

# **R-TECH** **SYSTEM**

Autor: Beren Baumgartner

Anschrift: Annette-Kolb-Anger 15  
81737 München

Telefon: 089 444 566 19  
Fax: 089 444 566 19  
Mail: [mail@beren.de](mailto:mail@beren.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. EINLEITUNG.....</b>	<b>2</b>
1.1. Versions-Veränderungen.....	2
<b>2. UNTERSCHIEDE DES R-TECH SYSTEMS.....</b>	<b>3</b>
<b>3. ABLAUF DES SYSTEMS.....</b>	<b>4</b>
<b>4. TREATMENT.....</b>	<b>5</b>
<b>5. CHARAKTERERSCHAFFUNG.....</b>	<b>5</b>
5.1. Charakterbogen.....	5
5.2. Hauptmerkmale.....	6
5.3. Hintergrund.....	6
5.4. Attribute.....	7
5.5. Attribut-Wert.....	7
<b>6. ROLLENSPIEL.....</b>	<b>8</b>
6.1. Runden.....	8
6.2. Handlungen.....	8
6.3. Kräfteressen und Kämpfe.....	8
6.4. Verletzungen und Schaden.....	8
6.5. Schwierigkeiten-Tabelle.....	9
<b>7. DREHBUCH.....</b>	<b>10</b>
<b>8. RECHTLICHE ASPEKTE.....</b>	<b>10</b>

# 1. Einleitung

Der Name **R-Tech System** steht für ein Pen & Paper Rollenspiel<sup>1</sup> System, das speziell für R-Tech<sup>2</sup> entwickelt wurde.

Bei R-Tech wird die Position des Spielleiters meist vom Drehbuchautor selbst übernommen. Er ist derjenige, der die Geschichte später in eine drehbuchreife Form bringt. Durch die Gestaltung der Spielwelt und der Handlungsstruktur besitzt der Spielleiter automatisch auch die meisten Hintergrundinformationen. Daher ist meines Erachtens der Autor die geeignetste Person für diese verantwortungsvolle Aufgabe.

Nur unter sehr speziellen Umständen sollte der Autor einem anderen Spieler die Rolle des Spielleiters überlassen. Dies könnte zum Beispiel der Fall sein, wenn der Autor keinerlei Rollenspiel Erfahrung und Talent besitzt und ein befreundeter Spieler dies im Übermaß aufweist. Aber auch hier ist es besser, dass sich der Autor in die Materie einarbeitet, um die Rolle des Spielleiters selbst zu übernehmen.

Das R-Tech System stellt nur einen Weg für ein mögliches Rollenspiel System dar. Dem Autor steht es frei, ein eigenes System zu entwerfen, oder das R-Tech System zu seinen Gunsten abzuändern.

Das kann zum Beispiel von Vorteil sein, wenn mit übermenschlichen Fähigkeiten gespielt wird und die hier vorgestellten Regeln nicht ausreichend sind.

Begriffs-Erklärungen sind in Form von Endnoten angehängt.

## 1.1. Versions-Veränderungen

Verschiedene Entwicklungsstufen des Systems und die Verbesserungen, die vorgenommen wurden.

**Ver. 1.0** - Erste spielbare Version

**Ver. 1.1** - Aktionen/ Würfelsystem verändert

**Ver. 1.2** - Würfelsystem gelöscht, neue Tabelle, System kompakter

**Ver. 1.2** - Logo, Verbesserungen bei Gestaltung und Umschreibung

**Ver. 1.3** - Korrekturen, rechtliche Aspekte

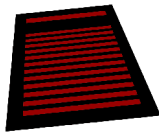
## 2. Unterschiede des R-Tech Systems

Gegenüber „normalen“ Rollenspiel-Systemen hat das R-Tech System einige Besonderheiten:

- **In diesem System kommen keine Würfel zum Einsatz.**  
*Normalerweise werden Würfel bei Aktionen eingesetzt.*
- **Das System ist simpel und es existieren wenig Regeln.**  
*Normale Systeme haben meist mehrere Bücher mit Regelsystemen für die verschiedensten Situationen.*
- **Mit dem Abschluss eines Abenteuers ist das Rollenspiel vorbei.**  
*Oft folgen nach einem Abenteuer weitere. Dabei ist es gut, die Spieler nach einem Abenteuer zu belohnen, um sie auf die folgenden vorzubereiten. Dieser Teil entfällt beim R-Tech System.*
- **Spieler Charaktere können unterschiedlich gut sein.**  
*Normalerweise sollten Spieler-Charaktere immer fair behandelt werden und gleiche Ausgangswerte besitzen. Beim R-Tech System können die Werte jedoch stark variieren, falls es dem Drehbuch hilft.*

### 3. Ablauf des Systems

Es empfiehlt sich diesen Ablauf einzuhalten, damit das R-Tech System optimal genutzt werden kann:



#### **VORBEREITUNG**

Der Spielleiter/Autor überlegt sich die Hintergrundgeschichte und die ungefähre Handlung des späteren Drehbuchs. Er kann dazu ein Treatment<sup>3</sup> anfertigen und sich während des Spiels darauf stützen.



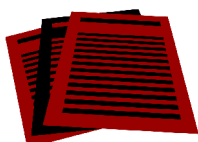
#### **CHARAKTERERSCHAFFUNG**

Es werden die Charaktere des späteren Drehbuchs erstellt. Der Spielleiter erstellt die NSCs<sup>4</sup>, während die Spieler die SCs<sup>5</sup> entwickeln.



#### **ROLLENSPIEL**

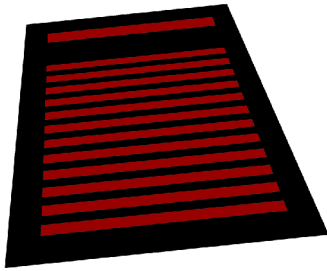
Der Spielleiter trifft sich mit den Spielern und hält eine Rollenspielrunde ab. Dabei wird die erlebte Geschichte aufgezeichnet.



#### **DREHBUCH**

Nach dem Rollenspiel werden die Aufzeichnungen in Form eines Drehbuchs verwertet.

## 4. Treatment



Das Treatment fasst die Handlung des späteren Drehbuchs zusammen. Es beschreibt das Setting und die Hauptcharaktere. Außerdem fasst es die Geschichte zusammen.

Über das Treatment hinaus sollte der Spielleiter noch folgende Vorbereitungen treffen:

- Karten und Pläne der wichtigsten Gebiete zeichnen oder kopieren
- Eine Liste der NPCs und SCs anfertigen, die schnell Aufschluss über die Eigenschaften der Charaktere gibt
- Eine Liste mit zufälligen Namen erstellen. Diese ist sehr hilfreich, falls neue Charaktere mitten im Spiel eingeführt werden sollen.

## 5. Charaktererschaffung



Die einzelnen Charaktere werden auf Papier festgehalten. Dabei ist es wichtig, dass die Eigenschaften des Charakters zueinander passen. Dadurch wirkt der Charakter glaubhaft und in sich geschlossen.

Wird das nicht beachtet, können beim Rollenspiel Komplikationen auftreten und der Charakter erscheint im späteren Drehbuch unglaubhaft.

### 5.1. Charakterbogen

Auf dem Charakterbogen werden alle Werte und die Hintergrundinformationen des Charakters niedergeschrieben.

Für die Erstellung eines Charakters wurde der „**R-Tech System – Charakterbogen**“ entwickelt. Hier können alle Charakterdaten bequem eingetragen werden.

## 5.2. Hauptmerkmale

### Titel/Job

Die Bezeichnung des Charakters.

Beispiele:

Reporter, Polizist, Pilot, Soldat

### Aussehen

Das äußere Erscheinungsbild des Charakters.

Beispiele:

Kleidung, Narben, herausstechende Körpermerkmale

## 5.3. Hintergrund

Jeder Charakter besitzt Hintergrundinformationen. Sie beeinflussen seine Handlungen und haben Auswirkung auf seinen Umgang mit anderen Charakteren. Ratsam ist, die einzelnen Unterpunkte (Stufen der Vorgeschichte, Kontakte usw.) knapp und präzise zu beschreiben. Dadurch kann man sie bei Bedarf während des Rollenspiels abrufen.

Bei den folgenden Hintergrund-Elementen baut jedes Element auf das vorherige. Die Reihenfolge sollte beachtet werden.

### Vorgeschichte

Der Werdegang und des Charakters und wichtige Ereignisse in seinem Leben.

Beispiele:

Geburtsort, Kindheitserlebnisse, Ausbildung

### Kontakte

Die Beziehungen zwischen dem Charakter und anderen Charakteren der Geschichte. Hier definiert sich auch, in welchen Kreisen der Charakter verkehrt. Kontaktpersonen müssen nicht zwangsläufig im Verlauf der Handlung vorkommen. Sie können auch nur erwähnt werden, um den Charakter zu beschreiben.

Beispiele:

Eltern und Abstammung, Freunde, Feinde, Liebschaften, Handelsbeziehungen, Arbeitgeber

### Weltanschauung

Wie der Charakter die Welt um sich interpretiert.

Beispiele:

Ein Nihilist, der den Glauben an eine Sinnhaftigkeit der Welt aufgrund entgegengesetzter Erfahrungen ablehnt.

Ein spirituell veranlagter Mensch, der an ein Leben im Jenseits glaubt oder jemand, dessen Handlungen von Aberglauben bestimmt sind.

## Verhalten

Es resultiert aus der vorliegenden Weltanschauung des Charakters.

Beispiele:

Zornig, sanft, übermütig, lustig, froh, schweigsam, nachdenklich, melancholisch, flatterhaft, großzügig, kleinlich, nervös, ruhig...

## 5.4. Attribute

Jeder Charakter besitzt insgesamt **sieben** Attribute. Sechs davon beschreiben die allgemeinen Grund-Eigenschaften menschlicher Wesen. Das siebte Attribut bezeichnet eine spezielle, herausragende Eigenschaft eines Charakters. Das kann eine geistige oder körperliche Fähigkeit sein, die den Charakter im späteren Drehbuch von den anderen Personen unterscheidet.

### Grund-Eigenschaften:

- Stärke - Stärke und Ausdauer eines Charakters
- Schnelligkeit - Schnelligkeit eines Charakters, Reaktionsvermögen
- Wahrnehmung - Wie gut ein Charakter seine Umgebung wahrnimmt
- Willenskraft - Wie standfest der Willen eines Charakters ist
- Intelligenz - Intelligenz und Gerissenheit eines Charakters
- Charisma - Wie charismatisch ein Charakter ist

### Spezielle Eigenschaft (Beispiele):

- Spuren lesen - Der Charakter kann besonders gut Spuren lesen.  
(Ein Indianer könnte diese Eigenschaft besitzen.)
- Computer - Der Charakter ist ein Computer-Profi.

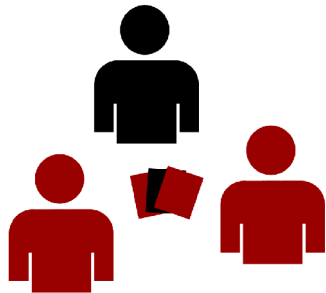
Selbstverständlich sind alle angegebenen Grund- sowie speziellen Eigenschaften lediglich Beispiele und können je nach Intention variiert werden.

## 5.5. Attribut-Wert

Die Attribute werden zu Rate gezogen, wenn der Charakter eine außergewöhnliche Aktion durchführen will. Bei normalen, alltäglichen Aktionen ist ein Vergleich mit den Attribut-Werten eines Charakters nicht erforderlich.

Auf die Attribute werden insgesamt **21 Punkte** gelegt. Maximal dürfen 5 Punkte auf einem einzelnen Attribut liegen. Ein Attribut mit 0 Punkten bedeutet bei einer außergewöhnlichen Aktion immer einen Fehlschlag, aber normale Aktionen gelingen problemlos. Es empfiehlt sich die meisten Punkte auf Attribute zu legen, die direkt mit dem Hintergrund des Charakters zu tun haben.

## 6. Rollenspiel



### 6.1. Runden

Das gesamte Spiel ist in Runden aufgeteilt. Der Spielleiter bildet den Anfang einer Runde und beschreibt die aktuelle Situation. Dann folgen die Spieler mit ihren Aktionen der Reihe nach.

### 6.2. Handlungen

Bei außergewöhnlichen Aktionen findet eine Überprüfung statt. Sie legt fest, ob eine Aktion erfolgreich ist, oder ob sie fehlschlägt.

Beispiele für außergewöhnliche Handlungen sind lebensgefährliche Stunts oder das Entschärfen von Hightech-Computerfallen. Will man eine normale Aktion unter extremen Umständen ausführen, kann auch eine Überprüfung stattfinden. Ein Beispiel wäre das Festbinden eines Seils auf den Tragflächen eines gestarteten Flugzeuges.

Die Schwierigkeit einer Überprüfung wird vom Spielleiter festgelegt. Dazu sollte er sich nach der Schwierigkeiten-Tabelle auf der nächsten Seite richten.

### 6.3. Kräftemessen und Kämpfe

Messen sich zwei Charaktere miteinander, sollte ebenfalls die Schwierigkeiten-Tabelle zur Hilfe genommen werden. Der Schwierigkeitsgrad wird einfach mit dem Attributwert des zweiten Charakters ersetzt. Wer den höheren Attributwert besitzt, gewinnt (zumindest für diese Runde).

### 6.4. Verletzungen und Schaden

Bei Schaden werden Attributs-Werte des Charakters verkleinert. Ist es eine bleibende Verletzung, wird auch der Attributswert dauerhaft verringert. Handelt es sich um eine schwache und oberflächliche Verletzung, ist die Änderung des Attributswerts nur vorübergehend.

Beispiele:

Eine tiefe Stichverletzung am Oberkörper wirkt sich auf *Stärke* und *Schnelligkeit* aus. Schnittwunden im Gesicht, bei denen ein Auge verletzt wurde, verringern die *Wahrnehmung* und das *Charisma* eines Charakters. Ein schweres psychisches Trauma hat Einfluss auf die *Willenskraft*. Durch Nervenschäden verringert sich die *Intelligenz* und die *Schnelligkeit* eines Charakters.

## 6.5. Schwierigkeiten-Tabelle

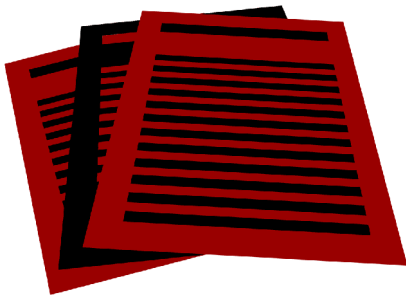
	Attributwert: <b>1</b>	Attributwert: <b>2</b>	Attributwert: <b>3</b>	Attributwert: <b>4</b>	Attributwert: <b>5</b>
Schwierigkeit: <b>1</b> (sehr einfache Aktion)	<b>Aktion mit Verlust geschafft !</b>	geschafft	gut geschafft	sehr gut geschafft	perfekt geschafft
Schwierigkeit: <b>2</b> (einfache Aktion)	knapper Fehlschlag	<b>Aktion mit Verlust geschafft !</b>	geschafft	gut geschafft	sehr gut geschafft
Schwierigkeit: <b>3</b> (mittel-schwere Aktion)	Fehlschlag	knapper Fehlschlag	<b>Aktion mit Verlust geschafft !</b>	geschafft	gut geschafft
Schwierigkeit: <b>4</b> (schwere Aktion)	schwerer Fehlschlag	Fehlschlag	knapper Fehlschlag	<b>Aktion mit Verlust geschafft !</b>	geschafft
Schwierigkeit: <b>5</b> (sehr schwere Aktion)	vernichtender Fehlschlag	schwerer Fehlschlag	Fehlschlag	knapper Fehlschlag	<b>Aktion mit Verlust geschafft !</b>

### Ablauf der Überprüfung:

- Der Spielleiter bestimmt welches Attribut überprüft werden soll.
- Der Spielleiter bestimmt wie schwer die Aktion ist.  
*Hierbei darf nicht darauf Rücksicht genommen werden, welcher Charakter die Aktion ausführt. Es wird stets davon ausgegangen, dass ein durchschnittlicher Charakter die Aktion ausführt*
- Die Schwierigkeit wird anhand der obigen Tabelle mit dem Attributwert des Charakters verglichen.
- Der Spielleiter beschreibt den Ausgang der Aktion.

- DIESE SEITE KANN KOPIERT UND BEIM ROLLENSPIEL AUSGETEILT WERDEN -

## 7. Drehbuch



Die Aufzeichnungen während der Rollenspiel Runde werden in ein Drehbuch umgewandelt.

Damit sollte man so früh wie möglich beginnen, damit die Erinnerungen an das Erlebte noch frisch sind.

Regeln, die bei der Umwandlung in ein Drehbuch zu beachten sind:

- Meist müssen sich die Spieler erst einmal in die Geschichte einfinden. Das kostet viel Zeit und ist für das Drehbuch nur eingeschränkt zu nutzen. Deshalb sollte man sich zunächst den Auftakt der Geschichte in Ruhe anhören und nicht gleich mit dem Schreiben anfangen. Später, wenn ein geeigneter Startpunkt für das Drehbuch gefunden ist, kann begonnen werden.
- Es ist wichtig sich immer vor Augen zu halten, was für ein Drehbuch von Bedeutung ist. Handlungen sollten zusammengefasst dargestellt werden. Hingegen fallen im Rollenspiel Beschreibungen für technische Geräte, Räume und Handlungen typischerweise sehr detailliert aus. Sie sollten für das Drehbuch gekürzt werden.

## 8. Rechtliche Aspekte

Drehbücher und andere Geschichten, die ein Autor mit dem R-Tech System erstellt, können vom ihm nach Belieben verwertet werden. Es entstehen keine Kosten oder Abgaben an den Erschaffer des R-Tech Systems. Die Urheberrechte des Drehbuchs liegen ausschließlich beim Autor und seinen R-Tech Spielern.

Das R-Tech System selbst darf vom Autor verändert werden, solange er auf das R-Tech System als Ursprung hinweist.

- 1 „Pen & Paper Rollenspiel“ (dt. Papier-und-Bleistift-Rollenspiel), kurz P&P Rollenspiel, ist eine spezielle Form von Rollenspielen und entsteht zum größten Teil nur in der Phantasie der Teilnehmer.  
Man kann P&P Rollenspiel als eine Art interaktive Geschichte bezeichnen. Einer der Spieler übernimmt die Position des Spielleiters. Dieser erschafft die Geschichte und erweckt die Welt um die Spieler zum Leben. Die Spieler ihrerseits interagieren mit der Geschichte und der Welt des Spielleiters und treiben die Handlung voran. P&P Rollenspiele benutzen detaillierte Regelsysteme (in Buchform), um das Spiel ausgeglichen und realistisch zu gestalten.  
Auf Papier werden Werte mit einem Bleistift (gut auszubessern) festgehalten, welche die Spielercharaktere oder Charaktere des Spielleiters definieren - daher auch der Name Pen & Paper. Werden Fähigkeiten der Charaktere eingesetzt, entscheiden meist Würfel über den Ausgang der Handlungen.
- 2 Die „Rollenspiel Technik“, kurz R-Technik, ist eine spezielle Form von Kreativtechnik für die Erstellung von Drehbüchern. Entwickelt 2004 von Beren Baumgartner.
- 3 Ein „Treatment“ gibt den Inhalt des Drehbuchs als Zusammenfassung wieder und es umfasst meist zwischen 20 bis 30 Seiten. Es ist eine Ausarbeitung der Handlung in Sequenzen und Einstellungen. Ein Treatment enthält nur wenige Seiten über die einzelnen Charaktere und grundlegende Teile des Dialoges.
- 4 Ein „NSC“ ist ein Nicht-Spieler-Charakter. Er wird vom Spielleiter übernommen.
- 5 Ein „SC“ ist ein Spieler-Charakter. Er wird von einem teilnehmenden Spieler übernommen.