
AD 2309 - Leitfaden für Spielleiter

Anmerkung: Dieses Dokument ist noch nicht vollständig. Neben weiteren Fragen aus dem Hintergrund, die noch beantwortet werden müssen, fehlen noch die Hinweise zum Leiten an unterschiedlichen Orten und in unterschiedlichen Settings. Die Denkanstöße zur Weiterentwicklung der Geschichte ab 2309 fehlen ebenfalls noch.

Vorwarnung

Dieser Leitfaden enthält Materialien, die einem Spielleiter dabei helfen sollen, eigene Abenteuer im Hintergrund von „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“ anzusiedeln. Dabei ist es unverzichtbar, dass sich in diesem Dokument Hintergrundinformationen befinden, die reinen Spielern nicht zugänglich gemacht werden sollten, da sich ihre Kenntnis über diese Informationen für das Spielerlebnis negativ auswirken können. Daher eine Aufforderung:

Lese dieses Dokument nur, wenn Du planst, als Spielleiter in AD 2309 tätig zu werden!

Die Möglichkeit, packende Abenteuer erleben zu können, wiegt mehr, als hinter sämtliche Kulissen schauen zu können und mit seinem Wissen alles zu verderben! Wenn Du als Spieler in einer Gruppe AD 2309 erfahren kannst, so gönne dem Spielleiter diesen Informationsvorsprung - er wird ihn unter Umständen benötigen, um Dir ein spannendes Abenteuer zu ermöglichen.

Einleitung

„AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“ ist nicht gerade als Einsteigerrollenspiel gedacht gewesen. Gerade der schiere Umfang und der Detailreichtum des bisher erschienenen Hintergrundmaterials erschwert aber gerade interessierten Spielleitern den leichten Einstieg in eines der umfangreichsten deutschen Rollenspielprojekten der Sciencefiction. Daher soll dieser Leitfaden neuen Spielleitern dabei helfen, sich im Material zurechtzufinden und eigene Abenteuer stimmungsvoll und passend im Hintergrund anzusiedeln.

Es gibt momentan drei größere Kapitel: Das erste Kapitel, **Die Relevanz des Geschriebenen**, befasst sich damit, wie man als Spielleiter das existierende und den Spielern öffentlich zugängliche Hintergrundmaterial bewerten muss, was man beim Verändern dieses Hintergrundes beachten muss. Das Kapitel **Eine Kampagne einbinden** gibt Anregungen zur Erstellung von Kampagnen und Abenteuern und soll dabei helfen, die Abenteuer der Charaktere im Hintergrund besser anzusiedeln. Auch wird dort darauf Bezug genommen, was nach Ansicht des Autors und seiner Spieler eigentlich AD 2309 ausmacht, und welche Auswirkungen dies auf Abenteuer haben sollte oder könnte. Das dritte Kapitel, **Was nach 2308 geschieht**, gibt Hinweise darauf, wie man als Spielleiter die Geschichte der Union weiterschreiben kann, und bietet mehrere, allgemein gehaltene Entwicklungen an, an denen sich der Spielleiter anlehnen kann.

Die Relevanz des Geschriebenen

Dieses Kapitel beschreibt die unterschiedlichen Standpunkte, aus denen Spieler und Spielleiter den Hintergrund betrachten und bewerten. Es erlaubt Einblicke, wie das Universum in Wirklichkeit aussehen könnte und gibt Tipps, wie man als Spielleiter eine eigene Sicht der Dinge entwickelt und in die entsprechenden Schnittstellen des Hintergrundes einbaut.

Die Sichtbarkeit des Wissens

Die Hintergrundinformationen, die den Spielern im Rahmen der öffentlichen Materialien zugänglich sind, besitzen bereits eine enorme Größe und sind vielfach ineinander verwoben. Dabei ist jedoch dem ganzen Material eine Sache gemeinsam:

Alles Material ist aus der Sicht der Öffentlichkeit der Union geschrieben.

Es gibt zwei unterschiedliche Blickwinkel der Realität: Der eine ist das Allgemeinwissen der Öffentlichkeit, dessen Sichtbarkeitsbereich sich über das komplette erhältliche Hintergrundmaterial bezieht. Der andere Blickwinkel besteht im Wissen über die tatsächlichen Begebenheiten, welches ausschließlich der Spielleiter besitzen kann und das in diesem Dokument angeschnitten wird.

Viele Elemente im öffentlichen Wissen sind offene Fragen, deren Antwort vereinzelt Gruppen der

Gesellschaft durchaus wissen, deren Bekanntmachung jedoch bewusst unterdrücken. Die Fragen, ob es psionische Kräfte gibt oder ob Tsrir für den terranischen Nachrichtendienst arbeiten, sind solche offenen Elemente. Hier muss der Spielleiter sich persönlich entscheiden, wie er sie handhaben will. Auch die ältere Geschichte der Arnesh kann den Eindruck erwecken, als ob an bestimmten Stellen bewusst Informationen unterdrückt wurden.

Ein weiterer Punkt, wo sich das öffentliche Wissen und die wahren Begebenheiten voneinander unterscheiden, sind bewusste Desinformation durch die Machthaber, beispielsweise durch Dementis. Die Frage, ob die Raumflotte im Jahr 2307 tatsächlich mit den Tsrir in Verhandlungen gestanden haben soll, ist ein Beispiel für eine mögliche Desinformation. Auch ganze Themenbereiche in den Volksbeschreibungen der Tsrir können auf Desinformation beruhen, um die Bevölkerung gefügig zu halten. Sogar die geschichtliche Beschreibung der Arnesh kann erhebliche Fälschungen durch diese Rasse enthalten, da die Enthüllung der wahren Begebenheiten über diese Rasse sie in ein vollkommen anderes Licht stellen könnte.

Hieraus wird ersichtlich, dass der Spielleiter, falls er das große politische Geschehen in seine Abenteuer einbringen will, sich an bestimmten Stellen überlegen muss, inwieweit dort das öffentliche Wissen von den wahren Begebenheiten abweicht. Außerdem muss er sich dort überlegen, wie die wahre Situation und die Ereignisse hinter dem Vorhang der Öffentlichkeit auszusehen haben, was seine persönliche Entscheidung ist. Schließlich sollte er sich überlegen, wie die wahren Begebenheiten sich auf das Abenteuer der Charaktere auswirken könnten. Nichts ist spannender für die Spieler, als im Spiel für einen Moment einen flüchtigen Blick hinter die Kulissen der Union werfen zu können! Diesen Aspekt sollte man als Spielleiter nicht vernachlässigen. Für eine nachhaltige Weiterentwicklung der Geschichte dürfen dabei die Charaktere jedoch nicht ungewollt in den Besitz von Beweisen kommen, mit denen sie selber erheblich in die Geschichte eingreifen können!

Hinter den Kulissen

Mehrere Stellen im Hintergrund wurden absichtlich so eingebaut, dass dort öffentliche Ansicht und tatsächliche Situation abweichen oder zumindest abweichen könnten. Jede einzelne dieser Stellen bietet die Möglichkeit, an diesem Thema ein Abenteuer oder eine komplette Kampagne einbinden zu können, an deren Ende die Spieler und ihre Charaktere Einsicht hinter die Kulissen des öffentlich Bekannten gewinnen können. Viele oder zumindest einige dieser Stellen werden nun mit ihren Konsequenzen vorgestellt und mit einem beispielhaften Hintergrund gefüllt. Dabei wird auch erwähnt, in welchen Textpassagen des bekannten Hintergrundes diese Schnittstelle existiert. Der beispielhafte Hintergrund soll eine Alternative darstellen, an dem sich der Spielleiter orientieren kann. Somit kann er ein Gefühl dafür entwickeln, wie er eigene Ideen in den Hintergrund einbauen kann.

Die Beispiele sind auf keinen Fall als die absolute Wahrheit hinter den Kulissen zu verstehen, sondern mehr als ein Beispiel dafür, wie man die bewusst existierenden Lücken im Hintergrund konsistent schließen kann.

Schnittstellen in der Zeittafel:

Woher erhielten die Sirrit die Nachricht von der Vernichtung Oculus?

Vorkommnis: Die Terranische Union (Zeittafel, Juni 2299)

Die Sirrit führen ein ausgesprochen isoliertes Dasein in der Union: Sie sind nachrichten- und verkehrstechnisch vollkommen abgeschnitten. Dies geschieht durch Hyperraum- bzw. später durch Sogminen und durch Störsender. Theoretisch hätten sie also nie die Gelegenheit erhalten können, außerhalb der offiziell zugestandenen Verbindung (eine kleine Nachrichtensonde, die bei Bedarf einen Deaktivierungscode an die Hyperraumminen schicken kann, um eine Nachrichtenboje abzuschicken) an Informationen zu gelangen. Die Frage, wer den Sirrit an dieser Stelle die Möglichkeit gegeben hat, an die Nachrichten zu kommen, ermöglicht einige interessante Abenteueransätze, welche mit der Interaktion mit diesen „pazifistischen“ Tsrir zu tun haben.

Beispielhintergrund: Die Arnesh verfügen über eine genügend fortgeschrittene Technologie, um an den menschlichen Sperrern um Skarab herum unentdeckt vorbeizukommen. Auch wenn es für Schiffe der Arnesh genausowenig wie für andere Schiffe gestattet ist, dort einzudringen, begeben sie sich aufgrund ihres kulturellen Interesses an den Tsrir bzw. Sirrit mehrfach nach Skarab, um dort einen friedlichen Kontakt mit dieser Rasse zu etablieren. Dies geschieht natürlich hinter dem Rücken der Union, und die Arnesh würden alles unternehmen, um diesen Vertragsbruch geheim zu halten.

Wer ist für das Attentat auf Delress Átnassúr Gsnorzhóe verantwortlich?

Vorkommnis: Die Terranische Union (Zeittafel, Juni 2302)

Die Informationen über die Attentäter sind nur spärlich gesät, die Hauptspur weist in die Richtung, dass die Attentäter menschlichen Ursprungs sind. Dass es sich um den Nachkommen von zwei seit langem vermissten Menschen ist, hilft nicht unbedingt weiter. Dieser Punkt kann auf eine eklatante Sicherheitslücke sowohl im terranischen als auch im so hochgepriesenen srakhischen Geheimdienst hindeuten, die eventuell drastische Auswirkungen auf zukünftige Entwicklungen haben könnte.

Beispielhintergrund: Die Tsrít haben in den letzten Jahren bewiesen, dass sie lernfähig sind. Gerade die biologische Attacke auf ihre Heimatwelt im Jahr 2286 hat durch die Dezimierung des bis dahin herrschenden Rübergeschlechts die geistige Fortentwicklung der gesamten Rasse stark beschleunigt. Die Tsrít haben außerdem aufgrund von Raubzügen im terranischen Territorium wiederholt lebende Menschen gefangen genommen. Diese werden auf Sklavenplaneten gehalten. Neu ist jedoch, dass die Tsrít auch damit anfangen, aufgezogene Menschen für geheimdienstliche Zwecke zu nutzen. Die Überreste menschlicher DNA bei dem Attentat weisen darauf hin. Die Einschleusung dieses Killeragenten geschah mit Hilfe der Piraten im Grenzbereich zwischen der Union und dem Ksnedakh.

Warum gibt sich die neue Delress mit den dürftigen Antworten auf das Attentat zufrieden?

Vorkommnis: Die Terranische Union (Zeittafel, Juli 2302)

Dieser Punkt ist nicht unbedingt ein Schnittstellenpunkt für neue Abenteuer, kann aber je nach Auslegung grundlegende Änderungen bewirken, wie die Charaktere den Srakhs begegnen. Außerdem beeinflusst er das zukünftige Verhalten der Srakhs ab 2309, ist also gerade für Kampagnen ab 2309 interessant.

Beispielhintergrund: Beim Zulassen von Psionikern ist die Antwort: Weil sie psionisch aktiv ist bzw. Zugang zu psionisch aktiven Agenten des Ksnedakh hat, von denen sie sich versichern lassen kann, dass die Union am Anschlag nicht beteiligt ist. Hierzu passt auch die Einladung führender Politiker zu den Feiern der Volljährigkeit der Delress im November 2303, bei denen sie sich persönlich mit ihren Kräften davon überzeugen kann, dass Hellingam und Osland an der Aktion nicht beteiligt waren.

Eine andere Möglichkeit, wenn der Spielleiter keine Psioniker zulassen will, kann darin bestehen, dass die jetzige Delress durch ihre guten Kontakte zum srakhischen Geheimdienst an fragmentarische Informationen gekommen ist, dass die Drahtzieher des Attentats eher bei den srakhischen Piraten und den neuen, menschlichen Agenten der Tsrít zu suchen sind als bei den Menschen selber. Zusätzlich gereicht es ihr zum Nachteil, dass die Truppen der Menschen gerade zum Zeitpunkt der Konfrontation komplett mobilisiert waren und damit bei einem Konflikt einen schweren taktischen Vorteil genossen.

Nutzen die Srakhs die Piraterie an der Grenze zu den Menschen für Spionageakte?

Vorkommnis: Die Terranische Union (Zeittafel, September 2304)

Dieser Punkt erlaubt eine Vielzahl von Spionageabenteuern verschiedenster Art zwischen Menschen und Srakhs. Wenn auch in der restlichen Union die Anzahl der Srakhs eher gering ist, so bieten sich hier dem Spielleiter viele Möglichkeiten, die Spieler mit den Srakhs zu konfrontieren.

Beispielhintergrund: Natürlich nutzen sie diese aus! Sie haben den Anstieg der Piraterie sogar aktiv gefördert, um an menschliche Agenten zu gelangen und ihre Spione in die Union auszusenden. Man sollte als Spielleiter nicht vergessen, dass die momentane Delress einen Faible für Menschen hat! Außerdem gilt es zu untersuchen, wie weit die Tsrít ihre Tentakel im Spiel bei den Piraten haben.

Existiert die Piratenbasis Skull's Haven?

Vorkommnis: Die Terranische Union (Zeittafel, September 2304)

Die Piratenbasis Skull's Haven erlaubt dem Spielleiter, wenn er sie in seine Abenteuer einbaut, atmosphärisch dichte Piratenabenteuer zu entwickeln, bei denen Srakhs und Menschen gleichermaßen vorkommen können. Auch Arnesh, Lengroah und sogar vereinzelt Tsrít können vorkommen. Kurz: Skull's Haven ist genau der richtige Ort, wenn nach einem bunten Abenteuer mit den verschiedensten Alienrassen gefragt wird!

Beispielhintergrund: Ja, Skull's Haven existiert. Finanziert und errichtet wurde es allerdings nicht nur von den Piraten, sondern auch von Arnesh (welche für die entsprechende Tarntechnologie der Station sorgten) als auch von den Tsrít, die hiermit die Einschleusung ihres Topagenten in das Ksnedakh bezahlten und die Basis auch manchmal als Drehscheibe für ihre Agenten verwenden. Das Interesse der Arnesh an dieser Station liegt darin begründet, eine Plattform für den Kulturhandel mit den Srakhs und begrenzt sogar den Tsrít zu besitzen. Insgesamt bietet Skull's Haven die Möglichkeit der Interaktion der Spieler mit den Tsrít, ohne dass es gleich erzwungenermaßen zu Schusswechseln

kommt. Einiges der Technologie in Skull's Haven stammt außerdem aus den Produktionsstätten der Tsrít, was man der Station auch ansieht...

Schnittstellen im restlichen Hintergrund

Existieren übernatürlich begabte Wesen, sogenannte Psioniker?

Vorkommnis: Exobiologisches Lexikon (unter den Rassen jeweils im Kapitel „Mentalität“)

Dieser Punkt ist vom Spielleiter vollkommen frei gestaltbar. Falls Psioniker tatsächlich existieren, so müssen sie sich in der Öffentlichkeit gut tarnen können, und eine Enttarnung hat für sie ernsthafte Konsequenzen. Im Konflikt oder Wettstreit zwischen den Rassen wären solche Individuen eine interessante Waffe für verschiedene Geheimdienste, für das Militär oder auch für Kriminelle. Dadurch würde ein enttarnter Psioniker wahrscheinlich innerhalb kürzester Zeit in die Hände solcher Organisationen fallen. Andere Organisationen, die aus Furcht handeln und deren erklärtes Ziel die Ausrottung aller Wesen mit solchen übernatürlichen Kräften ist, wären auch daran interessiert, einen enttarnten Psioniker ins Jenseits zu befördern.

In dieser Form hat die Antwort keine weiteren Auswirkungen auf den Rest des bekannten Hintergrundes, egal wie sie ausfällt. Wenn also der Spielleiter der Meinung ist, Psioniker auch unter den Spielern einzubauen, so spricht nichts dagegen. Den Spielern sollte jedoch klargemacht werden, dass eine öffentliche Enttarnung des Charakters den schnellen Verlust für den Spieler bedeutet. Dies soll dabei helfen, dass entsprechende Charaktere nicht zu mächtig auftreten.

Eine Kampagne einbinden

Dem Spielleiter steht mit AD 2309 eine Fülle von Hintergrundmaterial zur Verfügung, in dem indirekt vielfach Anstöße für Abenteuer gegeben werden. Eigentlich sollte es also kein Problem sein, sich stimmungsvolle Abenteuer für das Rollenspiel in der Zukunft einfallen zu lassen. Wer allerdings gerade wegen der Fülle an Material nicht so recht weiß, wo er das Abenteuer mit den Spielern beginnen soll, findet vielleicht Hilfe in diesem Kapitel. Zunächst geht es darum, was eigentlich AD 2309 ausmacht, um eine Grundidee für Abenteuer zu erhalten, die besonders stimmig mit dem Hintergrund sind. Danach folgen Vorschläge, zu welchem Zeitpunkt und in welchen Regionen der Union man Abenteuer durchführen kann. Zuletzt werden auch noch unterschiedliche Szenarien angeboten, die man im Rahmen von AD 2309 besonders gut spielen kann.

Was AD 2309 ausmacht

Jeder Spielleiter wird natürlich seine eigene Sicht von AD 2309 entwickeln, und das ist auch gut so. Damit seine Abenteuer aber dem Stil des restlichen Hintergrundes gerecht werden, schadet ein kurzer Blick auf das, was AD 2309 eigentlich ausmacht, auf keinen Fall und ermöglicht vielleicht dem Spielleiter, mit seinen Abenteuern an die Dichte von AD 2309 anzuknüpfen. Daher geht es in diesem Kapitel zunächst darum, was die eigentlichen Kernaspekte von AD 2309 sind und welche Auswirkungen sie auf mögliche Abenteuer und Kampagnen haben. Beachtet man diese Grundlagen bei der Erstellung eigener Abenteuer, so dürfte es leicht fallen, diese auf den Hintergrund thematisch abzustimmen.

Fremdrassen

Es kommt nicht von ungefähr, dass die Beschreibung der interstellar aktiven Fremdrassen einen solch großen Umfang im gesamten Material von AD 2309 einnimmt. Eines der interessantesten Themen der Sciencefiction besteht in der möglichen Konfrontation mit Aliens. So gut wie kein Sciencefiction-Buch kommt ohne das Element einer intelligenten Spezies aus, die nicht direkt von der Menschheit abstammt. Für Fernsehserien und Kinofilme gilt dasselbe.

Viele Werke der Sciencefiction bevorzugen aber meist aus Budgetgründen extrem humanoide Aliens, und die Anzahl drastisch nichtmenschlicher Aliens ist verschwindend gering. AD 2309 geht hingegen in die Richtung, dass andere Spezies sehr wohl ein Äußeres besitzen können, welches sich drastisch von dem eines Menschen oder allgemein der irdischen Fauna unterscheidet. Das Gleiche gilt für auch die Anatomie, den internen Aufbau von Aliens: Die Verschmelzung der Arnesh, das Gadrach der

Lengroah oder der geschlossene Blutkreislauf der Tsrit sind Beispiele dafür, dass in AD 2309 Alienspezies vielleicht gewisse äußere Ähnlichkeiten mit bestimmten irdischen Konzepten (Katzen, Insekten, Affen, Echsen) aufweisen können, aber doch keine irdischen Spezies sind. Beim Leiten und Spielen von Alienrassen sollte immer eines beachtet werden:

Aliens sind keine Menschen - Sie besitzen eine eigene Kultur und Gedankenwelt!

Die eigene Kultur und Gedankenwelt von Fremdrassen im Spiel auch herüberzubringen, ist eine der schwierigsten Aufgaben des Spielleiters. Er muss beim Spielen eines entsprechenden Charakters aufhören, als Mensch zu denken, sondern die besonderen Eigenheiten der entsprechenden Rasse annehmen! Um dies glaubwürdig den Spielern präsentieren zu können, hat der Spielleiter mit den im Vergleich zu anderen Rollenspielen extrem umfangreichen Fremdrassenbeschreibungen viel Material zur Verfügung, wie sich Charaktere als Vertreter bestimmter Rassen verhalten. Die seitenlangen Speziesbeschreibungen sind nicht dazu gedacht, dass die Spieler den Spielleiter testen können, wie gut er sich im Hintergrund auskennt, sondern damit der Spielleiter ausreichend Referenzmaterial zur Verfügung hat, um Aliens stimmungsvoll darstellen zu können.

Natürlich bedeutet es eine intensive Arbeit, sich in die Speziesbeschreibungen so tief einzuarbeiten, dass man die Rassen glaubwürdig spielen kann. Werden Aliencharaktere jedoch mit einem kulturellen Hintergrund ausgestattet und auf diesen bei den Rollenspielsitzungen auch im Spiel Bezug genommen, so führt dies zu einem unglaublichen Gewinn an Tiefe im Rollenspiel, und die Spieler werden wesentlich stärker das Gefühl zu haben, dass ihre Charaktere in einer lebenden Welt existieren.

Geschichtliche Dynamik und Tiefe

Die Geschichte und ihre Entwicklung steht ebenfalls unter einem besonderen Stern in AD 2309. Zuerst einmal befriedigt sie die Neugier von Sciencefiction-Interessierten nach der Antwort auf die Frage, wie sich die Menschheit bis zu dem Punkt denn entwickelt hat, in dem das entsprechende Sciencefiction-Universum spielt. Kein Sciencefiction-Werk, in dem die Menschen die Hauptrolle spielen, kommt ohne regelmäßige Einblendung geschichtlicher Elemente aus, AD 2309 macht da keine Ausnahme.

Bei AD 2309 erhält die geschichtliche Entwicklung aber noch besondere Bedeutung für das Spiel, indem sich innerhalb des Universums zwei Fragen bilden, die im Spiel beantwortet werden können und dort schier unerschöpflichen Nachwuchs an Abenteuern liefern. Die Fragen sind:

Was ist wirklich geschehen? Und: Was passiert danach?

Die Geschichte in AD 2309 ist bewusst so geschrieben worden, dass sie an einigen Stellen Fragen offenlässt und teilweise komplexe Verflechtungen erreicht. Diese unbeantworteten Fragen existieren im öffentlichen Bewusstsein genauso wie heutzutage die Fragen nach den Drahtziehern des Mordes an J.F.Kennedy, den Ereignissen in Roswell oder den Gründen für das Verschwinden von Schiffen und Flugzeugen im Bermudadreieck. Und Rollenspiel bietet die Möglichkeit, die Spieler dabei teilhaben zu lassen, solche Rätsel zu streifen und zumindest zum Teil zu lösen!

Wie schon im Kapitel „Die Relevanz des Geschriebenen“ erwähnt, muss der Spielleiter dabei natürlich besondere Vorsicht wahren lassen - Einige Geheimnisse können so gefährlich sein, dass ihre Enthüllung die Union in einen Bürgerkrieg stürzen könnte! Wenn die Spieler in den Besitz solcher Informationen kommen sollten, muss der Spielleiter darauf achten, dass ihnen die Beweiskraft dieser Informationen fehlt. Sie wissen z.B. von einem ranghohen Admiral, dass die Tsrit in Verhandlungen mit der Raumflotte gestanden haben, aber wenn sie dies veröffentlichen, ist auf einmal ihre Informationsquelle verschwunden, Dokumente lassen sich nicht auf Authentizität verifizieren oder werden von offiziellen Stellen als Fälschungen beurteilt und so weiter.

Die Antwort der zweiten Frage, das dürfte klar sein, ist Kernaspekt einer jeden Rollenspielkampagne. Abenteuer geschehen nicht zusammenhanglos, sondern stehen in einem zeitlichen und sinngemäßen Zusammenhang. Wenn der Spielleiter es erreicht, dass sich nicht nur die Geschichte der Spieler weiterentwickelt, sondern auch die globale Geschichte ins Rollenspiel Einzug hält, erreichen die Abenteuer ebenfalls eine besondere inhaltliche Tiefe und dichte Atmosphäre. Die Spieler werden das Gefühl haben, dass sich ihre Spielercharaktere und damit sie selbst in einer dynamischen, einer sich ändernden Welt zu befinden.

Wissenschaftliche Fiktion

„Science Fiction“ stammt aus dem Englischen und bedeutet „erdachte Wissenschaft“. Die Bedeutung dieses Begriffes bildet das dritte Standbein von AD 2309. Während sich viele sogenannte Sciencefiction-Universen damit zufrieden zu geben, eine „Space Opera“ darzustellen, wird in AD 2309 durch detaillierte technische und wissenschaftliche Beschreibungen versucht, eine technisch „realistische“ Zukunft zu beschreiben. Hierbei sollte der Spielleiter folgendes beachten:

Technik ist erklärbar, fehleranfällig und in ihrer Macht begrenzt.

Der Begriff „Space Opera“ setzt sich zum Einen aus der „Soap Opera“, zum Anderen aus dem Begriff „Space“ zusammen. Der Kernaspekt der „Space Opera“ ist identisch mit dem einer normalen Seifenoper, den so geliebten Endlosserien im Fernsehen: Die Charaktere dürfen Folge für Folge haarsträubende soziale Interaktionen aller Couleur von Liebe, Gewalt und Drogen erleben. Um aber die Zukunftsorientierung und den Kontakt zur Sciencefiction nicht zu verlieren, muss dies natürlich im Weltraum spielen, daher der Begriff „Space“. Technik spielt in solchen Serien nur die Rolle, um auf wundersame Weise irgendwelche Randprobleme der Handlung zu lösen. Auf realistische Technik oder verständlichen Erklärungen wird keine Rücksicht genommen.

Soziale Interaktion ist einer der Hauptaspekte des Rollenspiels. Warum sollte man also einen anderen Weg begeben und sich die Mühe machen, realistische, wissenschaftliche Technik zu berücksichtigen? Der Vorteil liegt darin, dass das Sciencefiction-Universum dadurch für die Spieler logisch nachvollziehbar bleibt. Wenn man eine grobe Ahnung davon besitzt, wie etwas funktionieren könnte, so hilft dies bei der Lösung der Fragestellung, was technisch gemacht werden kann und was nicht. Manche Sciencefiction-Universen geben sich der Lächerlichkeit preis, dass bei einem Problem lediglich nur an einer Schraube gedreht werden muss, um die Welt zu retten. In AD 2309 ist die Technik kein Wunder, mit dem alles möglich wird, sondern es gibt Grenzen, die im Spiel erfahren werden müssen. Technik wird dadurch nachvollziehbar durch die Spieler.

In einer typischen Fantasywelt ist die Macht der Magie in der Regel auch nicht unbegrenzt, warum sollte es bei einem modernen Magier, dem Techniker, anders sein? Betrachtet man die Technik in AD 2309 als realistische, mit Fehlern behaftete und in ihrer Macht begrenzte Technik, so gibt das den Spielern das Gefühl, dass sie das Rollenspiel in einer logischen und realistischen Welt erleben können.

Zeitliche Ansiedelung

Auch wenn das Rollenspiel „AD 2309“ heißt, so muss dies noch lange nicht bedeuten, dass man als Spielleiter das Abenteuer unbedingt im Jahr 2309 stattfinden lassen muss. Im Gegenteil, gerade wenn man AD 2309 zum ersten Mal spielt, ist es für den Spielleiter sicherlich einfacher, erst einmal zu einem anderen Zeitpunkt davor zu spielen, um ein Gefühl für den Hintergrund zu bekommen, ohne ihn selber aktiv gestalten zu müssen. Die unterschiedlichen Zeiträume sind dabei auch unterschiedlich schwer zu leiten:

Einsteigerfreundlich: August bis Dezember 2308

Am einfachsten ist mit Sicherheit der Zeitraum der letzten Monate im Jahr 2308. Als Spielleiter hat man eine umfangreiche Geschichte, auf die man zurückgreifen und aufbauen kann und die den Spielern bekannt ist. Auf der anderen Seite muss man aber auf große geschichtliche Ereignisse keine Rücksicht nehmen, da in diesem Zeitraum lediglich die Entdeckung von Titanic und die Konzentration der Tsrit-Truppen zu Goliath und den anderen beiden Verbänden stattfindet. Wenn man gezielt während des Abenteuers aktuelle Nachrichten einstreut, erreicht man leicht eine bedrohliche und düstere Atmosphäre, ohne allerdings gleich in Verzweiflung und Apathie umzuschlagen.

Der Zeitraum von fünf Monaten Spielzeit erlaubt außerdem, so manches Abenteuer zu spielen, ohne dass sich der Spielleiter ernsthafte Gedanken um ein Weiterentwickeln der Geschichte machen muss. Insgesamt eignet sich dieser zeitliche Abschnitt daher gerade für Spielleiter, die mit AD 2309 gerade erst anfangen wollen. Er erfordert jedoch, dass sich Spieler und Spielleiter mit der aktuellen Situation aktiv auseinandersetzen, um sich im Hintergrund auszukennen.

Fortgeschritten: Historische Kampagnen

Wer kennt es nicht: Man lernt einen neuen Rollenspiel kennen, welches auch mit einem guten Hintergrund aufwarten kann, will es mit seinen Freunden ausprobieren, und scheitert anschließend

daran, dass die Spieler sich nicht mit dem Hintergrund anfreunden können und sich erst gar nicht mit ihm beschäftigt haben. Ein weiterer Versuch, ein vielversprechendes Rollenspiel auszuprobieren, endet im Sand.

Eine Möglichkeit, dies zu vermeiden, besteht vielleicht einmal darin, die Spielleiter den Hintergrund nicht einfach vorzusetzen und sie zu zwingen (oder anzubetteln), sich alles durchzulesen, sondern den Hintergrund aktiv durchzuspielen! Hierzu eignen sich insbesondere „Historische Kampagnen“: Man nimmt als Spielleiter einen Spielzeitraum von mehreren Jahren oder gar Jahrzehnten, bildet eine Abenteurergruppe und lässt diese Abenteurer bestehen, die im historischen Kontext angesiedelt sind. Zwischen und während den verschiedenen Abenteuern kann man als Spielleiter anschließend einige geschichtliche Entwicklungen als Häppchen einwerfen und einige Abenteurer in diesen Entwicklungen ansiedeln. Dabei können einzelne Abenteurer durchaus Monate voneinander entfernt sein. Die Spieler lernen so den Hintergrund spielerisch kennen und müssen sich nicht mühselig einlesen.

Bei AD 2309 eignet sich für historisches Kampagnenspiel natürlich besonders die Zeit von 2296 bis 2308. Für die Zeit davor eignet sich am besten eine kurze Einführung in den Hintergrund, welche man den lesefaulen Spielern nicht als zwanzigseitiges Material, sondern als eine Viertelstunde Erzählung präsentiert. Die restlichen Informationen, die für das Spiel relevant sind, streut man als Spielleiter im Abenteuer ein. So kann man als Spielleiter die Spieler geschickt in den Hintergrund einführen, ohne dass dies von den Spielern als Zwang empfunden wird.

Diese Form von Kampagnen sind natürlich für den Spielleiter etwas schwieriger zu leiten: Zum Einen muss er auf die komplette historische Entwicklungen achten und darf auch die technologische Weiterentwicklung während der Kampagne nicht aus den Augen verlieren. Zum Anderen darf er den Spielern nicht die Möglichkeit geben, so in die Geschichte eingreifen zu können, dass diese neu geschrieben werden müsste. Die Spieler sollen teilhaben können an der Geschichte und sie im kleinen Maßstab auch gestalten können, aber nicht im großen Maßstab verändern können. Zuletzt kommt als kleinere Schwierigkeit noch dazu, dass der Spielleiter konstant während des Abenteuers kleinere Bröckchen des Hintergrundes einwerfen muss, und sich die Abenteurer damit konsequent im Hintergrund bewegen müssen. Allgemein gehaltene Abenteuer, die auch in anderen Sciencefiction- oder Cyberpunk-Settings stattfinden könnten, haben keinen Platz in einer solchen Kampagne.

Natürlich muss man sich als Spielleiter bei einer historischen Kampagne besonders gut im Hintergrund auskennen, dafür kann das Wissen der Spieler bezüglich des Hintergrundes durchaus eingeschränkt sein, ohne dass das Spiel darunter leidet. Ziel einer solchen Kampagne ist es ja gerade, den Spielern dieses Hintergrundwissen zu vermitteln.

Für Profis: Januar 2309

Das Spielen im Jahr 2309 ist für den Spielleiter etwas anspruchsvoller, als es vielleicht auf den ersten Blick den Anschein hat. Das Hauptproblem besteht darin, dass man als Spielleiter die dynamische Geschichte in AD 2309 konstant weiterentwickeln muss, wenn man das besondere Flair dieses Hintergrundes erhalten will. Dazu muss man sich als Spielleiter Gedanken über das wahre Geschehen im Gegensatz zum öffentlichen Geschehen machen, und man muss überlegen, wie man die Geschichte weiterentwickelt haben möchte. Zu beiden Punkten kann diese Leitfaden Unterstützung gewähren, was in den anderen beiden Kapiteln „Die Relevanz des Geschriebenen“ und „Was nach 2308 geschieht“ geschieht.

Dieser Zeitabschnitt ist mit Sicherheit der Interessanteste und man hat als Spielleiter große Freiheiten, die man auch voll auskosten darf. Auf der anderen Seite bedeuten diese Freiheiten natürlich auch einen großen Anteil von Eigenarbeit, den man in eine entsprechende Kampagne stecken muss. Für ein kleines Testabenteuer ist dies sicherlich nicht notwendig, aber sobald das Abenteuer sich über mehrere Wochen oder Monate Spielzeit erstreckt, wird man sich als kundiger Spieler schnell fragen: „Und wie geht es jetzt weiter?“

Insgesamt ist das Leiten im Jahr 2309 sicherlich die reizvollste Alternative für Spieler und Spielleiter; sie erfordert jedoch, dass sich beide Parteien gut im Hintergrund auskennen, und dass der Spielleiter gewillt ist, einen Teil seiner Arbeit in die geschichtliche Weiterentwicklung der Situation der Union steckt. Aber gerade dadurch erhält das Spiel seine Dynamik, weswegen dieser Teil der Arbeit nicht vernachlässigt werden sollte.

Für Eigenentwickler: Nach 2309

Einige Spielleitern macht es ungeheuren Spaß, selber Material zu entwickeln. Für solche Exemplare bietet sich natürlich die Möglichkeit an, die Kampagne zu einem Zeitpunkt anzusiedeln, der weiter in der Zukunft liegt. Man erhält dadurch die Freiheit, den Hintergrund nach Belieben zu formen und weiterzuentwickeln. Ob nun der Spielleiter ein Bündnis zwischen Tsrít und Menschen gegen die Bedrohung durch Spezies X wünscht, der Arneshanische Bund unter einer mysteriösen Kriegslast zusammenbrechen soll oder die Rasse der Lengroah zu neuer Größe aufstrebt oder gar in ihre alten Sitten vor der Raumfahrerzeit zurückfallen soll - setzt man den Beginn des Spiels weit genug in die Zukunft, kann man nahezu alles aus dem Hintergrund machen! Natürlich erfordert dies einen beträchtlichen Teil an Eigenarbeit, da so manches existierende Material erweitert, ergänzt und abgeändert werden muss! Aber hier geht es um Spielleiter, die gerade an so etwas Gefallen finden, und auch deren Vorlieben kann AD 2309 gerecht werden.

Insgesamt bietet dieser Ansatz die größten Freiheiten, aus AD 2309 das zu machen, was man sich selber darunter vorstellt. Dabei geht man aber auch eventuell das Risiko ein, die zentralen Aspekte von AD 2309 zu ignorieren, aufgrund derer man sich für dieses Universum gerade entschieden haben kann. Es ist also etwas Vorsicht angebracht! Trotz allem ist es sicherlich nur zu begrüßen, wenn der Spielleiter eine eigenständige Weiterentwicklung auch über einen größeren historischen Zeitraum hinweg anstrebt. Nur zu, es lohnt sich!

Räumliche Ansiedlung

Ebenso wie man eine Kampagne zu verschiedenen Zeitpunkten spielen kann, erlaubt es die Größe der Union, dass man auch an völlig unterschiedlichen Orten die Abenteuer laufen lassen kann. Im Gegensatz zur zeitlichen Ansiedlung lässt sich aber die räumliche Ansiedlung im Lauf der Kampagne ändern, sodass zum Beispiel eine Kampagne im Kernbereich startet und in den Randbereichen der Union ihren Höhepunkt findet. Bevor jetzt aber auf die unterschiedlichen Regionen der UTC im Detail eingegangen wird, muss zuerst etwas anderes betrachtet werden:

Für das Flair eines Sciencefiction-Abenteuers ist es wichtig, zunächst etwas Allgemeines zu den Schauplätzen zu erwähnen. Beliebte und wichtige Schauplätze in Sciencefiction-Abenteuern sind in der Regel:

Raumstationen, Raumschiffe und Kolonien auf tödlichen Planeten.

Im mit der Sciencefiction eng verwandten Cyberpunk wird häufig die Grundstimmung geprägt, dass die Charaktere sich im Dreck der Gesellschaft befinden und sich dort behaupten müssen. In der dunkleren Sciencefiction herrscht jedoch zusätzlich die Stimmung vor, dass sich die Charaktere in einem nur begrenzt großen Lebensraum befinden, der von tödlichen Lebensbedingungen wie Vakuum, Eiskälte oder tödlicher Strahlung umgeben wird. Um also nicht unbeabsichtigt in ein Cyberpunksetting abzudriften, empfiehlt es sich, Abenteuer auf Planeten, die ein eigenes Leben erlauben, auf ein Minimum zu reduzieren, besonders wenn es sich um große Industriekomplexe und Riesenstädte handelt. Hier ist die Gefahr am größten, dass der besondere Stil der Sciencefiction nicht genügend zur Geltung kommt. Lässt man ein Abenteuer doch auf der Planetenoberfläche stattfinden, so sollte man als Spielleiter zumindest versuchen, mit anderen Sciencefiction-Elementen den Kontakt zur Sciencefiction nicht zu verlieren. Beispiele dafür sind: Aliens, SF-Schlüsseltechnologien wie Raumflughäfen oder große Unterwasserstationen (auch ein Beispiel für begrenzten Lebensraum), und Begegnungen mit Personen oder Frachtgütern sowie anderen Gegenständen aus dem Weltraum.

Nach diesen allgemeinen Worten folgt jetzt eine Beschreibung, welche Regionen der UTC sich für welche Form von Kampagnen eignen, und wie schwer sie zu leiten sind.

Kernbereich: Interaktion mit Menschen

Der Kernbereich der Union wird zum Einen durch die hohe Besiedlungsdichte, zum Anderen durch die dort vorherrschende, relativ hohe Sicherheit geprägt. Im Kernbereich sind der Menschheit sämtliche Sonnensysteme bekannt, und in vielen Systemen, natürlich nicht allen, existieren stark besiedelte Welten der Menschheit. Dadurch, dass im Kernbereich der Großteil der Menschheit auf relativ dichtem Raum lebt, ist er besonders für solche Abenteuer geeignet, die auf großen Menschenmengen aufbauen. Beispiele wären der Handel mit Informationen und exotischen Waren,

das Verüben, Vereiteln oder Analysieren von kriminellen Handlungen sowie viele Formen von Aufträgen und Beschäftigungen durch Großkonzerne.

Erschwerend ist natürlich für den Spielleiter, dass er in einem recht dicht besiedelten Gebiet spielt, und er dadurch eine Vielzahl von Lokalitäten im Auge behalten muss. Auf der anderen Seite sind die Aktionen der Spielercharaktere aufgrund hoher Sicherheitsmaßnahmen und Kontrollen ebenfalls begrenzt, was für den Spielleiter eine Erleichterung darstellt. Außerdem steht ihm als Werkzeug die Polizei- und Militärpräsenz zur Verfügung, um die manchmal ausufernde Brutalität eines Abenteurers leichter im Zaum halten - schließlich spielt das Abenteuer in der Zivilisation, wo alles gesitteter zugeht als in den wilderen Randregionen. Die Einschränkungen in der legalen Wahl der Waffen sorgt zusätzlich dafür, dass der Kernbereich eher für Abenteuer geeignet ist, die sich durch wenige Kämpfe auszeichnen, dafür aber um so denklastiger sind und umfangreiche soziale Interaktion mit Nichtspielercharakteren erlauben.

AD 2309 - Der Kampf ums Dasein

Urheberrecht-Hinweis

Das hier vorgestellte Rollenspiel ist geistiges Eigentum des Autors und als solches urheberrechtlich geschützt.

Es ist im Internet zu finden unter: <http://www.2309-kud.de/>

© 1996-2000 by Peter Hildebrand

Rückfragen an: ph@2309-kud.de

Das Rollenspiel „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“, auch kurz „AD 2309“ genannt, ist frei erhältlich, wird aber ausschließlich zur privaten Nutzung kostenlos zur Verfügung gestellt. Es ist gestattet, Kopien dieser Datei anzufertigen und unentgeltlich und unverändert weiter zu geben. Dabei muss dieser urheberrechtliche Hinweis mit übernommen werden.

Erwerb, Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe von „AD 2309“ sind ausschließlich zu privaten Zwecken kostenlos. Jegliche Veröffentlichung, kommerzielle Nutzung oder sonstige Weiterverwendung des Materials ist ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Autors untersagt.