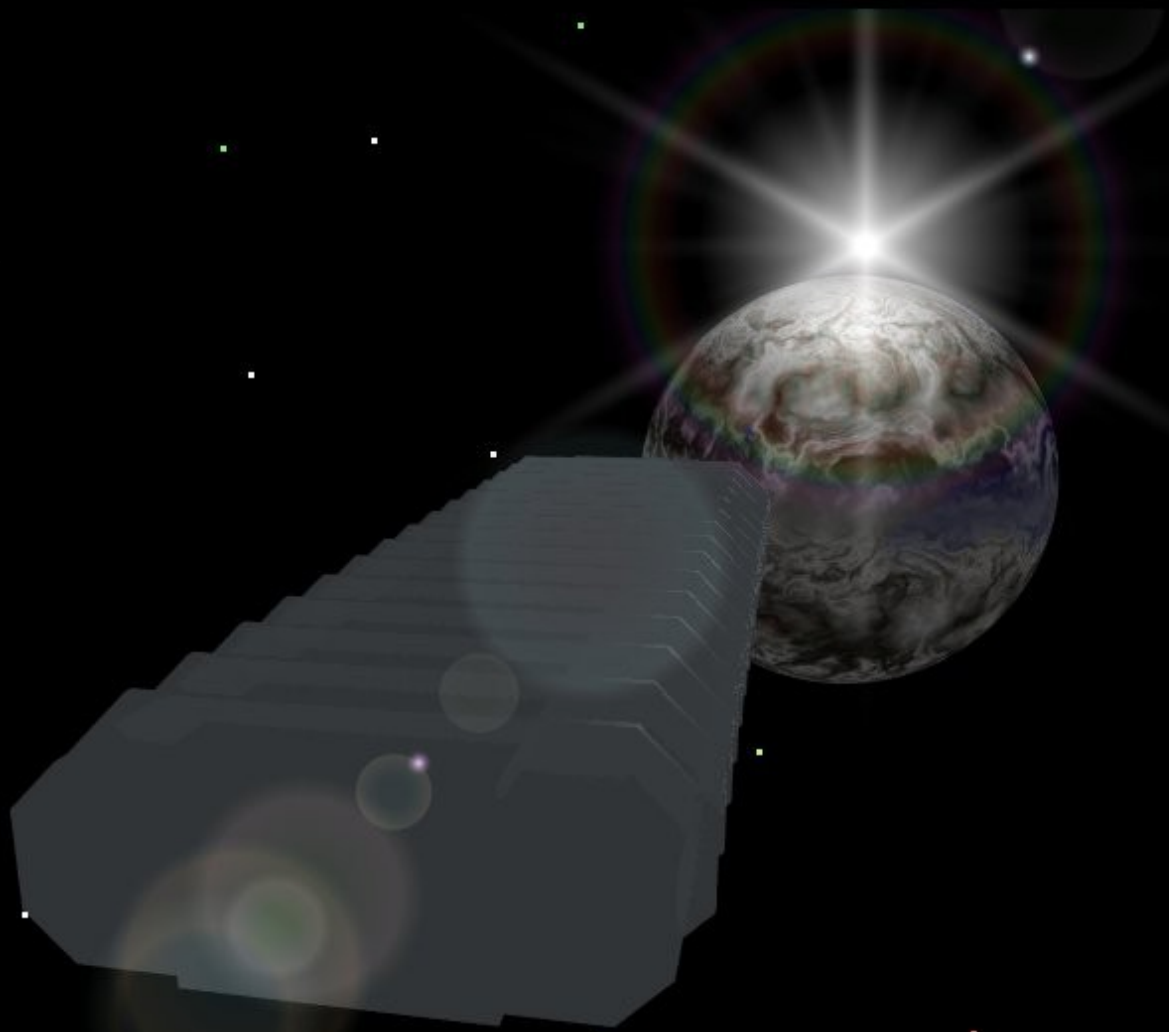


Tobias Deißlers
RANDPATROUILLE



RANDPATROUILLE – BAUSTELLE ZUR ZWEITEN ÉDITION



Notiz des Autors:

Die ursprüngliche Version von Randpatrouille entstand im Jahre 2006 im Rahmen der ersten GroFaFo-Challenge. Seither hat sich ein bisschen was getan. Dies ist die Baustelle zur zweiten Edition von Randpatrouille. Die Regeln entsprechen der aktuellen Version 1.5b. Da sich an den Regeln nichts mehr groß ändern wird (hoffentlich!), liegt damit erstmals eine spielbare Kompletversion des überarbeiteten Regelwerkes vor.

Folgende Dinge muss ich noch tun:

1. Etliche Beispiele einfügen und bestehende Beispiele anpassen.
2. Mehr Spiel-Tipps geben.
3. Etwas mehr über den Abenteuerbau schreiben.
4. Am Welt-Teil feilen.
5. Das Kapitel „Das Spiel“ komplett umarbeiten.
6. Die Beispielszenarien ausarbeiten.
7. Die Einleitung neu schreiben.
8. Überhaupt den ganzen Text nochmal überarbeiten und „rund“ machen.

Trotz dieser Mängel ist Randpatrouille schon voll spielbar. Rückmeldungen, Lob, Kritik, Verbesserungsvorschläge und gefundene Rechtschreibfehler bitte an: tdeissler@gmx.de oder ins GroFaFo.

Mein besonderer Dank gilt allen, die Randpatrouille testgespielt haben und deren Begeisterung mich motiviert, an diesem Rollenspiel weiterzuarbeiten! Ihr werdet hier noch namentlich erwähnt, irgendwann!

Inhalt

Einleitung.....	4
Die Welt.....	4
Geographisches.....	4
Politisches.....	4
Geschichtliches.....	5
Ideologisches.....	5
Technik.....	6
Alltag.....	6
Raumfahrt.....	6
Waffen.....	6
Kommunikation.....	7
Medizin.....	7
Exotisches.....	7
Die Randpatrouille.....	7
Einige Details.....	8
Schiffe.....	8
Ausrüstung.....	8
Orte.....	9
Charaktererschaffung.....	9
Das Raumschiff.....	9
Die Offiziere.....	10
Das Außenteam.....	13
Regeln.....	14
Grundlagen.....	14
Erfolgsgrad.....	15
Etwas Dummes tun.....	16
Systeme / Ausrüstungsgegenstände gefährden.....	16
Status.....	16
Kampf.....	17
Gefechte zwischen Raumschiffen.....	18
Gruppenkonflikte.....	18
Das Spiel.....	18
Tipps für Spieler.....	18
Tipps für Spielleiter.....	19
Spielablauf.....	19
Teil 1 - Anfang.....	19
Teil 2 - Mittelteil.....	20
Teil 3 – Ende.....	20
Anhang.....	20
Beispielszenarien.....	20
Skandal im Sperrbezirk.....	20
Anthrax-Lepra-Psi an Bord.....	20
Revolte auf Basis Hoffnung.....	20
Beispielnamen.....	21
Raumschiff-Bogen.....	22
Charakterbögen.....	23
Regelzusammenfassung.....	24

Einleitung

Randpatrouille ist ein Science-Fiction-Rollenspiel, das sich an klassische SF-Fernsehserien anlehnt. Jeder kennt diese Serien, in denen ein Raumschiff mit einem Problem konfrontiert wird. Dann wird ein Außenteam losgeschickt, um die Lage zu erkunden, während der Captain und die Brückenoffiziere Verhandlungen führen und Entscheidungen treffen müssen.

Das große Problem bei der Umsetzung dieses Konzeptes ist folgendes: Bilden die SCs das Außenteam, so haben sie zwar Spannung und Action bei ihren Einsätzen, letztendlich sind sie aber Befehlsempfänger, eigene Entscheidungen müssen sie keine treffen. Stellen die SCs die Brückenbesatzung dar, dann können sie zwar weitreichende Entscheidungen treffen, Verhandlungen führen, Intrigen spinnen und sich wichtig vorkommen, aber die wirklich interessanten Dinge passieren am Boden („That's why it's called a landing party!“). Die Lösung dieses Dilemmas ist einfach: Jeder Spieler übernimmt zwei Figuren: Einen Brückenoffizier und ein Mitglied des Außenteams.

Randpatrouille ist das Rollenspiel über die tapferen Frauen und Männer der Randpatrouille, die Tag für Tag ihr Leben aufs Spiel setzen, um Recht und Ordnung in den äußeren Systemen aufrechtzuerhalten.

Mit ihren Schiffen durchstreifen sie das All, helfen denen in Not, bekämpfen Verbrecher, decken Verschwörungen auf und ergründen äonenalte Geheimnisse. Doch der wahre Feind lauert nicht da draußen, sondern an Bord!

Die Welt

„Das Universum ist annähernd kugelförmig und weist im Mittel einen Radius von 272 Lichtjahren auf. Es wird begrenzt durch eine Hülle aus verschiedenen Silikaten (Gestein). Im Inneren dieser Hülle befinden sich 428000 Sonnensysteme mit 678000 Sonnen, ca. 5 Millionen Planeten und mehreren Trilliarden Monden und Kleinplanetoiden.“

„Unser Universum“, Textbuch für die Sekundarstufe I

Geographisches

Das Universum ist tatsächlich annähernd kugelförmig. Die meisten Sonnensysteme liegen in der Nähe des Mittelpunktes. Nach Außen hin werden die Systeme immer seltener. Etwa die Hälfte der Sterne sind vom lebensfreundlichen G-Typ, und von diesen befinden sich die meisten in der Nähe des Zentrums. In den Randsystemen herrschen die dunklen, orangen oder roten Sterne der Typen K und M vor.

In unmittelbarer Nähe des RANDes befindet sich die sogenannte Asteroidenhülle, eine Ansammlung von Gesteinsbrocken, die sich im Laufe der Zeit vom RAND gelöst haben und nun mehr oder weniger träge im Raum treiben. In dichten Regionen dieser Asteroidenhülle haben große Brocken (mehrere Kilometer bis mehrere Tausend Kilometer Durchmesser) einen Abstand von etlichen Millionen Kilometer. In dünnen Regionen beträgt der mittlere Abstand Lichtstunden.

Der RAND selbst umgibt das gesamte Universum. Diese Gesteinshülle ist unvorstellbar groß. Auf ihrer Oberfläche könnte man 10^{30} -mal die Oberfläche eines Standardplaneten unterbringen. Zur Verdeutlichung: 100000000000000000000000000000000 Mal die Oberfläche eines Standardplaneten! Die Oberfläche ist im kosmischen Maßstab gesehen homogen. Man kann ein beliebiges Stück der Oberfläche von vielleicht 5x5 Lichtminuten nehmen und es wird sich nicht groß von jedem beliebigen anderen Stück der Größe 5x5 Lichtminuten unterscheiden. Innerhalb dieses Stückes kann die Beschaffenheit allerdings stark variieren. Es gibt Gegenden, die sehr stark zerklüftet sind,

andere wirken wie glattgeschliffen. Es gibt die verschiedensten Gesteinsarten. Es gibt Höhlen. Es gibt sehr selten sogar Erzadern oder Wassereinschlüsse. Allerdings ist der RAND so groß, dass dort ganze Zivilisationen siedeln könnten, ohne dass man es bisher gemerkt hätte.

Soweit es bekannt ist, liegt jenseits des RANDes nichts. Derzeit gängige kosmische Theorien gehen davon aus, dass der RAND sich unendlich weit in alle Richtungen ausdehnt.

Politisches

In den Zentralwelten herrschen zwei politische Machtblöcke vor:

Der „Rat der Räte (Rat)“ ist ein zentralistisch organisiertes Arbeiter- und Bauernparadies, der Triumph des Proletariats über die Mächte der Reaktion, ein Weltenverbund, in dem es keinen Hunger, keine Arbeitslosigkeit, keine Ungerechtigkeit gibt, wo jeder an seinem Platz leistet, was er kann, und bekommt, was er benötigt. Zumindest behauptet das die Propaganda. Ihr Symbol ist ein fünfzackiger roter Stern auf schwarzem Grund. (auf Deutsch: Die UdSSR auf der Höhe des Kalten Krieges im Weltraum)

Die „heilige Allianz (Allianz)“ ist ein eher loser Zusammenschluß fortschrittsorientierter, freiheitsliebender Planeten. Ihr Oberhaupt ist gleichzeitig weltlicher und geistlicher Führer und wird auf Lebenszeit von einem Gremium gewählt, das aus den Führern der Planeten und geistlichen Würdenträgern besteht. Das Symbol der Allianz ist ein gelbes Dreieck auf blauem Grund. (auf Deutsch: Der Papst an der Spitze eines kapitalistisch-fundamentalistischen Amerika)

Neben diesen beiden dominierenden Machtblöcken gibt es eine Vielzahl kleiner politischer Einheiten, die zumeist nicht mehr als einige Kontinente oder einige Planeten umfassen und in der Regel mit einer der beiden großen Mächte mehr oder weniger offen verbündet sind.

Als große Dachorganisation dienen die „Vereinigten Planeten (VP)“, deren Aufgabe die Sicherung des Friedens im Universum, die Einhaltung des Völkerrechts und die Förderung der Zusammenarbeit der Welten ist. Die Randpatrouille ist offiziell ein Organ der VP, auch wenn ihre Schiffe unter nationalem Kommando stehen.

Geschichtliches

Es gab interstellare Zivilisationen vor der jetzigen. Archäologen unterscheiden:

Die 1V-Zivilisation: Vor ca. 20000 Jahren herrschte die sogenannte 1V(=Vorgänger)-Zivilisation über ein Reich von schätzungsweise 20-30 Zentralsystemen. Soweit bekannt ist, regierte eine Dynastie von Gottkaisern mit Hilfe einer Priesterkaste. Menschenopfer und grausame Rituale waren an der Tagesordnung. Technologische Grundlage dieses Reiches war die Uranspaltung und unglaublich primitive Überlicht-Antriebe. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass die von der 3V-Zivilisation hinterlassenen Sprungtore in Betrieb genommen werden konnten. Warum dieses Reich unterging, ist nicht bekannt, doch sind die heutigen Menschen entfernte Nachfahren der 1V-Zivilisation.

Die 2V-Zivilisation war ein Volk von krebsähnlichen Wesen, die vor ca. 400000 Jahren das Universum bevölkerten. Artefakte findet man hauptsächlich auf den Randwelten und Höhlen des RANDes. Die 2V-Zivilisation war technisch gesehen der jetzigen Zivilisation in einigen Gebieten weit voraus, hat sich aber in einem Bürgerkrieg(?) selbst vernichtet.

Von der 3V-Zivilisation ist so gut wie nichts bekannt, außer, dass sie vor 30 Millionen Jahren die großen Sprungtore in den Zentralsystemen errichtet haben, die teilweise heute noch (bzw. wieder) in Betrieb sind.

Experten datieren einige Artefakte bis auf 6V- (oder gar 8V-) Zivilisationen zurück, aber hier hat

man schon lange das Gebiet der ernsthaften Wissenschaft verlassen und betreibt Spekulation.

Im Moment sind die Menschen die einzige bekannte intelligente Lebensform im Universum.

Jüngere Geschichte:

Vor einer Generation beendet wurde der „Große Krieg“ zwischen der heiligen Allianz und dem Rat der Räte, der über 40 Jahre lang tobte und einen unvorstellbaren Blutzoll auf beiden Seiten forderte. Schließlich wurde ein Waffenstillstand vereinbart, da beide Seiten einsahen, dass dieser Krieg nicht zu gewinnen war. Dieser Waffenstillstand verbot beiden Seiten den Einsatz bewaffneter Schiffe außerhalb ihrer Heimatsysteme. Dies führte zu einem Machtvakuum in den Randsystemen und auf dem RAND, das in Windeseile von Despoten, Verbrechern und selbst ernannten Freiheitskämpfern ausgenutzt wurde.

Als Konsequenz daraus beschlossen die VP die Gründung der Randpatrouille.

Ideologisches

Warum es gut ist, Bürger der Heiligen Allianz zu sein:

- Du weißt, Gott liebt dich.
- Meinungsfreiheit, Pressefreiheit, Versammlungsfreiheit. Wahlrecht. Reisefreiheit.
- Jeder kann es schaffen, vom Tellerwäscher zum Millionär!

Warum es schlecht ist, Bürger der Heiligen Allianz zu sein:

- Wenn es dir schlecht geht dann bist du selbst schuld und keiner hilft dir.
- Kein Alkohol, kein Nikotin, kein Kaffee!
- Kein Sex vor der Ehe.

Warum es gut ist, Genosse des Rats der Räte zu sein:

- Keiner hungert, keiner dürstet, keiner ist Obdachlos.
- Alkohol, Nikotin, Kaffee!
- Du musst nicht einkaufen ohne Ende, damit dich andere respektieren.

Warum es schlecht ist, Genosse des Rats der Räte zu sein:

- Sag ein falsches Wort und du landest im Straflager.
- Freiheit, was ist das?
- Unfreundliches Personal, Bürokratie bis zum Abwinken, Klopapier drei Wochen im voraus beantragen.

Technik

Alltag

Die Technik im Universum unterscheidet sich im Alltag nur wenig von der auf der Erde zu Anfang des 21. Jahrhunderts. Standard-Energiequelle ist die Wasserstoff-Fusion, aber der Strom kommt wie bei uns aus der Steckdose, Kernspaltung und Verbrennung von Fossilien wird nur noch vereinzelt eingesetzt. Ein aktueller Großrechner hat die Leistung von einigen GigaFLOPs (Pentium4-Niveau), allerdings sind auf vielen Raumschiffen ältere und damit langsamere Rechner im Einsatz.

Raumfahrt

Reisen zwischen Sonnensystemen funktionieren generell auf zwei verschiedene Arten. Viele der Zentralsysteme sind durch große Sprungtore miteinander verbunden. Diese Überbleibsel der 3V-Zivilisation schweben in einiger Entfernung der Sterne im All und konnten vor einigen hundert Jahren wieder in Betrieb benommen werden, auch wenn die Technologie im Moment nicht reproduzierbar ist. Die Reise zwischen zwei dieser Tore dauert nur wenige Nanosekunden.

Um Systeme ohne Sprungtore oder den RAND zu erreichen, benutzt man Raumschiffe mit Schneller-als-Licht-(SAL-)Antrieb. Große Raumschiffe können am Tag etwa ein Lichtjahr zurücklegen, wenn sie sich beeilen. Ein „Abfallprodukt“ dieser Antriebsart ist das künstliche Schwerkraftfeld, dass dafür sorgt, dass es auch auf den Raumschiffen oben und unten gibt. Zumindest so lange, wie Energie verfügbar ist.

Waffen

Kriegsschiffe sind mit Raketen, Atomtorpedos und Railguns bewaffnet. Strahlenwaffen und Schutzschilde sind unbekannt, statt dessen benutzt man mehrere Lagen Titanstahl als Panzerung. Das Gebiet der Kleinwaffen ist nach wie vor von chemisch angetriebenen Projektilwaffen dominiert. Tragbare Railguns existieren zwar, sind aber teuer und wartungsintensiv und damit hauptsächlich in den Händen exzentrischer Sammler anzutreffen. Auf dem zivilen Sicherheitsmarkt tummeln sich eine Vielzahl verschiedener nicht-lethaler Handfeuerwaffen, hauptsächlich Elektrolaser-Waffen, wie sie auch die Randpatrouille einsetzt.

Kommunikation

SAL-Kommunikation ist möglich, aber sehr energieintensiv. Auf Planeten haben die Kommunikationsstationen in der Regel eigene Fusionskraftwerke. Raumschiffe mit SAL-Kommunikation verfügen selten über genug Energie, um einfach so senden oder empfangen zu können. Wenn ein Raumschiff eine Nachricht senden will, dann werden einige Stunden lang sämtliche Systeme heruntergefahren und die gesamte Energie in die Energiespeicher der Sendeanlage geleitet. Damit ist es dann möglich, wenige Zeilen Textnachricht abzusenden. Zu einem festgesetzten Zeitpunkt wird die Prozedur wiederholt, um die Antwort zu empfangen. Eine SAL-Nachricht benötigt für ein Lichtjahr etwa 10 Minuten.

Medizin

Die Medizin ist sehr fortschrittlich. Fast sämtliche Krankheiten sind heilbar, Verletzungen sind schnell behoben und selbst abgetrennte Gliedmaße in wenigen Wochen regeneriert.

Exotisches

Psi, Magie, Beamen oder ähnliches existiert nicht.

Die Randpatrouille

Die Randpatrouille ist eine Organisation der Vereinigten Planeten, deren Zweck die Durchsetzung von Recht und Gesetz in den Randwelten und auf dem RAND ist. Hierfür stellen beide große Machtblöcke Schiffe zur Verfügung und kommandieren Besatzungsmitglieder ab.

Diese Schiffe fliegen generell mit „gemischter“ Besatzung und sind nominell der VP unterstellt. In der Praxis versuchen die Kommandanten jedoch oft, nationale Interessen durchzusetzen, was an

Bord nicht selten zu noch mehr Spannungen führt, als ohnehin schon vorhanden sind.

Als Schiffe der Randpatrouille dienen selten große Schlachtschiffe. Häufig sind Fregatten, kleine Zerstörer, alte oder teilweise demilitarisierte Schiffe. Trotzdem ist ein RP-Schiff im Normalfall das mächtigste Kriegsschiff in weitem Umkreis und für jeden Mächtigerne-Diktator, der eine Höhle auf dem RAND versklaven will eine ernstzunehmende Bedrohung.

Auf ihren oft monate- oder jahrelangen Patrouillen agieren die Schiffe weitestgehend selbstständig. In regelmäßigen Intervallen – etwa alle paar Wochen – senden sie ein „Wir sind noch da“-Signal und empfangen gegebenenfalls kurze Instruktionen, etwa über verdächtige Flugbewegungen in der Nähe, die es aufzuklären gilt oder vermisste Schiffe, die gefunden werden sollen. Auch Hilferufe von Kolonien werden auf diese Weise zu den RP-Schiffen weitergeleitet.

Einige Details

Schiffe

Die De Ruyter: Die De Ruyter ist eines der neuesten und modernsten Schiffe der Randpatrouille und wurde von der Allianz einzig für diesen Zweck gebaut. Sie ist mehr als 400 Meter lang und bietet auf 16 Decks nicht nur ausreichend Platz für die Besatzung, sondern auch für deren Familien und ein reichhaltiges Angebot von Bildungs-, Konsum- und Freizeiteinrichtungen. Die Quartiere der Offiziere befinden sich auf dem Oberdeck unter vier großen Kuppeln in einer parkähnlichen Landschaft; Maschinen, Antriebe und Waffen sind in zwei Ausliegern untergebracht. So sind extrem lange Einsätze ohne psychologische Folgen für die Besatzung möglich. Die De Ruyter verfügt über 4 kleine, leicht bewaffnete Shuttles, mit denen Außenteams schnell und sicher an ihren Einsatzort gelangen können. Der Bau der De Ruyter führte in der Allianz zu einigem Unmut und Verschwendungsvorwürfen.

Die Kuzukov: Im Großen Krieg wurde dieses Handelsschiff vom Rat zum Hilfskreuzer umgerüstet. Obwohl große Teile der Laderäume Waffen, erweiterten Treibstofftanks und der SAL-Kommunikationsanlage zum Opfer fielen verfügt sie doch noch über eine größere Frachtkapazität als die meisten anderen RP-Schiffe. Deshalb wird sie häufig für Versorgungsmissionen in Krisengebieten eingesetzt. Die Kuzukov ist laut, eng, dunkel und schlecht belüftet, aber bei der Randpatrouille genießt sie den Ruf der Unzerstörbarkeit. Sie wurde einmal beinahe in zwei Teile gerissen, sie musste auf einer Ozeanwelt notwassern, sie trieb wochenlang ohne Energie um einen Gasriesen, sie hat zwei Kernschmelzen, 18 Notlandungen und in der Schlacht von Traal eine volle Torpedobreitseite überlebt, und sie fliegt immer noch. Neben den Rettungsbooten führt sie huckepack ein schwer gepanzertes Angriffsshuttle mit, das Platz für 30 schwerbewaffnete Marines bietet (nicht dass die Kuzukov heutzutage noch 30 schwer bewaffnete Marines an Bord hätte).

Klasse-R-Frachter: Das Standard-Transportmittel in den RANDsystemen ist dieses über 100 Jahre alte Design. Klasse-R-Frachter sind sehr robust und fliegen mit minimalster Besatzung. Oft liegen Jahre zwischen zwei Wartungen. Die Originalversion war unbewaffnet, doch in der Nähe des RANDes ist auch dieser Schiffstyp nur höchst selten ohne aufmontierte Railgun oder einen Raketenwerfer anzutreffen.

Ausrüstung

PVW: Die Persönliche Verteidigungs-Waffe ist die Standard-Seitenwaffe der Randpatrouille. Dabei handelt es sich um eine Elektrolaser-Waffe, bei der ein Laserstrahl die Luft ionisiert. Durch diesen ionisierten Luftkanal wird dann ein starker Stromstoß geschickt, der das Ziel betäuben oder töten kann. Nachteil dieser Waffe ist, dass sie bei hoher Luftfeuchtigkeit kaum und im Vakuum überhaupt

nicht funktioniert. Für den Einsatz auf Raumschiffen und Raumstationen ist diese Waffe allerdings ideal, da sie keine Gefahr für die Hülle darstellt. Neben der PVW gibt es eine Vielzahl von Handfeuerwaffen, die Projektile auf elektrischem oder chemischem Wege beschleunigen und die von einigen RP-Soldaten bevorzugt werden.

Kommunikator: Der Standard-Zweiwegekommunikator der RP besteht aus einem flachen Kästchen, das meist am Gürtel getragen wird und zum Benutzen einfach aufgeklappt wird. Es beherrscht zwar verschlüsselte Kommunikation, leider bekommt jeder, den es interessiert, mit, dass da verschlüsselt gesendet wird.

Scanner: Standard-Ausrüstung für Außenteams. Der Scanner ist mit einer Vielzahl von Sensoren ausgestattet, die eine genaue Analyse der Umgebung ermöglichen. Er kann Funkwellen orten, Energieerzeuger und -verbraucher aufspüren, die Lebenszeichen eines Menschen überwachen, die Atmosphäre analysieren und viele weitere nützliche Dinge mehr. Leider ist dieses Gerät sehr störanfällig und verzeiht auch nicht die kleinste unsachgemäße Behandlung.

Orte

Nearpoint: Nearpoint hat nur 1,4 Milliarden Kilometer Abstand vom RAND und liegt diesem damit von allen Sternen des Universums am nächsten. In der Nähe von Nearpoint sind viele Siedlungen auf dem RAND entstanden, da es dort so hell ist, dass sowohl die Erzeugung von Strom als auch Photosynthese möglich ist. Ein Bund von Kuppelstädten versucht seit Jahren, als Mitglied in die Vereinigten Planeten aufgenommen zu werden.

Der Krater: Fast alle Gelehrten sind sich einig, dass dieses fast 400000 Kilometer tiefe Loch im RAND künstlichen Ursprungs ist. Wer es gegraben hat und wozu, darüber streiten sie sich allerdings noch.

Stelle 482: Der größte Fundort von Ruinen der 2V-Zivilisation. Artefakte von dort befinden sich in fast allen Museen der Zentralwelten. Während des Krieges wurden die Forschungsarbeiten unterbrochen und bis heute wird vor den Vereinigten Planeten gestritten, ob, wann und unter welcher Aufsicht die Ausgrabungen fortgeführt werden sollen.

Charaktererschaffung

Bei Randpatrouille übernimmt jeder Spieler zwei Charaktere. Davon ist einer ein Brückenoffizier, der andere Teil des Außenteams. Außerdem ist einer der beiden Mitglied des Rates der Räte, der andere gehören der heiligen Allianz an.

Das Raumschiff

Die Charaktererschaffung beginnt damit, dass die Spieler (das schließt die SL ein) gemeinsam ihr Raumschiff erschaffen. Da ein großer Teil der Handlung auf diesem Raumschiff spielen wird, sollte man sich hierfür ruhig etwas mehr Zeit nehmen. Fragen, die geklärt werden sollten, schließen ein:

Ist es ein Schiff des „Rates“ oder der „Allianz“?

Ist es alt/neu? Wurde es umgerüstet oder speziell für die RP gebaut?

Wie sieht die Brücke aus? Gibt es einen Konferenzraum?

Wie wohnt die Besatzung? Geräumige Privatquartiere oder Stockbetten im Gemeinschaftsraum?

Wie kommt man von A nach B? Helle, breite Gänge oder muß man sich an Kabelbäumen und

dampfenden Rohrleitungen vorbeizwängen?

Was macht die Crew in ihrer Freizeit? Ist die Poker-Runde zwischen den Kojen das höchste der Gefühle oder gibt es Bars, Theater, Sportplätze an Bord?

Wie sieht die Krankenstation aus?

Wie ist der technische Zustand des Schiffes? Ist es eher schnell/langsam, gut/schlecht bewaffnet?

Wie viele Menschen leben an Bord? Nur Militärs oder auch Zivilisten?

Wie ist das Verhältnis der Besatzung zu ihrem Schiff?

Wie kommt das Außenteam an seinen Einsatzort? Oft ist es so, dass Rat-Schiffen bei der Randpatrouille ein Allianz-Shuttle zugeteilt bekommen und umgekehrt.

Was ist das besondere an diesem Schiff? Wenn irgend ein Mitglied der RP den Namen dieses Schiffes hört, was ist seine erste Assoziation?

Und wo wir schon dabei sind: Wie heißt das Schiff eigentlich?

Spielmechanisch spielt nur die Besonderheit des Schiffes eventuell irgendwann einmal eine Rolle.

Wenn jeder das Schiff vor seinem geistigen Auge sehen kann, kann es weitergehen.

Beispiel:

Adam, Bettina, Carl und Daniel haben sich getroffen, um RP zu spielen. Daniel ist der Spielleiter. Nach einigem Getratsche und Erklärungen soll es mit der Erschaffung des Raumschiffes losgehen:

D: „Also, wie soll euer Schiff aussehen?“

A: „Wie wäre es mit einem großen, alten Kriegsschiff. Es verfügt über veraltete Technik, ist aber hervorragend gepanzert und hat viele Waffen.“

C: „Klingt für mich wie ein Schiff des Rates. Es könnte in vielen Schlachten gekämpft haben, deshalb mögen es die Allianz-Leute nicht, weil es viele ihrer Männer getötet hat.“

D: „Ein großes Kriegsschiff also. Das schüchtert schon durch seine Präsenz viele Menschen ein.“

B: „Ich will es aber nicht ganz so martialisch!“

Nach einigem hin und her einigt man sich auf die Admiral Tarkov, einen alter schwerer Kreuzer des Rates, der teilweise demilitarisiert wurde und gegen Ende des Krieges als Hospitalschiff benutzt wurde. Nach weiteren zehn Minuten Diskussion und Brainstorming über das Schiff sind sich alle einig. Auf dem Schiff-Blatt steht: Name: Admiral Tarkov. (X) Rat. Raumschifftyp: Hospitalschiff. Länge: 412m. Besatzung: 1244 / 470. Waffen: 4 Railgun-Batterien, 2 Raketenwerfer, 1 Torpedoschacht. Shuttle: Ziviles Allianz-Shuttle. Besonderheit: siegreich in vielen Schlachten. Da Carl am besten zeichnen kann, darf er die Admiral Tarkov in die Mitte des Schiff-Blattes malen.

Die Offiziere

Als nächstes werden die Brückensoffiziere erschaffen. Hierbei ist zu beachten, dass die Hälfte der Spieler Angehörige des Rates spielt, die andere Hälfte Angehörige der Allianz. Der Kommandant und sein Stellvertreter gehören immer unterschiedlichen Fraktionen an. Die Spieler sollten sich einigen, wer welcher Fraktion angehört und wer welche Funktion auf der Brücke innehat. Eine (nicht exklusive) Liste von Funktionen:

- Kommandant (einer der Spieler muss den Kommandanten übernehmen)

- Wissenschaftsoffizier
- Taktischer Offizier
- Waffensystemoffizier
- Psychologischer Beratungsoffizier
- Kommunikationsoffizier
- Medizinischer Offizier
- Technischer Offizier
- ...

Im Normalfall wird ein Rat-Schiff auch von einem Rat-Kommandanten befehligt und ein Allianz-Schiff von einem Allianz-Kommandanten, aber es mag Ausnahmen geben. Der Stellvertreter des Kommandanten ist keine eigene Funktion sondern eine Zusatzqualifikation.

Neben der Funktion hat jeder Charakter noch eine Zusatzqualifikation und ein Hobby. Die Zusatzqualifikation sollte etwas sein, das für die RP zumindest von entferntem Nutzen sein könnte, die also auch in der Personalakte vermerkt ist. Als Hobby ist alles möglich.

Beispiele für Zusatzqualifikation:

- stellvertretender Kommandant (einer der Spieler muss den stellvertretenden Kommandanten übernehmen)
- Fremdsprachenkenntnisse
- Nahkampfspezialist
- Wissen über den kriminellen Untergrund
- Verhandlungsgeschick
- Lügen und Bluffen
- Kulturell gebildet
- Elektronik
- ...

Beispiele für Hobbys:

- Pokerspielen
- Bogenschießen
- Gedichte schreiben
- Origami
- Degenfechten
- ...

Daneben hat jede Figur eine charakterliche Stärke und eine Schwäche.

Beispiele für Stärken:

- hilfsbereit
- ehrlich
- mutig

- nicht aus der Ruhe zu bringen
- ...

Beispiele für Schwächen:

- feige
- gierig
- süchtig
- unentschlossen
- stur
- ...

Als letztes wird noch jedem Charakter ein bestimmtes Schiffssystem zugeordnet, für das er verantwortlich ist, und das er gefährden kann, um die Erfolgchancen in einem Konflikt zu verbessern. Mögliche Schiffssysteme:

- Antrieb
- Steuerung
- Der Reaktor
- Sensorphalanx
- Krankenstation
- Schiffcomputer
- Lebenserhaltung
- Kommunikationssystem
- ...

Natürlich braucht jeder Charakter noch einen Namen, Aussehen, Hintergrund, Werdegang etc.

Beispiel:

D: „Gut. Ich denke, dass Schiff steht soweit. Wie sieht es mit den Brückenoffizieren aus? Es ist ein Rat-Schiff, wer würde denn gerne den Kommandanten spielen?“

B: „Wenn niemand etwas dagegen hat, dann würde ich das machen. Ich hab da so eine Idee. Die Kommandantin heißt Alexandra Romanova und wurde auf der Tarkov geboren, damals, als die Tarkov noch ein Hospitalschiff war.“

C: „Ich würde den Wissenschaftsoffizier übernehmen. Auch einer vom Rat, ziemlich wortkarg und mehr mit seiner Forschung beschäftigt als mit Menschen.“

D: „Adam, dann müsstest du einen von der Allianz spielen, wegen der Quote.“

A: „Kein Problem. Wie wäre es mit einem jungen Waffensystemoffizier, frisch von der Akademie?“

C: „Cool! Das wäre ein junger Stellvertreter im Gegensatz zu der alten Kommandantin“

B: „Also, uralt hab ich mir sie nicht vorgestellt, eher so 40 oder 50.“

Es dauert noch eine ganze Weile, aber irgend wann stehen alle Brückenoffiziere. Bettina spielt Alexandra Romanova: Funktion: Kommandantin. Zusatzqualifikation: gute Menschenkenntnis. Hobby: Medizin. Stärke: gründlich. Schwäche: stur. Schiffssystem: Krankenstation.

Adam spielt Mathias Douglas: Funktion: Waffensystemoffizier. Zusatzqualifikation:

Elektronik reparieren. Hobby: Sänger in einer Rock-Band. Stärke: fleißig. Schwäche: handelt unüberlegt. Schiffs-System: Die Waffen!

Carl spielt Sergej Urikov: Funktion: Wissenschaftsoffizier. Zusatzqualifikation: Meister der taktischen Analyse. Hobby: Geigespielen. Stärke: Konzentration. Schwäche: menschen-scheu. Schiffs-System: Der Schiffs-Großrechner.

Das Außenteam

Wenn die Brückenoffiziere erschaffen sind geht es an die Erschaffung des Außenteams. Wichtig: Wer einen Rat-Brückenoffizier spielt, spielt ein Außenteam-Mitglied der Allianz und umgekehrt!

Ansonsten läuft die Erschaffung genau wie bei den Brückenoffizieren, nur dass die Funktionen abweichen und die Außenteam-Mitglieder kein Schiffssystem haben, sondern einen besonderen Ausrüstungsgegenstand.

Mögliche Funktionen im Außenteam:

- Shuttlepilot
- Arzt
- Wissenschaftler
- Sicherheitssoldat
- Diplomat
- Techniker
- ...

Natürlich hat jedes Außenteam-Mitglied die für den Einsatz notwendige (oder die gerade auf dem Schiff vorrätige) Ausrüstung. Insbesondere trägt jedes Außenteam-Mitglied, das nicht ausdrücklich etwas anderes behauptet, eine PVW und einen Kommunikator bei sich. Darüber hinaus hat jeder noch einen weiteren speziellen, nicht so ohne weiteres ersetzbaren Gegenstand bei sich. Analog zu den Schiffssystemen der Offiziere können diese Gegenstände gefährdet werden, um mehr Würfel in einem Konflikt zu erhalten.

Beispielgegenstände:

- experimenteller Hochleistungs-Scanner
- MG
- Eine halbe Flasche echten Wodka Reaktor
- Taschencomputer
- Von John Smith handsignierte Bibel
- ...

Im Gegensatz zu den Brückenoffizieren hat das Außenteam keinen feststehenden Anführer. Vielmehr wird der Anführer für jede Außenmission separat ernannt, und zwar vom Kommandanten (in Rücksprache mit der übrigen Brückencrew). Dabei spielen fachliche Überlegungen eine Rolle, z.B. wird bei einer Mission zur Aufklärung einer Seuche auf einer Raumstation vielleicht der Arzt die Führung übernehmen; es können aber auch politische Gründe eine Rolle spielen, diesem und nicht jenem die Führung auf einer speziellen Mission anzuvertrauen.

Regeln

Grundlagen

Grundlage der Regeln ist die Konfliktauflösung mit mehreren W6. Wann immer der Lauf der Geschichte einen Punkt erreicht, an dem es widerstreitende Interessen gibt, wird dieser Konflikt mit Hilfe der Regeln gelöst. Dies geschieht in drei Stufen:

1. Festlegen des Konfliktes und möglicher Konfliktausgänge.
2. Lösen des Konfliktes durch würfeln mit W6 und bestimmen des Erfolgsgrades.
3. Beschreiben des Konfliktausganges

Der erste und wichtigste Schritt bei der Abwicklung eines Konflikts ist die Festlegung, um was es in dem Konflikt überhaupt geht. Es sollte klar sein, was passiert, wenn der Konflikt gewonnen wird, und was passiert, wenn der Konflikt verloren wird. „Es klappt halt nicht“ ist kein gültiger negativer Konfliktausgang! Entweder, es gibt wirklich spürbare Konsequenzen, oder der Spieler akzeptiert Statusabfall (siehe S.XX) als negativen Konfliktausgang.

Danach wird die Anzahl der W6 bestimmt, die jede Seite würfeln darf:

- Einen W6 gibt es einfach so.
- Zwei zusätzliche W6 gibt es, wenn der Charakter seine Funktion ausfüllt. Diese Würfel gibt es nur, wenn das, was der Charakter tun will von der Stellenbeschreibung seiner Funktion abgedeckt wird!
- Jeweils einen W6 gibt es für die Zusatzqualifikation, Hobby, Stärken und Schwächen, falls man man diese einbringen kann. (Ja, das bedeutet, dass es belohnt wird, wenn man seinen Schwächen folgt. Der „feige“ Charakter hat eine höhere Chance, das er es schafft, wegzulaufen. Wie seine Kameraden dazu stehen, ist eine völlig andere Frage.)
- Jeweils einen W6, falls der Charakter „etwas dummes tut“ oder sein Schiffssystem bzw. seinen Ausrüstungsgegenstand aufs Spiel setzt.

Falls der Konfliktgegner kein anderer Charakter ist, bestimmt der SL die Zahl seiner Würfel etwas anders: Je nach eigenem Gutdünken und von ihm eingeschätzter Schwierigkeit wählt er zwischen einem und drei W6 für seine Seite.

Der mit den meisten Würfeln nimmt so lange seinen niedrigsten Würfel weg, bis er so viele hat wie der mit den wenigsten Würfeln. Die höhere Summe (Modifikatoren eingerechnet) gewinnt. Die Differenz der Summen ist der Erfolgsgrad. Standardmäßig erzählt der SL unter Berücksichtigung des Erfolgsgrades den Konfliktausgang. Er kann dieses Recht aber auch an den Spieler abtreten.

Spiel-Tipp: Ein Konflikt sollte immer eine vernünftige „Größe“ haben, also die Ziele sollten nicht zu groß und nicht zu klein sein. Ein zu großes Ziel für einen Konflikt wäre z.B. „es schaffen, dass die geheimnisvollen Überfälle aufhören“, wenn es in dem Abenteuer um die Aufdeckung eben dieser Überfälle geht. Als Spielleiter kann man dem Spieler mit der Frage „Wie willst du das machen?“ helfen, das große Ziel in kleinere Schritte herunterzubrechen. Ein zu kleines Ziel für einen Konflikt wäre etwa „dem Gegner auf die Nase hauen“. Die Frage nach dem „Warum?“ kann helfen, einen etwas größeren Bezugsrahmen herzustellen. Was genau die richtige Größe für einen Konflikt ist, wird sich aber von Gruppe zu Gruppe und von Situation zu Situation ändern. Wichtig ist nur, dass alle Beteiligten vorher mit den ausgemachten Konfliktausgängen einverstanden sind.

Regelbeispiel:

Bei einem Kampf mit mehreren Piraten-Kreuzern wurde die die Admiral Tarkov schwer beschädigt und treibt nun fast ohne Antrieb im Raum. Ein Piratenkreuzer hat den Kampf überlebt und steuert nun auf die alte Forschungsstation zu, auf der das Außenteam fest sitzt.

A: „Ich versuche, die Reichweite einer Rakete zu erhöhen, so dass sie den Piratenkreuzer noch treffen kann. Ich will, dass sie die Station nicht vor uns erreichen.“

D: „Gut, es geht also darum, ob ihr die Station noch vor den Piraten erreicht. Die Rakete zu modifizieren ist aber nicht ganz so einfach. Und wenn es schief geht, dann explodiert die Rakete noch an Bord, im Extremfall geht das ganze Magazin hoch, dann habt ihr ein schönes großes Loch im Rumpf.“

(An dieser Stelle ist sowohl klar, was im Falle eines Erfolges passiert, als auch, was ein Misserfolg bedeutet)

A: „Das riskiere ich.“

(Im realen Spielgeschehen hätte es Bettinas Charakter wahrscheinlich nicht so gerne, wenn so ein junger Allianz-Heißsporn es riskiert, ihr geliebtes Schiff zu beschädigen, aber das ist nur ein Beispiel für den Konfliktmechanismus).

A: „Einen Würfel bekomme ich sowieso, zwei dazu, für den Waffensystemoffizier, krieg ich den einen für „Elektronik reparieren“, schließlich will ich die Rakete neu verdrahten?“

D: „Meinetwegen.“ (Daniel ist ein Weichei-SL)

C: „Das ist doch eine sehr unüberlegte Handlung, oder?“(Adams Figur hat die Schwäche „handelt unüberlegt“)

A: „Hey, stimmt! Das macht dann fünf Würfel insgesamt!“

D: „Ich halte drei dagegen.“

Adam würfelt 1, 1, 2, 3, 4, Daniel würfelt 2, 3, 6. Adam nimmt seine beiden niedrigsten Würfel weg, damit er genauso viele hat wie Daniel. Addiert ergibt sich damit auf Adams Seite $2+3+4=9$ und für Daniel $2+3+6=11$. Modifikationen gibt es keine. Damit hat Daniel den Konflikt gewonnen, und zwar mit einem Erfolgsgrad von 2.

Erfolgsgrad

Der Erfolgsgrad bestimmt, ob der Konflikt eindeutig entschieden wurde oder ob es sehr knapp war. Der Erfolgsgrad wird dadurch bestimmt, dass von der Summe des Gewinners die Summe des Verlierers abgezogen wird. Es sind folgende Erfolgsgrade möglich:

- 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen (das betrifft nur Konflikte zwischen Spielercharakteren. Der SL hat zu wollen!) kann der Wurf wiederholt werden, wobei die verlierende Seite zusätzlich Statusabfall hinnimmt.
- 1.. Vorteil. Noch ist kein Ereignis eingetreten. Wenn beide Seiten es wollen (das betrifft nur Konflikte zwischen Spielercharakteren. Der SL hat zu wollen!) kann der Wurf wiederholt werden, der Gewinner bekommt für diesen Wurf einen Würfel zusätzlich. Den Verlierer des Wiederholungswurfes trifft zusätzlich Statusabfall.
- 2.. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein.
- 3.. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger ein, eher weniger.
- 4.. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein.
- 5.. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein.
- 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein.
- 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt

und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

Etwas Dummes tun

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seinen Charakter etwas Dummes tun zu lassen, um einen zusätzlichen Würfel für seinen Konflikt zu bekommen. Wie genau diese Dummheit aussieht, liegt am Spieler, es sollte aber etwas sein, was extrem riskant, verwegen oder dumm ist, und dass sich vor Vorgesetzten nur dadurch rechtfertigen lässt, dass es geklappt hat. Der Zusatz-Würfel muss irgend wie von den anderen Würfeln unterscheidbar sein. Liegt er am Ende noch, wenn der Spieler mit den meisten Würfeln seine niedrigsten Würfel entfernt hat, so wird die Augenzahl des Zusatz-Würfels auf die Statusabfall-Tabelle angewandt und der Charakter muss die Folgen seiner Dummheit tragen. Der Konflikt kann aber trotzdem ein Erfolg gewesen sein!

Systeme / Ausrüstungsgegenstände gefährden

Ein Charakter kann einen Zusatz-Würfel für einen Konflikt bekommen, wenn er sein Schiffssystem oder seinen Ausrüstungsgegenstand gefährdet. Der Spieler muss plausibel beschreiben, was der Charakter tut, und wie diese Tat den Konfliktausgang positiv beeinflussen kann. Paradebeispiele für die Gefährdung von Schiffssystemen sind die Überlastung der Waffensysteme, um die Panzerung des Gegners durchdringen zu können, oder das Betreiben der Antriebe im Roten Bereich, um höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Der Zusatz-Würfel muss irgend wie von den anderen Würfeln unterscheidbar sein. Liegt er am Ende noch, wenn der Spieler mit den meisten Würfeln seine niedrigsten Würfel entfernt hat, so besteht die Gefahr, dass das System bzw. der Gegenstand zerstört ist. Zeigt der Zusatz-Würfel eine Augenzahl zwischen eins und drei, so ist die Sache noch einmal gutgegangen. Bei einer vier, fünf oder sechs ist das System bzw. der Gegenstand zerstört und kann für den Rest des Abenteuers nicht mehr eingesetzt werden. Hoffentlich war es nicht die Lebenserhaltung!

Status

Status ist ein abstraktes Maß, in dem die potentielle Leistungsfähigkeit eines Charakters gemessen wird. Er beinhaltet körperliche, geistige und soziale Umstände, die die Erfolgsaussichten in einem Konflikt verschlechtern. Der Status eines Charakters lässt sich in vier Stufen beschreiben:

- Grün: Der Charakter hat keine Abzüge.
- Gelb: Der Charakter hat in jedem Konflikt einen Modifikator von -1.
- Rot: Der Charakter hat in jedem Konflikt einen Modifikator von -2.
- Schwarz: Der Charakter kann nichts mehr tun und auch an keinem Konflikt mehr teilnehmen.

Modifikatoren werden auf das Endergebnis angewandt. Dabei wird immer nur der höchste Modifikator berücksichtigt.

Zu Beginn jedes Abenteuers ist der Status der Charaktere „grün“.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie sich der Status eines Charakters verschlechtern kann:

1. Wenn Statusabfall als negativer Konfliktausgang vereinbart wurde (meist, weil niemandem ein anderer negativer Konfliktausgang eingefallen ist).
2. Wenn ein Spieler in einem Konflikt beim Wiederholungswurf (nach Gleichstand oder Vorteil) unterliegt.

3. Wenn ein Spieler entscheidet, mit seinem Charakter „etwas Dummes zu tun“, um einen zusätzlichen Würfel in dem Konflikt zu bekommen, und der Würfel am Ende noch liegt.

In allen drei Fällen wird die Statusänderung aus der folgenden Tabelle bestimmt:

- 0-1 Bei Wurfwiederholung wird Statusabfall erhöht: gelb -> rot, rot -> schwarz. Keine weiteren Auswirkungen.
- 2 „Streifschuß“. Der Charakter ist für einen kurzen Moment handlungsunfähig. („kurzer Moment“ = pi Mal Daumen eine Aktion eines anderen Charakters). Keine weiteren Auswirkungen.
- 3 Treffer. Status „gelb“. Keine sonstigen Auswirkungen.
- 4 Treffer und ausgeschaltet. Status „gelb“. Der Charakter ist handlungsunfähig, erholt sich aber von selbst bis zur nächsten Szene.
- 5 Schwere Treffer. Status „rot“ und „medizinische Hilfe“ nötig. Der Charakter ist erst wieder handlungsfähig, wenn sich ein anderer Charakter um ihn gekümmert hat. Verband angelegt, neuen Mut zugesprochen, die Kautionszahlung bezahlt um ihn aus der Untersuchungshaft herauszubekommen, so etwas in der Art.
- 6+ „Schwarz“. Der Charakter ist für den Rest des Abenteuers ausgeschaltet. Sprich, er liegt auf der Krankenstation unter dem Sauerstoffzelt, sitzt in der Arrestzelle o.ä. Kommunikation mit den anderen SCs ist möglich, wenn er „angespielt“ wird.

Der Status kann sich nur verschlechtern. Wird ein niedrigerer oder gleichhoher Status erwürfelt, als der Charakter schon hat, so ergeben sich keine weiteren negativen Konsequenzen.

Kampf

Ein Kampf ist ein Konflikt wie jeder andere auch, und genau so wird er auch gehandhabt. Es werden die möglichen Konfliktausgänge festgelegt, die Anzahl der Würfel bestimmt, gewürfelt und das Ergebnis ausgewertet. Bei Kämpfen sollte man darauf achten, dass „Töten des Gegners“ selten das ist, was man eigentlich erreichen möchte. „Verhaften der Verbrecher“, „Befreien der Geiseln“ oder „an den Wachen vorbei ins Freie fliehen“ sind viel bessere und spannendere Konflikte. Und ein negativer Konfliktausgang wie „gefangengenommen werden“ oder „die Verbrecher fliehen“ ist spielmechanisch wie storytechnisch viel befriedigender als ein permanenter -1-Modifikator für den Rest des Abenteuers.

Spiel-Tipp: Einfach mal nicht würfeln! In vielen Rollenspielen ist es so, dass sobald es zum Kampf kommt, vom „Rollenspiel-Modus“ in den „Würfel-Modus“ umgeschaltet wird. Bei Randpatrouille muss das nicht sein. Es spricht nichts dagegen, einen unwichtigen Kampf ohne zu würfeln erzählerisch abzuhandeln. Erst, wenn die Spieler etwas Wichtiges erreichen wollen, sollte man die Regeln zur Konfliktauflösung auspacken.

Gefechte zwischen Raumschiffen

Kein SF-Rollenspiel ohne Raumkämpfe! Natürlich wird es auch in RP zu Gefechten zwischen Raumschiffen kommen, aber besondere Regeln gibt es dazu nicht. Kämpfe zwischen Raumschiffen sind im Endeffekt ganz normale Konflikte zwischen Charakteren und werden genau so behandelt. Für wichtige Raumschiff-Kämpfe in spannungsgeladenen, dramaturgisch wichtigen Momenten bietet sich die Anwendung der Regeln für Gruppenkonflikte an.

Gruppenkonflikte

Manche Konflikte sind zu groß und wichtig, um sie in einem einzelnen Würfelwurf abzuhandeln. Hierzu gibt es die Regeln für Gruppenkonflikte.

Bei einem Gruppenkonflikt wird ein großer Konflikt in mehrere kleine Konflikte heruntergebrochen, so dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, mit einem seiner Charaktere positiv auf den Konfliktausgang einzuwirken. Zu diesem Zweck werden wie bei einem normalen Konflikt zunächst die möglichen Konfliktausgänge definiert. Für diesen Konflikt bekommt jede Seite einen einzigen Gruppenkonflikt-Würfel. Dieser wird aber nicht sofort geworfen. Vorher kann jeder Charakter einen eigenen, kleinen Konflikt austragen, mit dem er die Erfolgchancen seiner Seite verbessern kann. Dieser kleine Konflikt wird ganz normal nach den Regeln abgehandelt, mit dem einzigen Zusatz, dass die Gewinnerseite einen zusätzlichen Gruppenkonflikt-Würfel bekommt. Das bedeutet natürlich, dass bei einem verlorenen Konflikt die Gegenseite einen Gruppenkonflikt-Würfel erhält. Sind alle kleinen Konflikte ausgetragen, werden die Gruppenkonflikt-Würfel geworfen, um den Gruppenkonflikt aufzulösen.

Analog zu den Regeln zur Gefährdung von Schiffs-Systemen und Ausrüstungsgegenständen kann in einem Gruppenkonflikt die Besonderheit des Raumschiffes gefährdet werden.

Spiel-Tipp: Ein Gruppenkonflikt kann vieles sein: Ein Raumschiff-Kampf, ein Hinterhalt, den die Charaktere gemeinsam legen, eine groß angelegte Verwirrungsaktion, oder etwas völlig anderes. Wichtig ist, dass ein Gruppenkonflikt sehr selten sein sollte, etwa 1-2 Mal pro Abenteuer. Viel öfter sollten die Charaktere auch nicht an einem Strang ziehen!

Das Spiel

Wie spielt sich nun RP?

RP bietet ein leicht schizophrones Spielerlebnis, da man sowohl im Gegensatzpaar Außenteam <>Brückenbesatzung als auch im Gegensatzpaar Rat<>Allianz beide Parteien spielt. Das hat aber mehrere bedeutende Vorteile:

Erstens: Als Spieler erlebt man hautnah die Auswirkungen der Entscheidungen, die man als Brückenoffizier fernab des Geschehens trifft.

Zweitens: Intrigenspiele machen bedeutend mehr Spaß, wenn alle am Tisch diese Intrigen mitspinnen... und im Endeffekt auch alle gemeinsam die Folgen dieser Intrigen treffen. Dies ermöglicht CvC-(Charakter gegen Charakter)-Erlebnisse auch in Gruppen, in denen dies normalerweise verpönt ist.

Damit RP funktioniert sollten alle Spieler einige Ratschläge beherzigen.

Tipps für Spieler

Kein Friede-Freude-Eierkuchen zwischen den Fraktionen! Vorgesetzte haben euch gezwungen, zusammenzuarbeiten, und letztendlich geht es ja um eine gute Sache, aber mögen muss man sich deswegen nicht. Die meisten haben Eltern oder Großeltern im Krieg verloren. Daran sind die anderen Schuld! Und wenn es doch einmal nach einer überstandenen Krise zu spontanen Verbrüderungs-Szenen kommt, dann ist das umso bedeutungsvoller. Vielleicht entsteht ja mit der Zeit so etwas wie Respekt oder gar Freundschaft zwischen den Mannschaftsmitgliedern?

Konspiriert! Es sollte vor, während und nach jedem Abenteuer Konferenzen geben, in denen die eine Fraktion unter sich berät, wie weiter vorzugehen ist um den maximalen Vorteil für die eigene Seite herauszuholen.

Keine zwei Charaktere in einer Szene! Es ist nicht vorgesehen, dass man beide Charaktere gleichzeitig spielt. Beim Funkverkehr zwischen Außenteam und Brücke, spricht immer einen Charakter eines anderen Spielers an. Das fällt leicht, man spricht ja lieber mit einem von der eigenen Fraktion. Die Brückenoffiziere bleiben auf der Brücke. Unter keinen Umständen verlässt ein Brückenoffizier das Schiff. Das ist Sache des Außenteams.

Macht eure Charaktere unterscheidbar! Die anderen Spieler sollten jederzeit sagen können, welchen eurer Charaktere ihr gerade verkörpert. Dies geht am einfachsten, wenn man den Rat-Charakter mit einem (pseudo-)russischen Akzent spricht. Brückenoffiziere sollten eine gewähltere Ausdrucksweise haben, Mitglieder des Außenteams sind eher bodenständig. Allianz-Charaktere sind gläubig und gebrauchen religiöse Phrasen. Rat-Charaktere fluchen!

Tipps für Spielleiter

Die Hauptaufgabe des Spielleiters ist es, eine interessante Ausgangssituation zu erschaffen und dann zuzusehen, was die Spieler daraus machen. Dabei sollte man einige Dinge beachten:

Der Ort: Ein Außenteam hat nur dann eine Existenzberechtigung, wenn es einen Ort gibt, den es erkunden kann. Das kann eine Raumstation sein, ein havariertes Raumschiff, eine Kolonie auf dem RAND oder einem Asteroiden, eine Siedlung in einem Randsystem...

Aufgaben für oben und unten: Sowohl Außenteam als auch die Brückenbesatzung sollte etwas zu tun haben: Erkunden, verhandeln, kämpfen, reparieren, bauen, von A nach B kommen, beschützen, zerstören, ...

NSCs mit eigenen Zielen: Frage dich für jeden NSC: Was will er von der Randpatrouille?

Interessenskonflikte: Ein Abenteuer ist nur dann interessant, wenn es widerstreitende Interessen gibt. Überlege dir vor dem Abenteuer: Wenn das RP-Schiff kein RP-Schiff wäre, sondern ein Allianz-Schiff, was würde wahrscheinlich passieren? Und wenn es ein Rat-Schiff wäre? Fallen beide Antworten ähnlich aus, dann bietet das Abenteuer wahrscheinlich zu wenig Konfliktstoff. Ein weiteres sehr mächtiges Werkzeug sind die Stärken und Schwächen der Charaktere. Führe Situationen herbei, die bei Mitgliedern ein und der selben Fraktion unterschiedliche Emotionen ansprechen. Sorge dafür, dass die Stärke oder Schwäche eines Charakters genau den Zielen der anderen Fraktion zuarbeitet. Und lass dich überraschen, wie die Spieler mit dieser Situation fertig werden.

Spielablauf

Teil 1 - Anfang

Am Anfang steht wahrscheinlich die Brückenbesatzung im Mittelpunkt, der SL präsentiert die Situation und die Brückenbesatzung reagiert. Irgendwann wird die Brückenbesatzung entscheiden, dass man ein Außenteam losschicken sollte. Und vor allem wird entschieden, wer das Außenteam anführen soll. (und das schöne ist, alle Spieler sind dabei und haben einen Charakter in der Szene!)

Danach kommt das Briefing der ersten Fraktion. Hier werden unter Umständen vom Missionsziel abweichende Prioritäten gesetzt oder gar beschlossen, die Mission heimlich zu sabotieren. (und das schöne ist, alle Spieler sind dabei und haben einen Charakter in der Szene!)

Danach kommt das Briefing der zweiten Fraktion: Hier werden unter Umständen vom Missionsziel abweichende Prioritäten gesetzt oder gar beschlossen, die Mission heimlich zu sabotieren. (und das schöne ist, alle Spieler sind dabei und haben einen Charakter in der Szene!)

Teil 2 - Mittelteil

Im Mittelteil läuft das Abenteuer parallel am Boden und auf der Brücke. Der SL wird regelmäßig hin und her schalten und beide Handlungsstränge vorantreiben. Etwas komplizierter wird es, wenn die beiden Handlungsstränge interagieren, etwa durch Funkkontakt oder wenn einzelne Team-Mitglieder zum Schiff zurückkehren. Hier kann es vorkommen, dass ein Spieler spontan zwischen seinen Charakteren umschalten muss, was evtl. zu etwas Verwirrung führen kann. Allerdings sind solche Situationen auch immer eine gute Gelegenheit, komplett die Szene zu wechseln, etwa, wenn das Außenteam neue Informationen durchgibt und daraufhin die Brückencrew die weitere Vorgehensweise beraten muss.

Teil 3 – Ende

Das Problem ist gelöst, die Verwundeten eingesammelt und das Schiff bereit zum Weiterflug. Ganz am Ende stellen sich noch zwei Fragen: Was macht das Außenteam nach der Mission? Gibt es Anfeindungen und finstere Blicke? Eine gemeinsame Siegesfeier? Besucht ein Allianz-Mann den verletzten Rat-Genosse am Krankenbett? Oder entläd sich der Frust und die Aggression zwischen den Fraktionen in einem blutigen Faustkampf?

Auf der Brücke wird alles etwas subtiler ablaufen. Der Kommandant wird die Abschluß-Rede halten und das Abenteuer beschließen mit den Worten „Unsere Aufgabe hier ist abgeschlossen. Setzen Sie Kurs auf Proteus IV. Energie!“ (oder so ähnlich).

Optional kann die SL noch kurz schildern, was weiterhin passiert. Etwa der Wissenschaftler, der das RP-Schiff durch ein Bullauge in der Forschungsstation verschwinden sieht und sich wieder seinen gottlosen Experimenten zuwendet.

Anhang

Beispielszenarien

Skandal im Sperrbezirk

Anthrax-Lepra-Psi an Bord

Revolte auf Basis Hoffnung

Beispielnamen

Rat Männlich	Rat Weiblich	Allianz Männlich	Allianz Weiblich
Alexej	Agafia	Aaron	Abigail
Andrej	Agnessa	Abel	Batseba
Bojan	Akilinja	Andrew	Bernice
Boris	Aleksandra	Bartholomew	Cloe
Cvetko	Alenka	Benjamin	Dellila
Dimitrij	Anica	Cain	Dinah
Evgenj	Annuschka	Cornelius	Elisa
Fyodor	Bolesla	Cyrus	Elisabeth
Gasper	Capeka	Daniel	Elisha
Georgj	Danica	Darius	Esli
Igor	Darja	David	Esther
Ilja	Dunja	Ezechiel	Eve
Juri	Ekaterina	Gabriel	Hanna
Karel	Evgenija	Gaius	Hatita
Kirill	Galina	Gideon	Judit
Kolek	Inga	Gilead	Julia
Kolja	Irina	Habakuk	Kishi
Lech	Ivanna	Hosea	Lea
Leonid	Katja	Immanuel	Lydia
Lojze	Kira	Jacob	Magdalene
Luka	Klara	James	Mara
Makar	Lana	Jared	Maria
Matej	Lara	Jemuel	Martha
Mikhail	Larissa	Jeremia	Mered
Nikolaj	Lidija	Jesaja	Miriam
Oleg	Ljudmila	Jesse	Naarai
Pavel	Maja	Joash	Naomi
Pjotr	Makita	John	Obadja
Sascha	Mascha	Joshua	Phoebe
Sergej	Nadja	Luke	Pua
Svarog	Natalja	Maleachi	Rachel
Tikhon	Natascha	Mark	Rahel
Vadim	Oksana	Matthew	Reba
Vanja	Olga	Michael	Rebecca
Vassilij	Sonja	Moses	Ruth
Viktor	Svetlana	Nathan	Salome
Vilko	Tascha	Noah	Sapphira
Vitali	Tatjana	Paul	Sara
Vladimir	Tonka	Philip	Shama
Volja	Varuschka	Rufus	Shelomi
Volos	Yelena	Samuel	Tabea
Yegor	Yelisaveta	Simon	Tabitha
Zdenko	Zoja	Thaddeus	Talitha
Zoran	Zora	Thomas	Zia

Randpatrouille Raumschiff-Blatt

Name:

Rat: **Allianz:**

Kommandant:

Schiffstyp:

Länge:

Besatzung (Nominell/Aktuell):

Waffen:

Shuttle:

Besonderheit:


Skizze

Charakterbögen


Randpatrouille

Spieler		Allianz-Offizier 
Charakter		
Funktion		
Zusatzqualifikation		
Hobby		
Stärke		
Schwäche		
Schiffs-System		
Status <input type="checkbox"/> Grün <input type="checkbox"/> Gelb (-1) <input type="checkbox"/> Rot (-2) <input type="checkbox"/> Schwarz		Konfliktergebnisse: 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall. 1. Vorteil. Wie 0, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich. 2. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein. 3. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein. 4. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein. 5. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein. 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein. 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

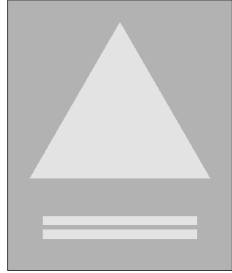
Randpatrouille

Spieler		Rat-Crew 
Charakter		
Funktion		
Zusatzqualifikation		
Hobby		
Stärke		
Schwäche		
Ausrüstungsgegenstand		
Status <input type="checkbox"/> Grün <input type="checkbox"/> Gelb (-1) <input type="checkbox"/> Rot (-2) <input type="checkbox"/> Schwarz		Konfliktergebnisse: 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall. 1. Vorteil. Wie 0, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich. 2. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein. 3. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein. 4. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein. 5. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein. 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein. 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

Randpatrouille

Spieler		Rat-Offizier 
Charakter		
Funktion		
Zusatzqualifikation		
Hobby		
Stärke		
Schwäche		
Schiffs-System		
Status <input type="checkbox"/> Grün <input type="checkbox"/> Gelb (-1) <input type="checkbox"/> Rot (-2) <input type="checkbox"/> Schwarz		Konfliktergebnisse: 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall. 1. Vorteil. Wie 0, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich. 2. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein. 3. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein. 4. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein. 5. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein. 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein. 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

Randpatrouille

Spieler		Allianz-Crew 
Charakter		
Funktion		
Zusatzqualifikation		
Hobby		
Stärke		
Schwäche		
Ausrüstungsgegenstand		
Status <input type="checkbox"/> Grün <input type="checkbox"/> Gelb (-1) <input type="checkbox"/> Rot (-2) <input type="checkbox"/> Schwarz		Konfliktergebnisse: 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall. 1. Vorteil. Wie 0, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich. 2. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein. 3. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein. 4. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein. 5. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein. 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein. 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

Regelzusammenfassung

Anzahl der Würfel:

Standardwürfel

- 1 Sowieso
- 2 Falls die Funktion ausgefüllt wird. Diese Würfel gibt es nur, wenn das, was man tut, in der Stellenbeschreibung der Funktion drinsteht
- 1 Falls die Zusatzqualifikation oder das Hobby zum Tragen kommt.
- 1 Falls Stärke oder Schwäche (nicht beides gleichzeitig) zum Tragen kommt

Zusatzwürfel (mit extra Farbe)

- 1 Falls man das Schiffssystem oder den Ausrüstungsgegenstand durch Manipulation zur Leistungserhöhung gefährdet
 - 1 Falls man „etwas Dummes tut“ (riskiert Statusabfall)
- Der mit den meisten Würfeln nimmt so lange seinen niedrigsten Würfel weg, bis er so viele hat wie der mit den wenigsten Würfeln. Die höhere Summe gewinnt. Die Differenz ist das Ergebnis.

Falls einer der Zusatzwürfel am Ende noch liegen:

Die Augenzahl des „Dummheits“-Würfels bezeichnet das Ergebnis der Statusabfall-Tabelle.
System- bzw. Ausrüstungswürfel: 1-3 nichts Schlimmes passiert, 4-6 System kaputt.

Ergebnis

- 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden, wobei die verlierende Seite zusätzlich "Statusabfall" riskiert.
- 1.. Vorteil. Noch ist kein Ereignis eingetreten. Wie „0“, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich.
- 2.. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein.
- 3.. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein.
- 4.. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein.
- 5.. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein.
- 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein.
- 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

Bei „Statusabfall“

- 0-1 Bei Wurfwiederholung wird „Statusabfall“ erhöht: gelb -> rot, rot -> schwarz. Keine weiteren Auswirkungen.
- 2 „Streifschuß“. Der Charakter ist für einen kurzen Moment handlungsunfähig. („kurzer Moment“ = pi Mal Daumen eine Aktion eines anderen Charakters). Keine weiteren Auswirkungen.
- 3 Treffer. Status „gelb“. Keine sonstigen Auswirkungen.
- 4 Treffer und ausgeschaltet. Status „gelb“. Der Charakter ist handlungsunfähig, erholt sich aber von selbst bis zur nächsten Szene.
- 5 Schwerer Treffer. Status „rot“ und „medizinische Hilfe“ nötig. Der Charakter ist erst wieder handlungsfähig, wenn sich ein anderer Charakter um ihn gekümmert hat. Verband angelegt, neuen Mut zugesprochen, die Kautionszahlung bezahlt um ihn aus der Untersuchungshaft herauszubekommen, so etwas in der Art.
- 6+ „Schwarz“. Der Charakter ist für den Rest des Abenteuers ausgeschaltet. Sprich, er liegt auf der Krankenstation unter dem Sauerstoffzelt, sitzt in der Arrestzelle o.ä. Kommunikation mit den anderen SCs ist möglich, wenn er „angespielt“ wird.