

Tipps und Tricks

zu

Cash & Cargo

ACHTUNG ! Dieser Text beinhaltet Spielleiterinfos zum NOVAbooklet „Cash & Cargo“. Falls du eines dieser Abenteuer aktuell spielst oder noch spielen willst, empfehle ich dir, spätestens nach den Allgemeinen Stimmungs- und Musiktipp nicht weiter zu lesen.

Willst du die Abenteuer leiten ? Dann nach dem Lesen des Bandes hiermit fortfahren.

Vorwort

Als einer der Test-Spielleiter habe ich bereits umfangreich Feedback zur Beta-Version gegeben. Vieles davon wurde berücksichtigt, da aber verständlicherweise nicht alles Platz finden konnte, reiche ich hier ein paar hilfreiche Tipps nach.

Gruß
Bernd

Allgemeine Stimmungs- und Musiktipp

Musik ist ein kontroverses Thema in Rollenspielrunden – von „gar nicht“ bis „selbst zusammengemixt und mit Effekten unterlegt“ ist fast jede Meinung vertreten. Meiner Ansicht nach hat Musik beim Spiel noch keinem geschadet. Man sollte aber auf die Auswahl achten und sich die Stücke vorher sehr genau und vor allem vollständig anhören, um zu beurteilen, ob sie für bestimmte Szenen oder als Dauerbeschallung geeignet sind. Filmmusik ist dabei aus zwei Gründen mit Vorsicht zu genießen. Erstens, sie ist meist schon in Länge und Dynamik für eine bestimmte Szene gemacht, und da Szenen am Spieltisch meist länger als Filmszenen sind, nur selten passend. Ausnahmen bestätigen die Regel : „The Alien Craft“ aus dem ersten Alien-Film ist ideal für die Hintergrundbeschallung gerade in „Vortex der Verdammten“, weil es stetig und vor allem lange (das Stück geht schlappe 8 Minuten) eine bestimmte Stimmung verbreitet. Zweitens, Filmmusik produziert Kopfkino. Da unser Gehirn Erinnerungen immer mit Verknüpfungen versieht, haben wir immer rennende Hobbits und einen Balrog im Kopf, wenn „The Bridge of Khazad Dum“ aus dem ersten Herr der Ringe-Film läuft. Das passiert nicht bei jedem, nicht bei jedem Stück, aber immer mal wieder. Daher : gründlich überlegen !

Neben der Musik ist die Beleuchtung eine zwiespältige Sache. Ich empfehle wenn möglich eine indirekte, dimmbare Lichtquelle wie einen Deckenfluter. Sehr stimmig können auch farbige Leuchtstoffröhren sein (gibt's für ca 10-20€ ab und an im Baumarkt oder im Fachhandel). Einige Tische erlauben sogar mit etwas Bindfaden die Montage unterhalb der Tischplatte. Nachteil : kommt am besten rüber, wenn das Licht schon gedämpft oder der Raum komplett dunkel ist – dann aber richtig.

Schön ist es auch, mit optischen Beispielen zu arbeiten. Die Google-Bildersuche ist sehr hilfreich, Spieler haben gerne etwas zum angucken. Wer mit Laptop+WLAN leitet und Zugriff auf einen zweiten Monitor oder einen Beamer hat, hat es etwas einfacher.

Wer einen Partykeller und eine Nebelmaschine hat, kann auch das mal probieren (**ACHTUNG : FENSTER ZU !** Wenn deswegen die Feuerwehr anrückt, wird's teuer !).

I : Kaltes Morgenland

Allgemeines

Zur Vorbereitung des Abenteuers ist es hilfreich, sich eine grobe Übersicht über die Gegebenheiten auf Kataban, die Lage der Schauplätze und die unterschiedlichen Interessengruppen und Charaktere zu machen. Ebenfalls hilfreich ist, sich kurz die ungefähre Zeitleiste der Geschehnisse zu notieren und schonmal den Plan für die finale Konfrontation vorzubereiten (s.u.). Alle anderen Szenarien dieses Bandes brauchen weniger oder nicht so zeitintensive Vorbereitung. Die Struktur von „Morgenland“ macht auch Improvisationen etwas schwerer.

Kapitel 1, Szene 1.2 : Die Landung

Die Landung ist schwer und sollte auch schwer und spannend gestaltet werden. Das Schiff auf Krampf durch Beschädigung fluguntauglich machen zu wollen, sollte jedoch vermieden werden. Im weiteren Verlauf des Abenteuers ist es durch das Wetter und die begrenzten Landemöglichkeiten in seiner Nutzung so oder so eingeschränkt, kann aber mit dem richtigen Piloten ein enormer Vorteil für die Spieler sein.

Kapitel 2, Allgemeines

Katabans Gravitation ist geringer als 1G und sollte bereits ab dem Ausstieg erwähnt werden, da viel vom Flair des Mondes durch die daraus resultierenden visuellen Effekte. So z.B. rollte die Lawine aus Szene 3.3 etwas langsamer, der Schnee verhält sich anders etc.

Kapitel 4, Szene 4.2

Die Szene wirkt aufgesetzt, ich würde a) den Einsturz weglassen und b) den Hinweis mit dem Sprengstoff in der nächsten Szene anders unterbringen, womöglich mit alten Kisten, die gerade in der Mine verladen werden. Auf Nachfrage stellt sich dann heraus, dass die Kisten leer sind oder für etwas anderes genutzt werden und man schon seit einiger Zeit auf einen besseren Sprengstoff umgesattelt hat. Restbestände können natürlich verkauft oder gestohlen worden sein, um diese Spur aufrecht zu halten und in Richtung Kadi führen zu lassen.

Kapitel 5, Allgemeines

Für das Finale bietet es sich an, das Solarkraftwerk grob für die Spieler aufzuzeichnen.

II : Vortex der Verdammten

Allgemeines

Das Setting erfordert einiges an Kenntnis über die Spieler. Auch wenn man in der eigenen Runde leitet, die man gut kennt, sollte man sich im Vorwege unverfänglich schlau machen, ob jemand empfindlich auf bestimmte Sachen oder Beschreibungen reagiert.

Zur Musik, meine Top8 für dieses Abenteuer in loser Reihenfolge :

„The Alien Craft“ aus dem ersten Alien-Film, geht 8min und lässt sich hervorragend loopen
„Dead Space Theme“ aus Dead Space
„Creeping Shadows“ aus Xenoblade Chronicles

„Shipwrecked“ von Two Steps From Hell
„Red Alert“ von Erdenstern
„Awakening The Beast“ von Two Steps From Hell
„Dark Ambient Space Music : Polaris“ von Simon Wilkinson
„Possessed Village“ von Two Steps From Hell

Einstiege

Je nach Gruppe bietet sich als Aufhänger auch das Gerücht an, im Clarkenebel seien schon viele Schiffe verschwunden, die nur darauf warten, geborgen zu werden.

Kapitel 2 : Nebel

Beim Flug durch den Nebel sollte Wert auf die Beschreibung gelegt werden. Das Gefühl ist ähnlich, als wenn man durch trübes Wasser taucht. Hindernisse sieht man erst auf den Sensoren (wenn überhaupt) und sie tauchen urplötzlich vor der Sichtscheibe des eigenen Cockpits auf.

Kapitel 3, Szene 3.2

Das ist einer der schwierigsten Stellen im ganzen Abenteuer. Alle vorherigen Szenen zum Thema Horror, Nebel, Wracks etc. sind noch erweiterbar und in ihrer Art, Schrecken zu transportieren, schwer, aber zu packen, aber diese hier erfordert Vorbereitung und in gewisser Weise Einfühlungsvermögen.

Man hat hier einen Veganoiden, der seit über 7.000 Jahren in einem Computer gefangen ist. Selbst für eine damals so hochentwickelte Rasse sollte dies bedeuten, dass der Kerl inzwischen dem Wahnsinn recht nahe gekommen ist. Ich an seine Stelle hätte den Kampf schon längst aufgegeben und die Station vor die Hunde gehen lassen. Dass er das durchhält, hat einen VERDAMMT guten Grund haben ! Es gilt sich für die Darstellung zu überlegen

- Hat er Erkenntnisse vom Ende des Krieges und dem Ende des Freien Rings ?
- Was weißt er über die Zeit danach ?
- Sind Menschen für ihn Neulinge oder war schon vorher jemand hier (und ist draufgegangen) ?

Mag sein, dass er durch Trerai schon Erkenntnisse gesammelt hat, aber für ein Wesen, das so lange in der Isolation war, sollte man hier eine gehörige Portion Fremdartigkeit und Grusel auspacken. Leider gibt's dafür kein Patentrezept, was dieses Genre so schwer macht. Jede Gruppe reagiert anders auf präsentierten Schrecken und unterbewusste Reize.

III : Unter Schakalen

Allgemeines

Unter Schakalen ist gewissermaßen schizophren – auf der einen Seite müssen die Spieler zu Beginn durch einen Flaschenhals, der eine sichere Hand vom Spielleiter verlangt, andererseits lässt es ihnen ab Kapitel 2 sehr viele Optionen, besonders bei der Gestaltung des Endes. Puerto Obrigada ist auch ein wunderbarer Ort, um andere Plotstränge anklingen zu lassen.

Bei den Lokalisationen des Abenteuers würde ich die Station allerdings ein Sternensystem weiter weg ansiedeln – es macht wenig Sinn, wenn man seinen Erzfeind im übertragenen Sinne in die Hundehütte im Vorgarten (die „Deviator“ im selben Sternensystem) verbannt und dann hofft, er

fände keinen Weg davon weg.

Kapitel 2, Szene 2.2.

Das Trennen von Francis und der Gruppe würde ich kontrolliert stattfinden lassen, beispielsweise schlägt Francis dies vor, weil er sich alleine besser durchschlagen kann, Erkundigungen über das Schiff der Spieler an anderer Stelle einholen will oder ähnliches. Eine Trennung auf Zwang kann auch her falsch rüberkommen.

IV : Im Zwielficht

Allgemeines

Der Hintergrund erfordert etwas mehr Einarbeitung vom Spielleiter, was aber machbar ist. Was dem Abenteuer auch sehr zugute kommt : es lässt sich mit wenigen Anpassungen auf fast jede Kriegsgebiets-Welt anwenden, will man den Metaplot heraushalten. Die Struktur erinnert ein wenig an bessere gängige Computerspiele á la Mass Effect : Auftrag, Weg, ein wenig moralische Entscheidung, variables Ende. Das Szenario bietet viele Möglichkeiten und wenige Fallgruben. Diese zu umschiffen ist für einen Spielleiter mit zumindest etwas Erfahrung nicht allzu schwer. Etwas mehr Improvisationstalent als üblich sollte er jedoch mitbringen, denn das offene Gebiet von Gash Solvon bietet dem stereotypen Spielerhirn eine ganze Menge Möglichkeiten.

Wie immer gilt : Kenne deine Gruppe ! Eine Gratwanderung dieses Abenteuers besteht darin, überwindbare Gegner zu präsentieren, die es aber dennoch so in sich haben, dass man nicht jede mögliche mit ihnen Konfrontation mitnehmen will.

Kapitel 2, Szene 2.2

Die Trennung der Personen ist hier sehr wichtig, allerdings auch wesentlich leichter als in den anderen Szenarien. Bombenhagel, eindringende Kampfroboter, Terminator lässt grüßen.

Kapitel 3, Szene 3.2

Falls ein SC Software-Inkorporation ausreichend beherrscht, kann der auch den Koloss steuern und unglaublich viel Schaden anrichten. Die Optionen kann man sicher noch ausbauen.

Generell kann man wie beim Koloss dem Gegner dieselben vielfältigen Möglichkeiten geben und den kompletten Kampf um das Orakel strategisch aufziehen. Sowohl SC als auch Bots hätten dann u.U. Zugriff auf Verstärkungen, Aufklärungsdaten etc.

Gut ist, wenn man Kämpfe dieser Größe auf die wirklich wichtigen Gegner fokussieren kann, die Wachen am Eingang oder eben einen großen Bot, gegen den der SC im Koloss antreten kann. Falls keiner direkt eingeloggt ist, gibt man einfach einem der Spieler den Koloss als NSC und man hat denselben Effekt – die Spieler werden Spaß daran haben.

Wie weiter oben angedeutet : die Stärke der Protektoratler sollte so hoch sein, dass der Ablenkungsplan der viel versprechendste ist – ist die Gegenseite zu schwach, werden sie erst die Dosen verschrotten und dann zusammen ins Orakel gehen (dann würde ich Osthon sich unauffällig von der Gruppe lösen und die Sache solo durchziehen lassen), ist die Gegenseite zu stark, wird womöglich eher die Sphäre mit dem Koloss zerstört als das Gebäude direkt angegriffen. Auch in diesem Fall würde Osthon es riskieren und das Orakel alleine betreten (und wahrscheinlich durch die Energierrückkopplung im Inneren des Gebäudes durch die Zerstörung der Sphäre einen äußerst

spektakulären Tod sterben).

Spieler kommen erfahrungsgemäß auf viel mehr Ideen als man denkt.

Kapitel 3, Szene 3.3

Wem Osthans Geschichte zu gewagt klingt, kann sie den Spalt auch nur erwähnen lassen – dann war sie halt nicht drin.

Kapitel 4, Szene 4.1

Die eleganteste Möglichkeit ist die über Tim Tolgat. Sobald Osthans selbst sich an der Pythia zu schaffen macht, wird es brenzlig, niemand wird sie gewähren lassen, erst recht nicht wenn die SC mitbekommen, WAS sie da tut. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie freie Bahn bekommt, ist verschwindend gering – zumindest wäre dies bei meinen Runden so. Ein Kampf gegen sie ist im Grundsystem je nach Überzahl machbar, wenn mit dem Freie-Kampfrunde-Modul gespielt wird (was ich jedem empfehle, der das System länger spielt) sieht die Sache durch ihren INI-Wert je nach Wurf anders aus. Glücklicherweise hat sie „nur“ eine Impulspistole.

Soweit von mir zu Cash & Cargo. Bei Fragen und Kommentaren, immer her damit.

Email: kutz7@aol.com

Gruß

Bernd