

Autor: Clem Carlos Schermann

Erstellungsdatum: 14.8.2021, Wolfsburg

SFGH Treffen 07.08.2021

„Grillen im Garten“

Thema: „Neben BBQ hat uns Clem die Settings verschiedener SF-Rollenspiele vorgestellt“

I. Einführung

Relevante Begriffe des Vortrags sind:

(1) Science Fiction und (2) Rollenspiel

1. Science Fiction

Für die Betrachtung, ob ein Rollenspiel der Science-Fiction zuzuordnen oder zuordenbar ist, ist zunächst der Begriffshorizont der „Science-Fiction“ abzustecken. Dabei lehne ich mich stark an die Erläuterungen im deutschsprachigen Wikipedia-Artikel an (link: https://de.wikipedia.org/wiki/Science_Fiction). Demnach ist der Begriff sehr weitgehend und lässt sich nur ungenau von anderen Genres wie Fantasy oder Horror/Grusel abgrenzen.

Inhaltlich befasse sich demnach Science-Fiction regelmäßig mit Themen wie wissenschaftliche und/oder technische Spekulationen, Raumfahrt, Zukunft und Zeitreisen sowie fremdartige (im Sinne von üblicherweise nicht ursprünglich irdischen) Zivilisationen, indem diese Themen ins Verhältnis zum Menschen auf individueller und/oder gesamtgesellschaftlicher Ebene gesetzt werden. Dabei erforsche und extrapoliere Science-Fiction die zwei Extreme einerseits der Utopie und damit des Wohls des Menschen und andererseits der Dystopie hinsichtlich Skeptizismus und Pessimismus bezüglich solcher Themen. Weit verbreitet sind dabei konkrete Themen wie künstliche Intelligenz, Robotik, Apokalypsen und Atomkriege, Gedankenlesen, medizinische oder biologische/ genetische Errungenschaften bis hin zur Unsterblichkeit sowie Transhumanismus.

Es soll dann nicht mehr von Science-Fiction die Rede sein, wenn die Fiktion keinen Bezug zu rationalen oder rationalisierbaren Überlegungen mehr habe. Kernbegriff ist dabei der des „Novums“, den es zu erklären gilt. Wird lediglich eine übernatürliche oder magische „Erklärung“ dafür geschaffen, die sich in einer bloßen Definition oder Beschreibung erschöpft, bewege sich die Fiktion im Bereich der Fantasie und des Märchenhaften; ist das Novum hingegen wenigstens innerhalb seines Kontextes in der Fiktion rational erklärbar, sei das Feld der Science-Fiction eröffnet. Dabei sind zwei Überlegungen zu berücksichtigen: Einerseits ist das dritte Clarksche Gesetz relevant, wonach Hochtechnologie von Magie kaum mehr zu unterscheiden sei; andererseits führe eine immer schwieriger ausfallende Erklärbarkeit in den Bereich der Fantasie/Fantastik.

Neben den reinen Formen der Science-Fiction und der Fantasie/Fantastik besteht eine Schnittmenge, die gemeinhin als Science-Fiction/Fantasy oder Science Fantasy bezeichnet werden kann; sie sind gekennzeichnet durch Elemente, die jeweils entweder einer Erklärbarkeit zugänglich sind oder dem Übernatürlichen im weiteren Sinne entstammen.

Die nachstehenden Überlegungen gehen von einem weitestgehenden Science-Fiction Begriff und damit auch dem der Science Fantasy aus.

2. Rollenspiel

Der Vortrag beschränkt sich auf Rollenspiele im Sinne des Tisch- bzw. Pen-and-Paper Rollenspiels und schließt Rollenspiele elektronischer Medien (PC, Konsole, Handhelds) aus.

Rollenspiele haben ihren Ursprung in dem kreativen Akt von Gary Gygax und dessen Freunden, die Mitte der 1970iger Jahre ein Miniaturenspiel um ein Erzählelement erweitert und es als **Dungeons & Dragons** weiterentwickelt haben. 1976 und 1977 folgten als die ersten zwei Science-Fiction Rollenspiele **Metamorphosis Alpha** und **Traveller**, die zusammen mit D&D die Troika der offiziell ersten drei Pen-an-Paper Rollenspiele darstellen.

Rollenspiele zeichnen sich stark vereinfacht üblicherweise durch vier wesentliche Elemente aus:

Element 1: Der regelmäßig einzeln auftretende Spielleiter tritt in die Rolle einer Art Regisseur und „Geschichtenerzähler“, der Ort und Zeit bestimmter Ereignisse bestimmt, Szenarien beschreibt, so bezeichnete Nichtspielerfiguren und Kreaturen handeln lässt und Herausforderungen für die Spieler und ihre Spielercharaktere in diesen Szenarien kreiert. In Bezug auf das dritte Element nimmt er üblicherweise auch die Rolle eines „Schiedsrichters“ ein, um Regelfragen zu entscheiden.

Element 2: Die Spieler spielen vergleichbar eines Protagonisten in einer Erzählung ihre jeweils eigene Figur (je nach Setting ein Held, ein Charakter, ein Investigator in Rollen wie Krieger, Magier, Abenteurer, Soldat, Techniker ...), die sie gedanklich verkörpern, für die sie sprechen und deren Handlungen sie als Reaktion auf die sowohl vom Spielleiter beschriebene Herausforderung als auch von den übrigen Spielern dargestellten Verhalten ihrer jeweiligen Spielerfiguren beschreiben. Dadurch erzählen die Spieler in einem gemeinschaftlich kreativen Akt wechselseitig die eigentliche Handlung der Geschichte (Abenteuer, Mission, Auftrag, ...), indem sie mit dem Spielleiter zusammen die Herausforderungen überwinden, um Ende das Spielziel zu erreichen – z.B. die Rettung von jemanden, die Bergung von Etwas, die Beseitigung einer Gefahr etc. Ein zeitliches Limit ergibt sich nur aus der Spielweise der Spieler und des Spielleiters.

Element 3: Sowohl für die im Spiel notwendige Greifbarkeit der Spielercharaktere sowie für die Lösung komplexer, unbekannter oder komplizierter Problemstellungen geben Rollenspiele Spielregeln vor. Dabei wird nach Wahrscheinlichkeiten gemessen, ob Spieler mit ihren Charakteren oder der Spielleiter mit den von ihm gespielten Figuren (Antagonisten, neutrale Passanten, Kreaturen ...) bestimmte Handlungen erfolgreich durchführen können. Einerseits vereinfachen solche Regeln Situationen, da andernfalls schwierige Diskussionen verkürzt werden, was andererseits auch zu einer Beschleunigung des Spiels führen kann. Ein regeltechnisches Ziel wie bei Brettspielen ist üblicherweise nicht vorgesehen.

Element 4: Maßgeblich für jedes Rollenspiel ist das „Setting“, was hier stark vereinfacht als Gemengelage aus Spielwelt und Genre zu verstehen ist. Dies erlaubt es, Spielern und Spielleitern ein Gefühl für das zu entwickeln, was im Bereich des in ihrem Spiel Möglichen liegt und was nicht.

Diese Elemente lassen sich gewiss weiter ausdifferenzieren, oder sind von Fall zu Fall stärker oder weniger stark ausgeprägt, was von dem jeweiligen Rollenspiel abhängig ist.

II. SF Rollenspiele – eine Auswahl mit Name-Dropping

Der Vortrag versucht im Weiteren, verschiedene Rollenspiele darzustellen, die bezüglich des Settings als „Science-Fiction“ oder jedenfalls als „Science Fantasy“ einzuordnen sind. Dabei werden nur exemplarisch Spiele in Bezug auf einzelne Sub-Genres der SF beschrieben und verlinkt. Das Ergebnis vorweggreifend ist festzustellen, dass die Zahl und die Vielseitigkeit der Science-Fiction Rollenspiele hoch ist und die Rollenspiel-Szene nicht unerheblich prägt. Dies darf insbesondere deshalb durchaus überraschen, da bei dem Begriff „Rollenspiel“ nahezu reflexhaft wahlweise Dungeons& Dragons oder das deutsche Pendant „**Das Schwarze Auge**“ genannt werden, die beide ‚nahezu ausschließlich‘ der Fantasie zuzuordnen sind.

Die in diesem Vortrag bezeichneten Rollenspiele werden unter III. durch Verlinkungen wahlweise zur relevanten Internetseite oder einer geeigneten englisch- oder deutschsprachigen Wikipedia-Artikel referenziert.

1. Bis zur Gegenwart, Agenten, Spionage, Mystery

Rollenspiele, die sich in der jüngeren Vergangenheit oder Gegenwart unserer bekannten Erdgeschichte bewegen, lassen sich teilweise der Science-Fiction dahingehend einordnen, dass in diesen zum Beispiele Technologien vorgestellt werden, die gemeinhin unbekannt sind und als Fortentwicklung aus insbesondere staatlicher und/oder konzerngetriebener Forschung betrachtet werden können – etwa im Technothriller **Millenium’s End** oder dem neuen comic-esken **Troubleshooters**. Alternativ ist auch der Besuch von außerirdischen Lebensformen auf der Erde nicht ausgeschlossen, was thematisch im Bereich von **Cthulhu Now**, **Cthulhu: Delta Green** oder **Alternaty: Dark Matter** liegen könnte.

2. Nahzukunft – Cyberpunk

Eines der ersten Cyberpunk Rollenspiele in ausdrücklicher Anlehnung an Gibsons „Neuromancer“ Roman (und vergleichbare) ist Cyberpunk, welches 1988 sein Debut hatte und 1989 als **Cyberpunk 2.0.2.0** publiziert wurde. Zwischenzeitlich hat es einzelne Neuauflagen und insbesondere eine Fortentwicklung des Hintergrunds im Spiel **Cyberpunk RED** aus 2019 gegeben, welches die Lücke zwischen Cyberpunk 2.0.2.0 und dem Computerspiel Cyberpunk 2077 schließt. Das Cyberpunk Rollenspiel erzählt ab 1990 eine alternative Menschheitsgeschichte, die insbesondere vom Zerfall der Supermächte, einer weitgehenden Auflösung der Vereinigten Staaten von Amerika und einem deutlichen Erstarken der Europäischen Gemeinschaft geprägt ist. Dies begründet sich insbesondere durch den Machtmissbrauch des „Clubs der Vier“ und des Vizepräsidenten der USA, die einen kompromisslosen Krieg gegen Drogenkartelle führen, sowie durch anhaltende Naturkatastrophen, die für die USA und weite Teile der Welt große Herausforderungen darstellen. Zeitgleich erstarken die internationalen Megakonzerne, die die entstehenden Machtlücken mehr und mehr ausfüllen und die Politik zu ihren lokalen Marionetten degradieren und alle Gesellschaftsschichten umfassend ausbeuten. Ursprüngliche staatliche Aufgaben (Polizei, Feuerwehr, Krankenversorgung, Teile des Militärs ...) werden zunehmend privatisiert. Und während dieser Zeit der Umbrüche verlagern sich die Kriege von solchen zwischen Staaten zu solchen zwischen Konzernen. Neben diesen für die Menschheit negativen Entwicklungen gibt es zahlreiche Errungenschaften wie medizinische Durchbrüche bei der Verschmelzung von Mensch und Maschine (Cyberware), der Aufbau des visuellen Internets (NET), flugfähige Fahrzeuge für jedermann, massiver Ausbau der Raumfahrt und damit verbundener Technologien bis hin zu Kolonien auf Mond und Mars uvm.

Cyberpunk spielt in der fiktiven Stadt „Night City“, die zwischen Los Angeles und San Francisco als eine Art Freeport, Freihandelszone und unabhängige Stadt zu einem Schmelztiegel aller möglichen Interessen wird. Dabei werden auf offener Straße Konflikte verbal ebenso wie mit teils kriegerischen Mitteln geführt, wenn sie nicht im NET ausgefochten werden. Auch einen Nuklearschlag im Zentrum der Stadt hat Night City 2023 zwischenzeitlich erschüttert – aber auch die Bevölkerung zu ihrem unbedingten Willen zur völligen Unabhängigkeit von sonstigen Mächten angefeuert. Das Milieu der Spieler ist dabei das des typischen Edgerunners/ Cyberpunk mit low-life-Standard sowie high-tech-Ausstattung. Typische Themen dieses Spiels sind die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Konflikte im Spannungsverhältnis Mensch zu Gesellschaft zu Konzernen sowie zur Technologie, künstliche Intelligenz und ihre Wechselwirkung mit staatlichen und Konzerninteressen uvm. Cyberpunk ist eine tiefe Verneigung vor Gibsons Neuromancer, Filmen wie **Bladerunner**, **Dredd**, **Demolition Man**, **Klapperschlange**, **Strange Days**, **Ghost in the Shell** uvm.

Neben Cyberpunk hat sich als Repräsentant des gleichnamigen Genres jedoch das Rollenspiel **Shadowrun** stärker durchgesetzt, dessen Erstauflage in 1989 war. Es weist viele Parallelen zu Cyberpunk (alternative Zeitlinie, Vorherrschaft der Konzerne, Cybertechnologien, visuelle Matrix, ...) auf, knüpft jedoch an fantastische Elemente auf Grundlage des Maya-Kalenders an. Die Magie kehrt zurück; neben Elfen und Zwergen tauchen „Goblinoide“ wie Orks und Trolle auf; und auch fantastische Kreaturen wie Couatl, Drachen, Geister und Magie-Anwender erscheinen, die die Welt maßgeblich prägen und beeinflussen (der CEO von Saeder-Krupp ist ein Drache ...). Daher ist Shadowrun eher ein Science Fantasy Rollenspiel, während Cyberpunk 2.0.2.0/RED durch und durch als Science-Fiction einzuordnen ist, da die Magie-Themen in Shadowrun eindeutig als übernatürlich einzuordnen und außer in sich selbst rekursiv nicht erklärbar sind.

Cyberpunk als hauptsächliches Thema oder jedenfalls zusätzliches Element findet sich auch in zahlreichen anderen Rollenspielen wieder, die diesem Genre gewidmet sind oder jedenfalls Raum für vergleichbare Szenarien bieten.

Exkurs: noch dystopischer ...

Cyberpunk-Rollenspiele zeichnen sich durch erheblich dystopische Gegenwarts- oder Nahzukunfts Vorstellungen aus. Ebenso dystopisch oder sogar darüber hinaus sind Themen wie Apokalypsen und ihre Folgen. Exemplarisch seien daher Rollenspiele wie **All Flesh Must Be Eaten**, **Paranoia** oder **Gamma World** erwähnt, die zu (post)apokalyptischen Abenteuern einladen.

3. Nahzukünftige Frühgeschichte der Raumfahrt – als Hard SF

Während Cyberpunk (und ein wenig auch Shadowrun) bereits deutliche Schritte jenseits der Erde innerhalb des Sonnensystems wagt, aber thematisch kaum zum Gegenstand des Spiels macht, befassen sich andere Rollenspiele schwerpunktmäßig mit der Erschließung und/oder der Kolonialisierung des Sonnensystems mit dem Anspruch, als Hard Science-Fiction Rollenspiele betrachtet zu werden.

Das Grundregelwerk **Stellar Wind** grenzt sich deutlich gegen das bereits bezeichnete **Traveller** ab, da die Zugeständnisse von Traveller z.B. bezüglich Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit, künstliche Gravitation in Raumschiffen und PSI dieses Spiel aus der Sphäre der Hard SF entführt. Stellar Wind will diesbezüglich „realistischer“ auftreten, versteht sich aber gleichzeitig als ein relativ offenes Rollenspiel für Weltraumfahrtthemen. In den rudimentären Quellenband **Olympus Mons** wird ein konkretes Setting vorgestellt, welches sich mit der Raumfahrt innerhalb des Sonnensystems im 26. Jahrhundert

befasst. Der Beginn der Kolonialisierung des Sonnensystems wurde im 21. Jahrhundert von dem eigenwilligen Unternehmer Josiah Silas eingeleitet, der mit dem Start von über 20 Raumschiffen mit 5.000 Kolonisten den Mars kolonialisiert und durch den Start aufgrund der verwendeten Stutter-Drive-Technologie auf der Erde eine ökologische Katastrophe auslöst. Über mehrere Jahrhunderte versinkt die Erde in Ökokatastrophen und Konflikten, ohne dass die Erdbewohner in der Raumfahrt Fortschritte erzielen. Währenddessen entwickeln sich die Marsianer immer weiter, was sich in erheblichen technologischen Erfolgen widerspiegelt: erfolgreiche Terraformung des Mars, Kolonialisierung anderer Planeten und Gebiete im Sonnensystem, RAM-jet-Antrieb für die Kolonialisierung benachbarter Sternensysteme. Die Marsianer werden die vorherrschende und in ihrer eigenen Vorstellung utopischere menschliche Spezies im Sonnensystem, da die Erde auf dem Stand des 21. Jahrhunderts stehengeblieben ist. Marsianer und Erdenmenschen geraten in eine Art Bürgerkrieg auf der Erde, welcher Anfang des 26. Jahrhunderts in einen unstillen Frieden (Waffenstillstand) mündet.

Im Rollenspiel **The Expanse** zur gleichnamigen Romanserie der Autoren S.A. Corey, die an der Entstehung des Rollenspiels beteiligt waren, erfolgt die Kolonialisierung des Sonnensystems aus Ressourcen- und Ökonöten auf der Erde, sodass sich binnen weniger hundert Jahren die Menschen, die Marsianer und die Belter als drei große Fraktionen herausbilden. Sie sind einerseits erheblich abhängig voneinander und andererseits bemüht, mit lauterer und unlauterer Methoden ihre jeweilige Unabhängigkeit zu zementieren oder überhaupt zu ermöglichen. Gleichzeitig wird das Protomolekül aufgetan und führt zu den Abenteuern von Jim Holden und seiner Crew. Das Rollenspiel ist zeitlich in die Zeit zwischen den ersten zwei Romanen gesetzt und distanziert sich optisch und inhaltlich bewusst von der Romanhandlung und der TV-Serie, um Spielrunden eigene Geschichten in diesem Sonnensystem und in diesem Setting zu ermöglichen. Anders als Stellar Wind ist das Spiel auf cineastischere Geschichten ausgerichtet.

4. Space Opera

Regelmäßig führen verschiedene Rollenspiele mit Weltraumfahrtthemen weit aus dem Sonnensystem heraus. Dabei werden verschiedene technologische Lösungen als gegeben angenommen (Reise schneller als das Licht, künstliche Gravitation, neue Waffentechnologien, ...), ohne sie zu erklären bzw. sie in einer Weise zu erklären, dass diese als Science Fantasy Elemente zu bestimmen ist. Neben dem Rollenspiel zu **Perry Rhodan** ist gewiss Traveller als das erste, hauptsächliche und maßgebliche Rollenspiel dieses Genre zu bezeichnen, welches in zahlreichen Auflagen und Versionen die Geschichten des dritten Imperiums, der Zhodani, der Solomani, der Aslan und Vargr und vieler „lokaler“ Gruppierungen vielseitig erzählt – und zwar als Fernzukunftsetting. Wie vielseitig dies aussehen kann, zeigt sich an der aktuellen Produktpalette von Mongoose Publishing: 19 unabhängige und teils verknüpfbare Abenteuer, zwei Kurzkampagnen mit unterschiedlichen Schwerpunkten, eine Kampagne a la Battlestar Galactica (Fall of Tinath im Starter Set), eine a la Star Trek / Raumschiff Enterprise (Deepnight Revelation), eine Piratenkampagne (Pirates of Drinax) sowie Material für allgemeine Exploration (The Great Rift) oder militärische SF (Element Class Cruiser) und schließlich noch die Entwicklung einer Söldnerkampagne, die voraussichtlich Ende 2021 publiziert werden soll.

Nicht ganz so weit in die Zukunft wie bei Traveller, sondern nur ins 26. Jahrhundert führt das Rollenspiel-Setting **Star*Drive** für das Regelsystem Alternity. Dabei durchläuft die Menschheit in nur vier Jahrhunderten eine bewegte Geschichte mit Kolonialisierung, Unabhängigkeitskonflikten, Zersplitterung in unterschiedlichste menschliche Zivilisationen, Unterwerfung anderer sternenfahrender Völker sowie Entwicklung unterschiedlichster Technologien. Spielort von Star*Drive ist dabei ein isolierter Bereich, den die Menschheit vor geraumer Zeit erschlossen hat – the Verge: eine Art „Wilder Westen“ im Weltraum, in welchem die unterschiedlichen Machtblöcke Fuß zu fassen

versuchen, dabei aber auf lokale Interessen und Widerstände stoßen. Zudem wird eine dunkle Gefahr aus den Tiefen des Weltraums angedeutet. Das Setting ist bewusst ausführlich, offen und vielseitig beschrieben und bietet viele Möglichkeiten zum Spiel.

Im Ergebnis nicht anders ist das deutsche Rollenspiel **NOVA** von Dominic Scolaris, welches jedoch in der Raumfahrtgeschichte der Menschheit trotz vieler vergleichbaren Konflikte wie bei Star*Drive eine Zersplitterung der Menschheit auf nur wenige Gruppierungen beschränkt und die anderen weltraumfahrenden Spezies deutlich größer und stärker schreibt. Auch die interstellare Reichweite des Spiels ist weit größer, da sie nicht auf wenige Tausend Lichtjahre, sondern im Grunde auf die gesamte Milchstraße ausgedehnt ist. Das Spiel zeichnet sich auch durch einen originellen Schreibstil aus, da es nicht mit bleierner Schwere zahlreiche Beschreibungen bereithält, sondern jedes Thema gewissermaßen anekdotisch durch Briefe, Auszüge, kurze Dialoge, Nachrichten etc. bespricht.

5. An den Grenzen der Science Fantasie

Je weiter oder unbestimmter der Blick in die Zukunft wird, desto schwieriger kann die Erklärung der Inhalte, der Technologien, der Ereignisse, der Spezies und vieler anderer wunderbarer Spielelemente werden, sodass fraglich ist, ob sich die folgenden Spiele noch im Bereich der Science Fantasy bewegen, oder schon gänzlich anderen Genres, insbesondere der Fantasie zuzuordnen sind.

Tribe 8 und **Numenera** schauen tief in eine nicht näher erläuterte Zukunft, die bei Tribe 8 weniger bestimmbar als bei Numenera ist. Die Erde ist von nicht näher erklärbaren Ereignissen geprägt, durch die die Menschheit ihre Wurzeln regelrecht vergessen haben. Vieles wird als wundersam oder gar magisch bezeichnet, was seine Wurzeln in unserer Wirklichkeit findet. Folglich haben verschiedene Spielelemente einen „wahren“ Kern, werden im Spiel aber letztlich wie „magisch“ oder „unerklärlich“ behandelt.

Anders ist es in dem speziellen **Call of Cthulhu** Kampagnensetting „**Das grausame Reich der Tsan Chan**“, welches etwa um 5.000 n.Chr. spielt und eine Welt unter dem Einfluss vom erwachten Cthulhu bespielen lässt, in welchem sich das Reich Tsan Chan gegen Cthulhus Traumwelt wehrt. In Tsan Chan leben und herrschen die Schlangwesen, die Totlosen (Ghoule) sowie die als Sklaven gehaltenen speziell gezüchteten Menschen. In der Hintergrundgeschichte spielen Kreaturen des Cthulhu Mythos, die aus den Tiefen des Universums zur Erde gekommen sind, ebenso eine Rolle wie cthulhoide außerweltliche Technologien und Mythos-Magie.

Auch für Dungeons and Dragons sind Settings beschrieben worden, die zwar nicht als Ausfluss originärer Science-Fiction zu verstehen sind, aber eine gewisse Annäherung an die Science-Fiction erkennen lassen. In **Spelljammer** wird die Weltraumfahrt zwischen den verschiedenen D&D Welten ermöglicht. Und in **Eberron** finden verschiedene Gegenstände Eingang ins Spiel, die von elektrischen Zügen, Flugzeugen, Kommunikationsmitteln, Androiden und Robotern unserer Welt inspiriert sind. Hier stellt sich durchaus die Frage, ob diese Settings nicht möglicherweise jedenfalls mit Bedenken *noch* der Science Fantasy zugeordnet werden können.

6. Abschluss / Nennungen ehrenhalber

Abgesehen von The Expanse und Perry Rhodan sind oben bezeichnete Rollenspiele solche aufgrund eigener Ideen und Überlegungen – und auch nur ein kleiner Ausschnitt dessen, was sonst noch verfügbar ist. Allerdings gibt oder gab es auch zahlreiche Rollenspiele, die wahlweise bekannte Film-

Autor: Clem Carlos Schermann

Erstellungsdatum: 14.8.2021, Wolfsburg

IPs wie Star Wars, Star Trek, Firefly, Babylon 5 oder Battlestar Galactica oder aber auf anderen Spiel-IPs wie Warhammer (40K ebenso wie Fantasy) oder Battletech / Mechwarrior zum Thema haben.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit.

III. Liste der bezeichneten Rollenspiele

Die nachstehenden Links sind alle am 14.08.2021 zwischen 13:00 und 17:00 Uhr abgerufen worden.

Abschnitt I 2.

Dungeons and Dragons: https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons;
<https://dnd.wizards.com>

Metamorphosis Alpha: https://en.wikipedia.org/wiki/Metamorphosis_Alpha

Traveller: [https://en.wikipedia.org/wiki/Traveller_\(role-playing_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Traveller_(role-playing_game)); <https://www.farfuture.net>;
<https://www.mongoosepublishing.com/rpgs/new-traveller.html>

Abschnitt II

Das Schwarze Auge: https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Schwarze_Auge; <https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/dsa5/>

Abschnitt II 1.

Alternity: <https://en.wikipedia.org/wiki/Alternity>

Dark Matter: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dark%E2%80%A2Matter>

Millenium's End: https://en.wikipedia.org/wiki/Millennium's_End

Cthulhu: Now: https://en.wikipedia.org/wiki/Cthulhu_Now

Delta Green: https://en.wikipedia.org/wiki/Delta_Green

Troubleshooters: <https://helmgast.se/en/troubleshooters/>

Abschnitt II 2.

Cyberpunk 2.0.2.0. / RED: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_\(role-playing_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_(role-playing_game));
<https://rtalsoriangames.com/cyberpunk/>

Shadowrun: <https://en.wikipedia.org/wiki/Shadowrun>; <https://www.shadowrun6.de>

All Flesh Must Be Eaten: https://en.wikipedia.org/wiki/All_Flesh_Must_Be_Eaten

Paranoia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Paranoia_\(role-playing_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Paranoia_(role-playing_game));
<https://www.mongoosepublishing.com/rpgs/paranoia.html>

Gamma World: https://en.wikipedia.org/wiki/Gamma_World

Autor: Clem Carlos Schermann

Erstellungsdatum: 14.8.2021, Wolfsburg

Abschnitt II 3.

Stellar Wind: <https://www.drivethrurpg.com/product/112165/Stellar-Wind-2nd-Edition>

Olympus Mons: <https://www.drivethrurpg.com/product/92841/Olympus-Mons>

The Expanse: <https://greenroninstore.com/collections/the-expanse-rpg>

Abschnitt II 4.

Perry Rhodan: <https://www.perrypedia.de/wiki/Rollenspiel>

Star Drive: https://en.wikipedia.org/wiki/Star_Drive

NOVA: <https://nova-rpg.de/das-spiel>

Abschnitt 5

Tribe 8: [https://en.wikipedia.org/wiki/Tribe_8_\(role-playing_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tribe_8_(role-playing_game))

Numenera: <https://en.wikipedia.org/wiki/Numenera>; <http://numenera.com>

Cthulhu: Das grauenhafte Reiche Tsan Chan: <https://pegasusshop.de/sortiment/rollenspiele-buecher-comics/buecher/11308/cthulhu-das-grausame-reich-tsan-chan-hardcover>

D&D Eberron: <https://de.wikipedia.org/wiki/Eberron>

D&D Spelljammer: <https://en.wikipedia.org/wiki/Spelljammer>