

Was ist das hier?

Auf der nächsten Seite findet sich ein sogenannter Verlaufsbogen. Dieses Konzept habe ich entwickelt, damit die Spieler der Handlung einer Kampagne besser folgen können, als nur durch die Zusammenfassung vor dem Spielbeginn.

Zu Beginn einer Sitzung wird nicht nur die Handlung des letzten Mals zusammengefasst, sondern daraus formulieren die Spieler auch einen Verlaufsaspekt.

Ein Beispiel aus einer Cyberpunk-Kampagne wäre:

Beim letzten Mal drangen die Spielerfiguren in einen Industriekomplex des Konzerns Neo-Gen ein. Dort gelang es ihnen, einen Prototypen zu stehlen. Leider stellten sie sich auf dem Weg nach draußen nicht sonderlich schlau an und hinterließen einige Spuren, die zu ihnen führen könnten.

Daraus machen die Spieler den Aspekt: Neo-Gen sucht uns und sein Gerät.

Der frisch geschaffene Verlaufsaspekt startet ins Leben mit einem freien Einsatz für die Spieler und mit einem für die Spielleitung.

Im Verlauf einer Kampagne entsteht da also eine längere Liste mit Aspekten, wodurch die Handlung der vorherigen Sitzungen auch regeltechnisch widerspiegelt wird. Damit die Zahl der Aspekte nicht überhandnimmt, wird ein Verlaufsaspekt geschlossen, wenn er nicht mehr relevant ist.

