

Inkubation

EIN ROLLENSPIEL VON YVO WARMERS

Infektion

ES IST NUN DREI TAGE HER, SEITDEM DIE HÖLLE ÜBER UNS HINEINBRACH. DIE MEISTEN MEINER ARBEITSKOLLEGEN SIND TOT, AUCH VIELE VON MEINEN FREUNDEN STARBEN IN DIESEN DREI TAGEN. ICH WILL ES MIR SELBST NICHT EINGESTEHEN, ABER WENN ICH EHRLICH BIN...
...MAN GEWÖHNT SICH DARAN. ICH HABE IN DEN LETZTEN TAGEN SO VIELE LEICHEN GESEHEN, SO VIEL BLUT UND AUSGEWEIDETE KÖRPER AUF DEN STRAGEN. ICH BIN MÜDE, DOCH ICH KANN NICHT SCHLAFEN...

AUCH AN DAS TÖTEN HABE ICH MICH SCHNELLER GEWÖHNT, ALS ES MIR LIEB IST. BIS VORHERIGE WOCHE WAR ICH NOCH NICHT MAL IN EINE SCHLÄGEREI VERWICKELT, ABER JETZT WÜRDTE ICH MIR NACKT UND HILFLOS JEMAND MEINE WAFFE ICH HABE DIE PISTOLE POLIZISTEN, DER MIT SCHÄDEL IN EINER HABE NUR NOCH 5 NICHT MEINE GRÖßTE VORGESTERN, ALS DIE NOCH FUNKTIONIERTEN UND ES AUCH NOCH STROM GAB, HABE ICH DAS LETZTE MAL MIT MEINER TOCHTER GESPROCHEN. ALS ES LOSGING, FLÜCHTETE SIE GEISTESGEGENWÄRTIG IN DEN KELLER UND SCHLOSS SICH DORT EIN. CLEVERES MÄDCHEN...



VORKOMMEN, WENN MIR WIEDER ABNEHMEN WÜRDTE. VON EINEM TOTEN ZERSCHMETTERTEN SEITENSTRABE LAG. ICH SCHUSS, ABER DAS IST SORGE...

TELEFONE UND HANDYS NOCH FUNKTIONIERTEN UND ES AUCH NOCH STROM GAB, HABE ICH DAS LETZTE MAL MIT MEINER TOCHTER GESPROCHEN. ALS ES LOSGING, FLÜCHTETE SIE GEISTESGEGENWÄRTIG IN DEN KELLER UND SCHLOSS SICH DORT EIN. CLEVERES MÄDCHEN...

ALS ICH DEN ANDEREN ÜBERLEBENDEN VON MEINEM PLAN ERZÄHLTE, IN DIE INNENSTADT ZURÜCK ZU KEHREN UND MEINE TOCHTER ZU HOLEN, HIELTEN MICH DIE MEISTEN FÜR VERRÜCKT. SIE MEINTEN, DIE KLEINE SEI SICHERLICH LÄNGST TOT UND PLANTEN WEITER DIE FLUCHT AUS DER STADT. ZUMINDEST HABEN SIE MIR VERSPROCHEN, BIS MITTERNACHT AUF MICH ZU WARTEN. WÄRE ICH BIS DAHIN NICHT ZURÜCK, SEI ICH AUF MICH ALLEIN GESTELLT.

ZUMINDEST KONNTE ICH NOCH DREI VON IHNEN ÜBERZEUGEN, MIR BEI DER RETTUNG MEINER TOCHTER ZU HELFEN. ICH BEWUNDERE SIE FÜR IHREN MUT UND HALTE SIE FÜR IDIOTEN. HÄTTE EINER VON IHNEN EINE TOCHTER, DIE ER ZU RETTEN VERSUCHT, ICH WÜRDTE IHM NICHT HELFEN. ABER ICH BIN NICHT EHRLICH GENUG, IHNEN DAS ZU SAGEN.

DAS MEINE FRAU TOT IST, IST EIN GEDANKE, MIT DEM ICH MICH BEREITS ABGEFUNDEN HABE. ICH HABE NUR ANGST DAVOR, DASS ICH SIE IN UNSEREM HAUS WIEDERSEHE UND SIE EINER VON „IHNEN“ IST...

Organismus

3. DIE REGELN

Wie bereits erwähnt verwendet man 32 Skat-Karten zum Spielen von Inkubation. Ein Stapel (jeweils viermal 7,8,9,10, Bube, Dame, König, Ass) sollte für die ganze Spielgruppe reichen. Eine weitere Besonderheit sind die Qualitäten, die dazu führen sollen, dass (mit etwas Eingewöhnungszeit vielleicht) das Spiel flüssiger mit Worten ablaufen kann anstatt dass immer wieder durch Zahlen ein wenig die Stimmung nimmt. In Inkubation sagt der Spielleiter „Das ist eine recht einfache Aufgabe“ statt „Mach eine Probe +1“ und Spieler antworten „Es ist mir sehr gut gelungen“ statt „Ich hab 3 Punkte übrig behalten“.

3.1. QUALITÄTEN

In Inkubation hat jede Eigenschaft nicht nur einen Wert, der von -5 bis +5 reicht (für die Charaktere zu Beginn lediglich von -3 bis +3), sondern auch eine dazugehörige Qualität, die durch ein Wort repräsentiert wird (s. Tabelle). Die Qualität bezieht sich hierbei immer auf einen völlig normalen Durchschnittspassanten, d. h. ein Charakter ist vielleicht ein durchschnittlicher Mathematikstudent der in seinem Studium keine Glanzleistungen vollbringt, aber er wäre gemessen an der Gesamtbevölkerung zumindest „sehr gut“ in Mathematik. In diesem Regelwerk werden Qualitäten immer *kursiv* geschrieben und der entsprechende Wert wird angehängt. Die in der Tabelle angegebenen Prozentzahlen dienen lediglich der Orientierung, welcher Anteil der Menschen etwa diesen Wert haben dürfte. Für das spätere Spiel haben die Prozentzahlen keine Bedeutung.

QUALITÄT	WERT	%
phänomenal	+5 (und mehr)	0,001%
herausragend	+4	0,499%
sehr gut	+3	2%
gut	+2	5%
ordentlich/befriedigend	+1	17,5%
durchschnittlich/ausreichend	0	50%
schwach/unterdurchschnittl.	-1	17,5%
schlecht	-2	5%
sehr schlecht	-3	2%
furchtbar	-4	0,4999%
katastrophal	-5	0,001%

3.2. PROBEN

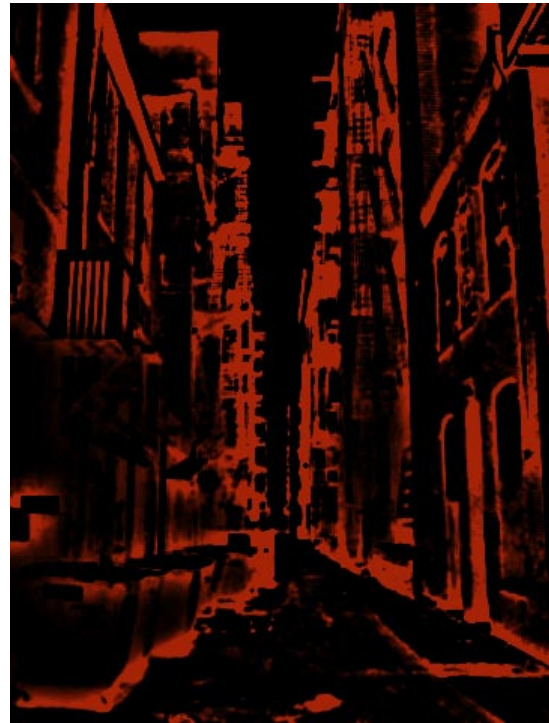
Für die meisten Aktionen ist keine Probe notwendig. Ein *sehr guter* (+3) Bäcker wird in aller Regel *sehr gute* (+3) Brötchen backen. In einigen Fällen ist es allerdings notwendig zu wissen, ob und wie gut ein Charakter eine Aufgabe bewältigen kann. Stress kann z. B. dazu führen, dass man die gewohnte Leistung nicht bringen kann oder aber über sich hinaus wächst. Wann eine Probe notwendig ist entscheidet (in letzter Instanz) der Spielleiter.

KARTE	WERT
Ass	+3
Dame, König	+2
10, Bube	+1
7, 8, 9	0
10, Bube	-1
Dame, König	-2
Ass	-3

Der Spielleiter entscheidet auch, ob eine Probe möglich ist, wenn der Spieler keinen Wert für die entsprechende Situation hat. Hat er beispielsweise keinen Wert für laufen, so wird davon ausgegangen, dass er ein

„durchschnittlicher Läufer (+0)“ ist und darf eine Probe machen, denn laufen kann jeder mehr oder weniger. Für „Gehirnchirurgie“, „Kampffjets fliegen“ oder „Computer hacken“ dürfte er wahrscheinlich keine Probe machen, denn diese Tätigkeiten benötigen einiges an Erfahrung. Sollte eine Probe verlangt werden, so mischt man die Karten und zieht (zunächst) eine Karte vom Stapel. Eine schwarze Farbe (Kreuz oder Pik) erhöht den Wert (und somit auch die dazugehörige Qualität) einer Eigenschaft, eine rote Farbe (Herz oder Karo) würde abgezogen werden. Eine 7, 8 oder 9 zählt als 0; eine 10 oder ein Bube zählt als 1; Dame und König als 2 und ein Ass zählt als 3 (siehe Tabelle).

Beispiel: Kirstens Charakter Ayse und Uwes Charakter Bernd sind auf der Flucht und müssen dabei über einen Maschendrahtzaun klettern. Der Spielleiter verlangt eine Probe um zu sehen, ob sie es schaffen und in welcher Geschwindigkeit. Ayse ist schlecht (-2) im Klettern, während Bernd ein sehr guter (+3) Athlet ist. Die Karten werden gemischt und jeder zieht eine Karte vom Stapel. Uwe zog einen Herz-Buben (-1), verringert seinen Wert also um einen Punkt aber hat immer noch ein gutes (+2) Ergebnis, schafft es also recht schnell über den Zaun. Kirsten hat Glück, denn sie zieht eine Pik-Dame (+2), addiert also zwei Punkte zu ihrem Klettern-Wert und ist somit bei 0, was ein ausreichendes Ergebnis ist. Der Spielleiter beschreibt, wie sie knapp und mit einigen Problemen über den Zaun kommt.



3.3. VERWANDTE STÄRKEN

Wenn man eine gewisse Fähigkeit nicht hat, aber eine ähnliche Fähigkeit besitzt und die Ähnlichkeit dem Spielleiter plausibel erscheint, darf der Spielleiter eine Probe mit einem Wert von *ordentlich* (+1) erlauben, wenn der Wert der Stärke mindestens *gut* (+2) ist. Jemand mit *sehr guten Physikkennntnissen* (+3) dürfte beispielsweise Mathematik oder Technik-Proben mit (+1) würfeln. Jemand, der *kräftig* (+2) ist, hat auch beim „Boxen“ Vorteile, auch wenn er es nicht gelernt hat (+1).

3.4. SCHWIERIGKEITEN

Nicht alle Aufgaben sind gleich schwer. Manchmal reicht es nicht, eine *durchschnittliche* (+0) Leistung abzuliefern um eine Probe zu bestehen. Die Schwierigkeit ist wie die Qualität immer einem bestimmten Wert zugeordnet und gibt an, welchen Wert man bei einer Probe mindestens erreichen muss, wobei man für *sehr leichte* und *verdammt leichte* Aufgaben in der Regel keine Probe durchführen muss.

Meint der Spielleiter also es wäre *einfach* (-1), eine morsche Tür einzutreten, so reicht auch eine *schwache* (-1) Leistung aus um einen knappen Erfolg zu erzielen.

SCHWIERIGKEIT	WERT
fast unmöglich	+5 (und mehr)
verdammt schwer	+4
sehr schwer	+3
schwer	+2
schwierig/knifflig	+1
normal	0
einfach	-1
leicht	-2
sehr leicht	-3
verdammt leicht	-4

3.5. KREUZ UND KARO

Zieht man bei einer Probe die Kartenfarbe Herz oder Pik, dann bleibt es bei einer gezogenen Karte. Bei den Farben Kreuz oder Karo kann es jedoch durch zwei Sonderregeln dazu kommen, dass noch weitere Karten gezogen werden. Auf diese Weise kann jeder Charakter jede Probe schaffen, aber auch bei jeder Probe versagen.

Kreuz: Zieht man eine Kreuz-Karte, so KANN man sich entscheiden, ob man eine weitere Karte ziehen möchte (und zwar solange, bis man keine Kreuz-Karte mehr zieht). Die Ergebnisse aller Karten werden dann zusammen gezählt. Zum Beispiel zieht man eine Kreuz-7 (+0), dann ein Kreuz-Ass (+3) und dann eine Herz-10 (-1) wäre man bei insgesamt +2.

Karo: Zieht man eine Karo-Karte, so MUSS man eine weitere Karte ziehen und im nachhinein alles addieren. Auf diese Weise kann man zwar auch Glück haben: zunächst zieht man eine Karo-10 (-1) und dann eine Pik-Dame (+2), macht +1.



Makrophagen

4. KAMPF

In „Inkubation“ kann es zu Kämpfen kommen (muss aber nicht). Damit man in einem solchen Fall nicht wie der Ochs vorm Berg steht, gibt es auch Regelungen zur Abhandlung einer solchen Situation.

4.1. INITIATIVE

Zunächst wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die am Kampf beteiligten Personen und Wesen handeln dürfen. Hier wird eine normale Probe durchgeführt, der Grundwert ist *durchschnitt* (+0). Hat jemand eine passende Stärke (*schnell, gute Reaktion, flink, agil...*) oder Schwäche wird diese natürlich verwendet. Sollten zwei Beteiligte das gleiche Ergebnis haben, so zählt die höhere, bzw. höchste gezogene Karte (von 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König zu Ass; dann von Karo, Herz, Pik zu Kreuz). Wenn der letzte in der Runde seine Handlung durchgeführt hat, so beginnt eine neue Kampfrunde und der erste ist wieder an der Reihe.

4.2. ANGRIFF

Ist ein Charakter an der Reihe, so darf dieser eine Aktion durchführen, die etwa eine Sekunde dauert. In der Regel ist dies ein Angriff.

Hat der Charakter eine passende Kampffertigkeit als Stärke, z. B. Nahkampf, Kung Fu oder Schusswaffen, so wird diese für die Angriffsprobe verwendet. Hat er keine Kampffertigkeit, so kann die Regel der „Verwandten Stärken“ (s. Kapitel 3.3.), dass er *ordentlich* (+1) kämpfen kann, falls er *schnell* (+2), *sehr stark* (+3), *athletisch* (+2) oder ähnliches ist. Ansonsten muss davon ausgegangen werden, dass er *durchschnittlich* (+0) kämpft.

4.3. VERTEIDIGUNG

Wenn man angegriffen wurde, so kann man sich verteidigen. Die zweite Verteidigung hat allerdings einen Malus von -1, die dritte einen Malus von -2... ...mehr als dreimal kann man sich nicht in der selben Kampfrunde verteidigen.

Hat der Charakter eine passende Verteidigungsfertigkeit als Stärke, z. B. Schwertkampf, Boxen oder Ausweichen, so wird diese für die Verteidigungsprobe verwendet. Hat er keine Verteidigungsfertigkeit, so kann die Regel der „Verwandten Stärken“ (s. Kapitel 3.3.), dass er sich *ordentlich* (+1) verteidigen kann, falls er *schnell* (+2), *sehr gute Reaktion* (+3) oder *Intuition* (+2) oder ähnliches hat. Ansonsten muss davon ausgegangen werden, dass er sich *durchschnittlich* (+0) verteidigt.

4.4. TREFFER LANDEN

Ein Treffer wird gelandet, wenn die Trefferqualität mindestens „ausreichend (+0)“ ist. Die Trefferqualität errechnet sich wie folgt:

Trefferqualität = (Qualität des Angriffs) – (Qualität der Verteidigung)

Bei einem „guten (+2)“ Angriff und einer „schwachen (-1)“ Verteidigung, wäre die Trefferqualität also „sehr gut (+3)“. Bei einem „durchschnittlichen (+0)“ Angriff und einer „katastrophalen (-5)“ Verteidigung, wäre die Trefferqualität „phänomenal (+5)“.

4.5. SCHADEN

Die Trefferqualität bestimmt größtenteils den Schaden. Sie wird als Grundwert genommen und modifiziert:

Waffenlos, Schlagring, Taser, geworfene Steine, Peitsche:	+0
Leichte Waffe (Messer, Knüppel, Pistole, Wurfmesser, Stuhl...):	+1
Schwere Waffe (Axt, Schwert, Kettensäge, Granate, MP, Gewehr...):	+2
Angreifer gelingt eine <i>schwere</i> (+2) Probe auf „Kraft“ oder ähnliche Stärken:	+1
Verteidiger gelingt eine <i>schwere</i> (+2) Probe auf „Kostitution“ oder ähnliche Stärken:	-1
Verteidiger trägt eine schusssichere Weste:	-1

4.6. WUNDEN

Bei Inkubation gibt es drei verschiedene Arten von Wunden. Blessuren sind schnell verheilt und führen dazu, dass nur das nächste Ergebnis im Kampf um eine Kategorie verschlechtert wird. Blessuren dürfen etwa nach 30 Minuten in der Spielwelt wieder gestrichen werden, wenn sie einigermaßen behandelt wurden. (Natürlich ist eine gebrochene Nase auch nach 30 Minuten noch gebrochen, aber sie führt nun nicht mehr dazu, dass der Charakter früher stirbt). Eine oder mehrere Leichte Wunden führen dazu, dass alle Probeergebnisse um eine Kategorie verschlechtert werden, bis die Wunden verheilt sind. Ist der Charakter schwer verwundet, so werden alle Proben um zwei Kategorien verschlechtert, bis die Wunde verheilt.

SCHADEN	BEISPIELE	
0-2	Blessuren	Prellungen, Platzwunden, Streifschüsse, Zahn verloren, ausgerenkter Kiefer, Hämatome, tiefe Kratzer, Stiche in die Bauchdecke, leichte Schnitte, gebrochene Nase, abgerissene Ohrläppchen, Verstauchungen, Verbrennungen ersten Grades, Quetschungen...
3-4	Leichte Wunde	Beinschüsse, Durchschüsse in den Arm, Fleischwunden, Bauchschüsse, tiefe Schnittwunden, ausgerenkte Gliedmaßen, gebrochene Finger/Zehen, gebrochene Rippen, Muskelfaseranriss, Kieferbruch, ausgekugelte Arme, Bänderdehnungen, Sehnenanriss, Kapselrisse, Verbrennungen zweiten Grades, Verlust eines Auges, Hand- / Fußbruch...
5-6	Schwere Wunde	Schwere Schnittwunden mit hohem Blutverlust, Lungendurchschuss, Verbrennungen dritten Grades, Zerschmetterter Brustkorb, Sehnenrisse, Schädelbasisbrüche, Stichwunden durch Hauptschlagadern, Armbrüche, Beinbrüche, Trümmerbrüche...
7+	2 schwere Wunden +Tod/kampfunfähig.	Schnitte durch die Kehle, Aufschlitzen der Bauchdecke, innere Blutungen, Kopfschüsse, Enthauptungen, Genickbrüche, Amputation von Gliedmaßen, Schüsse ins Herz...

Der Spielleiter legt die Wunde fest, welche der Charakter verursacht oder einstecken muss. Ein Ergebnis von 7 oder mehr zählt bei NSCs als Tod und bei SCs als kampfunfähig...

4.7. LEBEN UND TOD

Jeder Charakter verkräftet maximal 4 Blessuren, 3 leichte Wunden und 2 schwere Wunden. Hat ein Charakter schon 4 Blessuren und erleidet eine weitere, so wird diese fünfte Blessur automatisch zu einer leichten Wunde. Hat er 3 leichte Wunden und erleidet eine weitere, so muss er stattdessen eine schwere Wunde in Kauf nehmen.

Hat ein NSC zwei schwere Wunden und erleidet eine weitere, so ist er tot. Ein Spielercharakter ist in einem solchen Fall lediglich kampfunfähig/ohnmächtig und kann eventuell von seinen Mitstreitern gerettet werden, wenn er medizinisch versorgt wird.

Antibiotika

4. DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung bei Inkubation ist völlig frei. Es gibt weder feste „Klassen“, noch festgelegte Attribute und Fertigkeiten. Erlaubt ist, worauf die Spielgruppe sich einigen kann und womit sich alle zufrieden geben können. Letzte Instanz ist hierbei der Spielleiter.

Die Grundidee dahinter ist, dass man Rollenspiele nicht gegeneinander spielt und es somit eh nicht notwendig ist, dass zwischen den Spielern rechnerische Gerechtigkeit herrscht.



Inkubation ist ein Spiel für vernunftbegabte Menschen, die zusammen eine spannende Geschichte erleben wollen und ihren Mitspielern Gelegenheit geben, auch mal zu glänzen, anstatt ihren eigenen Charakter ständig in allen Bereichen als überlegen darstellen zu wollen.

Wenn sie jemand sind, der größere Defizite im sozialen Verhalten hat, die ganze Zeit im Mittelpunkt stehen will, einen Charakter mit 55 Stärken und keinerlei Schwäche erstellen würde, Stunden über Waffentabellen hockend verbringt und keine Kritik verträgt gibt es für sie sicherlich andere Rollenspiele...

Wie die Charaktererschaffung ablaufen könnte wird im folgenden anhand des Beispiels einer fiktiven Spielgruppe erläutert. Diese besteht aus Jessica (Spielleiterin), Lars, Selina und Carlos.

4.1. DAS KONZEPT

Jessica teilt der Spielgruppe mit, dass sie die Kampagne gerne in Hamburg spielen lassen würde. Niemand hat etwas dagegen, also berücksichtigen die Spieler, das sie zu Beginn des Abenteuers aus welchen Grund auch immer in Hamburg sind.

Zunächst überlegen sich Lars, Selina und Carlos jeweils ein Konzept für ihren Charakter. Die einfachsten Fragen sind vielleicht erst mal die nach Geschlecht, Alter, Herkunft, Aussehen, Name und Beruf, bevor dann nach und nach Details wie Hobbys, Persönlichkeit, Fähigkeiten, Ängste und Schwächen hinzukommen.

Lars entscheidet sich, dass er einen 47jährigen Ausbilder bei der Bundeswehr spielen möchte, wählt den Namen „Bernd Stallinger“ und meint, er solle so ähnlich wie Bruce Willis aussehen.

Selina ist mit ihren Überlegungen schon etwas weiter. Sie möchte eine 21jährige, japanische Biologiestudentin spielen und beschreibt „Megumi Watanabe“ als kleine, schlanke, schüchterne Frau, die wohlbehütet in einem reichen Elternhaus aufwuchs. Sie ist erst vor einem halben Jahr nach Deutschland gekommen um in Hamburg zu studieren und hat noch Sprachprobleme...

Carlos ist St. Pauli-Fan und entscheidet sich daher spontan, dass er den fiktiven, 26jährigen Stürmer „Erkan Özdemir“ dieser Mannschaft spielen möchte.

4.2. STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Nachdem alle Spieler eine ungefähre Ahnung von dem Charakter haben, der ihnen vorschwebt, kann man sich daran machen seine Stärken und Schwächen festzulegen und auszugestalten. Hierbei ist zu beachten, dass nicht zwangsläufig die Worte aus der Qualitätentabelle verwendet werden müssen. Statt „Stärke: gut (+2)“, könnte auch geschrieben werden „stark (+2)“ oder „muskulös (+2)“ oder „kräftig (+2)“. Statt „Mut: schlecht (-2)“ könnte auch geschrieben werden „feige (-2)“.

Schwächen bekommen hierbei immer einen negativen Wert, z. B. „Höhenangst (-1)“ oder „große Höhenangst (-2)“. Sollte es zu einer Probe kommen, so muss diese mindestens das Resultat „ausreichend (+0)“ erreichen, sonst fällt er seiner Angst oder Schwäche zum Opfer.

Die Gestaltung ist hier fast völlig frei. Man sollte sich etwa an der folgenden Tabelle orientieren. Einige Stärken kann der Spielleiter allerdings zusätzlich gratis zulassen, wenn diese lediglich der Ausschmückung des Charakters dienen und wahrscheinlich nicht oder kaum in den folgenden Abenteuern eine Rolle spielen (z. B. „Handball“, „Kosmetik“, „Origami“...)

QUALITÄT	WERT	WIE OFT?
sehr gut	+3	0-1
gut	+2	1-4
ordentlich/befriedigend	+1	2-6
durchschnittlich/ausreichend	0	wird nicht notiert
schwach/unterdurchschnittl.	-1	1-3
schlecht	-2	0-2
sehr schlecht	-3	0-1
furchtbar	-5	0-1

Beispiele für „richtige“ Stärken und Schwächen:

mutig, athletisch, stark, clever, gewitzt, Boxen, Karate, agil, Technik, Schusswaffen, Nahkampf, Mathematik, Biologie, Ausstrahlung, Intuition, gutes Gehör, ruhige Hand, Schleichen, KFZ-Mechaniker, anderen Mut machen, Schmerzen aushalten, ausdauernd, klug, Angst vor Spinnen, neugierig, wütend, Höhenangst, Selbstüberschätzung, Erste Hilfe, klettern, springen, sprinten, ausweichen...

Beispiele für „gratis“ Stärken:

Botanik, Superheldencomics, diverse Fremdsprachen, Cocktails mischen, Schach, Gitarre spielen, Volleyball, Feng Shui, Saufen, kochen, Gartenpflege, Frisör, Ägyptologie, Verschwörungstheorien, Mangas zeichnen, skandinavische Rockbands, Grimassen schneiden...

Lars stellt sich den Bundeswehrausbilder „Bernd Stallinger“ als charismatischen Anführer vor, der anderen Mut macht, Dinge organisiert und zudem kämpfen kann. Er gibt ihm die Stärken „Führungspersönlichkeit (+3)“, „Schusswaffen (+2)“, „mutig (+2)“, „Gefahreninstinkt (+2)“, „kräftig (+1)“, „Schmerzen aushalten (+1)“, „Nahkampf (+1)“, „intelligent (+1)“. Als Schwächen wählt er „Jähzorn (-1)“, „Rennen (-1)“ (er ist nicht mehr der Jüngste) und „ungeduldig (-2)“. Um ihn abzurunden wählt er noch die von Spielleiterin Jessica gestatteten Stärken „Schach (+2)“, „Militärsgeschichte (+2)“, „Pädagogik (+1)“ und „Kenntnis klassischer Musik (+1)“.

Selina hatte schon ein genaueres Bild ihres Charakters „Megumi Watanabe“ im Auge. Sie wählt „sehr intelligent (+3)“, „Biologie (+2)“, „Intuition (+2)“, „gute Wahrnehmung (+2)“, „große Allgemeinbildung (+2)“, „Erste Hilfe (+1)“ und „Computer (+1)“. Ihre Schwächen sind „schüchtern (-1)“, „Sprachprobleme (-1)“, „feige -2“ und „schwach -2“. Als Gratis-Stärken hat sie sich „Japanisch (+3)“, „Mangas zeichnen (+2)“, „japanische Popmusik (+2)“ und „Geige spielen (+1)“ ausgesucht.

Carlos braucht für seinen Fußballspieler „Erkan Özdemir“ noch ein paar Ideen. So entscheidet er sich, dass dieser ein Autofreak ist und früher bei einem Pizzabringdienst gearbeitet hat. Er fragt bei der Spielleiterin Jessica nach, ob er mit der Stärke „sehr athletisch“ springen, sprinten, ausweichen und klettern könnte. Sie überlegt und meint dann, dass er damit alle allgemeinen körperlichen Tätigkeiten ausführen kann, aber solche, die spezielles Training erfordern, wie Bergsteigen, kämpfen oder akrobatische Einlagen könnte er damit nicht machen und es würde auch nicht für die Ermittlung der Initiative zählen. Er wählt daraufhin „sehr athletisch (+3)“, „ausdauernd (+2)“, „Autos reparieren (+2)“, „guter Orientierungssinn (+2)“, „Kenntnis der Stadt (+1)“, „Boxen (+1)“, „clever (+1)“. Seine Schwächen sind „Selbstüberschätzung (-1)“ und „Naturwissenschaften (-2)“. Als Abrundung des Charakters wählt er zusätzlich „sehr guter Sprücheklopfer (+3)“, „Fußball (+3)“, „Türkisch (+3)“ und „guter Koch (+2)“.

Spielleiterin Jessica und die drei Spieler betrachten noch einmal ihre Charaktere und finden, dass diese Gruppe in etwa ausgewogen ist. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen und kann im Abenteuer ungefähr gleich „nützlich“ sein.

Parasiten

5. DIE GEGENSEITE

Das folgende Kapitel ist nur für den Spielleiter bestimmt. Wenn sie nicht der Spielleiter sind, bringen sie sich um Spielspaß, wenn sie weiterlesen, da hier einige der Rätsel schon gelöst werden.

5.1. WIE ALLES BEGANN...

In Inkubation geht es, wie vielleicht der Medizinjargon schon andeutet, um eine Epidemie. Bei einer paläontologischen Grabung hat man außerirdisches Gestein gefunden. In dieser Gesteinsschicht, die wahrscheinlich aus den Überresten eines Asteroiden besteht, waren extraterrestrische Lebensformen verborgen: extrem schnell mutierende Viren. Hierbei handelt es sich Viren, die man nicht mit „normalen“ Viren der Erde wie dem HI-Virus oder dem Ebolavirus vergleichen kann. Am ehesten gleichen sie vielleicht dem Tollwut-Virus, da von ihnen befallene Menschen und Tiere extrem aggressiv werden. Doch während irdische Viren kaum oder nur im Endstadium äußerlich sichtbar werden, so verändern diese Viren auch das Äußere der Erkrankten. Es bilden sich Exeme, äußerlich sichtbare Tumore, fleckige Haut und sogar der gesamte Metabolismus und Körperfunktionen werden umgekrempelt, bis die Erkrankten kaum noch als Menschen oder Tiere zu erkennen sind. Die Inkubationszeit beträgt nur wenige Minuten, etwa 20-120 Minuten sind die Regel. Danach bricht die Krankheit mit einer derartigen Vehemenz und Schnelligkeit aus, die nicht mit irdischen Vireninfektionen vergleichbar ist. Zudem scheinen die Viren zu erkennen, welche Körper schon befallen sind und wo es noch „gesunde“ Körper gibt. Das heißt: die Erkrankten gehen nicht gegenseitig auf sich los.

Allerdings haben die Charaktere Glück: Sie haben zufällig die seltene Blutgruppe AB- (die nur etwa 1% der Weltbevölkerung hat). Die Viren können in diesen Körpern nicht Fuß fassen und selbst wenn die Charaktere verwundet oder gebissen werden, erkranken sie nicht (was die Charaktere allerdings nicht wissen...).

Von alledem kriegen die Charaktere nichts mit. Sie können selbst rätseln, ob nun die Tore der Hölle sich geöffnet haben, ob es ein fehlgeschlagenes Experiment der Regierung zur Entwicklung biologischer Waffen war oder was auch immer sie für eine Erklärung finden (wenn sie überhaupt Zeit zum Nachdenken haben). Im folgenden finden sie eine Liste mit möglichen Ausprägungen der verschiedenen Viren...

5.2. ZOMBIE (PHASE 1)

Analyse: Die erste Phase der „Zombies“ ist noch relativ harmlos. Sie sind langsam, ungelenkig, fast blind und haben nur noch die Intelligenz von tollwütigen Tieren. Sie sind beispielsweise zu dumm, eine Tür zu öffnen, die man ziehen müsste. Sie haben allerdings ein übermenschlichen Gehör- und Geruchssinn. Zudem spüren sie keine Schmerzen: Schlägt man ihnen einen Arm ab, kann es sein, dass sie noch unbeeindruckt 30 Schritt gehen und dann auf einmal umkippen, weil sie verblutet sind. Sie müssen daher keinen –1 oder –2 Malus hinnehmen, wenn sie leicht oder schwer verwundet werden. Zombies kann man durch alles töten, was auch einen Menschen umbringen würde: Blutverlust, Ersticken, Verbrennen...



Aussehen: Ihr Blut ist zäh und dunkelrot mit einem leichtem Grünstich. Die Augenlieder, Nasenflügel und Ober- und Unterlippe bilden sich zurück, bis der Schädel fast einem Totenkopf gleicht. Ihre faltige Haut ist blassgrau und mit Pilzen überseht, die viele schwarze und grüne Flecken bilden. Die Körperbehaarung fällt fast ganz aus, nur an einigen Stellen ist sie noch sichtbar. Das Zahnfleisch bildet sich zurück und wird dunkelrot. Sie stoßen gelegentlich irre Schreie aus und atmen nur keuchend.

Werte: Nahkampf –2, langsam –2, fast blind –3, dämlich –5, Gehörsinn +2, Geruchssinn +4

5.2. ZOMBIE (PHASE 2)

Analyse: Die zweite Phase der „Zombies“ unterscheidet sich zwar äußerlich nur wenig von der ersten Phase, ist aber um einiges gefährlicher. Die Erkrankten gewinnen etwas von ihrer Intelligenz zurück und haben in etwa die Intelligenz eines Schimpansen, vielleicht etwas mehr (sie können beispielsweise Keulen und improvisierte Waffen verwenden, Fallen vorausahnen oder Türen öffnen). Die zweite Phase ist das nächste Stadium... ..nachdem ein Mensch etwa 2-48 Stunden ein Zombie der ersten Phase war (die Krankheit hat eine starke Varianz in ihrer Geschwindigkeit), mutiert er weiter. Außerdem verfügen sie über thermodynamische Sicht (Nachtsicht/sie sehen Hitzequellen wie z. B. Körperwärme). Sie sind etwas schneller als Phase 1.

Aussehen: Wie bei Phase 1, nur ausgeprägter. Zudem sind die Augen weißgelblich und eine Iris ist nicht mehr sichtbar. Die Haut ist verschrumpelt und teilweise „rosinenartig“. Sie riechen nach verfaultem Fleisch und Erbrochenem. Zudem haben sie stark an Gewicht verloren und wirken meistens dürr.

Werte: Nahkampf +0, langsam –1, Nachtsicht +2, Gehörsinn +2, Geruchssinn +4, verdammt dumm -4

5.3. FETTSÄCKE

Analyse: Die Erkrankten weisen Deformationen auf, die der Krankheit Elefantismus ähnlich sind. Sie sind haben menschenähnliche Intelligenz, allerdings ihre Kommunikationsfähigkeit verloren und sind sehr aggressiv. Sie können beispielsweise Lichtschalter oder Fahrstühle bedienen, Fallen stellen oder sich Brecheisen für verschlossene Türen suchen. Ihre Finger sind zu klobig, um Feuerwaffen oder Schlüssel zu verwenden. Sie haben keinerlei Geruchs- oder Geschmackssinn und hören sehr schlecht. Durch ihre Masse sind sie sehr zäh, können sich aber nur langsam bewegen.

Aussehen: Die Haut der Fettsäcke ist weiß und Arterien scheinen zartblau hindurch. Ihr Körper ist deformiert und vor allem in die Breite gewachsen. Sie haben überall Deformationen und Beulen, eine immense Anzahl von Tumoren, die auch äußerlich sichtbar sind. Sie haben blutunterlaufene Glubschaugen, die weit aus den Höhlen hervorquellen. Nach der Erkrankung trinken die betroffenen Personen sehr viel Wasser, etwa 100l in wenigen Stunden. Während normale Menschen bei einer solchen Menge umkommen würden, wird dieses Wasser zur Zellteilung genutzt. Ihre Unterarme und Unterschenkel sind überproportional dick. Ihre Körper wirken aufgeschwemmt und träge. Sie atmen röchelnd und ihre Bewegungen geben schmatzende, glucksende Laute von sich. Ihre Kleidung ist meist aufgeplatzt und so laufen sie häufig völlig nackt herum. Ihr Speichel ist schwarz und klebrig und tropft in Fäden ihren Mundwinkel hinunter...

Werte: *Nahkampf +0, langsam -2, zäh+5 (Sonderregel: jeglicher Schaden gegen Fettsäcke wird um 2 Punkte reduziert), Hören -3, un gelenkig -2, stark +2*

5.4. KRALLENLÄUFER

Analyse: Krallenläufer sind sehr schnell und gefährlich, insbesondere, weil sie fast noch menschliche Intelligenz besitzen. Allerdings fehlt ihnen die Fähigkeit zu sprechen und sie können sich nur mit Handzeichen und Schreilaute untereinander verständigen. Sie sind kaum noch als Menschen zu erkennen und ihre Sinne entsprechen denen der Zombies der Phase 2. Die Kleidung haben sie sich meistens vom Körper gerissen. Ihr fauchen klingt wie das einer Katze.

Aussehen: Krallenläufer sind kaum noch als ehemalige Menschen zu erkennen. Ihre Haut wird pechschwarz und ledrig. Auch ihre Augen sind komplett schwarz und weder eine Pupille noch eine Iris ist erkennbar. Ihre Nase ist eingefallen und sie haben einen Buckel. Ihre Körper sind ausgedürrt, so dass man einzelne Rippen und Sehnen erkennen kann. Sie gehen gebückt und ihre Gliedmaßen wirken überproportional lang (ihre Arme sind etwa 20cm länger). Ihr erschreckendstes Merkmal sind allerdings ihre rasiermesserscharfen, schwarzen Klauen und Zähne. Ihr Kiefer hat sich verlängert und die Lippen haben sich zurückgebildet, so dass ihr Gesicht fast wie das eines Kampfhundes wirkt, der die Zähne fletscht und aus dessen Mund braungrauer Speichel rinnt. Ihre Krallen sind etwa 3cm lang und graben sich außerordentlich leicht in menschliches Fleisch.

Werte: *schnell +2, Nahkampf +1 (Sonderregel: Ihre Krallen zählen als leichte Waffen (+1 auf Schaden), Nachtsicht +2, Gehör +2, Geruchssinn +4, Reaktion +2, im Schatten und Dunkelheit verstecken +3.*

5.5. KANNIBALEN

Analyse: Kannibalen sind vielleicht die gefährlichste Art der Infizierten, weil man ihnen äußerlich keine Veränderungen ansieht. Glücklicherweise ist diese Variation der Infizierten sehr selten. Sie entwickeln einen ungeheuren Appetit auf Menschenfleisch, können diesen aber kontrollieren. Zudem entwickeln sie ein „Wir“-Gefühl zu allen Infizierten (auch Zombies, Fettsäcken und Krallenläufern, welche die Kannibalen ebenfalls verschonen), während die Menschen als „die anderen“ ausgerottet werden müssen. Sie haben menschliche Intelligenz und schauspielerisches Talent und werden versuchen, sich der Gruppe anzuschließen, um sie in einen Hinterhalt zu locken, ihr Pläne zu sabotieren und sie zu einem geeigneten Zeitpunkt zu erledigen.

Aussehen: Wie normale Menschen. Allerdings haben sie häufig Bissspuren oder Wunden, durch die sie sich infiziert haben. Diese werden sie allerdings versuchen, zu verbergen.

Werte: *Wie vor der Infektion, allerdings zusätzlich Geruchssinn +4 (sie können riechen, ob Infizierte in der Nähe sind oder es sich um Menschen oder Kannibalen handelt).*

5.5. WEITERE INFIZIERTE

Natürlich können sie als Spielleiter jederzeit weitere Infizierte als Kontrahenten einführen. Spielen sie eine längere Kampagne, könnten sich die Infizierten immer weiter vom Aussehen der Menschen entfernen, vielleicht sogar Telepathie erlernen oder ätzenden, säureartigen Speichel speien. Gerne können sie sich hierbei aus Monstrositäten aus diversen Horrorfilmen orientieren.

6.1. EINFÜHRUNG

„Pandemie“ ist Kurzabenteuer, welches sich als Einstieg in das Rollenspiel Inkubation eignet. Eine Pandemie nennt man eine Seuche oder Krankheit, welche nicht wie eine Epidemie örtlich begrenzt ist, sondern sich über Länder, Kontinente und schließlich die ganze Welt erstreckt.

Aufgrund der zeitlichen Begrenzung eines 24h-Rollenspiels bin ich nicht mehr in der Lage, ein detailliertes Kurzabenteuer hier anzubieten und so wird nicht jeder einzelne Raum beschrieben, sondern nur grobe Handlungsabläufe. Der Spielleiter sollte also improvisieren können oder sich noch etwas vorbereiten. Im Internet findet man beispielsweise leicht Karten von Krankenhäusern, womit wir auch schon am Ort des Geschehens wären. „Pandemie“ spielt in einem beliebigen Krankenhaus in einer großen Stadt in Deutschland (jedes andere Land ist allerdings auch möglich, wenn man die Namen der NSCs entsprechend anpasst). Die Charaktere sollten einen Grund haben, sich in diesem Krankenhaus aufzuhalten. Vielleicht besuchen sie einen guten, erkrankten Freund, Partner, Verwandten. Vielleicht haben sie die schwangere Nachbarin, mit der sie sich gut verstehen, ins Krankenhaus gefahren, sie möchten eine Routineuntersuchung durchführen lassen oder der Arzt möchte nachsehen, ob der Sehnenanriss ausreichend verheilt ist.