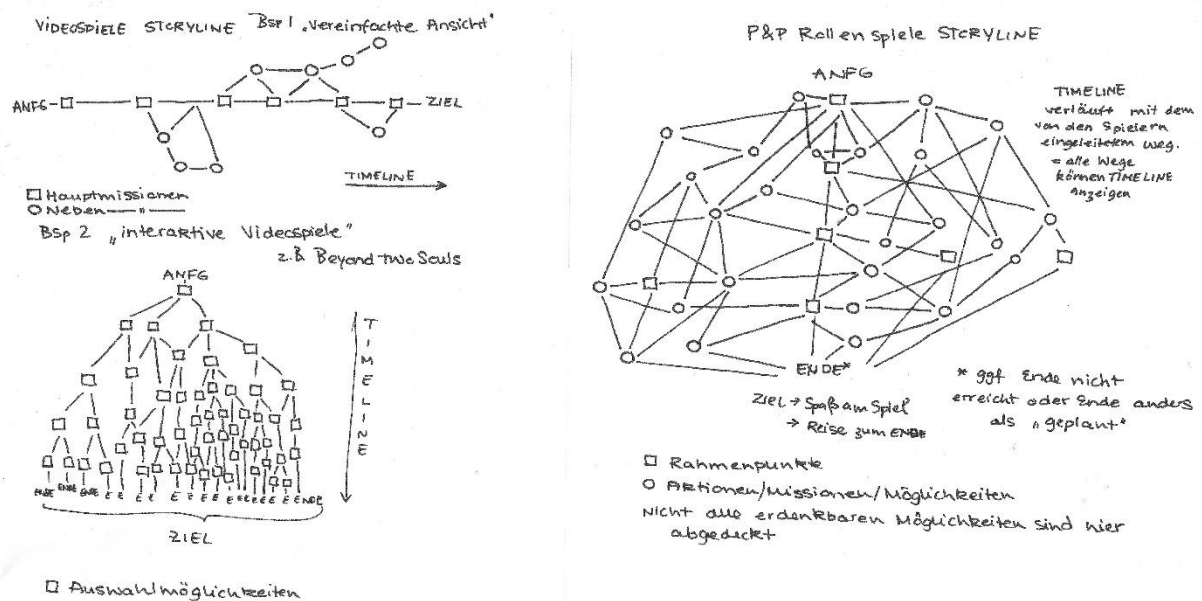


Abb. 3: Storyline für Video- und Pen & Paper Rollenspiele im Vergleich

In einem Rollenspiel ist „das Spielgeschehen nicht vorhersagbar und kann jederzeit eine unerwartete Richtung einschlagen“ (U. Janus 2007b: 268). Da die Spieler bei einem Pen & Paper Rollenspiel echte Wahlfreiheit haben, kann es gut sein, dass Geschehnisse, die vom Autor zu einem anderen Punkt im Abenteuer beschrieben sind, früher oder gegebenenfalls gar nicht passieren. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden auf eine Idee kommen, die der Autor nicht vorhergesehen hat.

In jedem Fall ist das Improvisationstalent des Spielleiters gefordert, denn er ist derjenige, der dafür sorgen muss, dass das Abenteuer reibungslos weitergehen kann. Der Spielleiter formt dadurch das Abenteuer also genauso wie die Spieler, und der Autor vor den Spielern.

Nicht zuletzt übernimmt der Spielleiter auch die Rolle der NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere). Das sind alle Charaktere, die eben nicht von einem Spieler der Gruppe gespielt werden. Darunter fallen zum Beispiel Bewohner der Welt, in der sie sich befinden, oder auch Gegner (vgl. U. Janus 2007a: 21). In Ausübung dieser Funktion kämpft und interagiert er mit den Helden. Auch hier ist sein Einfühlungsvermögen und Improvisationstalent wichtig für den Spielspaß der Gruppe. Gibt der Spielleiter den NSCs dabei eine bestimmte Ausdrucksweise, eine passend gespielte Mimik oder Ton, so ist es für die Spieler leichter, in der Heldenrolle zu bleiben und sich komplett auf die Welt einzulassen.

Erfragen der Welt

Die Welt von Pen & Paper Rollenspielen existiert in der Fantasie der Spieler. Die Welt wird nur durch Worte und Zeichnungen dargestellt. Ähnlich wie bei einem Buch bildet sich nur im Vorstellungsvermögen der Spieler ein jeweils ganz individuelles Bild. Damit die Spieler ungefähr in ein und derselben Vorstellung der Welt agieren, bekommt der Spielleiter, der diese Spielwelt durch seine Beschreibungen zum Leben erweckt, Hilfe von den Entwicklern der Rollenspiele.

Bei Brettspielen wird die Interaktion mit der Spielumgebung oft durch ‚Aktionskarten‘ gesteuert, die für das Spiel vorgefertigt sind. In Computerspielen fordert die aktive Investigation, das Herumlaufen in der virtuellen Spielumgebung, dazu auf, herauszufinden, welche Aktionen möglich sind. Der Informationsfluss ist jedoch auch hier vorprogrammiert. Das Spielfeld oder die Maschine (Konsole, Computer, Handheld) kann nicht die Entscheidung treffen, einem Spieler Informationen vorzuenthalten. Ist der Spieler eines Brett-oder Computerspieles zu einem bestimmten Punkt gekommen, erhält er alle Grundlagen oder Informationen, die er für die Erreichung des nächsten Punktes benötigt. Dabei wird ihm diese Information bildlich dargestellt, im Computerspiel mehr als beim Brettspiel.

Dem Rollenspieler bleibt nichts anderes übrig, als sich in die Welt und seinen Charakter hineinzudenken, im wahrsten Sinne des Wortes. In eine Welt, die er nur über die Hinweise des Spielleiters erstellen kann.

Der Spielleiter kann dafür zahlreiche Literatur zu Hintergrundgeschichte, Lebewesen, Gegenstände und Umstände der Spielwelt erwerben und lesen. Vielfach existieren Karten von Städten oder Grundrisse von Gebäuden, Skizzen von Gegenständen oder Gegnern, Gottheiten, oder Rassen, die den Spielern nicht offen gezeigt werden. Der Spielleiter entscheidet, wie viel Information er den Spielern zu Verfügung stellt.

Wie im realen Leben auch ist einem Spieler zum Beispiel der Grundriss eines Gebäudes beim Eintreten nicht ersichtlich. Erst durch eine Begehung, kann er sich ein Bild der Umgebung machen. Es liegt in der inquisitiven Natur des Menschen, sich eine Vorstellung von der Umwelt durch Erfragen zu machen. Der Spielleiter bestimmt hierbei den Informationsfluss.

Der Spieler lernt also wie ein kleines Kind durch das Fragen Neues über die Welt. Dieses Entdecken und Erforschen „übt seit jeher eine starke Faszination aus. Das Rollenspiel bietet dem Forscherdrang eine nicht endende Fülle von unbekanntem Reichen und Ländern“ (U. Janus 2007b: 272). Dabei erfährt der Spieler nicht nur wichtige Informationen über die Welt, sondern lernt sich selbst in neuem Licht kennen.

Informationen, die nicht ‚vorgelesen‘ werden, sind also nur durch Interaktionen zu bekommen, einerseits mit dem Spielleiter und andererseits durch Aktionen mit der Umgebung.

Im Vergleich zu Brett- und Computerspielen bekommt der Spieler weniger Input über seinen Fortschritt in der Geschichte. Da das Spielziel in den vorgenannten Spielen eindeutig vorgegeben ist, ist für die Spieler der eigene Fortschritt und der der Mitspieler klarer abzulesen als bei Rollenspielen. So weiß ein Spieler, der *Die Siedler von Catan* spielt, dass er um zu gewinnen 10 Siegpunkte braucht. Da er bereits 8 Siegpunkte besitzt, ist sein Fortschritt sehr weit voran geschritten.

In PC- und Konsolenspielen wird dem Spieler der Fortschritt in Prozenten angezeigt. So hat ein Kapitel im Spiel *Tomb Raider* eine Anzahl von Missionen oder Quests, die erfüllt werden können. Hat der Spieler alles erledigt, inklusive Rätsel lösen und Schätze suchen, so ist das Kapitel zu 100% abgeschlossen. Sind alle Kapitel zu 100% fertig, ist das Spiel beendet. Eine zusätzliche Variante bietet *Grand Theft Auto V*, indem die Missionen sofort in drei Schwierigkeitsstufen erledigt werden können, Bronze, Silber und Gold. Hat der Spieler alle Missionen auf Gold erledigt, und sonstige Herausforderungen absolviert, ist das Spiel durchgespielt.

In Pen & Paper Rollenspielen bekommt der Spieler keine Information über seinen Fortschritt während des Spieles, dadurch ist das Spielziel für den Spieler offen. Er könnte jeden Moment auf den Endgegner treffen, oder die Begegnung ist noch Stunden entfernt. Bildlich beschrieben könnten die Helden kurz vor dem Eingang stehen, der das Ende des Abenteuers bedeuten würde, nur um dann doch nochmal rechts abzubiegen.

Nur der Spielleiter hat einen ungefähren Überblick, wie weit die Helden sind. Durch Erfragen und Interaktion mit der Umwelt, können die Spieler abwägen, wo sie sind und was als Nächstes zu tun ist.

Über das Schreiben eines Abenteurers

Die Idee zu *Ohnmacht*

Die ursprüngliche Aufgabenstellung im Zusammenhang mit der Forschungsarbeit war, eine Episode innerhalb eines Pen & Paper Rollenspieles zu entwerfen, das nicht in einem Fantasy-Setting spielt. Als Grundidee für dieses Szenario zeichnete sich eine Geschichte ab, die in einer Stadt der Verwüstungen und der Trostlosigkeit stattfindet. Hier sollten sich die Helden als normale Menschen, ohne übernatürlichen Kräfte oder Fähigkeiten, wiederfinden und sollten herausfinden, warum, wann und was passiert ist und wie sie es möglicherweise hätten verhindern können. In der Erfüllung dieses Auftrags lernen sie sich selbst und die Anderen besser kennen.

Bei der Suche nach einem Rollenspiel mit einer ähnlich gestalteten Spielwelt ergab sich sehr schnell, dass das angedachte Abenteuer zwar in das Genre der Moderne passen würde, nicht jedoch in die vorzufindenden Regelsysteme dieser Rollenspiele. Die Regeln waren zu umfangreich und erschienen oft in den Details wie der Talentverteilung oder dem Kampfsystem zu kompliziert, um als einfach zugängliches Regelsystem benutzt werden zu können. Dies galt auch für die prinzipiell vielseitig einzusetzenden Universal-Regelsysteme.

Konsequenterweise bedeutete die Ausschließung anderer, bereits existierender Regelsysteme jeglicher Art, die Entwicklung eines eigenen, maßgeschneiderten Regelsystems und damit das Entwickeln eines kompletten Pen & Paper Rollenspiels.

Das Grundkonzept für *Future of Time*

Am Anfang galt es die Frage zu klären, welche Teile eines Pen & Paper Rollenspiels essentiell für *Future of Time* sind.

Die Spielidee, dass die Helden gemeinsam Erforschen und Lösungen zu den bestehenden Problemen finden sollten war festgelegt.

Die Entstehung des Rollenspiels

Jedes Spiel benötigt Grundstrukturen, um funktionieren zu können: Ein Ziel, Regeln, ein Feedback System und die freiwillige Teilnahme der Spieler (vgl. McGonigal 2012: 21). Die Art des Spieles wird von der anzusprechenden Zielgruppe und deren Ansprüchen definiert. Der Entwickler selbst muss auch wissen, was er vom Spiel erwartet und wie das Spiel zu funktionieren hat, um die Erwartungen zu erfüllen (vgl. Dunnigan 2011: 28). Diese Strukturen finden sich auch in Pen & Paper Rollenspielen.

Bei Pen & Paper Rollenspielen ist das Ziel des Spieles gleichzeitig das Ziel des Spielens, nämlich das soziale Zusammensein, um eine Geschichte zum Leben zu erwecken. „Gaming is social. Roleplaying brings together a number of people in order to form a communal fantasy often more verdant and imaginative than one person could ever create“ (Petersen/Willis 2005: 25).

Dabei hat jedes Pen & Paper Rollenspiel ein Regelwerk, welches die Basis zum Spielen liefert und insbesondere durch das Genre und die Zielgruppe mitdefiniert wird.

Die Funktion des Feedback Systems übernimmt im Pen & Paper Rollenspiel der Spielleiter, der den Spielern über ihren Fortschritt in Bezug auf Aktionen Rückmeldungen geben kann.

Da sich die Spieler zum Rollenspiel bewusst verabreden und sich treffen, um zu spielen, ist die freiwillige Teilnahme unbedingt gegeben.

Teil für Teil: ein Pen & Paper Rollenspiel Puzzle

Future of Time spielt in einer normalen Welt, mit normalen Menschen und Alltagsgeschehen, wie sie auch in der Realität zu finden sind. Es ist ein realitätsnahes Rollenspiel, bei dem der Konflikt durch eine Zeitreise eingeleitet wird. *Future of Time* fällt somit in das Genre der Moderne. Da es auch ein sehr ‚junges‘ Spiel ist, fällt es in die Kategorie von Pen & Paper Rollenspielen, die das Hauptaugenmerk und das Ziel des Spiels auf die Harmonisierung von Hintergrundgeschichte und Regeln, also das stimmige Spielgefühl legen (vgl. Wichter 2007: 56). Es ist auf Spieler abgezielt, die durch wenig komplizierte Regeln und nur die wichtigsten Hintergrundinformationen in einer nicht fantastischen Welt mit normalen Helden ein Abenteuer erleben wollen. Dabei können die Regeln auf die Bedürfnisse

der Spieler angepasst werden. Die Intention des Spieles *Future of Time* ist es, viel Freiheit für neue Interpretation und Auslegungen des Rollenspiels innerhalb eines simplen, verständlichen Regelwerks zuzulassen. Neben dem Schreibprozess sollte auch immer vorab definiert werden, was das Ziel des Abenteuers ist in Bezug auf die Spieler und die Spielweise, nicht auf die Geschichte selbst (vgl. Mazza 2011: 115).

Auf der Basis dieser Grundideen zum Spiel kristallisierten sich drei Teile heraus, die grundlegend notwendig zu entwickeln waren: das Regelwerk, der Spielleiterabschnitt und das Einstiegsabenteuer *Ohnmacht*.

So besteht die erste Ausgabe von *Future of Time* nur aus drei Teilen: dem Regelwerk, dem Spielleiterabschnitt und dem Einstiegsabenteuer *Ohnmacht*.

Regelwerk

„Das Regelwerk gibt den Spielern [...] das Gefühl einer gewissen Sicherheit vor Willkür seitens des Spielleiters, denn die Spieler bekommen durch das Festhalten ihrer Spielwerte [...] auch schnell ein Gefühl dafür, was ihre Charaktere können und was nicht“ (Zulehner 2010: 13). Das Regelwerk für *Future of Time* besteht aus mehreren Abschnitten, die jedoch zum größten Teil der Erschaffung und Ausrüstung des Spielercharakters, also dem Helden, dienen. Weitere Kapitel beschäftigen sich mit dem Spielprinzip und den Rahmenbedingungen für Handlungen, darunter Regeln wie zum Beispiel zum Bestehen von Proben, zum Ablauf von Kämpfen, zu Bewegungsmöglichkeiten, zum Überleben und der Verbesserung des Charakters.

Die Regeln sind so ausgearbeitet, dass ein Einsteiger sie verstehen kann. Da vorerst nur ein Prototyp des Spieles verfügbar ist, ist es ratsam, einen Spielleiter zu wählen, der sich mit Pen & Paper Rollenspielen etwas auskennt, um Lücken im Regelwerk des Prototyps füllen zu können; das ist jedoch keine Voraussetzung. Natürlich können die Anpassungen auch leicht von ‚Neulingen‘ in der Funktion des Spielleiters erarbeitet werden.

Weiterhin zielen die Regeln darauf ab, der Entwicklung der Geschichte und der Helden ein Gerüst zu bieten. Die Spieler sollen sich in ihren Charakteren wohl fühlen und sie so gestalten können, dass sie sich damit identifizieren können, und gleichzeitig in der Welt, die gewisse Begrenzungen hat, agieren können.

Heldenschaffung und Aktionen

Die Helden von *Future of Time* sind normale Menschen; keine Superhelden, Mutanten oder andere fantastische Wesen mit magischen, außerirdischen oder Kräften der Superlative. Die Spieler verkörpern also Menschen wie sie selbst welche sind, nur mit anderen Charaktereigenschaften, Berufen und Schwächen als in der ‚realen‘ Welt. Der Spieler soll sich der Welt als ‚Normalo‘ stellen und beweisen, dass eine Herausforderung auch ohne Superkräfte zu meistern ist.

Jeder Spieler ist dazu angehalten, sich Gedanken über die Rolle zu machen, die er im Abenteuer verkörpert. Dazu gehört sein Aussehen und seine ungefähre Weltsicht, seine möglichen Stärken und Schwächen. Derartige Charakterzüge existieren, damit sich der Spieler selbst, und die Mitspieler sich, ein mentales Bild vom Charakter des Helden schaffen können. Auch das bildliche Festhalten und jede Art von Skizzen unterstützen die Spieler dabei, ein klareres Bild ihrer Rolle zu definieren und sich voll und ganz auf ihre erfundene Rolle einzulassen.

HELDENBOGEN	
Name	
Geschlecht	
Alter	
Beruf	
Größe	Gewicht / Augen- / Haarfarbe
Eigenschaften positiv	
6	MUT (MU)
5	INTELLIGENZ (IN)
2	CHARME (CH)
3	GESCHICKLICHKEIT (GE)
7	STARKE (ST)
1	AUSDAUER (AU)
4	INSTINKT (IS)
Eigenschaften negativ	
	MÄLUS!
	→ aussuchen
	oder selbst aussuchen
	Angst → 5 (MU/GE/IN/ST)
	Angst → 5 (MU/GE/IN/ST)
	Angst → 5 (MU/GE/IN/ST)
	Angst → 5 (MU/GE/IN/ST)
	Angst → 5 (MU/GE/IN/ST)
SONSTIGES	
	- Initiativwert
	- Gesundheit 100
	- Erfahrungspunkte je nach Abenteuer
	- Stufe alle 100 Punkte
AUSRÜSTUNG	
	• Kleidung
	• Waffen / Fernkampf-Waffen
	• Rüstung
	• Schild
FÜR KAMPF	
	→ Attacke → Initiativwert
	→ Parade
	→ Fernkampf-Basis
	→ Nahkampf = Attacke
Wertetabelle für Kampfausrüstungen	
	(K, AT, B, PR → Waffnenklassen)

WAFFENKLASSEN / Kampftechniken	
-	Schwerwaffen
-	Stumpfe Hieb-Waffen
-	Spiße Hieb-Waffen
-	Faustkampf
-	Schusswaffen
-	Wurf-Waffen
TALENTE	
Körperliche	Soziale
- Klettern (ST/GE/AU)	- Überredungskunst (CH/GE/IN)
- Schleichen (GE/AU/IN)	- Lügen (CH/IN/MU)
- Verstärken (MU/IN/GE)	- Betören (CH/IN/AU)
- Rennen (AU/ST/GE)	- Menschenkenntnis (IN/IS/GE)
- Disziplin (IN/MU/ST)	
mechanische	Überlebens-
- Schlüsser knacken (GE/AU/IN)	- Scherfsinn (IS/IN/MU)
- mechanisches Wissen (ST/IN/GE)	- Spurenlernen (GE/IN/IS)
- Fahrzeugkenntnisse (IS/IN/IN)	- Orientierung (IS/IN/IN)
	- Medizinische Kenntnisse (GE/MU/GE)
	- Klettern (GE/GE/IN)
Punkteverteilung	
2x +3	je nach Beruf
2x +2	Stärke zu Saig
3x +1	Punkte ausgeben
3x 0	3 Punkte Verteilbar

Abb. 5: Erster Entwurf für die Attribute des Helden, die auf dem Heldenbogen festgehalten werden müssen.

The image shows a character sheet titled "Heldenbogen" from the game "Future of Time". The sheet is divided into several sections. At the top, there are fields for "Name:", "Alter:", "Geschlecht:", "Haarfarbe:", and "Augenfarbe:". Below these are "Gewicht:" and "Größe:". The "Beruf:" field is also present. A "Schwäche:" field is located below the profession. The bottom section is a table of attributes and skills. The table has two columns. The left column lists attributes: Ausdauer (FLA), Charm (CH), Geschicklichkeit (GE), Instinkt (S), Intelligenz (IN), Mut (MU), and Stärke (ST). The right column lists skills: Gesundheit (GF), Initiativewert (NI), Erfahrungspunkte, Pittacke (PI), and Parade (PD). Each attribute and skill has a corresponding input field for a numerical value. The sheet is surrounded by a decorative border with Roman numerals.

Abb. 6: Ausschnitt des Heldenbogens von Future of Time

Alle wichtigen Daten eines Charakters werden bei *Future of Time* auf einem Heldenbogen festgehalten (Ausschnitt siehe Abb. 6). Das geschieht in Form von Zahlenwerten, die angeben, wie gut die Fähigkeiten der Helden sind, und die für das Bestehen von Proben wichtig sind. Da diese Proben innerhalb der Möglichkeiten der Welt von *Future of Time* passieren, sind auch die Eigenschaften und Talente an diese Spielwelt angepasst.

Der Held benötigt Grundeigenschaften, die je nach Talent unterschiedlich gewichtet sind. Eigenschaften sind in *Future of Time* ähnlich definiert, wie zum Beispiel bei *Dungeons & Dragons* oder wie bei *Das Schwarze Auge*, als Stärke, Charme, Intelligenz, etc., jedoch spiel-spezifisch ausgewählt und angepasst. So brauchen die Helden in *Future of Time* zum Beispiel Instinkt, um ihr Überleben zu sichern, oder Charme, um Andere einschätzen zu können.

Der Grad der Perfektion, wie gut der Held das kann, wird in Werten von 8 bis 20 wiedergegeben, da auf diese Werte mit einem W20 gewürfelt wird, und die Werte stets unterboten werden müssen, um die Probe erfolgreich zu bestehen. Diese Werte werden durch die Talentwerte, die auch im negativen Bereich sein können, verbessert oder eben auch verschlechtert. Deswegen befinden sich die Talentwerte am Anfang meistens im Bereich von -2 bis 7. Werden beide Werte zusammengezählt, so gibt es eine flexible Spannbreite, die dem Spieler Erfolg verspricht.

Future of Time funktioniert mit dem W20 Würfel-System, da dieses ein unkompliziertes System ist, bei dem trotzdem mehr Emotionalität erzeugt werden kann als zum Beispiel bei einem W6-System. Die Werteverteilung auf Eigenschaften und Talente entsprechen demnach auch dem W20-System. Lediglich um Eigenschaften festzulegen und Schaden zu ermitteln, wird ein W6 benötigt.

Hier ist wichtig zu erwähnen, dass es zum Festlegen der Eigenschafts- und Talentwerte verschiedene Ansätze gibt. Erstens gibt es eine Art Würfelsystem bei dem um Werte zu bestimmen Würfel benutzt werden. Dabei kann direkt für einen Eigenschaft- bzw Talentwert gewürfelt werden oder es wird eine Reihe von Werten gewürfelt, die frei verteilt werden können.

Weiterhin gibt es ein Kaufsystem, bei dem der Spieler zu Beginn eine bestimmte Anzahl an Punkten hat. Um einen bestimmten Wert für Eigenschaften oder Talente zu erlangen muss er Punkte einsetzen, also kaufen. Dabei kann es sein, das ein Punkt einem Wertepunkt entspricht (Tausch 1:1) oder mehrere Punkte für einen Wertepunkt eingesetzt werden müssen (z.B. Tausch 2:1).

Einige Rollenspiele geben dem Spieler alternativ Punkte die ohne Tausch frei verteilt werden können.

Bei *Future of Time* werden Eigenschaftswerte durch Würfeln mit einem W6 ermittelt. Da Proben mit einem W20 gewürfelt werden und die Chance erfolgreich zu sein auch gegeben werden soll, müssen die Eigenschaftswerte in einem bestimmten Rahmen liegen. Würden die Werte mit einem W20 ausgewürfelt werden, so bestünde eine sehr große Spannbreite für sehr gute und sehr schlechte Eigenschaften. Hat ein Spieler Pech beim Würfeln so könnte es zum Beispiel sein, dass er nur niedrige Zahlen würfelt. Sollte dies passieren, hat der Spieler nur eine geringe Chance erfolgreich zu sein. Da dies den Sinn und Zweck des Spieles, nämlich Spaß zu haben, verfehlt, ist dieses auch kein System, das funktionieren würde.

Zu einem Wert von einem W6 wird immer 7 hinzu addiert und den Eigenschaftswert zu ermitteln. Damit liegt die Chance, erfolgreich zu sein, bei mindestens 40% (bei 20 Zahlen alle unter oder gleich 8). Da nicht direkt auf die Eigenschaft gewürfelt wird, sondern vorerst nur Werte ermittelt werden, die der Spieler selbst auf die Eigenschaften verteilen darf, hat der Spieler mehr Möglichkeiten sich seinen Charakter nach Wunsch zusammenzubauen. Es sind mit Absicht keine Werte vorgegeben oder käuflich. Der Spieler soll durch das Würfeln selbst die Zügel in der Hand behalten, welche Werte sich für seinen Helden ergeben. Wären bestimmte Werte immer vorgegeben, sagen wir für 7 Eigenschaften von

dem Wert 8 bis 13 jeweils immer einmal bis auf die 11 zweimal, so würden sich alle Helden sehr ähneln. Durch den Zufall ergeben sich verschiedenste Kombinationen von Werten und Eigenschaften, die den Helden und dessen Charakter definieren.

Konsequenterweise wurde das Kaufsystem, für *Future of Time* als nicht passend empfunden. Das Pen & Paper Rollenspiel soll auf einfachen Regeln aufbauen, ohne viel Rechenaufwand. Das Kaufprinzip zieht sich oft bei der Erschaffung, da immer errechnet werden muss, wie viele Punkte noch vorhanden sind und wie viele eingesetzt wurden. Da manche Werte ab einer bestimmten Höhe auch mehr Punkte kosten, ist es nicht immer einfach die Punkteverteilung am Ende richtig nachzuvollziehen. Natürlich hat das Kaufsystem den Vorteil, dass der Spieler komplett alleine entscheidet, welche Werte er in welcher Höhe wo verteilen kann.

Da bei *Future of Time* die Würfel Teil des Heldenerschaffungsprozess sein sollten, des Zufalls- und Spannungselement wegen, kam auch das Verteilungssystem für die Festlegung der Eigenschaftswerte nicht in Frage.

Die Talentwerte jedoch werden durch das Verteilen von einer festen Anzahl von Punkten definiert. Dabei bekommt der Spieler fünf Punkte pro Talentgruppe, die nach Belieben verteilt werden können. Da die Werte sehr gering sind und auch negativ sein können, wird hierbei nicht gewürfelt. Hinzukommt, dass alle Spieler bei den Talenten gleichberechtigt bleiben sollen. Keiner soll, wenn er Würfelglück hat, einen übermächtigen Charakter erstellen. Dies zielt wiederum darauf ab, dass der Held ein Normalo ist und angenommen wird, dass kein Mensch alles perfekt kann. Bei den Eigenschaftswerten darf der Wert höher liegen, da die Spannbreite der Werte geringer ist als bei den Talentwerten, und wegen dem genannten Würfeln auf die Eigenschaften bei Proben. Wären die Talentwerte sehr viel größer, so wäre ein Würfeln hinfällig, da die Werte der Talente für einen Ausgleich bei den Würfelwerten sorgen. (Bsp.: Würfelt ein Spieler eine 15 bei einer Probe auf zum Beispiel ‚Lügen‘, benötigt aber zum Bestehen der Probe eine 13 und hat bei dem Talent ‚Lügen‘ 2 Punkte, so kann er sein Würfelergebnis mit diesen Punkten ausgleichen und hätte die Probe bestanden, sollten auch die anderen erwünschten Werte unterboten werden sein.)

Zur Erschaffung eines Helden gehört auch die Berufswahl, die wiederum die Festlegung der Talente beeinflusst.

Die Helden haben normale Berufe, wie Metzger oder Bankkaufmann, Apotheker oder Physiker. Diese Berufe sind frei wählbar und werden dann in eine passende Berufsgruppe einer Tabelle eingeordnet. Jede Berufsgruppe bringt Vor- und Nachteile mit sich, die sich unterschiedlich auf die Talentgruppen auswirken. So entstehen gegebenenfalls negative Werte. Der Spieler bekommt, wie bei der positiven Punkteverteilung Plus- und Minuspunkte, die dann noch einmal auf die im Regelwerk festgelegten Talentgruppen verteilt werden müssen (vgl. *Future of Time* Berufsgruppentabelle; Sennefelder 2014: 10). Dieser Nachteil soll, oder kann, dann von den Spielern durch Erreichen von Erfahrungspunkten während des Spiels wieder ausgeglichen werden. Der Zweck der negativen Werte ist, dass die Spieler nicht konsequent auf Alles Würfeln sollen. Hat ein Charakter ein bestimmtes Talent nicht, so kann er nur auf ‚gut Glück‘ versuchen, dieses Talent einzusetzen. Es läuft darauf hinaus, die Helden in einer Balance zu erschaffen, wie sie der Spieler als Mensch zum Beispiel auch hat.

Die realitätsnahe Charaktererschaffung gilt auch für die Waffenkenntnisse der Helden. Nicht jeder Mensch kann Karate oder eine Waffe abfeuern, besonders gut werfen und gleichzeitig auch noch zielgenau mit einem Baseballschläger zuhauen. Eine Person kann vielleicht eine dieser Techniken, aber selten alle zusammen. Um festzulegen, wer welche Kampftechnik beherrscht, wurden Waffenklassen definiert, die, um ein mehr oder weniger realistisches System einzuhalten, an die Berufsgruppen gekoppelt sind. Die Logik dahinter ist, dass ein bestimmter Beruf auch in einer bestimmten Waffenklasse einen Bonus bekommt, also diese zu einem bestimmten Grad beherrscht. So wird unterstellt, dass zum Beispiel ein Polizist oder Soldat mit Schusswaffen umgehen kann, ein Mediziner mit Messern. Die Waffen sind wiederum nach Typ in Waffenklassen sortiert. Um nicht unendlich viele Klassifizierungen zu haben – es existieren ja sehr viele Gegenstände, die sich als Waffe eignen würden – wurden bei *Future of Time* sechs Klassen definiert und diese nach bestem Wissen den Berufsgruppen zugeordnet. Für die Zuordnung wurde überlegt, welcher Beruf welche Kampffähigkeiten und Gegenstände, die diesem Beruf zur Verfügung stehen, nutzen würde. Dabei gibt es Berufe, die in derselben Berufsgruppe eingeordnet sind, jedoch andere ‚Werkzeuge‘ verwenden. Hier wurde überlegt, welche Berufe in der Gruppe existieren und welche Waffen am häufigsten passen, um die Waffenklasse festzulegen. Der Bonus soll dem Spieler lediglich einen Vorteil verschaffen und nicht die Mög-

lichkeit von sicherem Erfolg einräumen. Denn selbst ein Polizist, der sich mit Schusswaffen auskennt, hat keine Garantie, dass er sein Ziel auch trifft, oder wie präzise der Treffer sitzt.

Der Grad des Erfolgs bei Kämpfen und Aktionen wird durch das Würfeln einer Zahl definiert. Damit ist gemeint, dass eine niedrige Zahl einen besseren Treffer (im Kampf) oder ein geschickteres Überwinden (bei einer Aktion) bedeutet. Ist ein Wurf nur knapp unterworfen, so soll die Probe zwar positiv aber mit weniger Auswirkungen ausfallen. Dies lehnt sich an das W100-System an und baut mehr Spannung beim Würfeln auf.

Gelungene Aktionen (hiermit sind auch Kampfactionen gemeint) und gut eingesetzte Talente bringen dem Helden neue Erfahrungen, die am Ende einer Spielsitzung vom Spielleiter durch die Vergabe von Erfahrungspunkten belohnt werden. Diese Erfahrungspunkte sind zur Verbesserung des Charakters, des Helden, notwendig. Jedes Regelsystem sieht unterschiedlich viele Erfahrungspunkte vor, die meistens je nach Schwierigkeitsgrad der Aktion vergeben werden. Oft sind Stufen oder Level festgelegt, die mit einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten erreicht werden. Bei einem Stufenanstieg darf dann der Spieler Talente und Eigenschaften verbessern.

In *Future of Time* gibt es keine Stufen. Der Held bekommt lediglich am Ende einer Spielrunde Erfahrungspunkte und gegebenenfalls extra Punkte, die auf Talente verteilt werden dürfen. Ab einem bestimmten Wert von Erfahrungspunkten darf der Held im Tausch ein Talent oder eine Eigenschaft um einen Punkt aufwerten. Dabei kosten Eigenschaften mehr als Talente. Dies gründet darin, dass eine Erhöhung der Eigenschaften einen viel größeren Vorteil beim Wurf auf Proben bringt als die Verbesserung eines Talent. Da es 7 Eigenschaften und 25 Talente gibt, die jeweils aus 3 Eigenschaften bestehen, wäre eine Verbesserung einer Eigenschaft eine Bereicherung für sehr viele Talente. Als Beispiel: Die Eigenschaft Geschicklichkeit wird um einen Erfahrungspunkt erhöht. Das bedeutet, dass für 15 der 25 Talente der Wurf auf Geschicklichkeit um 1 erleichtert wird. Wird lediglich ein Talent erhöht, so wird nur der Wurf auf dieses Talent erleichtert.

Die Anzahl der Erfahrungspunkte ist immer höher als die Talent- oder Eigenschaftspunkte, die der Spieler zur Verbesserung des Helden bekommt. Denn ein Talent kann mit

1000 Erfahrungspunkten (XP), und eine Eigenschaft mit 5000 XP um einen Punkt (also zum Beispiel von 2 auf 3) verbessert werden. Die Anzahl der Erfahrungspunkte sind so hoch, damit der Spieler das Gefühl hat, etwas Großes erreicht zu haben, wenn er alle Punkte gesammelt hat. Zusätzlich gibt es dem Spielleiter die Möglichkeit, eine größere Abstufung für verschiedene Aktionen und Spieler vorzunehmen.

Im Vergleich dazu existieren Systeme, bei denen 8 XP auch 8 Punkte zur Verwertung bedeuten. Der Vorteil hierbei ist, dass nicht viel gerechnet werden muss. Würde dieses System auch bei *Future of Time* zum Einsatz kommen, so müssten weniger XP verteilt werden, da nur eine vergleichsweise geringe Anzahl von Talenten existiert. Die Verteilung von vielen Punkten hätte zur Folge, dass die Helden zu schnell zu gut werden würden. Dabei verliert ein Spieler möglicherweise den Anreiz, seine Talente einzusetzen, da bei einem gewissen Talentwert nicht mehr gewürfelt werden muss.

Deshalb können die Talentwerte auch negativ sein, so dass der Spieler versucht, seinen Helden zu verbessern. Der hohe Wert an XP, ist also für den Spieler ein Indiz, dass er gut gespielt hat und seine Erfahrungspunkte verdient hat.

Kampfregeln

Das Kampfsystem funktioniert wie Aktionen. Das bedeutet, dass mit einem W20 auf Werte, hier Attacke- oder Paradowerte, geworfen wird und diese unterboten werden müssen. Anders als bei Talentwerten, werden Attacke- (AT) oder Paradowerte (PD) durch bestimmte Eigenschaftswerte errechnet. Je nach Distanz zum Gegner wird zwischen Nahkampf und Fernkampf unterschieden.

Beim Nahkampf ist nicht die Waffenklasse Nahkampf gemeint. Die Eigenschaften, die für AT und PD verwendet werden, wurde danach festgelegt, welche Eigenschaften bei einem Angriff oder einer Defensive benötigt werden. Zum Beispiel braucht ein Held ‚Mut‘, um einen Angriff überhaupt zu starten, ‚Geschicklichkeit‘, um den Angriff auszuführen und ‚Stärke‘, um Schaden zu bewirken. Für eine Parade wird ‚Intelligenz‘ benötigt, um den Angriff zu erkennen, ‚Geschick‘, um dem Angriff auszuweichen oder zu blocken und ‚Stärke‘, um sein eigenes Gewicht gegen den Angriff zu stemmen oder weg zu katapultieren.

Im Fernkampf verhält es sich mit der Zuordnung der Eigenschaften ähnlich: Bei einer Attacke aus der Ferne muss der Held anstatt ‚Mut‘ das Doppelte an ‚Geschick‘ und ‚Stärke‘ aufbringen, um die Distanz überbrücken zu können und genau zielen zu können. Bei einer

Parade einer Fernwaffe benötigt der Held neben ‚Intelligenz‘ und ‚Geschick‘ auch ‚Instinkt‘, um rechtzeitig vor dem eingehenden Schaden entfliehen zu können.

Um die Angleichung der Werte rund um einen Durchschnittswert zu erreichen, die von einem Helden mit einem W20 in relativ gleichem Maße über- und unterboten werden können, wurde eine Formel ermittelt.

Beim Kampf im Rollenspiel geht es um Aktion und Reaktion. Bei einem normalen Kampf startet eine Person eine Attacke, woraufhin der Attackierte die Gelegenheit hat, die Attacke zu parieren. Um zu vermeiden, dass der Kampf durch misslungene oder parierte Attacken unnötig viel Spielzeit in Anspruch nimmt, gibt es einen weiteren Wert, der festlegt, in welcher Reihenfolge die Helden ihre Aktionen ausüben dürfen, den Initiativwert (INI). Je geringer dieser Wert ist, desto öfter ist der Held am Zug. Das bedeutet zum Beispiel, wenn eine Person eine Attacke startet und der Attackierte einen doppelt so großen INI-Wert hat wie der Angreifer, so kann der Attackierende zwei Mal angreifen. Das soll steuern, dass der Kampf schneller abgewickelt werden kann.

Spielleiterabschnitt

Zum Regelwerk von *Future of Time* gehört der Spielleiterabschnitt. Dieser ist integriert in den Textteil des Regelheftes (siehe Spielleiterabschnitt von *Future of Time*), das nur vom Spielleiter gelesen werden soll. Es bietet für den Spielleiter wichtige Informationen, sowie Tipps und Tricks und eine Darstellung der Hintergrundwelt.

Die Rolle des Spielleiters ist in *Future of Time* als leitende Instanz mit vielen Freiheiten in der Auslegung und Anpassung der Regeln und des Abenteuers definiert. Es ist seine Aufgabe, den Spielverlauf in einem harmonischen Gleichgewicht zu halten, und gleichzeitig für die ganze Spielergruppe ein spannendes Spielerlebnis zu kreieren.

Denn ist es dem Spielleiter möglich sich selbst kreativ im Rahmen des Rollenspiels zu entfalten, dann kann er den Spielspaß für sich selber vergrößern (vgl. U. Janus 2007b: 273).

Der Spielleiter findet in seinem Abschnitt Informationen über die genauere Ausgestaltung der Hintergrundwelt. In anderen Rollenspielen kann diese Welt in mehreren Bänden ausgearbeitet und für jeden Spieler einsehbar sein. Da jedoch nicht alle Details der Gescheh-

nisse in der Spielwelt von *Future of Time* den Spielern schon zu Beginn des ersten Abenteuers offenbart werden sollen, sind die für das erste Abenteuer wichtigen Informationen im Spielleiterabschnitt zusammengefasst.

Die Hintergrundwelt

„Die Welt eines Rollenspieles kann frei erfunden, an unsere reale Welt mehr oder weniger eng angelehnt oder mit dieser identisch sein. Was ein Rollenspielwelt leisten muss, ist vor allem eins: Sie muss bespielbar sein, d. h. die muss nicht nur lebendig, gut ausgearbeitet und glaubwürdig sein, sondern eben auch zulassen, dass in ihr Abenteuer passieren und Abenteurer [...] solche Abenteuer erleben.“

(Wichter 2007: 58)

Wie bereits erwähnt, ist die Hintergrundwelt nur im Abschnitt des Spielleiters beschrieben, und wird nicht als externen Teil herausgegeben. Dies liegt daran, dass *Ohnmacht* so gestaltet ist, dass die Spieler sich das Wissen über die Geschehnisse selbst erarbeiten sollen. Denn hätte der Spieler bereits alle Informationen zu den Kontrahenten, dann wäre der Spannungsaufbau bei der ersten Begegnung nicht existent. Zusätzlich wüssten die Helden alles, was sie in dem Abenteuer rausfinden sollen. Das Abenteuer würde dadurch nichtig.

Future of Time spielt in einer Welt, die bis auf die Namen der Städte identisch mit unserer realen Welt ist. Das Klima, das Zeitalter und die Menschen entsprechen den Vorlagen auf dem Planeten Erde. Das bedeutet auch, dass keinerlei fantastisch angehauchte Wesen als Spielcharakter existieren, und somit auch keine Magie oder supernatürliche Kräfte, die angewendet werden können. Die Wahl des Settings folgt dem Grundkonzept, die Spieler normale Menschen spielen zu lassen und der Idee der Loslösung dieses Rollenspiels von Fantasiewelten.

Das Setting bestimmt den Aktionsradius der Helden. Welche Aktionen kann ein normaler Mensch ausführen und mit welcher Häufigkeit? Mit diesen Vorgaben wurden die wichtigsten Aktionen festgelegt und in Talentgruppen eingegliedert. Dabei wurde die Anzahl der Aktionen, die sich als Talente äußern, stark reduziert, denn zu viele Talente können leicht unübersichtlich werden. Aktionen, die nicht als eigenes Talent definiert wurden,

können des Weiteren mit Proben auf Eigenschaftswerte oder Eingliederung unter ein Talent ergänzt werden. Wichtig war es, dass die Aktionen im Rahmen der realitätsnahen Welt logisch stattfinden können. Sie müssen plausibel sein.

Dies gilt auch für die Spielwelt. Die Logik der Welt muss verständlich und nachvollziehbar sein, so dass der Spieler die Welt als Wahrheit wahrnehmen kann (vgl. Cover 2010: 89, 108).

Dazu benötigt eine Hintergrundwelt nicht unbedingt eine detailgenaue Ausarbeitung. Solange die Welt für den Spieler zugänglich und glaubhaft dargestellt wird, ist sie bespielbar, denn der Spieler entwirft, indem er sich in der Welt bewegt, diese zum Teil mit. Die Welt muss eine interaktive Kulisse für die Spieler sein (vgl. Valentinelli 2014: 77).

Das bedeutet also, dass dem Spielleiter genauso viele Informationen zur Verfügung gestellt werden können oder müssen, damit die Welt für die Handlungen der Helden existieren kann. Nur so funktioniert das Spiel.

Future of Time hält sich genau an dieses Prinzip. Der Spielleiter bekommt Informationen über die Gegner und die Institutionen, die von Wichtigkeit sind, und über die Stadt, in der sich die Helden gerade bewegen. Diese Pfeiler der Hintergrundgeschichte sind ausreichend, damit die Welt entstehen kann. Es gibt natürlich weitere Anhaltspunkte, die bei der Schaffung der Welt helfen können wie z.B. das Alter der Gebäude in der Stadt, wer der Bürgermeister der Stadt ist oder auch welchen Ausbildungsstand die Stadt verfügt (vgl. Valentinelli 2014: 77). Jedoch ist, um *Future of Time* spielen zu können, nicht so viel Detailwissen nötig und mit Absicht nicht ausgearbeitet dargestellt, um den kreativen Schaffensraum des Spielleiters nicht einzuschränken. So wie die Tipps und Tricks im Spielleiterabschnitt als Guidelines zu verstehen sind, ist auch die Spielwelt als Gerüst zu sehen, das von allen Seiten mit Leben gefüllt werden soll.

Vorgeschrieben (oder eher sehr empfohlen) wird ein Weg, der sich entlang der handlungstragenden Geschehnisse bewegt, wie zum Beispiel: das Aussterben der Menschheit durch ‚man-made‘ Naturkatastrophen, der Einfall der Newpeople, einer neuen Spezies aus der Zukunft in die Stadt Troint, die Suche der Newpeople nach den Akten der New-Old-Life Cooperation und dem Mysterium der bei dem Zeitsprung verschwundenen Bewohner.

Future of Time setzt sich durch diese Geschehnisse, bzw. die Vorgeschichte zu den Abenteuern, mit einem möglichen Bild der Zukunft auseinander. Die Bedrohung durch Naturkatastrophen, die durch die Taten der Menschen verursacht werden, ist ein aktuelles Thema. Die Voraussage, dass sich dadurch langfristig die Lebensbedingungen dramatisch ändern werden, basiert auf Einschätzungen zahlreicher Wissenschaftler. Um die Bedrohung für die Spieler zuzuspitzen und spürbar aufzubauen (denn nicht jedem ist das Aussterben der Menschlichen Spezies in mehreren, in *Future of Time*, hundert Jahren bedrohlich), wurden die Feindklasse der Newpeople und die Möglichkeit der Zeitreise kreiert. Dieses Thema definiert das Rollenspiel – ohne diese Grundgeschehnisse wäre die Welt eine, die für jedes Generische System funktionieren würde –, weshalb die Erläuterungen zu der Vorgeschichte unverzichtbar sind.

Abenteuer

Die Geschichte von *Future of Time* beginnt mit dem ersten Abenteuer, das den Namen *Ohnmacht* trägt. *Ohnmacht* ist ein vorgefertigtes Abenteuer, das dem Spielleiter das Setting sowie NPCs und ein grobes Handlungsschema bereitstellt (vgl. Cover 2010: 79). Es stellt ‚Day Zero‘ dar, also den Tag, durch dessen Geschehnisse die Spieler zur den Helden der Geschichte werden.

Ohnmacht ist es ein Gruppenabenteuer, in dem einzelne Helden über eine Lösung für die dort gestellten Aufgaben nachdenken sollen, und durch Zusammenschluss und Interaktion zur Gruppe werden. Die Gruppe soll dann gemeinsam eine Geschichte erleben, und diese mit ihren Aktionen in eine von ihnen gewollte Richtung lenken.

Die Handlungen der Geschichte sind nach dem Abenteuer *Ohnmacht* nicht abgeschlossen. *Ohnmacht* ist vielmehr als der erste Teil einer Kampagne angelegt. Die Handlungsstränge sollen sich in weiteren Abenteuern fortsetzen. *Future of Time* soll ein Spiel in einer Parallelwelt darstellen, in der die Spanne der Zeit, die die Helden benötigen, um die Welt zu retten, identisch ist mit der Zeit, die es benötigen würde, die gleichen Heldentaten in unserer Welt zu absolvieren. Das Anlegen als Kampagne soll das Gefühl vermitteln, etwas Größerem anzugehören und ein längerfristiges Nachdenken über die Problemlösung auch nach Ende der Episode anregen. „[...] players need to feel that they’re part of something larger than just themselves, that their actions in the game world are driving towards some ultimate end“ (Jamison 2005-2011: 82).

Formal ist der Text des Abenteuers so aufgebaut, dass es Teile gibt, die der Spielleiter den Helden laut vorlesen kann und solche, die nur Informationen für den Spielleiter beinhalten. Wird ein Text vorgelesen, so ist dieser in bildlicher Sprache verfasst, um den Helden einen leichteren Zugang zu einem mentalen Bild oder Gefühl zu geben. Trotz der Abwesenheit von visuellen Hilfsmitteln, gelingt es Abenteuern, die Spieler durch sorgfältig ausgearbeitete verbale Beschreibungen des Settings in die Welt eintauchen zu lassen (vgl. Cover 2010: 109).

Die Texte, die nur für den Spielleiter bestimmt sind, setzen sich durch Einrückung und kursive Schrift von den vorzulesenden Spielertexten ab. Inhaltlich sind die Spielleitertexte sehr detailliert formuliert, bis hin zu exakten Listen von Dingen, die die Helden an bestimmten Orten finden können. Das dient einerseits zur Orientierung für Neulinge in der Rolle des Spielleiters, die ihre Kreativität noch zurückhaltend einsetzen wollen, andererseits auch erfahrenen Spielleitern als Vor- und Ratschläge.

Nachdem der Spielansatz definiert war, galt es festzulegen, mit welchen Elementen das Abenteuer inhaltlich gefüllt werden musste, um zu funktionieren und plausibel zu sein. Dabei kann es von Vorteil sein, mit dem Ende anzufangen. Womit soll die Geschichte enden und welche Aspekte der Geschichte müssen aufgeklärt werden? (vgl. Mappin 2014: 73).

Wo wollen die Helden hin, wem sollen die Helden begegnen, warum sollen die Helden sich ins Abenteuer stürzen, innerhalb welcher Zeitspanne soll das Abenteuer durchlebt werden und welche Interaktionsmöglichkeiten sollen den Helden offen stehen. Zusätzlich musste bei einem vorgefertigten Abenteuer bedacht werden, dass eine größere Bandbreite von unbekanntem Spielinteressierten angesprochen werden soll.

Sehr wichtig für das Abenteuer war auch, auf welcher Skala der ‚Weltrettung‘ sich die Helden bewegen sollten. Müssen die Helden Probleme, die nur die Stadt beeinflussen, bewältigen oder ist die ganze Welt in Gefahr und was stellt diese Gefahr dar (vgl. Balsera et al 2013: 21f).

Die Geschichte in einem Abenteuer sollte immer mehrere Konflikte beinhalten. Ohne einen Konflikt existiert keine Spannung, also auch keine Unterhaltung. Herausforderungen und Hindernisse, die untereinander schlüssig sein sollten, sollten auf den Wegen der Helden zum Spannungsaufbau verteilt werden (vgl. Jamison 2005-2011: 80ff).

Diese Spannung wird im Abenteuer auch durch Rätsel oder Kämpfe entwickelt. Es zielt darauf ab, dass der Spieler immer voll und ganz auf das Spiel konzentriert ist und dem Spielgeschehen aktiv beiwohnt (vgl. Dellorfanò 2014: 88).

Bei Kampagnen ist es wichtig, als letztes dramaturgisches Element das Abenteuer mit einem ‚Cliffhanger‘ – „große Spannung hervorrufendes dramatisches Ereignis am Ende einer Folge [...], das Neugier auf die Fortsetzung wecken soll (Dudenredaktion 2014: 376) – zu beenden. „This keeps the interest of the players high [...]. Make the cliffhanger as meaningful as possible – the bigger the cliffhanger, the more eager the players will be to return to the game.“ (Jamison 2005-2011: 287).

Diese grundlegenden Vorgedanken wurden in das erste Abenteuer von *Future of Time* umgesetzt.

Ohnmacht beginnt mit mysteriösen Umständen. Die Helden fallen durch die Überladung ihrer Sinne in Ohnmacht und erwachen wenig später im Café, in dem die sich untereinander unbekannt Helden versammelt hatten. Jedoch sind alle anderen Personen, bis auf die Helden, verschwunden. Die Helden sollen herausfinden, was passiert ist und wieso. Dafür sollen sie sich zusammenschließen – in einer Gefahrensituation gibt es oft Gruppenbildung um sich gegenseitig zu helfen – und das Rätsel lösen. Im Laufe des Abenteuers, das in Echtzeit an einem Tag stattfinden soll, gibt es immer wieder Hinweise auf die Geschehnisse, die zu diesen Umständen geführt haben und die damit auch die Hintergrundgeschichte des Rollenspiels immer weiter offenbaren.

Der erste Anhaltspunkt für die Ursache der Ohnmacht ist eine Rauchwolke, die die Helden sehen, wenn sie das Café verlassen. Die Helden sollen sich motivieren lassen, dorthin zu reisen, um die Umstände zu ermitteln. Dabei haben sie drei Wege, die sie nehmen können, um zum Rauch zu gelangen. Auf jedem Weg erwarten die Helden verschiedene Herausforderungen, immer verbunden mit der Möglichkeit, etwas über die bisherigen Geschehnisse herauszubekommen. Die Helden sollen durch die Hindernisse ihre Talente austesten und einsetzen. Sie werden angeregt, eine große Bandbreite an Talenten einzusetzen, auch um die Welt und die darin auffindbaren und benutzbaren Gegenstände aufzudecken. So kann auch herausgefunden werden, was der Held auf seinem Abenteuer benötigt und was nicht. Von Anfang an können die Helden im Supermarkt und im Baumarkt Sachen mitnehmen, die ihnen später helfen können.

Um weitere Spannung und Herausforderungen zu erzeugen, können die Helden auch mit NPCs interagieren. Die NPCs sind dafür da, um den Helden ihren Entwicklungsprozess in der Welt zu zeigen (vgl. Balsera et al 2014: 267). Zusätzlich sorgen sie für das Fortentwickeln der Geschichte, indem sie den Helden wichtige oder interessante Informationen zukommen lassen. Erst kurz vor Schluss treffen die Helden auf einen der Newpeople. Die späte Begegnung dient dem Spannungsaufbau vor dem Höhepunkt und dem Abschluss des Abenteuers, dem Kampf gegen den Anführer der unbekanntes Spezies. Dieser Anführer („No1“) ist gleichzeitig der Erzfeind der Helden. Dieser Erzfeind ist mehr als nur ein Bösewicht. Er ist die Basis, auf dem sich die Konflikte aufbauen (vgl. Jamison 2005-2011: 88). Zusätzlich ist er als wiederkehrender NPC angedacht, der die miteinander verbindet und den Helden ein langfristiges Ziel vor Augen führt (vgl. Jamison 2005-2011: 88). Um wiederzukehren, muss „No1“ vorerst verschwinden, was dadurch eingeleitet wird, dass er dem Kampf mit den Helden sprichwörtlich aus dem Weg geht. Wohin er verschwindet, bleibt ungewiss, und die Helden bleiben allein im Gebäudekomplex mit sich und ihren Gedanken zurück. Dieser Cliffhanger soll die Spieler dazu motivieren, das nächste Abenteuer spielen zu wollen.

Über die Sprache im Abenteuer

Ein Abenteuer wird nicht wie ein Drehbuch oder ein Roman verfasst. Wie bereits beschrieben, wird in *Ohnmacht* zwischen zwei Arten von Text unterschieden: dem Vorlesetext, den der Spielleiter den Spielern vorliest und dem Spielleitertext, der nur Informationen für den Spielleiter bereithält. Weitere sprachliche Variationen kommen im Spiel an Stellen hinzu, an denen der Spielleiter mit den Spielern und als NPC mit den Helden spricht.

Die Sprache der NPCs und der Helden ist, da *Ohnmacht* in der Jetzt-Zeit spielt, auch identisch mit der normalen heutigen Sprache, ebenso, wie sie der Spieler spricht. Natürlich ist es dem Spieler überlassen, ob der Held mit einem Akzent oder Dialekt spricht. Das unterliegt der kreativen Freiheit der Spieler. Das Gleiche gilt für die Interpretation der NPCs, bei denen es dem Spielleiter freisteht, die sprachlichen Eigenheiten der Charaktere auszuarbeiten, wenn sie textlich im Abenteuer selbst nicht definiert sind.

Der Vorlesetext ist in *Ohnmacht* sehr bildhaft geschrieben, um den Spielern das mentale Bild der Welt zugänglicher zu machen. Die Beschreibungen zielen dabei mehr auf das Er-

zeugen eines Gefühls ab, indem Gemütsfarben und Stimmungen beschrieben werden, anstatt z.B. den Straßenbelag oder jedes einzelne Haus mit Worten darzustellen. Es soll damit eine Atmosphäre erschaffen werden, die bei den Spielern eine emotionale Reaktion herbeiruft. Der Vorlesetext ähnelt somit also eher einem Roman, wobei diese Texte jedoch nur einzelne Stücke der Geschichte sind und lediglich Rahmenpunkte beschreiben. Der Vorlesetext ergibt keine zusammenhängende Geschichte, denn die Zwischenpunkte werden von den Aktionen der Helden und den Reaktionen der Welt inszeniert. Die Geschichte hat keinen fest vorgeschriebenen Handlungsstrang, die Spieler schreiben die Geschichte mit.

Das Abenteuer ist somit ein ‚Prä-Text‘, der seine Gültigkeit verliert, sobald die „überarbeitete Form zu einer Interaktion zwischen Spielleiter und Spielern führt“ (Nagel 2007b: 86).

Der Spielleitertext ist sehr viel sachlicher gehalten, beispielsweise in Form von Listen über zu findende Gegenstände oder Informationen zu den Attributen der Gegner. Die Attribute sind, um Platz zu sparen, als Abkürzungen dargestellt (also für Attackewert AT, für Paradowert PD, usw.). Die aufgeführten Tipps im Text sind in einem erklärenden Sprachstil verfasst, um kurz und verständlich zu beschreiben, welche Möglichkeiten die Helden haben könnten.

Design

Die Inhalte der einzelnen Teile von *Future of Time* werden zusätzlich durch das Design verknüpft. Eine für das Rollenspiel eigens angefertigte Schriftart, sowie ein neu entworfener Heldenbogen und Spielleiterbogen, Grundrisse von Gebäuden, ein Stadtplan der Stadt Troint und eine Skizze des Erzfeindes gehören ebenso dazu wie das Coverdesign und das Layout des kompletten Rollenspiels.

Das Design verstärkt die Intention und die Inhalte des Abenteuers und gibt *Future of Time* ein eigenständiges Profil, das zu einem Erkennungsmerkmal werden soll. Dazu gehört auch die Wahl des Formats und einer Heftung, die für viele von Rollenspielen typisch ist.

Nach einem eigenen Entwurf wurde eine neue Schriftart erschaffen. Sie soll *Future of Time* etwas Außergewöhnliches geben. Der Typus ist unregelmäßig und gleicht einer Handschrift. Die Schrift soll den Eindruck wiedergeben, als hätte jemand dieses Dokument von

Hand erstellt. Das steht im Einklang mit der Ausgangssituation im Abenteuer, die mit einem Stromausfall beginnt, so dass zu diesem Zeitpunkt die Benutzung eines Druckers nicht authentisch wäre. Da das Lesen einer unregelmäßigen Handschrift in längeren Texten möglicherweise als zu anstrengend empfunden werden könnte, wurde die Schrift gezielt nur als Überschriften und für den Helden- und den Spielleiterbogen, sowie für die Beschriftungen von Grundrissen und der Karte eingesetzt.

Der Heldenbogen definiert alle Attribute der Helden. Er ist deshalb so gegliedert, dass der Spieler ihn in der Reihenfolge der aufgelisteten Attribute ausfüllen kann, oder falls die Reihenfolge geändert wird, die Werte schnell auffindbar sind. Deshalb sind zum Beispiel die Eigenschaften alphabetisch geordnet (siehe Abb. 6).

Grundabschnitte sind grafisch durch helle Linien getrennt. Damit soll Auflockerung und Platz für die Abschnitte entstehen.

Die Seitenränder außerhalb der Tabelle werden von Römischen Zahlen und arabischen, leicht runenhaften Zahlen von 1-24 eingerahmt, die aus dem Logo von *Future of Time* aufgegriffen wurden. Das Logo zeigt die Ziffern und das Ziffernblatt einer Uhr, die es dem Zeitreisenden ermöglicht, die Zeit, die es zu überspringen gilt, zu bestimmen. Der Zahlenrahmen und das Logo sind auch auf dem Spielleiterbogen zu finden.

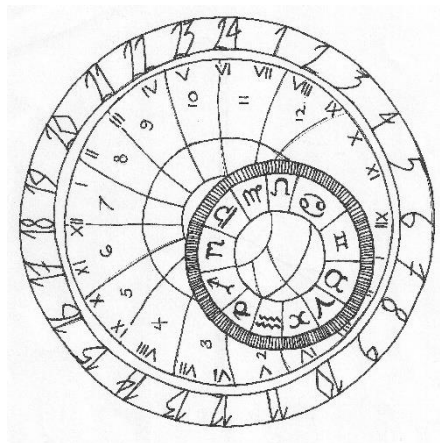


Abb. 7: Das Logo ohne Schriftzug

Der Spielleiterbogen soll es dem Spielleiter erleichtern, die Übersicht über die Spieler und ihre Helden zu bewahren. Er kann hier ihre Grundattribute und Eigenschaftswerte festhalten, damit er sich im Laufe des Abenteuers darauf beziehen kann, ohne die Spieler nach diesen Attributen nochmals fragen zu müssen. So wird dem Spielleiter auch ermöglicht,

verdeckte Proben zu würfeln, ohne dass der Spieler notwendigerweise etwas davon mitbekommt. Auf einem Bogen ist Platz für die Charaktere von drei Spielern, deren Eigenschaften durch helle Linien getrennt sind.

Dem Spielleiter stehen weitere Hilfsmittel in Form von Grundrissen, einer Karte und einer Zeichnung zur Verfügung (siehe Spielheft). In *Ohnmacht* gibt es Grundrisse von vier Gebäuden oder Gebäudeteilen. Diese wurden, wie die Handschrift, nach dem Stromausfall skizzenhaft von Hand angefertigt. Sie sollen dem Spielleiter ein genaues Bild der Räume und deren Zuordnung wie auch der Möblierung geben, und ihm somit auch Möglichkeit bieten, sich für diese Räume eigene Handlungsstränge auszudenken.

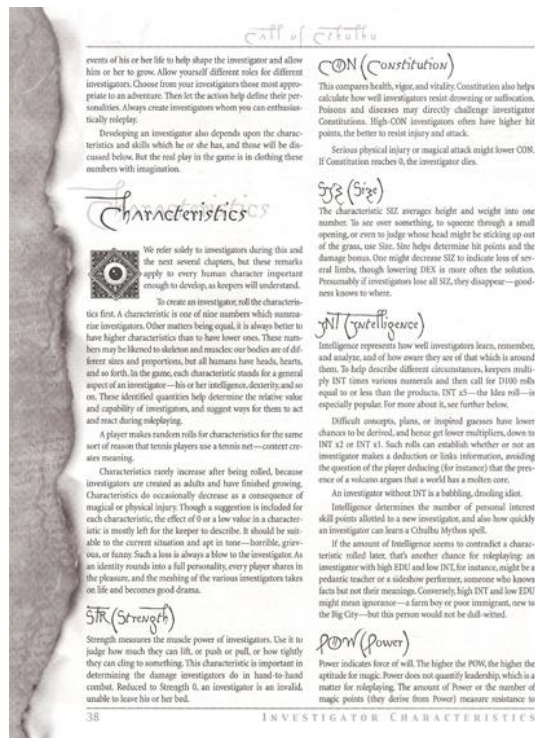
Auch die Karte als Ausschnitt aus dem Stadtplan von Troint wurde von Hand gezeichnet und danach mit technischen Hilfsmitteln koloriert. Sie zeigt den Teil der Stadt, in dem die Helden ihre Handlungen und Aktionen vornehmen und ihre Suche durchführen können. Der Spielleiter soll einen genauen Plan davon haben, welche Straßenverbindungen existieren, so dass, falls sich ein Held komplett von den textlich verfassten Rahmenpunkten löst, der Spielleiter die Möglichkeit hat, den Helden auch auf anderen Wegen durch die Stadt zu seinem Ziel zu lotsen.

Einen weiteren bildlichen Eindruck gibt das skizzierte Portrait von ‚No1‘. Der Spielleiter soll am Beispiel der Zeichnung des Anführers eine genauere Vorstellung bekommen, wie genau diese Kreaturen aussehen.

Das Coverdesign ist ein bearbeitetes *Future of Time*, das im Laufe der Dreharbeiten zum Trailer des Videos zum Beta-Test aufgenommen wurde. Es soll einen der Helden darstellen, der sich durch die menschenleere Welt von *Future of Time* kämpfen muss, und sich immer wieder mit der grellen Ausdehnung des Lichtes, die durch die Zeitreise verursacht wird, auseinandersetzen muss. Das Bild wurde vorab als Zeichnung angefertigt und danach erst fototechnisch umgesetzt.

Zum Layout des Rollenspiels gehören die Formatierung des Textes, sowie die Formatentscheidungen für die Größe und die Präsentation als Heft.

Der Text ist als zweispaltiger Blocksatz formatiert und orientiert sich somit an Vorbildern wie *Das Schwarze Auge*, *Dungeons & Dragons* oder auch *Call of Cthulhu*. Die Überschriften sind durch verschiedene Formatierungen gegliedert. Abschnitte sind durch ganzseitige



Dazu zählen zum Beispiel Intelligenz oder Stärke, und Talente in verschiedenen Kategorien.

Eigenschaften

Mit Eigenschaften sind Attribute der Helden gemeint, die den Charakter definieren. Die Eigenschaften sind aber auch für die Talente wichtig. So benötigen Talente eine Kombination von Eigenschaften, auf die es eine Probe abzulegen gilt. Mehr dazu im Kapitel Talente, und Proben bestehen.

Jeder Held hat 7 definierte Eigenschaften: Ausdauer, Charme, Geschicklichkeit, Instinkt, Intelligenz, Mut und Stärke. Jede dieser Eigenschaften bekommt unterschiedliche Werte. Diese Werte werden durch Würfel mit einem W6 ermittelt. Es wird 8-mal gewürfelt wobei zu jedem Wert jeweils 7 dazu addiert wird. So entstehen 8 Werte zwischen 8 und 13. Der niedrigste Wert darf gestrichen werden, so dass der Rest der Werte auf die 7 Eigenschaften verteilt werden kann.

So würfelt Simon zum Beispiel acht-Mal. Er bekommt folgende Zahlen: 5, 2, 6, 3, 1, 2, 6, 3. Er addiert nun 7 zum Würfel Ergebnis und bekommt die folgenden Werte: 12, 9, 13, 8, 9, 13, 10. Der niedrigste Wert darf gestrichen werden, also die 8, der Rest darf frei auf die Eigenschaften verteilt werden. Zum Beispiel 12 auf Geschicklichkeit, 13 auf Mut, und so weiter.

Jede Eigenschaft ist gleich wichtig. Je nach Situation sind andere Eigenschaften nötig. Jedoch ist es unrealistisch alles gleich gut zu können. Normalerweise kann ein Mensch ein paar Sachen sehr gut, aber nicht alles perfekt. Deswegen sollte genau überlegt werden, welche Werte wohin verteilt werden. Je nach Beruf gibt es auch extra Punkte, bzw. Talente, die im Kapitel „Berufsbedingte Werte“ nachschlagbar sind. Die Eigenschaften sind:

Ausdauer: Je mehr Ausdauer der Held besitzt, desto länger kann er körperlichen Anstrengungen ausgesetzt sein. Sollte er also beim Weg-

rennen verfolgt werden, hält er längere Strecken ohne Probleme durch. So kann ein Held mit viel Ausdauer sich auch besser festhalten.

Charme: Ein charmanter Held hat weniger Probleme, andere von seiner Meinung zu überzeugen. Er ist gut im Verhandeln oder Überreden. Da Charme auch voraussetzt, dass Wünsche und Bedürfnisse anderer erkannt werden, hat ein Charmer auch eine gute Menschenkenntnis.

Geschicklichkeit: Soll der Held ein Schloss knacken oder seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellen, ist Geschick gefragt. Zum Beispiel beim Basteln oder Erbauen von Waffen ist Geschicklichkeit wichtig. Auch wenn der richtige Griff beim Klettern oder die richtigen Worte zum Überreden gefragt sind, sollte in diese Eigenschaft investiert werden.

Instinkt: Gefahr! Gefahr! Wer gute Instinkte hat, kann eine Situation gut einschätzen. Hinterhalte zu bemerken oder die Orientierung nicht zu verlieren, stellt für einen Helden mit guten Instinkten kein Problem dar.

Intelligenz: Um zu erkennen wie ein Computer wieder zum Funktionieren gebracht werden kann, oder welcher Filz ungefährlich ist, ist Intelligenz gefragt. Jedoch auch, um die Mechanik eines Schlosses oder Menschen zu verstehen, ist diese Eigenschaft ein wichtiger Aspekt.

Mut: Sich selbst zu verarzten verlangt einiges an Mut. Auch eine Person zu belagern verlangt Courage und vor allem auch, um sich selbst zu beherrschen. Wer keinen Mut hat, wird sich auch nicht trauen, einen Gegner einzuschüchtern, geschweige denn anzugreifen.

Stärke: Alles was körperlich anstrengend ist, benötigt Stärke. Dabei kann Körperkraft auch wichtig bei mechanischen Herausforderungen sein. Jedoch ist zu beachten, dass ein außerordentlich starker Held, nicht unbedingt der sozial Kompetenteste sein kann.

Abb. 8: Formatierungsbeispiele aus Cthulhu links und Future of Time rechts zum Vergleich

Überschriften auf einem separaten Blatt gekennzeichnet. Hauptüberschriften gehen über die ganze Seite des Blattes, die Überschriften von Kapiteln sind an den Spalten mit Trennstrichen erkennbar. Alle Unterüberschriften sind danach kleiner und ohne Trennstriche, die kleinsten Überschriften sogar ohne Einrückung.

Diese Formatierung dient der Übersichtlichkeit, bei einer Nicht-Nummerierung der Kapitel. Um gewünschte Informationen zielgerecht abfragen zu können, gibt das Inhaltsverzeichnis die Seitenzahlen an.

Tabellen sind inhaltlich in den Text eingegliedert, um ein ständiges Hin- und Herblättern zu vermeiden.

Das Rollenspiel wurde zunächst als DIN-A4 Broschüre herausgegeben. Da andere Formate mit mehr Aufwand verbunden gewesen wären, und das Rollenspielheft vom Format auch zu dieser Masterarbeit passen sollte, fiel die Wahl auf das A4 Format. Der Fadenheftung liegt der Wunsch und die Idee zu Grunde, den Text mit möglichst einfachen, leicht verfügbaren Mitteln zu verbinden.

Zusätzlich ist es bei der kleinen Auflage des Prototyps ein geringer Zeitaufwand, die Heftung selbst vorzunehmen. Die eigenhändige Bindung passt so auch zur Schrift, den Grundrissen und der Karte.

Beta-Test

Auf ins Abenteuer

Ein neues Pen & Paper Rollenspiel und dessen Abenteuer bedürfen einer Reihe von Tests, um sicherzustellen, dass sich alle Teile reibungslos aneinanderfügen. „While it is impossible to make a game that appeals to everyone, playtesting is a vital tool in a designer’s toolbox, and should be used generously at all stages of development” (Fay 2011: 61).

Auch dieses Abenteuer und das Regelwerk des Rollenspiels wurden durch ein Testspiel auf seine Funktionalität geprüft. Im Folgenden wird dargelegt, wie die Vorbereitungen und das Spiel selbst verlaufen sind. Als ein weiterer Aspekt der Untersuchung soll die Gruppe der Spieler betrachtet werden, die das Abenteuer ganz individuell gestaltet haben.

Vorbereitungen

Um ein Testspiel mit dem Prototyp des Abenteuers *Ohnmacht* durchführen zu können, waren Vorbereitungen auf formaler wie auf inhaltlicher Ebene notwendig. Räumlichkeiten für das Spiel mussten definiert und das Spielmaterial vorbereitet werden, eine Gruppe von interessierten Spielern gefunden und eingeladen werden. Mit der Einladung an die Spieler sollte auch bereits das Regelwerk an den Spielleiter und die Spieler verschickt werden, mit der Aufgabe, diese zu lesen und sich so auf das Abenteuer einzustimmen.

Atmosphäre schaffen

Die Stimmung des Spieles kann durch die Beschreibung von Gegenständen im Text nicht nur in Bezug auf das Aussehen, sondern auch in Bezug auf die Textur oder den Geruch bestimmt werden (vgl. Valentinelli 2014: 78). Die Auswahl der Lokation für das Spielen eines Rollenspiel-Abenteuers ist ein erstes, einfaches Mittel, um dem Spiel eine authentische Einstiegsatmosphäre und eine weitere Ebene der Spannung zu geben.

Das Testspiel von *Ohnmacht* wurde im heimischen Ambiente, das dem Setting des Cafés, in dem das Abenteuer startet, einigermaßen nahe kam, durchgeführt. Die Spielgruppe traf sich in einem, durch eine Fensterfront mit Tageslicht ausgeleuchteten, Raum an einem rechteckigen Tisch an einem Herbstnachmittag. Zusätzliche Dekoration war nicht nötig, da die Welt von *Future of Time* in der Jetzt-Zeit angesiedelt ist. Das Hauptaugenmerk sollte auf dem Spiel, nicht auf der Ausstattung der Räume liegen.

Es wurde bewusst keine Musik oder Hintergrundgeräusche eingespielt, um die anfängliche Stille im Abenteuer herzustellen. Eine zusätzliche Geräuschquelle würde zudem auf Dauer den Lautstärkenpegel automatisch steigern und Unruhe und laute Diskussionen zur Folge haben, die jedoch vermieden werden sollten.

Der Caféhaus-Atmosphäre entsprechend wurden Speisen und Getränke in der Mitte des Tisches für die Spielgruppe bereitgestellt. Nicht nur bedarf es in den durchschnittlich vier Stunden Spielzeit auch an Verpflegung, damit die Spieler vor Hunger oder Durst nicht die Lust am Spielen verlieren, viel mehr wirkt das Essen als Mittel, um die Spieler als Gruppe zu vereinen und in den Austausch zu bringen, also als Sprungbrett zur Interaktion. Wer miteinander isst, geht oft auch psychisch aufeinander ein. Das unterscheidet Pen & Paper Rollenspiele von PC- oder Konsolen-Rollenspielen, bei denen der Spieler entweder alleine, oder auch in einer Gruppe, vor einem Bildschirm sitzt und Snacks nur in Pausen, oder Momenten, in denen der Spieler gerade die Hände vom Controller nehmen kann, verzehrt werden können.

Die Spieler fanden auch die, zum Spiel notwendigen, Spielmaterialien auf dem Tisch vorbereitet vor: die Heldenbögen und Stifte, sowie für jeden Spieler einen W20 und einen W6 Würfel. Das Regelheft hatten sie bereits im Vorfeld zur Vorbereitung ausgehändigt bekommen und zum Nachschlagen mitgebracht.

Ein zusätzlicher Punkt der Vorbereitung speziell für den Spielleiter war die inhaltliche Einstimmung auf das Abenteuer. Für den Test von *Future of Time* wurde festgelegt, dass der Autor auch als Spielleiter fungieren soll. Durch diese Entscheidung musste der Text eigentlich gar nicht angepasst werden, da er bereits die Geschichte erzählte, die der im Test eingesetzte Spielleiter-Autor vorausgedacht hatte. Dies bedeutete auch, dass die Vorbereitung des Abenteuertextes entsprechend wenig Zeit in Anspruch genommen hat.

Die Schaffung der Atmosphäre im Spiel wurde hauptsächlich vom Spielleiter initiiert und getragen. Dieser versuchte, jedem NPC seine eigenen Charakterzüge zu geben, und diese durch Veränderung der Mimik und der Stimme zu zeigen (vgl. Baur 2014: 70). Die bildliche Sprache des Textes half dem Spielleiter dabei, ebenso wie die ‚epische‘ Vorlesung, die Spieler in die Welt von *Future of Time* zu versetzen.

Um einen externen Vergleich der Interpretation der Spielleiterrolle zu bekommen, wurde ein Kollege mit Spielleitererfahrung gebeten, seine Herangehensweise und Vorbereitung auf ein Abenteuerspiel zu teilen und *Ohnmacht* beispielhaft für eine seiner Spielrunden vorzubereiten. Bei der fiktiven Wahl der Spieler hat dieser Spielleiter auf eine bestimmte Gruppe zurückgegriffen, die ihm bereits als Helden bekannt war. So konnte er bei der Auslegung der Abenteuerhandlung individuell auf Stärken und Schwächen dieser Helden eingehen. Ein Spielleiter, der ein vorgefertigtes Abenteuer zur Hand hat, wird dieses Abenteuer in den meisten Fällen für seine Spielzwecke anpassen (vgl. Cover 2010: 79).

Seine Interpretation des Abenteuers soll hier kurz aufgezeigt werden.

Als ersten Schritt erstellt der Spielleiter eine Liste der NPCs, deren Ziele und Motivationen. Das sind in *Ohnmacht* der NPC ‚No1‘ und seine Newpeople, die die Akten der N-O-L Corp unter allen Umständen benötigen. Weiterhin verschafft sich der Spielleiter einen Überblick über die Herausforderungen und Konflikte, die bereits im Text verfasst sind. Darunter fällt, dass die Helden ein Fortbewegungsmittel finden, sich mit mehreren NPCs auseinandersetzen und am Ende ‚No1‘ bekämpfen. Dabei verändert der Spielleiter die Begegnungen gering und lässt offen, wann die Helden die NPCs treffen. Zusätzlich fügt er die Chance ein, dass die Helden den ersten Newpeople umgehen können und verändert die Interaktion mit ‚No1‘.

Der Spielleiter übernahm also generell die Rahmenpunkte, die *Ohnmacht* bietet, und ließ manche gegebenen Detailvorschläge aus, damit die Helden mehr Spielraum haben, sich selbst zu entwickeln und die Welt zu erkunden.

Die Anpassung von vorgefertigten Abenteuermodulen ist sehr stark von den persönlichen Vorstellungen des Spielleiters abhängig. Dabei ist es jedem überlassen, wie er das Abenteuer gestaltet, ob er nur Teile nimmt oder das Abenteuer so, wie es geschrieben ist, durchspielt. Am Ende ist es immer nur wichtig, dass der Spielleiter auf seine Spieler eingeht und die Gruppe zusammen ein soziales, spaßiges Spiel spielt.

Die Spieler und die Gruppendynamik

Für das Testspiel konnte nicht auf eine feststehende Gruppe rollenspielerfahrener Spieler zurückgegriffen werden. Bei der Auswahl der Spieler wurde dennoch berücksichtigt, dass die Spieler bereits eine vage Vorstellung von dem Begriff Pen & Paper Rollenspiel hatten,

und dass die Teilnahme am Test freiwillig zugesagt wurde. Es fand sich eine Gruppe aus Freunden und Familienmitgliedern zusammen, die sich nicht alle schon untereinander kannten. Die sechs Spieler, 3 Männer und 3 Frauen, in der Altersgruppe zwischen 23 und 29 Jahren, hatten überwiegend einen studentischen oder akademischen Hintergrund. 5 der Spieler hatten bereits Erfahrung mit anderen Pen & Paper Rollenspielen, waren jedoch keine erfahrenen Spieler. Da keiner der Gruppe bisher ein realitätsnahes Rollenspiel gespielt hatte, begann die Gruppe diesbezüglich das Abenteuer auf ungefähr demselben Erfahrungsstand. Das Auswahlverfahren konnte für die Arbeit nur willkürlich sein und erfüllt insoweit keine repräsentativen oder statistisch haltbaren Kriterien. Für einen ersten internen Testlauf zur Prüfung der Funktionalität schien die Auswahl der Spielergruppe jedoch hinreichend aussagekräftig.

Im Laufe des Spieles machten sich individuelle Unterschiede in den Spielweisen bemerkbar. Bei dem Versuch, die Spieler in die Rollenspieler Typen einzuordnen, können alle generell als Stimmungsspieler definiert werden, die jeweils teilweise auch mit einem anderen Typus kombiniert sind.

Um einen Eindruck von der unterschiedlichen Spielweise der Typen zu bekommen, werden hier kurz die Charaktere der Helden erläutert, mit denen die Spieler agierten. Die Spieler werden im Folgenden mit den Charaktervornamen, nicht mit den Namen der Spieler benannt.

Die Charaktere:

- Wakka Paul: Männlich; 29 Jahre alt; KFZ-Mechatroniker-Meister; Schwäche: ADHS; Durchschnittstyp – nicht besonders charmant, keine guten Instinkte
- Olof Solsken: Männlich; 31 Jahre alt; Schlosser; Schwäche: kleckert, dreckig, rechthaberisch; sehr geschickt und gute Ausdauer, wenig Charme und Instinkt
- Marie Soost: Weiblich; 33 Jahre alt; Apothekerin; Schwäche: sprunghaft; sehr gute Instinkte, dafür wenig charmant und nicht auf Dauer belastbar
- Sam Widow: Männlich; 21 Jahre alt; Physiker; Schwäche: schüchtern; Allrounder-Talent, sehr gute Instinkte, hohe Intelligenz und Geschicklichkeit
- Helena Winter: Weiblich; 30 Jahre alt; arbeitslos (Tochter und Exfrau); Schwäche: mangelnde Selbständigkeit; sehr charmant und geschickt, jedoch schwach und nicht sehr mutig

Wakka ist ein Charakter, der von einem Spieler gespielt wurde, bei dem eine deutliche Kombination von Spielertypen auftritt. Dabei ist er zum größten Teil Stimmungsspieler, hat aber auch Eigenschaften eines Powergamers. Er war sehr darauf aus ‚Loot‘¹ einzusammeln. Dies begann bereits quasi beim Erwachen von der Ohnmacht, als er einen Hut, der nicht als einsammelbarer Gegenstand angedacht war, sofort einsammeln wollte. Jedoch war er weiterhin nicht nur auf seinen Charakter fixiert, sondern auch auf die Geschehnisse. Er kann als Sammler der Gruppe definiert werden, da er auch Gegenstände einsammelte, die für die anderen nicht unbedingt als wichtig erschienen.

Olof ist der Individualist der Gruppe. Dabei wartet er nicht unbedingt auf die Entscheidungen der Anderen, sondern entscheidet für sich selbst, was zu tun ist und zieht seine Entscheidungen auch durch. So ist er derjenige, der die Erkundung des Baumarkts eingeleitet hat, indem er einfach dorthin gegangen ist. Er hat nicht gefragt oder gewartet, ob ein anderer der Gruppe mitkommen will, war jedoch immer freundlich und hilfsbereit, sollten andere sich ihm anschließen. Die Einstellung, zu agieren ohne groß zu überlegen, zieht natürlich Konsequenzen nach sich, denen sich Olof jedoch gewillt stellt.

Marie ist in ihrer Art sehr unentschlossen. Sie weiß nicht genau, wem sie folgen soll oder was sie tun soll, sobald es Entscheidungen zu fällen gibt. Sie ist trotz allem kreativ veranlagt. So hat sie im Kampf ‚No1‘ den Zopf abgeschnitten, um seinen Angriffen zu trotzen. Zusätzlich versucht sie sich immer wieder bei Aktionen, auch wenn sie vorher Misserfolge ertragen musste.

Sam ist der wortkarge Mitläufer. Er schließt sich der Menge an und bringt selten eigene Ideen ein oder trifft eigene Entscheidungen. Er integriert sich also in die Gruppe und ist ein typischer ‚Follower‘, der sich jedoch bei Aktionen gut beweisen kann.

Helena will ihren eigenen Weg gehen, egal, ob sie damit richtig liegt oder nicht. Sie ist eigensinnig, obwohl sie auf die anderen oft angewiesen ist. Sie ignoriert die Entscheidungen der Anderen und fügt sich nur widerwillig in die Gruppe ein. So eilt sie, zum Beispiel, als Erste ins Freie, ohne die anderen auch nur zur Kenntnis zu nehmen. Erst als sie mit einem Kampf konfrontiert wird, kooperiert sie ohne Wenn und Aber mit den anderen.

¹ aus dem Englischen: to loot – plündern erbeuten. Damit sind Gegenstände gemeint, die im Spiel zu finden sind, die der Held behalten und/oder verwenden kann.

Nach erfolgreichem Abschluss des Testspiels wurden die dabei gemachten Beobachtungen festgehalten und das Feedback der Spielgruppe ausgewertet.

Bemerkenswert war, dass die Spieler alle im Sinne der Spielidee, der Entwicklung einer Geschichte und ihrer Helden, gespielt und sich dabei im Rahmen des Regelwerks bewegt haben. Die Verkörperung ihrer Charaktere gelang ihnen mehr oder weniger leicht.

Aus der Sicht des Spielleiters konnte beobachtet werden, dass nicht alle Charakterzüge 100%ig umgesetzt wurden. So würde es zum Beispiel zu Helena passen, weniger Selbstinitiative zu zeigen, da sie als Schwäche ‚mangelnde Selbstständigkeit‘ angegeben hat. Weder Wakka noch Olof oder Marie haben einen hohen Wert bei ‚Charme‘, was bedeutet, dass sie plumper und mit klaren Worten mit den anderen hätten interagieren müssen. Da Sam seine Schwäche ausgelebt hat, ist es schwer zu beurteilen, welche Charakterzüge weniger oder mehr im Spiel hätten ausgeprägt sein müssen.

Die Diskrepanzen in der Verkörperung der Helden können ihre Ursachen im ersten Spielen dieser Charaktere haben. Ein Spieler, der sich bereits in mehreren Abenteuern in die Rolle seines Helden versetzt hat, kennt die Charakterzüge besser und hält sich genauer an diese. Andererseits ist es Zeichen der besonderen Qualität und Vielseitigkeit des Pen & Paper Rollenspiels, dass es genau diese Abweichungen zulässt und damit gleichzeitig die Weiterentwicklung des Heldencharakters im Laufe einer Kampagne erst möglich und erlebenswert macht.

Durch die spezielle Spielweise der Spieler entstand auch eine ganz besondere Gruppendynamik.

Innerhalb des Spieles gab es mehrere Wechsel in der Gruppenbildung und mit ihnen bis kurz vor dem Endkampf keine komplette Harmonie zwischen den Helden. Die Wege der Helden trennten sich kurzzeitig, führten aber im Endeffekt immer wieder zusammen. Diese Art der Gruppenteilung ist für ein Rollenspiel nicht ungewöhnlich, wenngleich sie für *Ohnmacht* nicht vorgesehen war und dann eine Herausforderung für den Spielleiter darstellte. „Während sich ein zusammenhängender Trupp von Abenteurern noch gut kontrollieren lässt, sieht die Sache schon ganz anders aus, sobald sich Einzelne, zumindest für gewisse Zeit, vom Rest der Gruppe trennen und eigene Wege gehen“ (U. Janus 2007b: 268). In solchen Situationen ist dann der Spielleiter gefragt, der eine gute Balance zwischen den beiden Handlungssträngen finden muss, damit es der zeitweise inaktiven Hälfte der Gruppe nicht langweilig wird. In diesem Testspiel löste der Spielleiter die neue

Spielsituation auf, indem er die Heldengruppen abwechselnd durch die verschiedenen Handlungsstränge leitete.

Die Spaltung der Gruppe hing auch mit der zögerlichen Interaktion zwischen den Helden zusammen. Die Helden gingen am Anfang wenig aufeinander ein, die Gespräche bezogen sich meist auf die Aktionen, nicht auf die Erforschung der persönlichen Hintergründe der Helden. Dieses Verhalten ist nachvollziehbar, in einem Abenteuer, bei dem die Helden immer wieder vor Herausforderungen gestellt sind und bei einer Spielergruppe, die nicht schon eine längere Zeit miteinander spielt.

Die Interaktion zwischen den Spielern und dem Spielleiter hingegen war immer sehr anregend und das Spiel erreichte somit insgesamt das Ziel des freudigen Zusammenseins.

Realitätsnähe erschwert die Zugänglichkeit?

Der Einstieg in die realitätsnahe Welt und das Spielen eines normalen Charakters fiel den Spielern mehr oder weniger schwer. Der Grund dafür kann in der fehlenden Fantasiewelt und der Intention, aus ‚normalen‘ Menschen Helden zu machen, vermutet werden. „Spielwelten sind Möglichkeitsräume, in denen Menschen mit keinerlei Konsequenzen rechnen müssen, sondern sich unbeschwert erproben können – anders als im richtigen Leben kann man ja immer wieder von Neuem starten“ (Stampfl 2012: 19). Obwohl die Auswirkungen jeglicher Aktionen im Rollenspiel nicht in die wirkliche Welt übergreifen, ist es offensichtlich einfacher, Aktionen in einer Fantasywelt auszuleben. In einer Welt, die sich stark von den physikalischen und moralischen Gegebenheiten der Wirklichkeit unterscheidet, ist es einfacher, anders und freier zu handeln als in einer Welt, die der eigenen gleich ist. Eine fantastische Welt bietet durch Distanzierung zur Realität einen einfacheren Zugang zum Spielen. „So ist es natürlich einfacher, in einer frei erfundenen Low-Tech-Fantasywelt Abenteuer passieren zu lassen als in unserer an entsprechenden Freiräumen armen und hoch regulierten Welt“ (Wichter 2007: 58).

Die Spieler sind in einer modernen Welt näher am Geschehen als in einer Welt mit Fabelwesen und Magie. Die Spieler sind als Elf oder Krieger von Anfang an Helden ihrer Geschichte, während sie als Helden in einem realen Setting so normal wie jeder andere sind. Die Konfrontation mit Alltagsproblemen im Spiel bietet möglicherweise weniger Ab-

wechslung zum gewohnten Ablauf des eigenen Tages. Die Flucht aus der Realität wird somit erschwert. „When players are immersed in a fantasy world, they may feel like they can escape from the AW [Actual World]“ (Cover 2010: 119). Spieler, die ein Fantasy-Rollenspiel spielen, und in dessen Welt eintauchen, können für einen bestimmten Zeitraum die eigene Wirklichkeit in den Hintergrund stellen. Die neue Realität, in der der Spieler einen komplett neuen Charakter spielt, ist frei von Zielen und Zwängen (vgl. U. Janus 2007b: 269). Diese neu erfundene Person eröffnet Handlungsmöglichkeiten, „die der Spieler selbst niemals hätte, einerseits, weil der Spieler die Konsequenzen scheut, andererseits besitzt die Spielcharaktere Eigenschaften, die dem Spieler unter Umständen fehlen: [...]“ (U. Janus 2007b: 270).

Diese Möglichkeiten sind in einer Fantasy-Welt zahlreicher als in der normalen Welt, denn wie bereits festgestellt, können Helden in Rollenspielen wie *Future of Time* nur das, was normale Menschen auch können. Rollenspielsysteme, die eine reale Welt als Grundlage haben, erfreuen sich deshalb geringerer Popularität. Jeder möchte gerne den Helden spielen und nicht einen Normalo.

Doch *Future of Time* soll den Spielern zeigen, dass auch normale Menschen Helden sein können, und dass die Wirklichkeit, unsere reale Welt, auch interessant und abenteuerlich sein kann. Schließlich geht es darum, die Menschheit vor ihrem Schicksal des Aussterbens zu retten. Zusätzlich kennt der Spiel-Held bereits die Regel der realen Welt und muss sich deshalb keine unbekanntenen physikalischen Gesetze einprägen. Die Ausflucht in eine Welt, in der die Konsequenzen nicht übertragbar sind, ist trotzdem gegeben.

Auch in realen Spielwelten kann der Spieler sich als Held ausprobieren und spielerisch Lösungsansätze durchtesten, die der Spieler in der Wirklichkeit wahrscheinlich nicht umsetzen würde. Dabei kann der Spieler auf seine real gemachten Erfahrungen und Kenntnisse zurückgreifen und in das Abenteuer einbauen.

„[...] the ability to escape to a world over which one has some control, where one can set things right and be a hero, is itself a powerful social force“ (Cover 2010: 121).

Neue Einsicht, neue Auflage

Generell war festzuhalten, dass das Rollenspiel die erste Feuerprobe überstanden und den Funktionstest bestanden hat. Das Regelsystem und das Abenteuer funktionierten als Spiel. Dennoch brachten das Testspiel, sowie mehrmaliges Durchlesen des Textes, neue Einsichten über die Regeln, sowie das Abenteuer und die benötigten Hilfsmittel. Die auf das Testspiel folgenden Überarbeitungen, die zur ersten gedruckten Auflage führten (siehe *Future of Time*), sind Anpassungen, die zur Verbesserung und Verständlichkeit der Regeln und zur Erhöhung der Spannung im Abenteuer beitragen. Dazu gehören Zusätze zu Regeln, die jedoch die Spielidee wenig beeinflussen, und die Ergänzung des Abenteuers mit neuen Rätseln und Informationszusätze, die den Helden noch mehr Motivationsgründe zum Interagieren und Forschen liefern.

Feedback und Vorschläge

„[...] receiving feedback is an ultimately helpful experience. The sting of critique passes quickly if it leads to a better game [...]“ (Fay 2011: 61).

Die Beta-Tester gaben als Feedback an den Autor zurück, dass die Vorlesetexte zu lange andauerten. Ausführlich detaillierte Texte werden oft in Abenteuern eingesetzt, um sprachlich ein Bild der Umwelt zu liefern, und wurden so auch in *Ohnmacht* angewendet. Die Wahrnehmung der Überlänge in *Ohnmacht* wurde nach erneutem Überlesen des Abenteuers bestätigt.

Weiterhin fiel auf, dass im Prototyp nicht alle Berufsgruppen gerecht abgedeckt wurden. Berufe konnten zwar immer einer Gruppe zugeordnet werden, jedoch hätten sie in eine noch nicht bestehende Gruppe besser gepasst.

Weitere Verbesserungsvorschläge betrafen den Informationsfluss des Abenteuers. In der vorliegenden Spielversion hatten die Helden zu wenige Möglichkeiten, über die Hintergrundgeschichte, also die Zeitreise und die Newpeople, sowie über die zukünftigen Naturkatastrophen, die das Ende der Menschheit bedeuten würden, zu erfahren.

Das Regelwerk wurde generell als verständlich und als ein funktionierendes System empfunden, sollte zur besseren Verständlichkeit jedoch geringfügig überarbeitet werden.

Das Feedback des Spielleiters ergab, dass noch ein eigener, erklärender Spielleiterabschnitt und gezeichnete Informationen wie Grundrisse und Karten, beispielsweise von ‚Troint‘, die Leitung des Abenteuers erleichtern würden.

Überarbeitungen

Regelwerk

Das Regelwerk unterlief lediglich teilweise einer Formulierungsanpassung zur Verbesserung der Verständlichkeit für die Spieler. Dabei wurden keine Kapitel hinzugefügt oder herausgenommen.

Die Berufsgruppentabelle wurde durch weitere Gruppen ergänzt, die in der vorherigen Version keine Repräsentation hatten, wie zum Beispiel die Pädagogen oder die medizinischen Berufe. Entsprechend wurden die jeweiligen Vor- und Nachteile für die Talentgruppen, sowie eine bestimmte Waffenklasse festgelegt. Dabei wurde, wie beim Schreibprozess, nach Wahrscheinlichkeit der eingesetzten Talente und Gegenstände, die als Waffen gebraucht werden können, entschieden. Zusätzlich wurde eine Tabelle zum Trefferradius der Waffenklassen bereitgestellt, die auf realitätsnahen Werten basiert.

Abenteurer

Wie bereits beschrieben, fehlten im Abenteuer Möglichkeiten, an Informationen über die Hintergrundgeschichte zu gelangen. Dazu wurde eingefügt, dass den Helden nach dem Lösen von Aufgaben auf allen Wegen von einem Mitarbeiter der N-O-L Corp ein Türschlosscode von dessen Büro gegeben wird. In diesem Büro finden sie Akten über die zukünftigen Naturkatastrophen und können Informationen über das vorausgesagte Ende der Menschheit einholen.

Um in das Büro zu gelangen, müssen die Helden vorher zwei Rätsel lösen. Zuerst müssen sie eine Lücke in einer Treppe überwinden und dann das Türschloss mit Strom versorgen, damit die Tür zu öffnen ist (natürlich gibt es für beide Hindernisse immer so viele Möglichkeiten, sie zu überwinden, wie die Helden sich ausdenken können).

Weiterhin können die Helden in der Lobby/Eingangshalle der N-O-L Corp einen Zettel finden, der sie über das Element ‚Vitalgen‘ informiert, oder eher den Begriff ‚Vitalgen‘ aufgreift, über dessen Eigenschaften und Wirkungsweisen die Helden in weiteren Aktionen mehr herausfinden können.

Durch die neuen Teile musste das Abenteuer geringfügig umgestellt werden. Dies betraf die Abfolge der Handlungen, indem angepasst wurde, wann die Helden wissen, woher der Rauch kommt. Zusätzlich wurden längere Beschreibungstexte gekürzt oder in einen Spielleitertext umgewandelt. Dazu wurde der Spielleiter häufiger angewiesen, selbst Beschreibungen der Umgebung zu erfinden und dabei die Texte als ‚Guidelines‘ zu verwenden.

Zur besseren Beschreibung der Umwelt wurden dem Abenteuer bildliche Hilfsmittel wie Grundrisse von Café, Baumarkt, Supermarkt und der Lobby der N-O-L Corp zur Verfügung gestellt, sowie eine Karte von Troint, mit Markern, wo bestimmte Ereignisse des Abenteurers stattfinden.

Spielleiterabschnitt

Der Spielleiterabschnitt wurde nach dem Test verfasst und eingefügt, da erst nach dem Beta-Test klarer wurde, was der Spielleiter in diesem Abschnitt zusätzlich an Informationen benötigt. Dabei geht es im Spielleiterabschnitt hauptsächlich darum, dem Spielleiter seine Aufgabe zu erläutern, ihm dafür Tipps und Tricks zu geben und ihm die Hintergrundgeschichte klar und plausibel darzulegen.

Gedanken und Anmerkungen für die nächsten Kampagnen

Generell muss dem Spielleiter klarer vermittelt werden, dass er im Regelsystem von *Future of Time* viele Freiheiten in Bezug auf die Entwicklung der Abenteuer besitzt. Darunter fallen Anpassungen der Attribute der Gegner, die Ereignisse der Abenteuer, soweit sie zu demselben Ende führen und natürlich die freie Verfügung über die Texte und den Informationsfluss zwischen Spielleiter und Spieler, Helden und NPCs oder der Umwelt.

Dazu soll in zukünftigen Abenteuern weniger vorgefertigtes Material zu Handlungen geliefert werden. Lediglich wichtige Rahmenpunkte und Informationen über diese sollen dem Spielleiter zur Verfügung gestellt werden, damit dieser angeregt wird, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen. Natürlich werden weiterhin Tipps und Tricks in Spielleitertexten

vorzufinden sein, nur für den Fall, dass der Spielleiter Inspiration oder Rückhalt benötigt. „Those gaps also leave room for the social interaction that allows the game to breathe, and for players to bring something of themselves to the table” (Jacklin 2011: 56).

Die Rahmenpunkte sollten zusätzlich mehrere Rätsel und detektivisch angehauchte Spuren beinhalten, so dass die Helden selbst austüfteln können, wie sie *No1* besiegen und das Ende der Menschheit verhindern können. Dazu sollen die Helden in weiteren Abenteuern wissenschaftliche Untersuchungen und Experimente durchführen, um die Erde durch Verhinderung der Ausführung zukünftiger Ereignisse zu retten.

Um den Spielern den Zugang zur Welt und deren teilweise außergewöhnlichen Gegenständen zu gewähren, sollen in den nächsten Abenteuern mehr Skizzen, auch zu Räumen und der Szenerie, folgen. Bei Gegenständen aus der Zukunft muss in den Abenteuern erklärt werden, wie diese funktionieren. Das gilt auch für das Abenteuer *Ohnmacht*, in das diese und auch die oben genannten Anmerkungen bei einer weiteren Überarbeitung inkorporiert werden müssen.

Zusätzlich würde es das Regelwerk verbessern, wenn es Beispiele zur Verbesserung der Helden durch Erfahrungspunkte geben würde und dafür Richtwerte für die Erfahrungspunkte, die je nach Schwierigkeitsgrad der Aktionen errungen werden können. Dabei ist auch anzumerken, dass am besten der Spielleiter entscheidet, welcher Schwierigkeitsgrad für welchen Helden bei einer Aktion gilt.

Eine weitere Verbesserung kann durch einen Wechsel der Reihenfolge bei der Heldenschaffung vorgenommen werden. Es ist teilweise sinnvoller, sich auf einen Beruf vor der Verteilung der Talentpunkte festzulegen, um unnötige Änderungen der Anfangstalentwerte zu vermeiden. Dies ist ein Faktor, der durch die Spieler selbst getätigt werden kann, jedoch wäre es trotzdem hilfreich, diesen Hinweis im Regelwerk zu vermerken.

Zusätzlich sollte es den Spielern klar gemacht werden, dass sie ihren Helden eine Schwäche geben müssen, und dass dieser Faktor des Heldencharakters keine optionale Eigenschaft ist.

Eine letzte Änderung, die vorgenommen werden sollte, um die Intention des Regelwerks klarer zu definieren, ist, den Spielleiter nicht zum Blockieren von Aktionen durch erschwerte Proben zu verleiten. Der Held soll sich nicht an einem Hindernis die Zähne aus-

beißen, das es nicht zu überwinden gilt. Daraus resultiert Frustration und ungute Stimmung bei dem Spieler und gegebenenfalls in der ganzen Gruppe. Dies ist mit allen Mitteln zu vermeiden, da es den Sinn und Zweck des Pen & Paper Rollenspieles verfehlt.

Fazit

Pen & Paper Rollenspiele sind vielschichtig und komplex, im Schaffensprozess als auch beim Spielen. Sie müssen die Spieler fesseln und in eine andere Welt entführen.

Die Werkzeuge, mit deren Hilfe dies erreicht wird, sind sehr einfach: Worte, Papier, Stift und Würfel genügen. Dennoch gelingt es, nur mit diesen Mitteln ein spannendes, reizvolles und flexibles Spiel zu entwickeln, und ganze Serien von Rollenspielwelten lebendig werden zu lassen.

Der Erfolg eines P & P Rollenspiels hängt von den Hauptkomponenten des Regelwerkes ab: dem Abenteuer in einer unbekanntem Spielwelt, dem gewählten Würfelsystem und dem interaktiven Spielleiter.

Für *Future of Time* sollte das Regelwerk einfach und leicht zugänglich sein. Dabei stellte sich die Frage, wie viel Regeln braucht das Spiel, um ein verlässliches Grundgerüst für ein interessantes, spannendes Spielerlebnis zu liefern, und gleichzeitig so unkompliziert in der Spielweise zu sein, dass Freiraum für die kreative Entfaltung der Spieler bleibt.

Eine realitätsnahe Welt schadet dem Rollenspiel nicht, erfordert jedoch stärker wirkende, unerwartete Wendungen, um die Spielneugier zu befeuern und mehr Impulse, das Außergewöhnliche entdecken zu wollen.

Der Versuch, ein Rollenspielabenteuer unter Berücksichtigung der genannten Kriterien zu schreiben, ist geglückt. Ein erster Prototyp, der in sich schlüssig und funktionsfähig ist, existiert. Die Straffung der Regeln minderte nicht die Funktionalität, sondern ließ vielmehr Raum für die Freiheiten der Spieler zur Mitgestaltung, was der Intention des Autors entsprach. Schwachstellen in den Handlungssträngen des Abenteurers wurden dadurch deutlicher, waren in dieser Phase der Entwicklung des Rollenspiels jedoch zu erwarten. Die Unterstützung durch grafische Elemente war hilfreich bei der Identifikation der Helden mit der Spielwelt.

Die Entwicklung von *Future of Time* steht erst am Anfang. Eine erste Überarbeitung nach dem Testspiel hat bereits stattgefunden. In einer präziseren Ausarbeitung der Texte und einer Einbindung von Grafikern und Designern sowie Editoren steckt für dieses Projekt weiteres Entwicklungspotential.

Pen & Paper Rollenspiele erfreuen sich, trotz der Einschätzung als Nischenspiel und der Konkurrenz durch Videorollenspiele, immer noch an großer Popularität. Deshalb werden bis heute immer wieder neue, innovative Rollenspiele entwickelt.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Beispiele für Optionen in einem Soloabenteuer	13
Abb. 2: Die Würfel von <i>Dungeons & Dragons</i>	20
Abb. 3: Storyline für Video- und Pen & Paper Rollenspiele im Vergleich	28
Abb. 4: Der Abenteuerbaum zum Aufbau des Rollenspiels	33
Abb. 5: Erster Entwurf für die Attribute des Helden, die auf dem Heldenbogen festgehalten werden müssen.	36
Abb. 6: Ausschnitt des Heldenbogens von <i>Future of Time</i>	37
Abb. 7: Das Logo ohne Schriftzug	51
Abb. 8: Formatierungsbeispiele aus <i>Cthulhu</i> links und <i>Future of Time</i> rechts zum Vergleich.	53

Quellenverzeichnis

Babenhäuserheide, Arne (2007): 1w6. Regeln. Online verfügbar unter <http://1w6.org/deutsch/regeln> [Stand: 06.03.2015]

Balsera, Leonard et al. (2013): Fate Core System. Silver Spring, Maryland: Evil Hat Productions, LLC.

Baur, Wolfgang (2014): Names, Voices, and Stereotypes. In: Ralya, Martin (Hg.): Unframed. The Art of Improvisational Game Masters. Murray, Utah: Engine Publishing, LLC, S. 68-72.

Cover, Jennifer Grouling (2010): The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. Jefferson, North Carolina: McFarland.

Dellorfano, Stacy (2014): Off the Rails: When the Party Jumps Track. In: Ralya, Martin (Hg.): Unframed. The Art of Improvisational Game Masters. Murray, Utah: Engine Publishing, LLC, S. 86-90.

Dever, Joe/Sprange, Matthew (2011): Einsamer Wolf. Das Mehrspieler-Buch. Frankfurt am Main: Mantikore-Verlag.

Dudenredaktion (2014): Deutsches Universal-Wörterbuch. 7. Auflage. Berlin: Duden Verlag

Dunnigan, James F (2011): Simulation Game Design. In: Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press, S. 27-31.

Fay, Ira (2011): Filterign Feedback. In: Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press, S. 61-66.

Humbeck, Nannie (2007): Ein Sänger nun wieder und kein Schreiber mehr: Rollenspiel als interaktive Kunstform. In: Janus, Ulrich/ Janus, Ludwig (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 183-196.

Jacklin, Kevin (2011): Simply Knizia. In: Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press, S. 55-59.

- Jägersberger, Markus: Pen-Paper.at. Rollenspiele. Online verfügbar unter <http://www.pen-paper.at/Rollenspiel/> [Stand: 06.03.2015]
- Janus, Ulrich (2007): Was ist ein Fantasyrollenspiel?. In: Janus, Ludwig/ Janus, Ulrich (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 15-25.
- Janus, Ulrich (2007): Die Faszination des Rollenspiels aus der Perspektive des Spielers. In: Janus, Ulrich/ Janus, Ludwig (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 275-283.
- Jamison, Brian (2005-2011): Gamemastering. Portland, Oregon: Rampant Platypus Press.
- K., Andrea (2011): Pen & Paper Rollenspiel – so funktioniert. Online verfügbar unter <http://germanblogs.de/pen-paper-rollenspiel-so-funktioniert/> [Stand: 06.03.2015]
- Klug, Chris (2011): Dice as Dramaturge. In: Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press, S. 39-47.
- Mappin, Don (2014): Selling the Experience. In: Ralya, Martin (Hg.): Unframed. The Art of Improvisational Game Masters. Murray, Utah: Engine Publishing, LLC, S. 73-76.
- Mazza, Ray (2011): The Greatest Gift. In: Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press, S. 111-126.
- McGonigal, Jane (2012): Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Vintage.
- Nagel, Rainer (2007): Die Geschichte der Rollenspiele. In: Janus, Ludwig/ Janus, Ulrich (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 35-54.
- Nagel, Rainer (2007): Zur Sprache der Rollenspieler. In: Janus, Ludwig/ Janus, Ulrich (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 77-93.
- Petersen, Sandy/ Willis, Lynn (2005): Call of Cthulhu. Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft. 6. Auflage. Hayward, Kalifornien: Chaosium Inc.

Scheffler, Gerhard (2007): Fantasy – das Tor zur inneren Wirklichkeit. In: Janus, Ludwig/ Janus, Ulrich (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 275-283.

Stampfl, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag.

Urabl, Stefan (2008): Pen & Paper RPG. Was ist das?. Online verfügbar unter http://www.gilead-verein.at/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=84 [Stand: 06.03.2015]

Valentinelli, Monica (2014): Building Worlds by the Seat of Your Pants. In: Ralya, Martin (Hg.): Unframed. The Art of Improvisational Game Masters. Murray, Utah: Engine Publishing, LLC, S.77-81.

Wichter, Andreas (2007): Systeme, Welten, Abenteuer – Eine Übersicht über die Welt des Rollenspiels. In: Janus, Ludwig/ Janus, Ulrich (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 55-75.

Witzmann, Sebastian (2012): Aborea. Spielerheft. Düsseldorf: 13Mann Verlag.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Lost Mine of Phandelver. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Zulehner, Reinhard (2010): Rollenspiele als Kulturgut. Eine empirische studie über Pen&Paper-Rollenspiele. Marburg: Tectum Verlag (Reihe Sozialwissenschaften; 32).

Mit Verweise aus dem Pen & Paper Rollenspiel:

Sennefelder, Johanna (2015): Future of Time. Ein Pen & Paper Rollenspiel. Hamburg.

Literaturverzeichnis

Babenhauerheide, Arne (2003-2013): Ein Würfel System. Einfach saubere Regeln 2.6.1i. GPLv3

Balsera, Leonard et al. (2013): Fate Core System. Silver Spring, Maryland: Evil Hat Productions, LLC.

Blumenkamp, Andreas et al. (1997): Das Schwarze Auge. Mit Mantel, Schwert und Zauberstab. Buch 2: Vom Leben in Aventurien. 2. Inhaltlich unveränderte Auflage. Erkrath: Fantasy Productions GmbH.

Costikyan, Greg/ Davidson, Drew (Hg.): Tabletop. Analoge Game Design. ETC Press.

Cover, Jennifer Grouling (2010): The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. Jefferson, North Carolina: McFarland.

Dever, Joe/Sprange, Matthew (2011): Einsamer Wolf. Das Mehrspieler-Buch. Frankfurt am Main: Mantikore-Verlag.

Dudenredaktion (2014): Deutsches Universal-Wörterbuch. 7. Auflage. Berlin: Duden Verlag

Jackson, Steve/ Livingstone, Ian (1983): Der Hexenmeister vom Flammenden Berg. Ein Abenteuer-Spielbuch. Stuttgart: Goldmann Verlag.

Jackson Steve (1999): GURPS Light. Friedberg: Pegasus Spiele GmbH.

Jägersberger, Markus: Pen-Paper.at. Rollenspiele. Online verfügbar unter <http://www.pen-paper.at/Rollenspiel/> [Stand: 06.03.2015]

Jamison, Brian (2005-2011): Gamemastering. Portland, Oregon: Rampant Platypus Press.

Janus, Ulrich/ Janus, Ludwig (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag.

K., Andrea (2011): Pen & Paper Rollenspiel – so funktioniert. Online verfügbar unter <http://germanblogs.de/pen-paper-rollenspiel-so-funktioniert/> [Stand: 06.03.2015]

Kelly, Kent David (2014): Hawk & Moor Trilogy. The History of Dungeons & Dragons. Wonderland Imprints.

- Kiesow, Ulrich (1997): Das Schwarze Auge. Abenteuer Basis-Spiel. Die Helden des Schwarzen Auges: Regelbuch I. 2. Inhaltlich unveränderte Auflage. Erkrath: Fantasy Productions GmbH.
- Kiesow, Ulrich/ Kramer, Ina/ Römer, Thomas (1997): Das Schwarze Auge. Abenteuer Basis-Spiel. Die Helden des Schwarzen Auges: Regelbuch II. 2. Inhaltlich unveränderte Auflage. Erkrath: Fantasy Productions GmbH.
- Kiesow, Ulrich/ Römer, Thomas. (1997): Das Schwarze Auge. Mit Mantel, Schwert und Zauberstab. Buch 1: Vom Kampf und von den Helden. 2. Inhaltlich unveränderte Auflage. Erkrath: Fantasy Productions GmbH.
- Kogel, Dennis (2014): Fantasy für alle. Diese Rollenspiele bringen Familien zusammen. Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/kinder-rollenspiele-asterrerra-age-of-the-tempest-mouse-guard-a-985187.html> [Stand: 06.03.2015]
- Leupold-Löwenthal, Markus (2014): NIP'AJIN. Ludos Leonis.
- Livingstone, Ian (1986): Die Insel des Echsenkönigs. Ein Abenteuer-Spielbuch. Stuttgart: Goldmann Verlag.
- McGonigal, Jane (2012): Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Vintage.
- Münch, Sebastian (2013): Rollenspiel und Rollenspieler. GRIN Verlag GmbH.
- Petersen, Sandy/ Willis, Lynn (2005): Call of Cthulhu. Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft. 6. Auflage. Hayward, Kalifornien: Chaosium Inc.
- Ralya, Martin (Hg.): Unframed. The Art of Improvisational Game Masters. Murray, Utah: Engine Publishing, LLC.
- Stampfl, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag.
- Urabl, Stefan (2008): Pen & Paper RPG. Was ist das?. Online verfügbar unter http://www.gilead-verein.at/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=84 [Stand: 06.03.2015]
- Valentine, Clark/ Balsera, Leonard (2013): Fate Accelerated. Silver Spring, Maryland: Evil Hat Productions, LLC.

Wikipedia (2015): Liste der Pen-&-Paper-Rollenspiele. Online verfügbar unter http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Pen-&-Paper-Rollenspiele [Stand: 06.03.2015]

Wikipedia (2015): Spielwürfel. Online verfügbar unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Spielwürfel> [Stand: 06.03.2015]

Witzmann, Sebastian (2012): Aborea. Spielerheft. Düsseldorf: 13Mann Verlag.

Witzmann, Sebastian (2012): Aborea. Spielleiterheft. Düsseldorf: 13Mann Verlag.

Witzmann, Sebastian (2012): Aborea. Spielmaterial. Düsseldorf: 13Mann Verlag.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Lost Mine of Phandelver. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Starter Set Rulebook. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Lost Mine of Phandelver. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Basic Rules: Dungeon Master's Basic Rules Version 0.3. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards RPG Team (2014): Dungeons & Dragons. Basic Rules: Player's Basic Rules Version 0.2. Renton, Washinton: Wizards of the Coast LLC.

Zulehner, Reinhard (2010): Rollenspiele als Kulturgut. Eine empirische studie über Pen&Paper-Rollenspiele. Marburg: Tectum Verlag (Reihe Sozialwissenschaften; 32).

Videoquellen:

Rocketbeans TV (2014-2015). Pen & Paper. TEARS 1-4. Online verfügbar unter: https://www.youtube.com/playlist?list=PLsksxTH4pR3I3cY9vXrygdSqavv_U_0oZ [Stand 06.03.2015]

Sonstige Quellen:

Wilkening, Cornelius: E-Mail Abfrage zur Vorbereitung von *Ohnmacht*. (28.01.2015)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Master-Thesis mit dem Titel:
„Johanna S. schreibt ein Pen & Paper Rollenspiel Abenteuer und zeigt die sich ergebenden Konsequenzen und Wandlungen auf“ selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z.B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Johanna Sennefelder

Hamburg, 13.03.2015

-----Anmerkung vom Autor-----

Dieses Projekt hätte nie ohne die Hilfe von bestimmten Personen entstehen können. Deswegen würde ich mich gerne bei meiner Mutter, Elvira Sennefelder, bedanken, die als Editorin sowie Illustratorin fungierte und für die geheftete Version dieses Rollenspieles verantwortlich ist!

Auch Hauke Gerdes würde ich gerne für seine Tipps und Tricks in Bezug auf die Erschaffung eines Rollenspieles danken.

Zuletzt bedanke ich mich natürlich auch bei meinen Testspielern, die mir nach der ersten Fassung noch einmal zu neuen Ideen verhalfen.

Nun wünsche ich allen Spielern noch viel Spaß und hoffe, dass ihnen Future of Time gefällt und sie inspiriert.

----- Inhaltsverzeichnis -----

Einleitung und Regelwerk:	4
Die Zukunft der Zeit	5
Über Rollenspiele, Helden und das Hintergrundwissen des Spielleiters	5
Wie läuft das Spiel ab?	5
Ein Held wird geboren	6
Über das Proben bestehen	11
Über das Kämpfen und das Überleben	11
Waffen, Kleider und Verpflegung	12
Wie die Zeit vergeht	13
Fortsetzung folgt, also Fähigkeiten verbessern	14
Heldenbogen	15
Spielleiterabschnitt:	17
Über das Leiten von Abenteuern	18
Die Funktion des Spielleiters	18
Die Vorbereitungen	19
Auf ins Abenteuer	19
Waffen, Ausrüstung und Gegner	20
Die Welt von Future of Time	20
Spielleiterbogen	24
Das erste Abenteuer:	25
„Ohnmacht“	26
Karte von Troint	39

Einleitung
----- und -----
Regelwerk

-----Die Zukunft der Zeit-----

Willkommen bei Future of Time. Future of Time ist ein Pen & Paper Rollenspiel in seinen Anfängen. Wie in jedem Rollenspiel geht es auch hier darum, in die Rolle eines Helden zu schlüpfen und mit ihm Abenteuer zu erleben. Future of Time spielt in der Zeit, in der wir gerade leben. Lediglich etwas Science Fiction wird benötigt, um der Geschichte Leben einzuhauchen.

Dieses Regelbuch wird die Regeln darlegen und zeigen, welche Schritte zu gehen sind, bevor das Abenteuern beginnen kann, sowie wichtige Informationen für den Verlauf erklären.

Einleitend wird kurz beschrieben, wie man überhaupt ein Rollenspiel spielt. Diejenigen, die auf diesem Gebiet schon alte Hasen sind, blättern gleich zum Kapitel „Heldenerschaffung“ weiter.

Für dieses Rollenspiel wird ein sechseckiger Würfel (W6), ein zwanzigseitiger Würfel (W20), der Heldenbogen (im Anhang zu finden), Bleistift und ggf. zusätzliches Papier, Essen, Trinken, Lust und Zeit benötigt.

Über Rollenspiele, ----- Helden und das ----- Hintergrundwissen des Spielleiters

Das Wort Rollenspiel sagt bereits alles aus. Es ist ein Spiel, in dem eine Rolle zu spielen ist. Jeder Spieler erschafft vor Beginn des ersten Abenteuers selbst einen Helden, dessen Rolle er während des Spieles verkörpert. Zum Erschaffen des Helden (oder der Heldin; beide Geschlechter sind im Oberbegriff Held zusammengefasst!) gibt es bestimmte Regeln, die im Kapitel Heldenerschaffung näher erläutert werden. Jeder Held hat individuelle Talente und Eigenschaften, wie sie ein realer Mensch auch hat. Mit diesen Charakterzügen erlebt die erschaffene Persönlichkeit Abenteuer, meistens in einer Gruppe mit anderen Helden.

Ein Spielleiter leitet die Helden, im wahrsten Sinne des Wortes, durch das Spiel, damit die Gruppe die Regeln befolgt und der Spaß durch gewisses Hintergrundwissen nicht verdrorben wird. Er (oder sie, hier gilt das Gleiche wie bei dem Wort Held) erläutert Orte und Umstände, berichtet über den Fortschritt der Gruppe, spielt Gegenspieler oder andere Charaktere, die im Abenteuer vorkommen, aber nicht spielbar sind, und weiß alles, was es in der Spielwelt des Abenteuers zu wissen gibt.

Wieso ist es wichtig, dass der oder die Helden nicht alles wissen? Weil der Reiz der investigativen Natur sonst verloren geht. Wüsste ein Held schon alles, müsste er das Spiel gar nicht mehr spielen. Die Neugier und die Abenteuerlust liegen in jedem von uns mehr oder weniger verborgen, und eben diese bringen den Spaß an solchen Rollenspielen und sind oft die Motivation eines Helden, das Abenteuer zu bestreiten.

Der Spielleiter selbst kann somit keinen Helden in dem Abenteuer spielen, das er leitet. Das sollte jedem bewusst sein, der sich entscheidet, Spielleiter zu werden.

Der Spielleiter hat einen separaten Abschnitt, der die Funktion nochmal erläutert und weiterhin über die Welt, die Gegner und die Leitung des Rollenspieles aufklärt. Der Spielleiterabschnitt sollte von Spielern nicht gelesen werden, um sich selbst den Spaß nicht zu nehmen.

- Wie läuft das Spiel ab? -

Ein Rollenspiel verläuft wie jedes andere Spiel auch. Die Regeln werden festgelegt, Vorbereitungen werden getroffen und Aktionen getätigt, um das Ziel des Spieles zu erreichen.

Für Future of Time werden die Regeln in diesem Abschnitt erläutert. Die Vorbereitungen äußern sich darin, dass jeder Spieler einen Helden erschafft, erst danach, kann das Abenteuer beginnen. Im Abenteuer kann der Held verschiedene Aktionen ausführen, wie zum Beispiel klettern, rennen, springen, kämpfen, etwas bauen, etc.

Jeder Held entscheidet eigenständig, was er tut, auch wenn mehrere Helden sich zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben. Wie die Beziehungen in der Gruppe sind, entwickelt sich aus dem Verhalten der Einzelnen, wie im realen Leben auch.

Das Spiel verläuft also fast wie ein Theaterstück, bei dem die Spieler die Charaktere verkörpern. Die Spieler wissen alles über die Charaktere. Über die Umwelt, also zum Beispiel die Umstände, räumlichen Begebenheiten oder Mitspieler und der Spielwelt, in der sie sich befinden, finden sie nur das heraus, was sie vom Spielleiter erfragen. Der Spielleiter ist der Regisseur, der alles über die Umwelt weiß, und erklärt, was man tun kann und was die Konsequenzen aus den Aktionen der Helden sind.

Das Ziel des Spielers ist, ans Ende des Abenteurers zu kommen. Was das Ziel des Helden ist, entfaltet sich meist in den Anfangsmomenten des Abenteurers.

Bei Aktionen ist zu beachten, dass der Spieler ansagen muss, was der Held tut. Es gilt also normalerweise: gesagt, getan. (Nette Spielleiter machen aber hier und da auch eine Ausnahme.) Wird eine Aktion ausgeführt, entscheidet der Spielleiter je nachdem, was die Regeln erlauben, was das Abenteuer vorsieht und wie er möchte, was passiert. Bestimmte Situationen erfordern eine Würfelprobe.

Ähnlich verläuft es bei einem Kampf. Auch hier wird gewürfelt. Der Spielleiter übernimmt hierbei die Rolle des Gegners. Zusätzlich ist der Spielleiter „alle Sinne“ der Helden und erläutert, was der Held wahrnimmt, sollte dieser fragen.

Um zu verdeutlichen wie genau Aktionen ablaufen, hier ein Beispiel.

Nils, Simon, Eddy und Daniel sind Helden in einem Abenteuer und sind gerade auf das Dach eines Gebäudes geklettert.

Daniel fragt den Spielleiter Hauke: „Was sehe ich?“

Daraufhin antwortet Hauke: „Auf dem Dach siehst du in Richtung Norden die Straße, südlich befindet sich ein Hinterhof, östlich ein weiteres Dach.“

Nils sagt sofort: „Ich will auf das nächste Dach!“ Eddy wirft ein: „Ich auch.“

„Und ich will wissen, was westlich ist!“ ruft Simon dazu.

Hauke rekapituliert also: „Also Nils und Eddy gehen zur Kante. Von dort geht es ca. 4 m abwärts, die Spalte ist 2m breit.“

Nils: „Ich versuche zu springen.“

Hauke: „Ok. Dann mach bitte eine Probe auf Springen.“

Jetzt wird gewürfelt. Eine Probe auf Springen heißt, dass der Held unter eine bestimmte Zahl kommen muss, um die Probe zu bestehen. Wie genau das funktioniert folgt im Kapitel Proben. Schafft er diese Probe, kann er ohne Probleme auf das nächste Dach springen.

Da nun die groben Umrisse eines Rollenspiels erklärt sind, kann es endlich losgehen.

--- Ein Held wird geboren ---

Jeder Spieler bekommt einen Heldenbogen (siehe Anhang), auf dem er alle Eigenschaften, Talente, Ausrüstung, Kampfwerte und alles, was man sonst so braucht, eintragen kann. Jeder Spieler ist ermutigt, sich ein klares Bild von der Person zu machen, die er verkörpert. Wer mag, kann sich auch zeichnen.

Doch fangen wir mit den simplen, aber nicht einfachsten Eigenschaften an: Geschlecht, Alter, Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarbe und natürlich dem Namen.

Je mehr Detailtreue der Held hat, desto realistischer wird das ganze Abenteuer. Der Held ist also in diesem Sinne kein Übermensch, kein Held im Superhelden Sinne, sondern ein Held im Sinne von: der Mittelpunkt der Geschichte.

Die Identifizierung mit der Person sollte gegeben sein. Es gilt, jemanden neuen zu kreieren und sich in einer Rolle zu entfalten. Sich selbst zu spielen macht nicht unbedingt viel Spaß. So ist Nils zum Beispiel Jeronimo Röder, Jäger von Beruf, der sich in der Gegenwart von Frauen kaum beherrschen kann. Dafür kann er gut Spuren lesen und kennt sich in der Natur aus. Jeder Spieler definiert auch bestimmte Talente und Eigenschaften (und Schwächen), aus denen sich die Persönlichkeit des Helden zusammensetzt.

Dazu zählen zum Beispiel Intelligenz oder Stärke, und Talente in verschiedenen Kategorien.

Eigenschaften

Mit Eigenschaften sind Attribute der Helden gemeint, die den Charakter definieren. Die Eigenschaften sind aber auch für die Talente wichtig. So benötigen Talente eine Kombination von Eigenschaften, auf die es eine Probe abzulegen gilt. Mehr dazu im Kapitel Talente, und Proben bestehen.

Jeder Held hat 7 definierte Eigenschaften: Ausdauer, Charme, Geschicklichkeit, Instinkt, Intelligenz, Mut und Stärke. Jede dieser Eigenschaften bekommt unterschiedliche Werte. Diese Werte werden durch Würfel mit einem W6 ermittelt. Es wird 8-mal gewürfelt wobei zu jedem Wert jeweils 7 dazu addiert wird. So entstehen 8 Werte zwischen 8 und 13. Der niedrigste Wert darf gestrichen werden, so dass der Rest der Werte auf die 7 Eigenschaften verteilt werden kann.

So würfelt Simon zum Beispiel acht-Mal. Er bekommt folgende Zahlen: 5, 2, 6, 3, 1, 2, 6, 3. Er addiert nun 7 zum Würfel Ergebnis und bekommt die folgenden Werte: 12, 9, 13, 8, 9, 13, 10. Der niedrigste Wert darf gestrichen werden, also die 8, der Rest darf frei auf die Eigenschaften verteilt werden. Zum Beispiel 12 auf Geschicklichkeit, 13 auf Mut, und so weiter.

Jede Eigenschaft ist gleich wichtig. Je nach Situation sind andere Eigenschaften nötig. Jedoch ist es unrealistisch alles gleich gut zu können. Normalerweise kann ein Mensch ein paar Sachen sehr gut, aber nicht alles perfekt. Deswegen sollte genau überlegt werden, welche Werte wohin verteilt werden. Je nach Beruf gibt es auch extra Punkte, bzw. Talente, die im Kapitel „Berufsbedingte Werte“ nachschlagbar sind.

Die Eigenschaften sind:

Ausdauer: Je mehr Ausdauer der Held besitzt, desto länger kann er körperlichen Anstrengungen ausgesetzt sein. Sollte er also beim Weg-

rennen verfolgt werden, hält er längere Strecken ohne Probleme durch. So kann ein Held mit viel Ausdauer sich auch besser festhalten.

Charme: Ein charmanter Held hat weniger Probleme, andere von seiner Meinung zu überzeugen. Er ist gut im Verhandeln oder Überreden. Da Charme auch voraussetzt, dass Wünsche und Bedürfnisse anderer erkannt werden, hat ein Charmeur auch eine gute Menschenkenntnis.

Geschicklichkeit: Soll der Held ein Schloss knacken oder seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellen, ist Geschick gefragt. Zum Beispiel beim Basteln oder Erbauen von Waffen ist Geschicklichkeit wichtig. Auch wenn der richtige Griff beim Klettern oder die richtigen Worte zum Überreden gefragt sind, sollte in diese Eigenschaft investiert werden.

Instinkt: Gefahr! Gefahr! Wer gute Instinkte hat, kann eine Situation gut einschätzen. Hinterhalte zu bemerken oder die Orientierung nicht zu verlieren, stellt für einen Helden mit guten Instinkten kein Problem dar.

Intelligenz: Um zu erkennen wie ein Computer wieder zum Funktionieren gebracht werden kann, oder welcher Pilz ungefährlich ist, ist Intelligenz gefragt. Jedoch auch, um die Mechanik eines Schlosses oder Menschen zu verstehen, ist diese Eigenschaft ein wichtiger Aspekt.

Mut: Sich selbst zu verarzten verlangt einiges an Mut. Auch eine Person zu belügen verlangt Courage und vor allem auch, um sich selbst zu beherrschen. Wer keinen Mut hat, wird sich auch nicht trauen, einen Gegner einzuschüchtern, geschweige denn anzugreifen.

Stärke: Alles was körperlich anstrengend ist, benötigt Stärke. Dabei kann Körperkraft auch wichtig bei mechanischen Herausforderungen sein. Jedoch ist zu beachten, dass ein außerordentlich starker Held, nicht unbedingt der sozial Kompetenteste sein kann.

Talente

Neben den Eigenschaften hat jeder Held auch bestimmte Talente.

Wozu überhaupt diese ganzen Talente? Natürlich helfen diese, um den Helden so realitätsnah zu gestalten, wie es nur möglich ist in einem Rollenspiel. Doch eigentlich wird ein Held erschaffen, um Abenteuer zu bestehen. Ein Abenteuer voller Herausforderungen und Rätsel. Um eben diese zu meistern, werden Talente benötigt.

Es existieren 5 Talent-Gruppen: Soziale, mechanische, körperliche, Überlebens- und wissenschaftliche Talente, die jeweils in 5 Einzelfähigkeiten unterteilt sind. Innerhalb der Fähigkeiten schätzt man sich selbst auf einer Skala von Nichtskönner (0 Punkte) bis Experte (ab 7 Punkten) ein. Das bedeutet zum Beispiel:

Hat ein Held 5 Punkte in Lügen, so kann man so gut lügen, dass einem das Flunkern ohne große Zweifel abgekauft werden kann.

Für jede Gruppe darf der Held insgesamt 5 Punkte auf die Einzelaspekte verteilen. Wo welche Punkte verteilt werden ist jedem selbst überlassen. So können die Punkte aufgeteilt werden, zum Beispiel in jedes Talent einen Punkt (jedoch kann der Spielleiter hier wieder zu bedenken geben, dass solche Menschen eher unrealistisch sind) oder mehrere Punkte in ein bestimmtes Talent.

Ergänzend zu den Allgemeinen Talenten werden Schwächen (Malus) definiert und berufsbezogene Vor- und Nachteile bei der Talentsstärke einberechnet.

Doch zuerst: die Talente im Einzelnen.

Soziale Talente

Beruhigen: Mit diesem Talent kann man andere Personen dazu bringen, Ruhe zu bewahren. Sowohl Fremde als auch die Helden, die das Abenteuer mit einem durchleben, können beruhigt werden.

Lügen: Als Experte im Lügen hat der Held kein Problem, andere zu belügen oder Lügen zu erkennen.

Menschenkenntnis: Wer dieses Talent besitzt, kann Körpersprache deuten, und Andere und ihre Gefühlslage einschätzen.

Überredungskunst: Mit Überredungskunst ist es ein Leichtes, Andere von der eigenen Meinung zu überzeugen.

Ver-/Handeln: Hierbei ist Handeln mit Anderen, mit allem was im eigenen Besitz ist, ebenso gemeint wie das Verhandeln über den Preis einer Ware.

Mechanische Talente

Fahrzeugkenntnisse: Das Wissen über das Funktionieren sowie das Bedienen aller Arten von Fahrzeugen kann in vielen Situationen hilfreich sein. Somit kann jeder, der Fahrzeugkenntnisse besitzt, auch fahren. Das Fahrradfahren gehört hierbei nicht explizit dazu. Es wird angenommen, dass jeder Held in Future of Time dieses Wissen bereits besitzt.

Mechanisches Wissen: Wer weiß, wie Maschinen jeglicher Art funktionieren, hat mechanisches Wissen. Egal, ob Waschmaschine oder Heckenschere, der Held weiß wie diese zu bedienen und verwenden sind.

Schlösser knacken: Wer dieses Talent besitzt, hat keine Probleme verschlossene Türen mit einem spitzen Gegenstand zu öffnen. Auch Vorhängeschlösser oder Zahlenschlösser stellen kein Hindernis dar.

Reparieren: Sollte die Kette vom Zahnrad springen oder der Computer nicht funktionieren, kein Problem; wer das Talent Reparieren hat, kann Abhilfe schaffen.

Basteln/Bauen: Dieses Talent lässt den Helden regelrecht zu MacGyver mutieren. So werden ein Messer, ein Besenstil und eine Schnur im Nu zum Speer.

Körperliche Talente

Klettern: Bäume, Häuserdächer oder die ein oder andere Steinkonstellation sind oft schwer

zu erklimmen. Doch mit dem Talent Klettern, ist der richtige Halt immer auffindbar.

Disziplin: Kommt der Held in gefährliche Situationen, ist es nicht unüblich, dass ihn die Angst übermannt und er zu vorschnellem Handeln neigt. Je höher die Disziplin, desto einfacher fällt es ihm, die Selbstbeherrschung zu behalten.

Rennen: Je mehr Punkte in diesem Talent stecken, desto schneller und länger kann man rennen.

Schleichen: In manchen Situationen kann es einen Vorteil bringen, wenn das leise Annähern gelingt. So ist es eher möglich Konfrontationen aus dem Weg zu gehen oder Vorteile auszuspähen.

Springen: Zwischen Hausdach A und B liegen 2,5 m. Mit einem gekonnten Sprung kann der Held ohne Weiteres den Abgrund überwinden. Wer nicht gut springen kann, muss sich einen anderen Weg bahnen.

Überlebens-Talente

Klaunen: Das unbemerkte Entwenden von gewissen Objekten ist manchmal nicht nur als Dieb wichtig.

Tarnen/Verstecken: Sich unbemerkt rar zu machen und unentdeckt zu bleiben, scheint manchmal einfacher als es ist. Punkte in diesem Talent helfen dem Helden gute Verstecke zu sehen und diese auszunutzen.

Orientierung: Wo ist Norden? In welcher Richtung liegt das Ziel? Mit dem Talent Orientierung irrt der Held nicht durch die Gegend oder verläuft sich.

Scharfsinn: Eine Probe auf Scharfsinn verrät dem Helden, ob sich vor ihm eine Gefahr befinden könnte.

Spurenlesen: ob Tier oder Mensch, ob schwer, leicht, verletzt oder rennend: ein Experte im Spurenlesen kennt sich aus.

Wissenschaftliche Talente

Biologie: Menschliche sowie tierische Anatomie sind für Helden, die sich in Biologie auskennen keine Fremdwörter. Auch das Wissen über gefährliche oder essbare Pflanzen ist in diesem Talent enthalten.

Chemie: Haarspray und Feuerzeug dabei? Ein talentierter Chemiker weiß genau, wie damit mit zwei Handgriffen ein selbstgemachter Flammenwerfer wird. Jegliche chemische Zusammensetzungen kann er mit der Hilfe aller seiner Sinne ermitteln.

Physik: Je länger der Hebel, desto mehr Kraft kann mit weniger Aufwand aufgebracht werden. Physikalische Gesetze oder Fragen über Sterne und Planeten sind kein Problem für einen Experten der Physik

Informatik: Elektronische Geräte sind für den Informatiker wie erweiterte Gliedmaßen. Programmieren oder Digitales zu reparieren: kein Problem.

Medizin: Mit Punkten in diesem Talent kann der Held sich, sowie andere, sicher verarzten und mit Heilmitteln behandeln.

Schwächen

Nachdem die Stärken festgelegt worden sind, ist es an der Zeit, dass sich die Helden auch Schwächen geben. Wie jeder reale Mensch hat auch der Held eine bestimmte Eigenschaft, die ihm zum Verhängnis werden könnte. Der Spieler kann sich frei eine Schwäche ausdenken wie Ungeduld, Lustmolch, Tollpatsch oder Neurotiker. Diese Schwäche hat keine Auswirkungen auf seine Wertepunkte. Der Spielleiter notiert sie sich jedoch um im späteren Verlauf des Spieles daran zu erinnern und um damit den Aktionen des jeweiligen Helden eine neue Wendung geben zu können.

Berufsgruppe	Beispiel	Vorteil (Talente)	Nachteil (Talente)
Handwerke	Schreiner Mechaniker Schneider	Mechanische: +2 Körperliche: +1	Wissenschaftliche: -2 Überlebens: -1
Körperliche Berufe	Sportler Polizist Soldat Jäger	Körperliche: +2 Überlebens: +1	Wissenschaftliche: -2 Soziale: -1
Naturwissenschaft	Biologe Physiker IT Mathematiker	Wissenschaftliche: +3	Soziale: -2 Körperliche: -1
Geisteswissenschaft	Psychologe Philosoph Priester	Soziale: +2 Überlebens: +1	Mechanische: -2 Körperliche: -1
Kulturwissenschaft	Archelogen Musikwissenschaftler Ethnologe	Überlebens: +2 Soziale: +1	Körperliche: -2 Mechanische: -1
Wirtschaftswissenschaft	Ingenieur BWL VWL	Mechanische: +3	Überlebens: -2 Soziale: -1
Pädagogen	Lehrer Erzieher	Soziale: +3	Überlebens: -3
Medizin	Arzt Therapeut Apotheker	Wissenschaftliche: +2 Soziale: +1	Mechanische: -2 Überlebens: -1
Kreative Berufe	Musiker Künstler Designer	Soziale: +2 Mechanische: +1	Wissenschaftliche: -2 Körperliche: -1
Büroberufe	Bankkaufmann Versicherungs- vertreter	Soziale: +3	Mechanische: -2 Körperliche: -1
Arbeitslose/Schüler		Körperliche: +1 Überlebens: +1	Wissenschaftliche: -2

Berufsbezogene Vor- und Nachteile

Jeder Held hat einen bestimmten Beruf. Dieser Beruf hat bestimmte Vor- und Nachteile. Je nachdem, in welcher Gruppe der Beruf angesiedelt ist, ergeben sich positive und negative Auswirkungen auf eine Talentgruppe. Zum Beispiel ist ein Quantenphysiker nicht unbedingt extrovertiert und verzeichnet somit, vielleicht im Gegensatz zu einem Bankkaufmann, soziale Defizite. In der Tabelle sind die Bewertungen

der einzelnen Talente aufgezeichnet. Die Punkte sind in den Gruppen frei verteilbar.

Somit können Talentwerte auch in den negativen Bereich wandern. Natürlich kann man die negativen Werte mit den Punkten, die man zu Anfang verteilen kann, ausgleichen. Negative Punkte bedeuten nicht, dass man sich verletzt, sondern, dass die Probe erschwert ist. Der Held bleibt weiterhin Nichtskönner in diesem Talent.

----- Über das ----- Proben bestehen

In einem Rollenspiel soll der Spieler auch selber Gewalt über die Aktionen seines Helden haben. Damit die Spannung nicht komplett über den Spielleiter läuft, gibt es Proben. Was für ein Computerspiel die Zufalls-Engine ist, sind für ein Rollenspiel die Würfel. Der Zufall, oder das Würfelglück, entscheidet über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion.

Eine Probe wird vom Spielleiter angesagt und ist erfolgreich bestanden, wenn die gewürfelten Zahlen unter den angeforderten Eigenschaftswerten liegen. Der Talentwert erleichtert oder erschwert die Probe um den Wert, den der Held in diesem Talent hat. Würfelt der Held über einen oder mehrere der Werte und kann nicht mehr ausgleichen, ist die Probe nicht bestanden.

Bei einer Probe würfelt man mit einem W20.

Zum Beispiel: Nils will auf das nächste Dach und muss dafür eine Probe auf Springen ablegen. Dazu zieht der Held seinen Heldenbogen zu Rate. Das Talent findet sich in der Gruppe der Körperlichen Talente. Hinter dem Talentnamen befinden sich in Klammern die Werte, auf die Nils nun eine Probe werfen muss. In diesem Fall also Geschicklichkeit, Stärke und Ausdauer. Nils hat bei diesen Eigenschaften folgende Werte: Geschicklichkeit 9, Stärke 12 und Ausdauer 13. Zusätzlich hat er bei Springen +2, welches seine Probe um 2 erleichtert. Diese 2 Punkte darf er wann er will verwenden. Nun würfelt Nils: eine 9 auf Geschicklichkeit: grade so geschafft, eine 11 auf Intelligenz, wobei er 2 Punkte zur Erleichterung einsetzen darf: auch geschafft und eine 9 auf Ausdauer: locker geschafft. Die Probe ist somit bestanden und Nils schafft es die Spalte zu überspringen. Hätte er auch nur einen Wert über seinen Eigenschaftswerten geworfen, so wäre die komplette Probe nicht bestanden.

Kritischer Miss- oder Erfolg

Wird eine 1 gewürfelt und der Rest der Eigenschaftswerte auch unterboten, so wird dies als kritischer Erfolg gewertet. Das bedeutet, dass

es einem besonders gut gelingt die Probe zu bestehen. Genauso gibt es einen kritischen Misserfolg bei einer 20, dabei geschieht dem Helden meistens ein kleines Unglück.

----- Über das ----- Kämpfen und ----- das Überleben

Kämpfen

Während der Abenteuer bleiben Konfrontationen der Helden mit anderen Figuren des Spiels nicht aus, die sich manchmal auch zu Kämpfen entwickeln. Für derartige Kämpfe hat jeder Held einen Attacke- und einen Paradowert. Der Attackewert wird aus den Werten von Mut, Geschicklichkeit und Stärke berechnet, der Paradowert aus Intelligenz, Geschicklichkeit und Stärke.

Um eine erfolgreiche Attacke oder Parade auszuführen, wird wieder der W20-Würfel benötigt. Wie bei einer Probe muss der Würfelwert unter dem auf dem Heldenbogen aufgeführten Attackewert liegen. Sollte der Held selbst attackiert werden, kann er in einer normalen Situation versuchen, die Attacke zu parieren.

$$AT = (MU + GE + ST) \div 5 + 3$$

$$PD = (IN + GE + ST) \div 5 + 3$$

Diese Werte gelten bei einem Nahkampf. Sollte der Held von Weitem angreifen, gelten Fernkampfwerte:

$$AT = (2 \cdot GE + ST) \div 5 + 3$$

$$PD = (IN + GE + IS) \div 5 + 3$$

Durch Waffen oder Rüstung kann der Attacke- und Paradowert verbessert werden.

Eine Konfrontation läuft auch in Runden ab. Wer zuerst attackieren darf und wer danach folgt, legt der Initiativwert fest.

Der Initiativwert setzt sich zusammen aus Stärke und Geschicklichkeit, also:

$$\text{Initiativwert (INI)} = (ST+5) - \frac{1}{2} (GE + 5).$$

Nun werden die Zahlen von 1 an vom Spielleiter hochgezählt. Wenn die Zahl des Initiativwertes eines Helden oder eines Gegners drankommt, so ist dieser dran mit einer Aktion. Danach ist er wieder dran, wenn eine Zahl kommt, die ein Multiples vom Initiativwert darstellt. Haben Helden und Gegner denselben Wert, so ist immer zuerst der Held dran.

Sollte eine Attacke gelingen und die Parade des Gegenspielers misslingt, so erleidet der Gegenspieler Schaden. Dieser Schaden ist je nach Waffen bzw. Kampfutensil unterschiedlich, wird aber immer ausgewürfelt. Durch den Schaden verliert der Held Gesundheitspunkte.

So ist die Heldengruppe von vorhin jetzt über die Dächer wieder auf die Straße vorgestoßen und trifft dort auf einen feindseligen Charakter. Dieser will sie nicht ohne Gegenwehr vorbei lassen, also beschließen die Helden, ihm zu überwältigen.

Nun kommt zuerst der Initiativwert ins Spiel. Daniel hat einen Wert von 5, Simon und Eddy von 7 und Nils einen von 10. Der Kontrahent hat einen Wert von 8. Daniel ist also zuerst dran. Er entscheidet anzugreifen. Da er keine Waffe besitzt, entscheidet er sich für einen gekonnten Karatetritt ins Gesicht. Daniel hat einen AT- Wert von 11. Er würfelt eine 12, verfehlt somit den Gegner.

Nun sind Simon oder Eddy an der Reihe. Wer näher am Kontrahent steht, beginnt. Sollten die Helden gleich weit entfernt sein, so entscheiden sie selbst oder der Spielleiter über die Reihenfolge. Simon ist näher dran und würde den Gegner gerne schlagen. Er würfelt und unterbietet seinen Attackewert. Der Kontrahent hat nun die Chance zu parieren. Dabei würfelt der Spielleiter für den Kontrahenten. Die Parade gelingt nicht, und Simon landet einen Schlag. Simon darf nun den Schaden auswürfeln. Dieser wird von den Gesundheitspunkten des Gegners abgezogen. Hat der Gegner keine Gesundheitspunkte mehr, oder fällt vorher in Ohnmacht oder rennt weg, ist der Kampf gewonnen.

Überleben

Ein Held startet mit 100 Gesundheitspunkten. Wird der Held getroffen, tut das weh. Gleiches gilt auch bei Aktionen, die misslingen. Wer beim Klettern fällt oder beim Rennen stolpert und fällt oder auch etwas Falsches isst, erleidet Schaden. Wie viel, wird der Spielleiter auswürfeln oder bestimmen. Wichtig ist, dass wenn die Gesundheitspunkte unter 15 Punkte fallen, der Held in Ohnmacht fällt. Fallen sie gar bis 0, so stirbt der Held und ist für immer tot. Sollte der Spieler ein weiteres Abenteuer bezwingen wollen, müsste er sich einen neuen Helden erstellen.

Gesundheitspunkte können jedoch wieder aufgefüllt werden. Durch das Talent Medizin kann der Held sich selber oder andere verarzten und dadurch die Wundheilung beschleunigen. Zusätzlich regeneriert der Held Kräfte durch schlafen oder essen (jeweils 5 Gesundheitspunkte).

----- Waffen, Kleider ----- und Verpflegung

Waffen

Natürlich muss ein Kampf nicht waffenlos bestritten werden. Alle Gegenstände, die beim Abenteuern gefunden werden, und auch als Waffe einsetzbar sind, dürfen im Kampf benutzt werden. Durch die Benutzung von Waffen wird der Schaden an anderen erhöht. Dadurch können Kontrahenten schneller ausgeschaltet werden.

Je nach Waffe ist auch der Angriffsradius anders. Ist das Messer die Waffe der Wahl, so muss sich der Held dem Gegner auf mindestens Armreichweite annähern. Bei Schuss- oder Wurfwaffen ist es dem Helden möglich, weiter weg zu stehen. Je weiter er jedoch weg steht, desto ungenauer wird der Schuss bzw. Wurf. Welche Reichweite die einzelnen Waffen haben, ist im Spielleiterabschnitt aufgeführt und wird dem Helden vom Spielleiter mitgeteilt.

Während des Abenteuers erlangt ihr vielleicht Gegenstände, die man zusammenfügen kann, um daraus eine Waffe zu basteln bzw. bauen.

Wie viel Schaden diese Waffen dann letztendlich machen, wird der Spielleiter erzählen oder festlegen. Dabei ist immer an den Wunsch nach der Realitätsnähe des Spieles zu denken.

Waffen erhöhen nicht nur den Schaden, sondern verhelfen auch zu einem höheren Attackewert. Dafür sind die Waffen in Klassen eingeteilt.

Es gibt 6 Waffen- bzw. Kampfklassen: Nahkampf, Stichwaffen, Stumpfe und Spitze Hieb- waffen, Schusswaffen und Wurf- waffen.

Jeder Held bekommt seinem Beruf entsprechend einen Bonuswert von +2 auf die dazugehörige Waffenklasse.

Berufsgruppe	Waffenklasse
Handwerker	Nahkampf
Körperliche Berufe	Schusswaffen
Naturwissenschaft	Stumpfe Hieb- waffen
Geisteswissenschaft	Stichwaffen
Kulturwissenschaft	Stumpfe Hieb- waffen
Wirtschaftswissen- schaft	Spitze Hieb- waffen
Pädagogen	Nahkampf
Medizin	Stichwaffen
Kreative Berufe	Spitze Hieb- waffen
Büro Berufe	Wurf- waffen
Arbeitslose/Schüler	Wurf- waffen

Dieser Bonuswert kann auf den Attacke- bzw. Paradowert verteilt werden. Das bedeutet, dass der Held im Kampf offensiv seine Punkte nur auf den Attackewert oder defensiv nur auf den Paradowert legen kann. Natürlich ist es auch möglich, die Punkte aufzuteilen, also einen Punkt auf AT und den anderen auf PD. Wie die Verteilung aussieht, muss der Held vor jedem Kampf festlegen. Diese Verteilung bleibt für diesen Kampf bestehen. Der Bonus zählt auch nur, wenn im Kampf diese Waffenklasse benutzt wird.

So ist Nils zum Beispiel Jäger, was unter die körperliche Berufsgruppe fällt. Dadurch hat er auf Schusswaffen +2 Bonuspunkte, die er nun vor einem Kampf verteilen kann. Er entscheidet sich, alles auf Angriff zu setzen und hat nun einen AT-Wert von 12, wenn er eine Schuss- waffe benutzt.

Verschiedene Waffen haben verschiedene Dis- tanzen, auf die sie genau benutzbar sind. Dabei wird hier, wie immer, auf den gesunden Men- schenverstand verwiesen. So kann zum Beispiel eine 0,75 m Baseballschläger eine Reichweite von ca 2,5 m haben, während eine Latte von 1 m einen Feind, der bis zu 3 m weit weg steht treffen kann. In der nachstehenden Tabelle findet sich eine grobe Übersicht über den Treffer- radius der Waffengruppen.

Waffenklasse	Trefferradius
Nahkampf	bis 1 m
Schusswaffen	10-1000 m (je nach Waffe)
Stumpfe Hieb- waffen	ca. 3 m
Spitze Hieb- waffen	ca. 3 m
Stichwaffen	bis 2 m
Wurf- waffen	bis 10 m

Kleidung

Wie Waffen den Schaden erhöhen, so kann be- stimmte Kleidung bzw. Rüstung den Schaden verringern. Der Held hat am Anfang normale Straßen- kleidung an, die keinen Rüstungswert hat. Sobald er rüstungsähnliche Kleidung findet, wird spezifiziert (vom Spielleiter), welchen Wert diese Kleidung besitzt.

Verpflegung

Wie im realen Leben auch muss ein Mensch es- sen. Dazu gibt es in den Abenteuern Vorräte, die die Helden kaufen oder finden können. Sollte ein Held nicht essen oder trinken, so kann es passieren, dass er durch körperliches Unwohlsein Schaden erleidet. Deshalb sollten die Helden nicht vergessen, zu essen und zu trinken.

--- Wie die Zeit vergeht ---

Wie im realen Leben, so vergeht auch bei ei- nem Abenteuer Zeit. Wie viel Zeit im Aben- teuer vergeht, hängt von den Aktionen der Hel- den ab und darauf, wie viel Zeit der Spielleiter für die Aktionen zulässt. In den meisten Aben- teuern wird eine grobe Zeitspanne angegeben,

in der das Abenteuer stattfindet. So kann sich ein Abenteuer über ein paar Stunden oder mehrere Tage ziehen.

Die Helden reisen also durch eine Welt, in der die Zeit nicht still steht. Jedoch ist die Echt-Zeit, also wie lange die Spieler für einen Zug brauchen, nicht unbedingt immer die Zeit, die im Abenteuer vergeht.

Sollten sich die Helden von A nach B bewegen, so können die normalen Geschwindigkeiten angenommen werden. Zum Beispiel in der Bewegungsart Laufen bewegen sich die Helden mit ca. 4 km/h. Wenn sie also eine Distanz von 500m hinter sich bringen wollen, brauchen sie 10 Minuten. Mit dem Fahrrad kann angenommen werden, dass die Helden sich mit 15 km/h, mit dem Auto mit ca. 35-45 km/h fortbewegen. Meistens werden Distanzen im Abenteuer angegeben oder der Spielleiter kann sie von Karten und Grundrissen ablesen.

Falls die Helden sehr viel (z.B. Gegenstände oder Kleidung) mit sich tragen, verlangsamt sich die Reise.

Hierbei ist es der Logik und dem Spielleiter überlassen, zu definieren, was „zu viel“ im Spiel ist.

Ein großer Zeitunterschied zwischen Echt-Zeit und Spiel-Zeit ergibt sich im Kampf und bei kleineren Aktionen. Im Kampf wird angesagt, welcher Angriff getätigt wird, bevor ausgewürfelt wird, ob der Angriff gelingt, und wie viel Schaden der Gegner nimmt bei einem erfolgreichen Angriff. Genauso ist es bei Aktionen wie zum Beispiel Klettern, Schlösser knacken usw. Die Proben dauern länger, als die Aktionen an Zeit in Anspruch nehmen würden, würden sie in Echt-Zeit ausgeführt werden. Eine 2 minütige Würfelaktion dauert im Abenteuer gegebenenfalls nur einige Sekunden. Umgekehrt dauert es nur einige Sekunden, wenn die Helden schlafen

gehen sollten und die Nacht ohne Zwischenfälle verläuft.

Wie viel Zeit der Spielleiter der Gruppe für die Besprechung für Aktionen und die Ausführung gibt, ist dem Spielleiter selbst überlassen. So soll es vermieden werden, dass sich Spieler oder die Gruppe endlos überlegen können, welche Aktion er/sie ausführen wollen.

---- Fortsetzung folgt, ----
also Fähigkeiten verbessern

Sobald der Held fertig erstellt wurde, ist er nicht statisch. Durch die Abenteuer, die der Held erlebt, sammelt er Erfahrung. Mit dieser Erfahrung kann er sich weiterentwickeln.

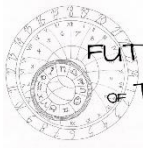
Die gesammelte Erfahrung äußert sich in Punkten. Je nachdem, wie schwer eine Aktion für einen Helden ist, bekommt er unterschiedlich viele Erfahrungspunkte. Diese werden vom Spielleiter verteilt. Erreicht ein Held 1000 Erfahrungspunkte, so darf er eines seiner Talente permanent verbessern.

Darunter fallen auch die Waffenklassen Boni. Ein Held kann also Talente, in denen er vorher vielleicht nicht so gut war, aufwerten. Ab 5000 gesammelten Erfahrungspunkten darf eine Eigenschaft verbessert werden.

Der Spielleiter hat die Möglichkeit dem Helden seine Verbesserung zu erleichtern. Wie das geschieht, bleibt jedoch dem Spielleiter vorbehalten.

Also liebe Spieler, durchschreitet euer Abenteuer mit Elan und verbessert euren Helden, so dass ihr schwerere Aufgaben in neuen Abenteuern besser bewältigen könnt.

Viel Spaß!



Heldenbogen

16

Name: _____

Alter: _____ Geschlecht: _____

Haarfarbe: _____ Augenfarbe: _____

Gewicht: _____ Größe: _____

Beruf: _____

Schwäche: _____

Portrait

3

Ausdauer (AU) | _____

Gesundheit (GP) | _____

Charme (CH) | _____

Initiativwert (NI) | _____

Geschicklichkeit (GE) | _____

Instinkt (IS) | _____

Erfahrungspunkte | _____

Intelligenz (IN) | _____

Mut (MU) | _____

Angriff (AT) | _____

Stärke (ST) | _____

Parade (PD) | _____

VII

Ausrüstung

7

Waffen	Schaden

19

Rüstung	Schutz

21

Sonstiges

XI

Kampfwerte

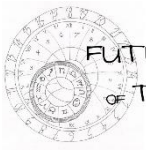
II

Waffenklasse	AT	PD
Faustkampf		
Stichwaffen		
Stumpfe Hieb Waffen		
Spitze Hieb Waffen		
Schusswaffen		
Wurfwaffen		

Fernkampf-Basiswerte

AT	_____
PD	_____

8



FLU | CH | GE | IS | N | MU | ST

16

16

Talente

Soziale Talente

Beruhigen	(CH/N/FLU)	
Lügen	(CH/N/MU)	
Menschenkenntnis	(CH/N/IS)	
Überredungskunst	(CH/GE/N)	
Ver-/Handeln	(CH/N/FLU)	

Mechanische Talente

Fahrzeugkenntnisse	(GE/FLU/ST)	
Mechanisches Wissen	(GE/N/ST)	
Schlösser knacken	(GE/N/FLU)	
Reparieren	(GE/FLU/N)	
Basteln/Bauen	(GE/N/IS)	

Körperliche Talente

Klettern	(ST/FLU/GE)	
Disziplin	(ST/N/MU)	
Rennen	(ST/FLU/GE)	
Schleichen	(ST/FLU/GE)	
Springen	(ST/MU/GE)	

Überlebens Talente

Klauen	(IS/GE/MU)	
Tarnen/Verstecken	(IS/GE/N)	
Orientierung	(IS/N/N)	
Scharfsinn	(IS/N/MU)	
Spurenlesen	(IS/GE/N)	

Wissenschaftliche Talente

Biologie	(N/IS/MU)	
Chemie	(N/IS/GE)	
Physik	(N/IS/ST)	
Informatik	(N/FLU/GE)	
Medizin	(N/IS/MU)	

----- Spielleiter -----
abschnitt

----- Über das Leiten von Abenteuern -----

Die Funktion

----- des ----- Spielleiters

Der Spielleiter leitet das Spiel. Er übernimmt die Rolle des Erzählers, des Schiedsrichters und des Gegners. Er weiß alles über die Hintergrundgeschichte und die Umwelt des Abenteurers, über die Ausrüstung, die Gegner und die Möglichkeiten des Spiels. Er dirigiert die Helden in die richtige Richtung und gibt Ansporn, das Abenteuer zu erleben. Er fordert die Helden heraus und bringt sie mit spannenden Begegnungen im Abenteuer weiter.

Erzähler

Der Spielleiter erzählt den Helden, was im Abenteuer passiert und schafft die Spiel-Atmosphäre. Beschreibungen über die Welt und die Geschehnisse finden sich in diesem Spielleiterabschnitt. Damit kann der Spielleiter den Spielern helfen, sich die „geschriebene“ Welt vorzustellen und zu erleben. Jedoch ist der Spielleiter auch dazu eingeladen, seine eigene Kreativität in das Abenteuer einfließen zu lassen, wenn er dies möchte.

Der Spielleiter darf sich Dinge ausdenken, falls dies nötig oder in den Regeln nicht weiter spezifiziert ist.

Nicht alle Ideen, auf die die Helden kommen könnten, können im Handbuch beinhaltet sein. Bei allen Ergänzungen sollte jedoch der Bezug zum Rahmen des Rollenspiels nicht verloren gehen.

Future of Time spielt in der Welt, in der wir gerade leben. Das erste Abenteuer findet 2014 statt und beinhaltet, wie das reale Leben auch, keine Magie oder übernatürliche Wesen. Deshalb sollte der Spielleiter auch in der Gedankenwelt innerhalb der Regeln einer realen Welt bleiben.

Schiedsrichter

Der Spielleiter ist eine neutrale Instanz. Er hat im Spiel auf die Einhaltung der Regeln und die Fairness zu achten. Die Helden sollen im Abenteuer die Möglichkeit zur freien Erkundung haben. In bestimmten Situationen sind jedoch die Geschehnisse des Abenteurers abzuhandeln. Falls die Helden neue Wege entdecken für die keine Regeln definiert sind, so muss sich der Spielleiter neue Regeln ausdenken, die somit im ganzen Abenteuer konstant bleiben sollten. Weiterhin gilt also, was der Spielleiter sagt wird befolgt. Wenn der Spielleiter sagt, eine Aktion ist nicht ausführbar oder über diese eine große Mauer im Abenteuer können die Helden nicht klettern, so gilt sein Wort. Dies gilt auch bei der Erschaffung der Helden. Es gilt sich stets im Rahmen der Welt von Future of Time zu bewegen.

Gegner und NPCs

(Non-Playable Characters)

Im Laufe des Abenteurers treffen die Helden auch auf andere Charaktere oder Kontrahenten, die sie angreifen.

Gegner haben selbst auch Attribute, die im Abenteuer aufgelistet sind. Dabei gibt es auch Beschreibungen vom Aussehen oder von bestimmten Ereignissen, die bei, vor oder nach dem Kampf passieren können.

Der Spielleiter würfelt im Kampf für den Gegner. Gleichzeitig darf der Spielleiter den Charakter des Gegners stimmlich und mimisch spielen, wenn er dies möchte.

Gleiches gilt bei Non-Playable Characters (NPCs), also Charakteren, die auftauchen und die die Spieler selbst nicht spielen können, aber die für den Verlauf der Geschichte wichtig oder hilfreich sind.

Bei beiden Arten der Begegnung kann es sein, dass die im Abenteuer geschilderten Umstände an das Handeln der Helden angepasst werden müssen. Da die Spieler auf viele Ideen kommen, die im Abenteuer nicht erwähnt werden,

muss der Spielleiter innovative, neue Wege erfinden, um der von den Spielern neu geschriebenen Geschichte gerecht zu werden.

---- Die Vorbereitungen ----

Der Spielleiter soll sich vor einer Spielrunde vorbereiten, indem er das Abenteuer durchliest oder überfliegt.

Für das Abenteuer spielen selbst können Snacks und Getränke bereitgestellt werden und für alle Spieler Papier, Stifte und Würfel und natürlich die Heldenbogen bereitgelegt werden.

Der Spielleiter hilft dann noch bei der Erschaffung der Helden.

Entscheidungen beim Erschaffen

Jeder Spieler kreiert einen Helden nach seinen eigenen Vorstellungen und Wünschen. Der Spielleiter sollte jedoch immer ein Auge darauf haben, dass dieser Held nicht zu unrealistisch wird. Dafür kann er bei der Eigenschafts- und Talentpunkteverteilung behilflich sein.

Falls unklar ist, in welche Berufsgruppe sich ein bestimmter Beruf eingliedern lässt, kann auch hier der Spielleiter für Klarheit sorgen.

So können Spieler und Leiter gemeinsam überlegen, mit welchen Eigenschaften sich der Charakter der Helden verknüpft.

Damit der Spielleiter während des Spieles einen Überblick über die Helden und deren Eigenschaften hat, befindet sich im Anhang ein Spielleiterbogen. Dieser ist auch für verdeckte Proben wichtig.

---- Auf ins Abenteuer ----

Der Spielleiter hat während des Abenteuers weitere Aufgaben, die zu einer harmonischen und spaßigen Spielatmosphäre beitragen können.

Verwehren von Schnapsideen

Manch ein Spieler kommt ab und zu mal auf verrückte Ideen. Hier darf der Spielleiter gerne einschreiten und das Handeln unterbinden. So könnte es z.B. sein, dass sich der Held bei Aktionen unnötig verletzen könnte. Da auch Autoren nicht alle Möglichkeiten bzw. Ideen abdecken können, auf die die Spieler kommen können, ist es sehr wichtig, dass der Spielleiter Disziplin bewahrt und von Schnapsideen abrät.

Proben erleichtern und erschweren

Eine Möglichkeit, Handlungen Einhalt zu gebieten, besteht darin, die Probe so zu erschweren, dass sie fast unmöglich ist. So soll zum Beispiel die Tür, die Nils öffnen will, nicht aufgehen und die Probe auf „Schlösserknacken“ wird deshalb um 6 erschwert.

Ebenso kann der Spielleiter dem Helden bei schweren Hindernissen, die er jedoch überstehen soll, helfen, indem er die Probe erleichtert. Beim Kampf ist zu beachten, dass je weiter weg der Held ist desto schwerer wird es den Feind zu treffen. Auch das genaue Zielen sollte eine erschwerte Probe zur Folge haben.

Generell gilt: wenn der Spielleiter denkt, dass der Held der Situation mehr als gewachsen ist, kann er die Probe erleichtern. Umgekehrt, also wenn der Held über seinen Verstand geht, darf die Probe erschwert werden.

Verdeckte Proben

Bei verdeckten Proben würfelt nicht der Held die Probe, sondern der Spielleiter.

Der Sinn dahinter ist, dass der Held nicht mitbekommen soll, ob er scheitert oder nicht. So ist es zum Beispiel nicht jedem ersichtlich, wann er belogen wird oder ob er die richtige Spur entdeckt hat. Oder ob die Tür nicht aufgeht, weil der Held den Dietrich nicht richtig anwendet oder ob diese Tür generell nicht aufgeht.

Bei aktiven Handlungen, bei denen der Held das Resultat sehen kann, würfelt er selbst. Sol-

che wären zum Beispiel rennen, klettern, beru-
higen, schleichen, Medizin und natürlich beim
Kampf.

Je nach Situation kann jedoch eine offene
Probe lieber als verdeckte ausgeführt werden
und natürlich auch umgekehrt. Dabei soll der
Spielleiter den Menschenverstand situations-
gerecht einsetzen.

Atmosphäre schaffen

Zwar wird einiges an Atmosphäre in den Aben-
teuern beschrieben sein, doch der Spielleiter
darf gerne seine Fantasiewelt in das Spiel ein-
bringen. Je mehr die Spieler sich in die Welt
und ihre Rolle hinein fühlen können, desto
mehr Spaß wird ihnen das Spielen machen.

Waffen, ----- Ausrüstungen ----- und Gegner

Gegenstände sowie Ausrüstung und Waffen,
die in einem Abenteuer zu finden sind, haben
Attribute, die in denselben Abenteuern be-
schrieben sind. Das Gleiche gilt bei Treffen mit
NPCs oder Gegnern.

Wenn ein Held Dinge in seinen Besitz bringt, so
sollte er auch sofort über die Attribute des Ge-
genstandes in Kenntnis gesetzt werden, so dass
er sich eben diese notieren kann.

Wie immer wird auf die Logik und den Men-
schenverstand gesetzt, wenn es um den Schaden,
Verteidigung, Reichweite oder andere Ei-
genschaften von Waffen und Co geht. Sollte
dem Spielleiter während des Abenteuers ein
Wert für die gegebene Situation, in der sich die
Helden befinden, falsch erscheinen, so darf die-
ser natürlich angepasst werden.

Falls Unklarheiten entstehen, können immer
die Regeln zur Hilfe gezogen werden oder
neue, passende Regeln erfunden werden.

So gibt es zum Beispiel für die Reichweite der
Waffen eine Übersicht im Regelabschnitt.

Die Welt ----- von ----- Future of Time

Die nachfolgenden Informationen sollen dem
Spielleiter als Stütze dienen und ihm die Hinter-
gründe von Future of Time darlegen. Da Future
of Time noch in den Kinderschuhen steckt, ist
der Detailreichtum auf nachfolgende Aben-
teuer und Zusatzbände ausdehnbar. Alles, was
hier über die Hintergrundgeschichte und die
Welt von Future of Time erläutert wird, kann
also auch interpretiert und weiterentwickelt
werden; auch vom Spielleiter selbst.

Die Abenteuer von Future of Time spielen in ei-
ner Realität, die der unseren sehr ähnelt. Län-
der und Städte, Meere und Flüsse liegen also
auf dem Planeten Erde. Das bedeutet auch,
dass weitere andere Lebewesen existieren wie
sie auch in unserer Welt vorhanden sind.

Future of Time, speziell das erste Abenteuer
„Ohnmacht“, spielt in der Gegenwart, also un-
serem ‚Jetzt‘. Zum Zeitpunkt der Erschaffung
des Abenteuers ist dies das Jahr 2014. Auch der
Stand der Technik ist der der heutigen Zeit.

Die Helden sind ganz normale Menschen, ohne
Superkräfte oder außerirdische, mutierte oder
magische Fähigkeiten. Der Spieler verkörpert
also einen Menschen wie er oder sie selbst ist.

Die Hintergrundgeschichte.

Die Geografie und das Klima auf der Erde, wie
wir sie kennen, wird es in 700 Jahren nicht
mehr geben. Durch den Klimawandel wird sich
die Erde so sehr erwärmen, dass die Polkappen
schmelzen. Durch den dann ansteigenden
Meeresspiegel erhöht sich der Druck auf die
tektonischen Erdplatten. Verschiebungen und
Reibungen führen zu Erdbeben und Erdrut-
schen, die ganze Landstriche umwälzen und
unter sich begraben. Tsunamis verwüsten Kü-
stengebiete, Regengüsse überschwemmen
ganze Regionen. Orkane zerstören alles, was
ihnen im Weg steht. Menschen, Tiere, Pflan-
zen, Millionen Lebewesen sterben durch die
nicht endenden Naturkatastrophen.

Doch damit noch nicht genug. Himmelskörper
treffen immer häufiger die Erde und erwärmen

diese zusätzlich. Durch die Erwärmung und die Erdbeben erwachen schlafende Vulkane und schleudern giftige Asche in die Luft. Die Asche legt sich kilometerweit auf die Böden und tötet jegliche Vegetation. Das Vieh findet nichts mehr zu fressen und die Menschen leiden an Hunger. Die Menschheit ist nun schon bis auf ein Zehntel dezimiert.

Durch die Vulkanausbrüche wird auch Schwefeldioxid freigesetzt und verbindet sich mit dem Wasserdampf in der Luft. Dabei bilden sich Millionen kleiner Tröpfchen Schwefelsäure, die zum einen die Luft toxisch machen und zum anderen die Sonnenstrahlen zurück ins All reflektieren. Der Planet kühlt ab. Jegliche Vegetation, die bis dahin noch überlebt hat, ist nun auch dem Untergang geweiht. Die Menschheit droht mit dem Anbruch der Vulkaneiszeit auszusterben. Die noch Überlebenden wandern nach Süden. Die Wirtschaft, die noch existierte, wird komplett zusammenbrechen. Die Menschen vernichten sich gegenseitig im Kampf um Raum und Überleben. Die Zivilisation vernichtet sich selbst.

Evolution

Die unaufhörliche Abfolge von Naturkatastrophen macht es dem Menschen schier unmöglich, sich schnell genug an die neuen Umstände anzupassen. Die Entwicklung der Spezies Mensch scheint an ihr Ende gekommen zu sein. Jedoch haben Wissenschaftler schon vor hundert Jahren insgeheim an einer Genmutation gearbeitet, die es den Menschen erlaubt, sich ohne große Probleme an die Welt nach den Katastrophen anzupassen und Naturkatastrophen zu überleben. In der New-Old-Life-Cooperation, einer wissenschaftlichen Forschungseinrichtung, werden Maßnahmen und Vorkehrungen gegen ein potentiellendes Ende der Menschheit geplant. Durch Genveränderung entwickelt sich so eine neue Spezies, deren Organe, Sinne und Verstand nur auf das Überleben der Spezies gepolt sind. Ihre menschlichen Vorfahren sehen sie als nichtig an und sie sind überzeugt, dass sie sehr gut ohne diesen leben können. Die Weiterentwicklung und Vermehrung der „Newpeople“, der neuen Spezies, geht einher mit der Auslöschung der bisherigen Menschheit.

Jedoch können auch die Newpeople eine Eiszeit ohne die überlebensnotwendigen Güter nicht auf Dauer überleben. Eine Lösung sehen die Newpeople darin, die Erde zeitweise zu verlassen bis sie sich wieder erwärmt hat und das Leben auf dem alten Planeten wieder möglich ist.

Trotz weltraumtüchtiger Raumschiffe, in denen die Newpeople sich bereits einen neuen Ausweich-Lebensraum neben der Erde erschaffen haben, benötigen sie die entsprechenden Nahrungsmittel zum Leben. Diese können nur begrenzt an Bord geschafft oder gezüchtet werden, bis die Vorräte aufgebraucht sind oder Raumnot entsteht. Eine lang andauernde Eiszeit können sie damit auch in Raumschiffen nicht überleben.

Deshalb sind sie auf der Suche nach einem anderen Planeten, der für eine geraume Zeit das Zuhause der Newpeople werden soll. Dafür benötigt die Spezies allerdings ein seltenes Element, das sich „Vitalgen“ nennt. Dieser salzähnliche Stein mit grünem Schimmer hat die Eigenschaft, einen dafür geeigneten Boden fruchtbar zu machen, eine Atmosphäre zu schaffen und so das vorübergehende Überleben der Newpeople zu sichern.

Bisher wurde dieses Element nur einmal in der Vergangenheit gefunden, ohne damals über die bemerkenswerten Fähigkeiten des Elements genau Bescheid zu wissen. Die Zeit, ist jedoch zu knapp, um es vor der kompletten Bedeckung des Planeten mit dem Eis ohne Hilfe zu können. Die Koordinaten des Fundes stehen allerdings in den Akten der New-Old-Life-Cooperation. Um an diese Akten zu kommen, müssen die Newpeople der Zukunft in die jetzige Gegenwart reisen. Ihre Suche bringt sie in das Troint von 2014. Hier beginnt das Abenteuer „Ohnmacht“.

Newpeople

Sie sind groß und muskulös gebaut. Ihre hellbraune ledrige Haut passt sich ohne Mühe der sich erwärmenden Erde an. Ihre Augen sind fast komplett Schwarz. Das rührt daher, dass die Newpeople eine Art schwarze, transparente Haut über dem Auge liegen haben, die das Auge vor äußeren Einflüssen schützt. Dadurch sieht man die Anpassung ans Licht

nicht. Die Pupille ist umrandet von einem gelben Ring, wobei sich die Intensität des Gelbs von Wesen zu Wesen ändert.

Die Nase ist flach und fast nur noch durch die Nasenlöcher erkenntlich.

Die überaus intelligente Spezies besitzt ein ausgezeichnetes Sehvermögen und einen übermenschlichen Geruchssinn. Damit kann sie Wetterphänomene vorzeitig sehen und riechen und Vorkehrungen für das eigene Überleben treffen. Die Newpeople haben die technischen Mittel, die die Welt in 2014 kannte, extrem weiter entwickelt. Sie benutzen Elektrizität zum Schutz und als Waffe gleichzeitig. Alles, was diese Spezies zum Überleben benötigt, wird durch die Intelligentesten unter ihnen entwickelt.

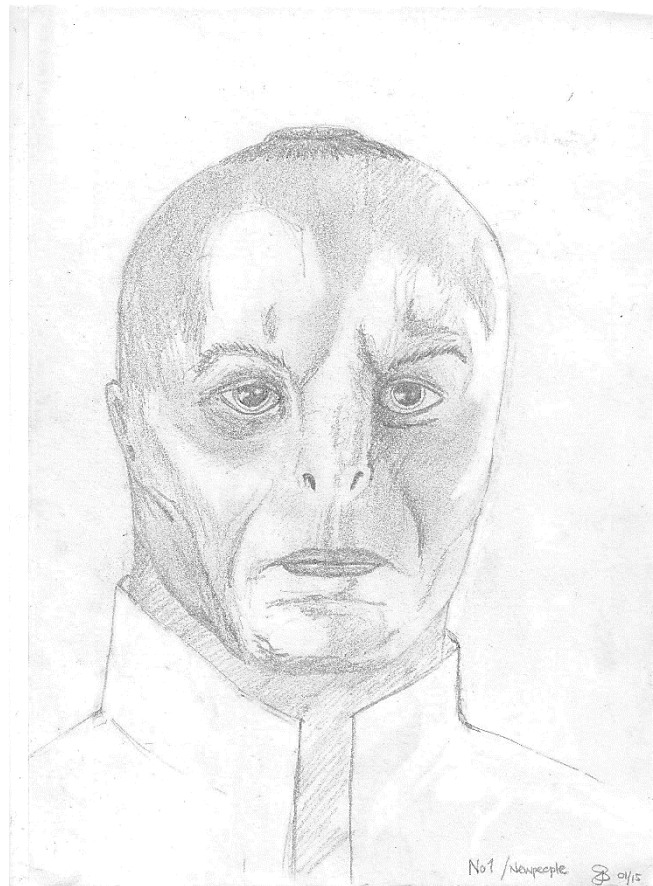
Die Newpeople ernähren sich von allem, was sie selber pflanzen und füttern können. Sie verbrauchen immer nur so viel wie ihr Körper benötigt und beschützen ihre Güter mit Technik und Intelligenz. Sie entwickeln immer wieder neue Methoden, um für ausreichend Nahrung und Unterkunft für die eigene Spezies zu sorgen.

Ihren menschlichen Vorfahren gegenüber sind sie kühl. Da die Menschen für ihr eigenes Überleben keinen Nutzen haben, überlassen die Newpeople die Menschen, oder „Oldpeople“, wie sie genannt werden, ihrem Schicksal.

No1

No1 (das entweder Number One oder Noone stehen kann) ist der erste der Newpeople und somit auch der Älteste und Weiseste unter den Newpeople. Er gilt als Respektsperson und als der geheime Anführer, vor allem der Krieger, da er es war, der die Vermehrung bzw. die Entwicklung von „Mensch“ zu „Newpeople“ einleitete. Im Laufe der Jahre entwickelte auch er sich weiter und zählt nun zu einem der Größten und Stärksten seiner Spezies.

Im Kampf benutzt No1 eine Stabwaffe, die sich ausfahren lässt und mit Elektrizität aufladbar ist.



Zeitreise

Den weltraumerfahrenen Newpeople ist es auch möglich, durch die Zeit zu reisen. Nach hunderten von Jahren wissenschaftlicher Forschung von Zeit und Raum ist es dieser neuen Spezies gelungen, einen Weg in die Vergangenheit zu finden, indem sie Partikel schneller als das Licht beschleunigen kann. Dadurch verlangsamt sich die Zeit so sehr, dass sie rückwärts läuft. Diese Methode hat zur Folge, dass sehr viel Energie benötigt wird und diese in der Ausgangszeit entladen wird. Eine Zeitreise in die Vergangenheit, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, ist nicht möglich. Die scheinbare Veränderung in der Vergangenheit beeindruckt die Newpeople nicht. Da alles was in der Gegenwart passiert, in der Zukunft als Vergangenheit so auch passiert ist. Das bedeutet jedoch für die Menschheit, dass sie ihrer Zukunft, dem Aussterben, scheinbar nicht entkommen können. Oder können die Helden vielleicht doch ihr Schicksal umgehen und eine neue Zukunft erschaffen?

N-O-L Corp

Die New-Old-Life Cooperation ist ein unabhängiges, wohltätiges Forschungs-Unternehmen, das für das Überleben der Erde kämpft. In ihren Forschungen untersuchen sie Ursachen und Zusammenhänge rund um Naturkatastrophen und Men-Made-Self-Destruction. Sie versuchen Lösungen zu finden, damit sich der Planet Erde regenerieren kann.

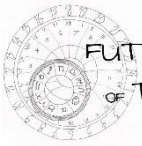
N-O-L Corp hat insgesamt 17 Zentren auf der ganzen Welt, mit ca. 3000 Mitarbeitern. Eines dieser Zentren sitzt in Troint. Dieses Research-Center beschäftigt sich speziell mit dem Ende der Welt, und welche Mittel der Mensch besitzt, damit das Ende der Welt nicht auch das Ende der Menschheit bedeutet.

Troint

Troint ist eine mittelgroße Stadt in Gerumien. Troint hat 400.093 Einwohner, die zum Großteil dem Mittelstand angehören. Troint hat 4 Universitäten und 15 Großunternehmen. Durch das Forschungszentrum der N-O-L Corp hat die Wissenschaft in Troint eine große Bedeutung und Einfluss.

Die Einwohner sind zumeist freundlich und entspannt, trotz ihres Ehrgeizes und Fleißes. Die Trointianer sind stolz auf ihre Stadt und ihr Rugbyteam, das im obere Viertel der ersten Liga spielt.

In der Innenstadt befindet sich ein großer Park, der von Wohnhäusern im Norden und Süden, westlich von kleinen Läden und auf der Ostseite von großen Unternehmen umringt ist. Die äußeren Ringe von Troint zeichnen sich durch kleine Industriegebiete sowie zahlreiche Wohngegenden aus. Supermärkte, Cafés, Baumärkte, Stoffläden, Kaufhäuser und Schuhläden. Geschäfte aller Art können überall in der Stadt gefunden werden.



Spielleiterbogen

Held

Name: _____ Alter: _____ Geschlecht: _____

Haar-/Augenfarbe: _____ Gewicht/Größe: _____

Beruf: _____ Schwäche: _____

FLU		CH		GE		IS		N		MU		ST	
-----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--

NI		GP		AT		PD		EP	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

Held

Name: _____ Alter: _____ Geschlecht: _____

Haar-/Augenfarbe: _____ Gewicht/Größe: _____

Beruf: _____ Schwäche: _____

FLU		CH		GE		IS		N		MU		ST	
-----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--

NI		GP		AT		PD		EP	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

Held

Name: _____ Alter: _____ Geschlecht: _____

Haar-/Augenfarbe: _____ Gewicht/Größe: _____

Beruf: _____ Schwäche: _____

FLU		CH		GE		IS		N		MU		ST	
-----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--

NI		GP		AT		PD		EP	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

Das

----- erste -----

Abenteuer

----- Ohnmacht -----

----- Vorgeschichte -----

Im Jahre 2701 ist die Welt komplett verändert. Eine neue Spezies, die Newpeople, haben den Menschen als Spitze der Evolution ersetzt. Die Menschheit, wie man sie aus dem frühen 21. Jahrhundert kennt ist nur noch Geschichte. Naturkatastrophen, die durch die Erderwärmung verursacht wurden, töteten Milliarden Menschen. Um das Überleben von Intelligenz zu sichern, manipulierten Wissenschaftler die Gene der Menschen. Die Folge: ein menschenähnliches Wesen, das nur auf das Überleben gepolt ist. Nach und nach gewannen die technisch hochbegabten Newpeople immer mehr an Macht. Mit dem Wachstum der neuen Spezies schrumpfte die Anzahl an Oldpeople.

Doch das Leben auf der Erde wird nun auch für die Newpeople beschwerlich. Die Natur kennt kein Erbarmen und eine neue Eiszeit bricht herein. Auch die neuesten Technologien helfen den Newpeople kaum. Es ist für sie unmöglich lebensnotwendigen Mittel lange genug zu lagern, um die Eiszeit auf der Erde zu überstehen. Der Schlüssel zum Überleben liegt im Research der New-Old-Life Cooperation. Durch die Umsiedlung auf einen anderen Planeten können die Newpeople ihr Überleben sichern. Doch dazu benötigen sie ein Element, das den Planeten beleb- und besiedelbar macht. Dieses seltene Element wurde bisher nur einmal entdeckt. Wo genau das Element zu finden ist, steht in dicken Geheimakten der N-O-L Corp. Doch diese sind mit der Auslöschung der Oldpeople, der Menschen wie sie im Jahr 2014 gelebt haben, verschwunden.

Den Newpeople bleibt nur noch die Reise in die Vergangenheit, um das benötigte Wissen zu beschaffen. Die Konsequenzen, die damit für die Menschheit entstehen, sind ihnen dabei egal. Es gilt: Newpeople müssen überleben, egal was dafür auf dem Spiel steht.

----- Zusammenfassung -----

vom Abenteuer

Mit der Reise ins Jahr 2014 beginnt das Abenteuer unserer Helden.

Beim Einfall der zukünftigen Spezies auf die Erde kommt es zu einem Blackout. Alle und alles fallen in Ohnmacht. Nach dem Erwachen funktioniert weder Funk noch Internet noch Fernsehen. Die Helden sind alleine, keine Spur von anderen Menschen. Es gilt herauszufinden was los ist und was vorgefallen ist.

Durch Begegnungen mit ein paar einzelnen Gestalten können die Helden Hinweise auf die Geschehnisse herausfinden. Der Kampf gegen einen der Newpeople bietet den Helden eine weitere Möglichkeit, mehr über den ‚Crash‘ und den Blackout herauszufinden.

Auf ihrem Weg zur Einfallstelle, dem Researchcenter der New-Old-Life Cooperation, finden die Helden auch den Anführer der Newpeople, ein besonders großes Exemplar, der No1 heißt. Bei einem Kampf gegen No1 gelingt es den Helden lediglich, ihn zu verwunden, bevor er in der hellen Stille verschwindet.

Doch das ist nicht das Ende. Die Newpeople sind weiter auf der Suche nach den Daten, die ihr Überleben in der Zukunft sichern sollen. Nun liegt es an den Helden, in weiteren Abenteuern die Newpeople zu stoppen und die Menschheit davor zu bewahren, sich in eine psychopatisch veranlagte, gewalttätige Rasse zu entwickeln, und dem Ende des Planeten Erde Einhalt zu bieten.

Das Abenteuer beginnt...

Alles in Kursiv sind Spielleiterinformationen, Beschreibungen der Umgebung oder Tipps.

----- Mittagspause -----

Wir schreiben das Jahr 2014. An einem lauen Herbsttag trägt es euch ins Coffee on Point, das beliebteste Café von Troint.

Die Gründe dürfen sich die Helden gerne selber ausdenken, ansonsten kannst du dir diese je nach Beruf erdenken. So isst der Geschäftsmann dort gerade sein Mittagessen, während der Student den Kaffee für die nächste anstrengende Vorlesung benötigt. Die Helden kennen sich untereinander noch nicht.

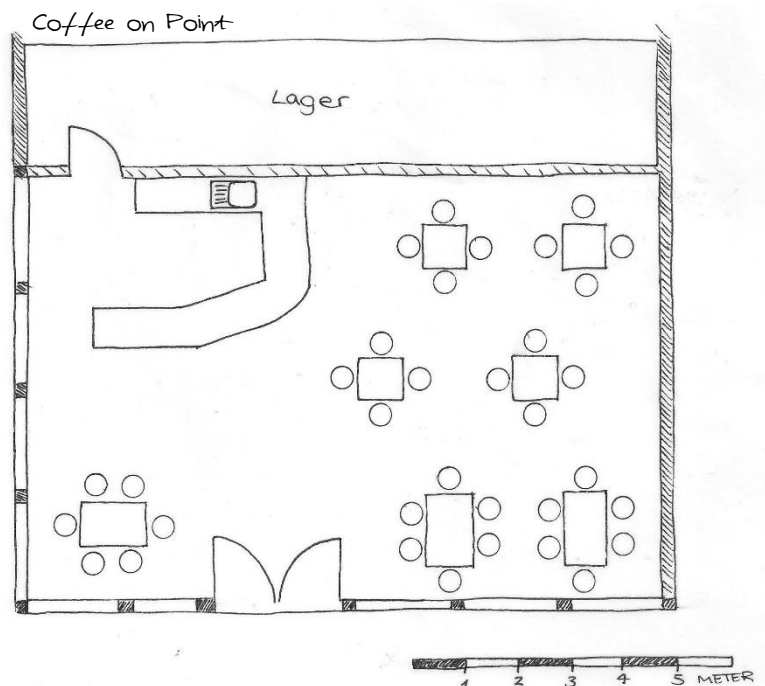
Troint ist der Name der Stadt, in der wir uns befinden. Sie ist keine Metropole oder Großstadt jedoch trotzdem sehr bekannt. Unter anderem durch den hohen akademischen Standard und die aufstrebenden Unternehmen. Die Stadt Troint ist sehr sauber und geschmückt, mit kleinen Geschäften und Boutiquen, die die Wünsche von jedem Bürger erfüllen können.

Im Café/Bäckerei findet ihr noch andere Menschen vor. Hinten, in der rechten Ecke sitzt ein Pärchen das sich über ihre Kuchenstücke und heiße Schokoladen mit Sahnehaube verliebt anschmachtet. Einen Tisch daneben sitzt ein älterer Herr, der gerade über seinem Mittagskaffee in die Troint Times vertieft ist. Seinen Hut hat er demonstrativ auf den zweiten Stuhl gelegt; er beliebt alleine seine Zeitung zu genießen. Die junge Angestellte lächelt freundlich während ihr Kollege einer jungen Frau mit Kinderwagen ihren Moccachino, mit Smilie und ‚Kate‘-Aufschrift, auf dem to-go Becher aushändigt und noch einen schönen Tag wünscht.

Plötzlich ist alles still. Weder das Geschrei des Kindes im Wagen, noch das Geklapper des Geschirrs, das die dritte Angestellte beim Abräumen eines Tisches verursacht, kann vernommen werden. Das Rascheln der Zeitung und die Liebeserklärungen des Pärchens am Ende des Raumes verschwinden in der erdrückenden Stille.

Während ihr euch wundert, ob euch die Taubheit geschlagen hat, wird es draußen zunehmend heller. Unaufhörlich steigt die Grelle bis das Schließen der Augen zum Schutz unvermeidlich ist. Inmitten der explosiven Stille und der einnehmenden Helle setzt die Ohnmacht ein.

Zu diesem Zeitpunkt haben die Newpeople ein Loch im Raumzeitkontinuum geschaffen, das die unbeschreibliche Helligkeit und Stille verursacht. Der von Sinneseindrücken überladene Körper unserer Helden hält den gewaltigen Kräften nicht stand und fällt in Ohnmacht. Die anderen Menschen, die vorher im Coffee on Point waren, sind nun verschwunden.



Coffee on Point

Coffee on Point hat eine Fläche von 8 x 12 m. Dabei ist der hintere Teil des Cafés für die Helden nicht einsehbar und unzugänglich. Es gibt lediglich eine Tür, die nach hinten hinter die Theke führt und die darauf hinweist, dass es einen Lagerraum gibt. Kommt man in das Café, bei welchem die vordere (Eingangswand) und die linke Wand aus Glas sind, so befindet sich an der linken Wand, leicht diagonal, die Theke, in der die essbaren Dinge ausgestellt sind. Hinter der Theke ist eine Art Küchenzeile, die von der Hinterwand L-förmig in den Raum ragt.

----- Orientierung -----

Schmerzhaft kommt ihr langsam wieder zu euch. Die Ohnmacht war nicht freundlich und manche von euch könnten gestürzt sein. Ihr bemerkt, dass außer ein paar Mitstreitern (*die anderen Helden*) sich niemand mehr im Café befindet.

Bei näherer Untersuchung finden die Helden folgendes: ein Küchenmesser, 3 belegte Brötchen, 3 Wasserflaschen 0,5l, Besenstil mit Bürste, ein Schlüsselring mit 4 Schlüsseln und einen Filz-Anhänger mit der Aufschrift ‚...wo anders ist's auch Scheiße‘. An diesem Schlüsselbund befindet sich auch ein Autoschlüssel mit Opel-Zeichen. Diese Information kann dem Finder bereitgestellt werden. Die Tür zum Lager ist verschlossen: weitere Putzutensilien verschließen von innen die Tür so, dass man sie nicht öffnen kann.

Ein Hut liegt auf einem Stuhl an der linken Glaswand, auf dem dazu gehörigen Tisch liegt die Troint Times. Es liegen Scherben auf dem Boden und ein leerer Kinderwagen steht einsam vor der Theke, auf der sich eine Lache Moccachino einen Weg an der Thekenwand

hinab zum Boden bahnt. Weiterhin ist die Eingangsglaswand mit einem Riss gezeichnet, der einmal über die ganze Länge verläuft.

Alle Netzwerke der Telekommunikation sowie Internet und Strom sind zusammengebrochen. Radio und Fernsehen übertragen lediglich weißes Rauschen.

Draußen

Der Himmel ist bedeckt und die Sonne komplett verschwunden. Ein rauer Wind hat die Temperatur von knapp 25 °C auf gefühlte 10 °C gesenkt. Auf den ersten Blick scheinen die Straßen von Troint wüst und leer. An den Nebengebäuden sind Sprünge und Risse in Fensterscheiben.

Beim Umsehen bemerken die Helden folgendes: Links (nördlich) neben dem Coffee on Point steht die Tür des Ol'-Ba-Ba-Baumarkt offen. Vor dem Ol'-Ba-Ba-Baumarkt steht ein Opel Meriva Style in smaragdgrün. An den Laternenpfählen auf der gegenüberliegenden Straßenseite (östlich) stehen 2 Fahrräder verschlossen angelehnt. Weitere 5 Fahrräder sind vor dem Hildie's-Supermarkt rechts (südlich) vom Café angebunden.

Hintern dem Park, der genau gegenüber dem Ausgang von Coffee on Point liegt, steigt eine riesige graue Rauchwolke auf. Von irgendwo weit weg, ist ein Autoalarm zu hören. Der Wind bringt mit stürmischen Böen die Bäume zum Rauschen. Ansonsten ist es ruhig. Die fast gespenstische Stille scheint sich durch ganz Troint zu ziehen. Keine andere Menschenseele ist auf der Straße wiederzufinden.

Der Rauch steigt vom New-Old-Life Cooperation (kurz N-O-L-Corp) Research-Center auf, das sich östlich hinter dem Park befindet.

Ab hier gibt es mehrere Möglichkeiten, die die Helden einschlagen könnten.

Der (A)Supermarkt und (B)Baumarkt kann erkundet werden. Im Kapitel „Erkundungen“ sind die nötigen Informationen dazu aufgeführt.

Weiterhin gibt es drei Wege zum Rauch hin, die im Kapitel „Hindernisse“ zu lesen sind. Die Helden können mit dem 1)) Auto oder dem 2)) Fahrrad fahren, oder 3)) zu Fuß durch den Park gehen. Natürlich kann es auch sein, dass die Helden vom Rauch weg laufen wollen, dann ist es dir überlassen, die etwas einfallen zu lassen!

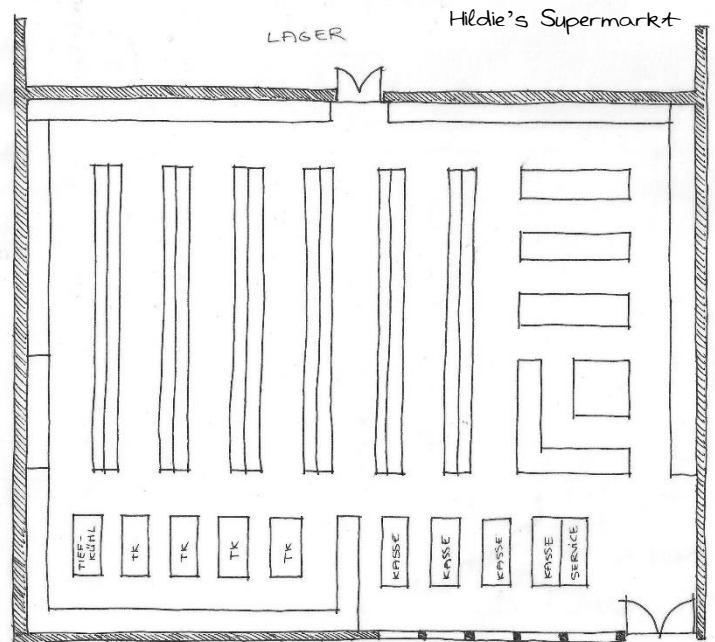
----- Erkundung -----

A) Supermarkt

Der Supermarkt ist im Grundriss ein Rechteck mit 24 x 30 m. Der Eingang befindet sich an der Längswand vorne rechts. Gegenüber vom Eingang läuft man auf die Ladenfläche und Regalgänge zu. Die Seitenwände und die Rückwand sind mit Regalen bestückt und es gibt dazwischen 5 Gänge, die man entlanglaufen kann. Links vom Eingang befinden sich 4 Kassen und der Info/Service Schalter.

Bei genauem Durchlaufen der Regale können die Helden folgende Gegenstände aufsammeln: 10 Brötchen, 5 Flaschen Wasser 0,5l, und eine Haushaltsschere. Die restlichen Waren sind unbrauchbar oder gar nicht mehr vorhanden. (Werte der Gegenstände/Waffen findest du im Spielleiterbuch.)

Der Supermarkt wirkt wie leergefegt. Runtergefallenes Obst, halb zermatscht, liegt verwerflos auf dem Boden, der Inhalt einer einzelnen aufgerissenen Chipstüte liegt über mehrere Gänge verteilt. Die Regale bieten wenig Brauchbares, wenn sie überhaupt irgendetwas beinhalten. An der zweiten Kasse von links sitzt eine junge Dame mit Hildie's-Supermarkt Kittel über dem blauen Kapuzenpulli. Die junge Frau zieht immer wieder dieselbe Ware über den

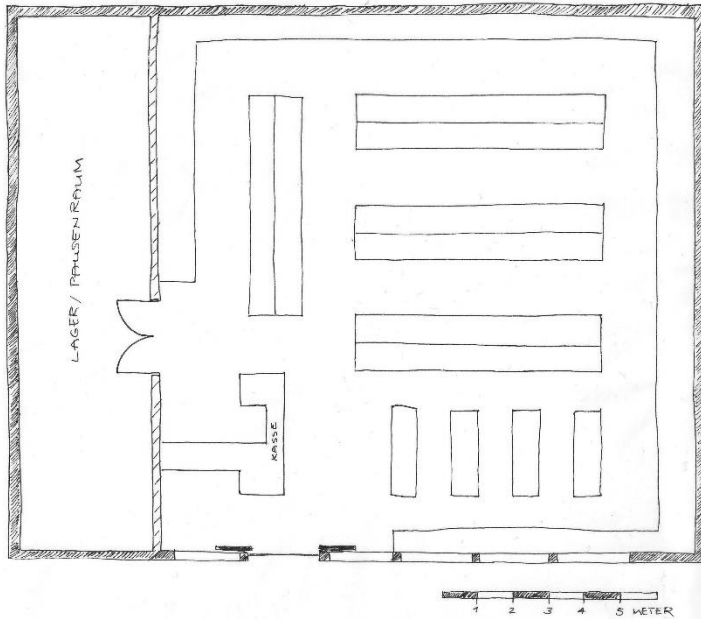


Scanner, der nicht funktioniert. ‚Beep‘ sagt sie, das Scan-Geräusch imitierend, während sie die Dose Kidneybohnen über das Glas zieht.

Sollten die Helden sie ansprechen wollen, wird sie nur in die Gegend starren und nur abwechselnd ‚Beep...Beep‘ und ‚sie sind hier...hier...Beep‘ oder ‚Rauch...Beep so viel Rauch...‘ sagen. Wollen die Helden die Frau mitnehmen, wehrt sie sich mit den Kidneybohnen und könnte den/die Helden verletzen.

B) Baumarkt

Der Baumarkt misst 18 x 15 m. Der Eingang befindet sich in der Mitte der vorderen 18 m Wand. Links befinden sich die Theke mit Kasse und dahinter die Tür zu einem kleinen Pausen/ Lagerraum. Dieser ist verschlossen und nur durch Knacken des Schlosses mit Hilfe eines spitzen Gegenstandes (Schere, Küchenmesser, Nagel) zu öffnen. Im Pausenraum befinden sich ein Tisch und ein Stuhl sowie ein Kühlschrank. Im Kühlschrank steht Apfelsaft, noch verschlossen, und ein paar Sandwiches von



Hildie's Supermarkt. Auf dem Kühlschrank liegen zwei Seile ca. 6 m lang und 3 Karabinerhaken. Mehr ist nicht zu finden.

Zurück im Laden stehen gleich gegenüber dem Eingang große Regale mit dem Rücken aneinander. Davor stehen kleine Regale mit Aktionsinventar. Hinter den großen Regalen sind an allen Wänden kleinere Regale angebracht. Die Fächer sind jedoch relativ leer. Lediglich eine Latte von 100 x 2 x 5 cm, 6 Nägel und ein Hammer sind in verschiedenen Regalen auffindbar. Die Nägel können in die Latte gehauen werden, dazu benötigt es eine Probe auf mechanisches Wissen.

Ansonsten befindet sich niemand mehr im Baumarkt, jedoch darf man den Helden gerne ein bisschen Angst einjagen, um eine der Situation gerechte Atmosphäre zu schaffen.

Der Baumarkt liegt in einem gespenstischen Grau. Die Ohnmacht der Stadt scheint auch einen versorgungstechnischen Blackout zufolge zu haben. Ol'-Ba-Ba hat wenig Fenster und die Gänge sind durch die Höhe der Regale noch dunkler. In der hinteren Ecke ist immer wieder ein Knacken zu vernehmen. Doch bei näherer Untersuchung ist es nur der alte Holzboden,

der sich durch die Temperaturveränderung bewegt. Niemand außer euch ist im Baumarkt anzutreffen.

----- Hindernisse -----

1) Auto

Der im Café gefundene Schlüssel gehört zum Opel Meriva, der vor dem Baumarkt steht. Mit dem Schlüssel können sie problemlos das Auto aufschließen und mit dem Auto fahren, das nicht beschädigt wurde. Im Auto finden sie einen Kindersitz der Gruppe 2, 9-15 kg, rückwärtig montiert. Diesen können sie heraus nehmen, so dass 5 Passagiere damit fahren können. Der Fahrer sollte einen Führerschein haben (bzw. hohe Fahrzeugkenntnisse).

Wenn sie den Schlüssel nicht eingesammelt haben, oder nicht daran denken, den Schlüssel zu benutzen, kann das Auto auch geknackt werden. Dazu ist eine Probe auf Schlösser knacken abzulegen. Um das Auto kurzzuschließen, benötigt es einer Probe auf Fahrzeugkenntnisse.

Der smaragdgrüne Opel Meriva Style hat genau die richtige Größe um 5 Personen zu transportieren. Bei einem Blick in den Innenraum durch die Scheibe ist ein Kindersitz erkennbar. Ob dieses Auto wohl der Mutter vom Café gehört? Ob es wohl ok wäre, das Auto zu nehmen? Die Frau scheint mitsamt Kind vom Erdboden verschwunden zu sein. Den Kinderwagen hätte sie sonst wohl auch nicht einfach so stehen lassen...

Obwohl die Straße leer ist, noch nicht einmal vereinzelte Vögel sind am Himmel zu sehen, fährt ihr behutsam. Alles scheint so komisch ruhig, aber verwüstet. Wie in einer Geisterstadt scheint der Wind durch die Straßen zu fegen und hier und da Blätter von den Bäumen zu reißen.

Mit dem Auto kommen die Helden knapp 250 m Richtung Norden auf der Straße, die parallel zur Straße, die um den Park führt, verläuft. Um festzustellen, wie man genau zur Rauchstelle kommt, kann eine Probe auf Orientierung abgelegt werden.

Kaum 250 m weiter ist der Weg Richtung Süd-Westen durch auf dem Dach liegende Autos versperrt. In Richtung Norden liegen 5 dicke Äste auf der Straße, die die Weiterfahrt verhindern. Starke Arme und Teamarbeit können jedoch die Straße räumen.

Während ihr die Straße von den Ästen befreit, taucht hinter einem Baum ein zerrupft aussehender Mann auf, der sogleich zum Auto rennt und sich an der Fahrertür zu schaffen macht.

Es kann sein, dass der Fahrer vergessen hat, die Tür zu schließen oder gar den Schlüssel in der Zündung gelassen hat. So kann der Fremde natürlich sofort ins Auto. Er schafft es aber unter keinen Umständen, das Auto zu klauen.

Die Helden können durch eine Menschenkenntnis Probe erkennen, dass der Mann, der nur knapp 1,70 m groß ist und von dünner Statur ist, nicht sehr gefährlich ist. Jedoch ist der Fremde den Helden nicht freundlich gesinnt und wird, wenn sie ihn fragen, ob er ihnen folgen will, nicht folgen. Wenn die Helden gemeinsam vor dem Mann stehen und ihn laut anschreien sollten, reicht das, den Mann in die Flucht zu schlagen. Wenn nur einer auf ihn zugeht, greift der Mann ihn mit seinen Fäusten an. Rennt jedoch nach 2 Treffern lieber weg.

Der Mann hat 70 GP, AT: 5, PD: 5, INI-Wert: 8, Faustschaden: 1xW6.

Nachdem der Verwirrte in dem Häusergewirr des südlichen Troints verschwunden ist, und

die Straße endlich frei ist, kann die Reise fortgesetzt werden. Eine T-Kreuzung weiter bemerken die Helden ein kleines Mädchen, das planlos auf dem Gehweg auf und ab geht. Erst läuft sie Richtung Norden, bleibt stehen, überlegt, zeigt auf einen Baum und dreht sich im Kreis. Tränen steigen in ihre Augen und sie scheint das Auto nicht wirklich wahrzunehmen.

Das Mädchen hat sich nach der stillen Helligkeit verlaufen und weiß den Weg nach Hause nicht mehr. Sollten die Helden anhalten und dem Mädchen helfen geht es bei a) weiter. Sollten sie weiter fahren, bei b).

a) *Wenn die Helden mit dem kleinen Mädchen reden, finden sie heraus, dass sie 10 Jahre alt ist und in der Lipstichstraße 67 wohnt und zu ihrem Papa nach Hause möchte. Sie weiß nicht mehr wohin. Sie wollte nur zum Kiosk an der Ecke und hat nach der Ohnmacht die Orientierung verloren. Eine Orientierungsprobe sagt den Helden, dass die Straße nur 200 m weiter südwestlich ist und der Umweg kein großer wäre. Sie bringen das Kind nach Hause, und klopfen beim Vater an. Dieser ist erst misstrauisch, öffnet jedoch schnell die Tür als er seine Tochter sieht.*

Er bedankt sich mehrmals und erzählt von dem hellen Licht und der grausamen Stille. Von seinem Fenster kann er den Rauch sehen und weiß, dass dieser von der N-O-L Corp kommt. Er arbeitet dort, ist verantwortlich, die Lösungen für alle erdenklichen Naturkatastrophen zu archivieren. Jedoch seien diese mit einem Code verschlüsselt, der nur schwer für Unwissende zu knacken ist. Das wisse auch jeder, also sei ihm schleierhaft, wieso man bei N-O-L Corp einfallen sollte. Er gibt zu bedenken, ob ein Weg dorthin nicht doch zu gefährlich sei, bietet den Helden jedoch seinen Baseballschläger an und gibt den Helden den Code-Schlüssel für sein Büro

bei N-O-L Corp im 4. Stock. Hier können die Helden bei Interesse über die bevorstehenden Katastrophen Informationen erlangen.

b) Sollten die Helden das kleine Mädchen am Straßenrand lassen, so passiert nichts weiter, die Helden setzen ihre Reise bis kurz vor N-O-L Corp fort.

2) Fahrrad

Die Fahrräder am Supermarkt und an der Laterne sind mit Zahlenschlössern verschlossen, eines steht sogar ungeschlossen zur Verfügung. Mit einer Probe auf Schlösser knacken kann jedes Schloss geöffnet werden.

Die Fahrräder haben kein sehr kompliziertes Schloss. Es sollte ein Einfaches sein, mit etwas Geschick die Zahlenkombination zu lösen. Aufgesattelt gibt es nur einen Weg, den man befahren kann. Richtung Süd-Westen also, vorerst, um dann einen Weg zurück nach Osten zu finden. Die Straße weiter entlang sind andere Seitenstraßen durch parkende Autos oder Schutt und Geröll versperrt. Was ist hier bloß passiert? Was hat die Kraft, das alles anzurichten?

200 m weiter bietet sich den Helden ein Engpass, den es einzeln und langsam zu durchfahren gilt. Dahinter entdecken die Helden 2 Gestalten: eine am Boden, ein Mann, ohnmächtig, ca. 30 Jahre alt, in Jeans und Hemd. Die andere Gestalt ist eine Frau, ca. 45 Jahre alt, mit schmutzigen Klamotten und langen Haaren, die zu einem einfachen Pferdeschwanz zusammen gebunden sind. Die Frau ist über den Mann gebeugt und scheint ihn auszurauben.

Sollten die Helden vorsichtig um die Ecke geschaut haben, können sie sich mit einer Schleich-Probe an die Räuberin anschleichen, denn sie steht mit

dem Rücken zu den Helden. Ansonsten bemerkt die Frau die Helden und greift sie an. Sie besitzt ein Messer, das sie auch benutzt.

Die Helden müssen die Frau in die Flucht schlagen. Diese wird ohnmächtig sobald ihre LP unter 15 sinken.

Die Frau hat 70 GP, AT: 6, PD: 6, INI-Wert: 9, Messerschaden: 2xW6.

Durch die Geräusche des Kampfes erwacht der Mann aus seiner Ohnmacht. „Hilfe“, keucht er, „bitte helft mir“. Der Mann kann kaum atmen und versucht sich zu artikulieren, bringt jedoch nur die Worte „Asthma“, „Spray“ und „zu Hause“ heraus. Dabei zeigt er auf ein Gebäude aus rotem Sandstein, das 10m die Straße weiter runter liegt. „bitte...Hilfe“.

Entscheiden sich die Helden dem Mann zu helfen, so passiert alles was unter a) steht. Ansonsten gehe weiter zu b).

a) Die Helden suchen das Asthmaspray: Das Spray kann beschafft werden, indem die Helden den Mann mitnehmen oder von ihm Schlüssel und Instruktionen, wo das Spray zu finden ist, bekommen. Haben die Helden Spray und Mann wieder zusammen gebracht...

Den Inhalierer im zittrigen Griff nimmt der Mann einen tiefen Atemzug, bevor er kurz die Augen schließt und sich zur Ruhe bringt. „Danke“ sagt er schließlich. „Danke, dass ihr mich gerettet habt, es hätte sonst was passieren können...ich bin euch zu Dank verpflichtet, leider habe ich euch nichts zu bieten. Wo wollt ihr überhaupt hin?“

Die Helden antworten hier hoffentlich zum Rauch, ansonsten sollte man sie dahin leiten, dass sie zum Rauch wollen. Der Mann wird daraufhin antworten, dass er meine, der Rauch käme von N-O-L Corp. Das liegt in dieser Richtung, es könne aber auch das Gebäude daneben sein, das neueste Computer

Technologien entwickelt. N-O-L Corp ist dagegen nur ein Unternehmen, das sich mit allen erdenklichen Katastrophen, die das Ende der Menschheit bedeuten können, befasst. Ob man deswegen aber dort etwas in die Luft jagen sollte, findet er eher unwahrscheinlich. Die kompletten Untersuchungen könne man eh nicht in nur einem der Research-Center finden. Er bietet den Helden als Dank noch ein Seil von ca. 3 m und einen Baseballschläger an. Außerdem gibt er den Helden den Code-Schlüssel für sein Büro bei N-O-L Corp im 4. Stock. Hier können die Helden bei Interesse über die bevorstehenden Katastrophen Informationen erlangen.

Zurück auf der Straße scheint es noch dunkler geworden zu sein. Aber ihr wisst, die Nacht ist noch einige Stunden entfernt. Ihr folgt der Straße mit dem roten Steinmauerhaus, der Straße, die unten am Park entlang gen Osten führt. Hier und da liegen Äste auf der Straße, die ihr jedoch einfach umfahren könnt. Leere Autos, manche sogar mit offen stehenden Türen warten auf ihre Besitzer. Glasscherben von zersprungenen Fenstern liegen verteilt auf den Straßen und der Wind rauscht durch die Baumkronen. Keine Menschenseele ist sonst vorzufinden. Bis der Rauch nur noch ca 450 m zur Rechten liegt.

b) *Wenn die Helden den Mann einfach liegen lassen, müssen sie links eine weitere Straße hinunter und erschrecken 3 streunende Katzen, die die Helden angreifen, um ihr Revier zu verteidigen. Die Katzen haben je 30 GP, AT: 5, PD: 9 (Ausweichen), INI-Wert: 6, Krallenschaden: 1xW6+3.*

3) zu Fuß

Die Rauchwolke ist über die Baumwipfel vom Park, der direkt gegenüber dem Park liegt, klar zu erkennen. Was ist dort bloß vorgefallen? Hat

es etwas mit der plötzlichen Helligkeit zu tun, oder kam es danach? Der kürzeste Weg ist wohl durch den Park. Die sonst grüne, mit fröhlichen Wiesen bestückte Grünfläche scheint wie mit einem Fluch bedeckt. Die Bäume wirken leicht bedrohlich und die offenen Flächen bieten keinen Schutz vor Gefahren.

Wagen die Helden den Weg durch den Park, begegnet ihnen auf halber Strecke eine Frau, die vor 2 Verbrechern wegrennt. Diese folgen ca. eine halbe Sekunde später, so dass die Frau die Helden kurz zuvor warnen kann und um Hilfe bittet. Helfen die Helden so gehe zu a) wenn nicht zu b).

a) *Die Verbrecher kommen kurz darauf angerannt, doch die Helden sind bereits in Angriffsposition und können zuerst angreifen. Die Verbrecher sind beide bewaffnet. Der etwas größere von beiden, mit dunklen Haare und kräftiger Statur (Verbrecher 1), holt nach dem ersten Angriff der Helden einen Knüppel hervor, der zweite, Blondhaarige, etwas kleiner mit einer hageren Statur (Verbrecher 2), zieht ein Messer. Verbrecher 1 hat folgend Werte: 80 GP, AT: 9, PD: 5, INI-Wert: 11, Knüppelschaden: 1xW6+5. Verbrecher 2 hat folgende Werte: 60 GP, AT: 6, PD: 7, INI-Wert: 9, Messerschaden: 2xW6.*

Ist der Kampf gewonnen, so bedankt sich die Frau und erzählt, dass sie von N-O-L Corp kommt und die beiden sie von dort mit noch einem Dritten verfolgt haben und ausrauben wollten. Den Dritten konnte sie bereits in die Flucht schlagen, doch die anderen beiden haben sie trotzdem verfolgt. Der Rauch komme auch aus dem N-O-L Corp Gebäude. Warum es aber genau rauche, wisse sie nicht und was man überhaupt bei N-O-L Corp wolle, sei ihr auch schleierhaft. Sie würden dort zwar

Lösungen für alle erdenklichen menschenbedrohlichen Naturkatastrophen entwickeln, jedoch sind immer nur Teile der Lösungen in diesem Research-Center auffindbar. Es existieren ja noch weitere Zentren in anderen Städten (in der Welt von Future of Time).

Als Dank gibt die Frau den Helden noch ihr Elektroschockgerät, und gibt den Helden den Code-Schlüssel für ihr Büro bei N-O-L Corp im 4. Stock. Hier können die Helden bei Interesse über die bevorstehenden Katastrophen Informationen erlangen. Sie sei auch in 5 Minuten zu Hause.

Die Helden können ihren Weg durch den Park ohne weitere Konfrontationen bis kurz vorm N-O-L Corp Gebäude fortsetzen.

b) Wenn die Helden der Frau nicht helfen, so warnt diese sie auch nicht vor den Verbrechern und die Verbrecher dürfen zuerst angreifen. Wenn der Kampf gewonnen ist, passiert auf dem weiteren Weg nichts mehr bis kurz vor dem N-O-L Corp Gebäude.

Sollten es so aussehen, dass die Helden verlieren, so kannst du ihnen auch vorschlagen, wegzulaufen.

Natürlich finden sie, wenn sie der Frau nicht helfen auch nicht heraus, wo der Rauch herkommt. Dann könnte einer der Helden eine Orientierungsprobe machen und herausfinden, dass das N-O-L Corp Gebäude ja dort in etwa steht.

----- Begegnung -----

Der Rauch ist nun nicht mehr weit weg. Ihr seht an dem hohen Gebäude die Buchstaben: N,O und L.

Sollten die Helden Menschen getroffen haben, die ihnen von der N-O-L Corp erzählt haben, so wissen sie Bescheid. Andernfalls könnte sich einer der Helden

erinnern: Schreibe dazu die Information auf einen Zettel, den du diesem Helden gibst. Er/Sie kann dann selbst entscheiden, was er/sie damit macht.

Sollten einige Helden nicht wissen, wofür die N-O-L Corp steht und was diese machen, so lasse diese Informationen aus der folgenden Beschreibung, oder erzähle komplett frei. Lass deiner Fantasie freien Lauf.

New-Old-Life Cooperation also. Da kommt der Rauch her. Ob diejenigen, die dort eingefallen sind, wirklich an der Recherche um das Ende der Menschheit interessiert sind? Es sieht noch lange nicht so aus, als würde die Welt untergehen. Und selbst wenn, ist N-O-L Corp keine Ego-Firma. Die Angestellten arbeiten für alle Menschen. Was würde also der Einzelne damit wollen? Einen Anschlag kann man damit auch nicht planen ... es sind ja schließlich Lösungen gegen und nicht Ideen oder Pläne für die Vernichtung der Welt. Oder ist in dem Gebäude vielleicht noch etwas anderes von Wert versteckt, wovon die Angestellten natürlich nichts wissen können, es wäre ja geheim ...

Völlig egal. Es bringt ja nichts darüber nachzudenken. Alles, was zu wissen ist, ist, dass dort Hilfe benötigt wird. Zusehen und nichts zu tun kommt für euch gar nicht in Frage. So habt ihr doch auch Mut und Hoffnung, dass eure guten Taten Leben retten können. Also auf!

Ungefähr 300 m Luftlinie zum Gebäude der N-O-L Corp bemerkt ihr eine komische Spur auf dem Boden, die wie Blut aussieht.

Sollten die Helden eine Scharfsinn Probe machen, so bemerken sie, dass es sich um Blut handelt. Es scheint eine Art von menschlichem Blut zu sein, jedoch ist die Farbe eher Lila als Rot.

Wenn die Helden jetzt vorsichtig vorgehen, sehen sie hinter einer Reihe von Autos eine Gestalt. Es ist einer der Newpeople. Er ist am Bein verwundet und dadurch geschwächt.

Sollten sich die Helden heranschleichen können, so kann der Newpeople bei der ersten Attacke keine Parade bieten. Ansonsten wird der Newpeople die Helden angreifen, auch wenn die Helden versuchen, ihn zu beruhigen. Dann wird der Kampf nach dem Standard ausgeführt.

Hinter einer Reihe von Autos bemerkt ihr eine Gestalt. Von hinten sieht sie aus wie ein Mensch, nur die Kleider bzw. die Ausrüstung, die diese Person am Leib trägt, wirkt auf euch wie aus einer anderen Zeit.

Auch die Farbe der Haut bringt euch dazu, euch fragende Blicke zuzuwerfen. Was auf den ersten Blick wie ein ledrig hellbrauner Ganzkörperanzug wirkt, ist in Wirklichkeit die Haut der ca. 2,10 m großen Person. Bis auf einen Zopf, der hoch am Kopf gebunden ist und geflochten bis über die Schultern hinunterhängt, sind keine Haare zu sehen. Schultern sowie Oberarme strotzen nur vor Muskelkraft und der ganze Oberkörper ist lediglich mit einer dunkelgrünen Weste bedeckt. An den Unterarmen trägt die Gestalt silberne Schoner, auf denen Platinen-artige Muster abgebildet sind. Die kräftigen Beine stecken in einer rüstungsartigen, dunkelgrünen Hose, die mit silberglänzenden Applikationen an den inneren Oberschenkeln sowie am Knie, den Schienbeinen und den Fersen versehen ist. Auch hier ist das gleiche Platinen-Muster vorzufinden. Ein Geräusch wahrnehmend dreht sich das Wesen plötzlich um und euch schlägt es die Sprache. Das Gesicht hat zwar eindeutig menschliche Züge, jedoch scheinen diese mutiert. Die Augen der Kreatur sind groß und tiefschwarz. Lediglich ein gelber Ring um die Pupille bringt Farbe ins Auge. Die Nase ähnelt eher einer Schnauze während die Lippen dünn sind, wenn überhaupt vorhanden. Was ist das bloß für ein ... Ding?

Gebannt mustert ihr das Wesen erneut und bemerkt, dass die Blutspur tatsächlich von ihm kommt. Eine klaffende Wunde am rechten hinteren Oberschenkel scheint ihn schwerer zu behindern als es seine Körperhaltung preisgibt.

Die silbernen, mit Platinen-ähnlichen Muster versehenen Platten sind eine Art digitale Rüstung. Bei Gefahr kann der Newpeople diese aktivieren. Sie bilden dann einen Schutzschild um die Stelle. Dieser Newpeople ist also an den Beinen komplett und an den Unterarmen geschützt. Es ist anzunehmen, dass er denkt, dass er durch seine Größe weiter oben kein Schutz benötigt, da die Oldpeople normalerweise kleiner sind.

Sollten sich die Helden bis zu diesem Zeitpunkt noch zu keiner Aktion entschieden haben, so bemerkt der Newpeople diese jetzt und geht sofort in den Angriff über.

Der Newpeople hat folgende Werte: 150 GP, AT: 10, PD: 7, RÜ: 3, INI-Wert: 12, Faustschaden: 2xW6+4.

Ein Kampf ist unumgänglich. Besiegen die Helden den Newpeople, so ist dieser bewegungsunfähig, jedoch noch bei Bewusstsein. Das hindert ihn jedoch nicht, die Helden zu beschimpfen.

„Glaubt nicht, dass ihr gewonnen hättet. Meine Rasse überlebt eure, niederes Volk, das ihr seid! Eure Zukunft ist bald vorbei. Unsere hat erst begonnen! No1 rettet uns. Newpeople sind die Spitze der Evolution.“ gibt er noch entschlossen von sich, bevor er sich selber mit einem Elektroschock das Leben nimmt.

Nach dem Tod des Newpeople können die Helden ihn noch einmal durchsuchen, und ihm 2 Platinen abnehmen. Diese haben einen Rüstungswert von jeweils 3 und können an Arm oder Bein als Schutz verwendet werden mit einfachem Anklicken angebracht werden.

Sollten sich die Helden jetzt weiter umgucken, entdecken sie Folgendes: Das NOL-Gebäude liegt vom jetzigen Standpunkt aus ca. 200 m weiter geradeaus gen Osten. Die Straße ist komplett offen und sollten noch mehr von den

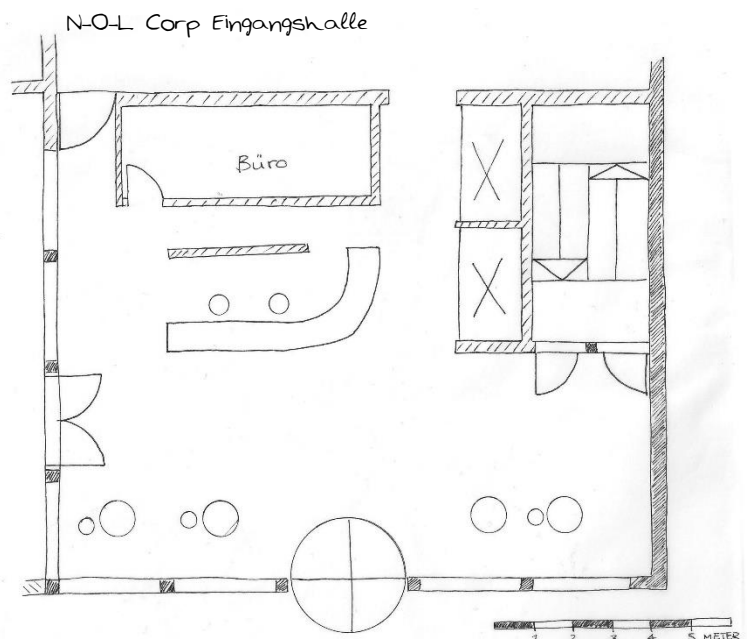
Newpeople anwesend sein, würden die Helden einem Hinterhalt gnadenlos ausgesetzt sein. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite sind die Häuser nur 2 Stockwerke hoch und leicht erklimmbar durch eine Feuerleiter auf der Rückseite. Das Flachdach mit Balustrade bietet einen wunderbaren Aussichtspunkt, auf dem die Helden das N-O-L Gebäude vorher erkunden können. Sollten sie auf die offene Straße zulaufen, passiert ihnen nichts, jedoch werden sie später dann von No1 überrascht.

----- No1 -----

Vor dem N-O-L Corp Gebäude zeigt sich ein riesiger Krater in der Straße. Es sieht so aus, als wäre irgendetwas Großes hier eingeschlagen. Es sind jetzt nur noch wenige Rauchwolken in und um das Gebäude zu sehen. Jedoch hat sich ein Nebel gebildet. Die Strahlen der untergehenden Sonne tauchen den ganzen, jetzt wolkenlosen Himmel in ein Blutrot. Unten auf der Straße ist niemand zu sehen. Es herrscht Stille überall. Nur ein Schatten tanzt gespenstisch einsam irgendwo im 7. Stock des N-O-L Corp Research-Centers herum.

Die Helden müssen nun wieder die Gebäude hinunter klettern. Das gelingt ihnen über die Feuerleiter. Doch die letzte Etage muss mit Klettern überwunden werden. Hier geht es ca. 3 m hinab. Sie können die Seile benutzen. Dazu müssen diese befestigt werden (Probe Mechanisches Wissen vom Spielleiter um zu sehen, ob der Knoten fest ist) und das Seil hinabgeklettert werden (Probe auf Klettern von Spielern). Auf dem weiteren Weg zum Gebäude passiert nichts, im NOL-Gebäude selbst sieht es folgendermaßen aus.

Die Scheibenfront des New-Old-Life Gebäude steht nur noch in Bruchteilen. Scherben verteilen sich in der kompletten Eingangshalle, in der sonst niemand zu sein scheint. Ein Fluss von kaffeartigen Getränken bildet einen Weg geradeaus durch zu den Aufzügen. Die Sonnenstrahlen spiegeln sich in den Scherben, die sich wie Mosaiksteine auf den Marmorplatten gelegt haben. Die komplette Eingangshalle ist in ein tiefes, bedrohliches Rot getaucht.



Die Eingangshalle nimmt eine Fläche von 12 x 15 m von dem 25 x 50 m großen Gebäude in Anspruch. Die rechte Wand ist die Außenwand während die hintere und die linke Wand die Eingangshalle von weiteren Räumen abtrennt. Links befindet sich hinter Glas-scheiben ein Café.

Die vordere Wand ist aus Glas, sowie die Drehtür, die die Eingangstür darstellt. Links vor den Aufzügen ist ein Tresen positioniert, der für die Überwachung des Gebäudes mit Monitoren geschmückt ist. Die Sicherheitsleute können hier auch die Befugnis der Eintretenden überprüfen. Hinter dem Tresen steht eine kleine Wand, hinter der sich das Büro der Sicherheitsleute befindet.

Zu den Fenstern hin gedreht stehen moderne Sessel mit Beistelltischen, die für wartende Besucher gedacht sind.

In der Halle können die Helden folgendes finden:

1 Schlüssel mit einem Anhänger, der die Aufschrift „TH4“ trägt.

Einen Zettel, auf dem „Wesen aus der Zukunft? Gefahr! Vitalgen!!!! Lisa warnen.“ steht. Diesen Zettel kannst du selbst herstellen und dem Finder so geben. Wer ihn findet, entscheidest du selbst.

Die Aufzüge funktionieren nicht. Kein Strom in der ganzen Stadt. Also bleiben nur die Treppen. Das Treppenhaus befindet sich in der hinteren rechten Ecke der Eingangshalle. Das Treppenhaus ist sehr eingestaubt und scheint jahrelang nicht mehr betreten worden zu sein.

Von der Erschütterung ist die Treppe zwischen dem 2. und dem 3. Stock teilweise eingestürzt. Dadurch entstand ein Loch, das die Helden mit einem erschweren Sprung überwinden können. Alternativ kann das Loch mit Hilfe von den Seilen und Karabinerhaken aus dem Baumarkt überklettert werden. Der erschwerte Sprung kann durch die Hilfe der Anderen mit „schleudern“ erleichtert werden.

Im 4. Stock können die Helden mit dem Schlüssel in das Stockwerk eintreten. Mit dem Schlüsselcode können die Helden in das Büro. Im Eckbüro können die Helden aus dem Schreibtisch eine Akte einsammeln, die die Zukunftsvorhersagen über Naturkatastrophen, die die Menschheit vernichten können, aufzählt und die Helden über eine bevorstehende Eiszeit aufklärt.

Im 7. Stock angelangt muss die schwere Feuertür mit ein paar kräftigen Stößen aufgemacht werden.

Um die Ecke liegt ein langer Flur, von dem links zur Straßenseite hin Büros sind, die nur durch Glaswände getrennt sind. Alles ist wüst und leer. Papier flattert durch die Gegend, getragen von dem Wind, der durch die zerbrochenen Fensterscheiben und offenen Türen weht. Am Ende des Ganges ist ein großes Büro, in dem eine dunkle Gestalt gerade einen Schreibtisch durchwühlt. Es ist noch eine der Newpeople. Dieses Exemplar ist jedoch mindestens 2,50 m groß und besonders muskulös. Auch trägt er viel mehr von den silbernen Platten mit Platinenmuster. Ist er vielleicht der Anführer der Wesen? Seine Weste und Hose scheint auch von einem edleren, blauen Material, sein Zopf länger und mit vier Strähnen geflochten anstatt mit drei. Wie als würde er in der Luft schnuppern, hebt er leicht seine Nase. Langsam dreht er sich zu den Helden um und schaut sie herausfordernd und herablassend zugleich an.

Er fängt an mit den Helden zu sprechen, ohne dass sie eine Chance haben, sich anzuschleichen oder ähnliches. Er sagt folgendes, zu dem die Helden gerne auch antworten dürfen.

„Was wollt ihr, Abschaum. Denkt ihr, ihr könntet mich aufhalten? Seht ihr nicht, dass ihr es nicht schaffen werdet? Niedere Rasse, die ihr seid. Ihr wart nur gut, damit wir uns aus euch entwickeln konnten, wir, die Newpeople, die Spitze der Evolution! Ihr seid nichts als Ungeziefer, und als solches werdet ihr auch sterben. Zerquetscht von den Herrschern der Welt. In 500 Jahren wird der letzte von euch getötet, doch heute fange ich, No1, mit euch an!“

Daraufhin beginnt der Kampf mit No1. No1 hat folgende Werte: 250 GP, AT: 10, PD: 10, RÜ: 5, INI-Wert: 11, Stabwaffe: 2xW6+6.

Sobald No1 4 Treffer kassiert und 40 GP verliert, hat dieser jedoch genug und verschwindet mit den Worten „Ihr seid des Kampfes eh nicht würdig, denkt bloß nicht, dass es hier aufhört, ich

werde niemals aufhören, bis ich es gefunden habe!“.

Danach hebt er den Arm und ein grelles Licht taucht urplötzlich auf, das die Helden dazu zwingt, die Augen zu schließen. Auch eine Stille setzt ein bis das Licht verschwunden ist. Er hat bei dem Kampf jedoch einiges verloren. Insgesamt hat No1 beim Kampf 4 Silberplatten (Name G76) verloren (Rüstungswert: 4) und eine Fernwaffe, die ähnlich wie eine Steinschleuder funktioniert. Sie wird X13.1 genannt (Schaden: 3xW6+2). Auch ein Handy-ähnliches Gerät (i9: Analysiert Umgebung auf Gefahren und Wetterphänomene) und ein Stabähnliches Gerät (4l: Schaden: 3xW6; ausfahrbar und mit Strom

aufladbar, dann Schaden: 3xW6+4) finden die Helden im Bürogebäude.

Dieses Abenteuer endet hier. Vergiss nicht, den Abenteurern Erfahrungspunkte zu geben, wenn du dies nicht bereits nach jedem Kampf getan hast.

Mit dem Untergang der Sonne kehrt auch wieder Vogelgesang in die Stadt Troint zurück. Die bringt auch die Hoffnung, dass noch mehr Menschen den Besuch der bedrohlichen Wesen überlebt haben. Niemand außer euch weiß jedoch, dass die Menschheit in Gefahr ist. Wer, wenn nicht ihr, kann diese Weiterentwicklung und das Ende der Menschheit wie sie jetzt existiert noch verhindern? Es liegt an euch, in weiteren Abenteuern die Menschen vor den Newpeople zu bewahren.

