

# Angebot: [freies RPG] Niemandsland

Post by "Darkane" of Aug 29th 2010, 4:35 pm

Ich hab eine Idee für ein neues Forenabenteuer und da Mercenario mir empfohlen hat hier nachzufragen mach ich das doch mal 😊

## Erstmal die Grundidee wie ich mir das vorstelle:

Ich wollte ein freies RPG machen, also nahezu keine Regeln, eher Richtlinien und der Charakterbogen skizziert die Fähigkeiten mehr als das er sie festlegt.

Die Welt ist noch nicht im Detail festgelegt ist. Die Spieler können also ganz genauso sich überlegen, was könnte in der Welt existieren und was nicht (ich mache am Anfang ein paar Vorgaben die noch Platz offen lassen) und vor allem, selber eigene Ideen in Mini-Plots umsetzen (sei es durch neue NSCs, ganze Dörfer und Städte, Zufallsbegegnungen usw.) und dann für eine gewisse Zeit als Co-SL tätig sein und ich als SL trete dann in den Hintergrund (und werde für die Gelegenheit auch einen eigenen SC anlegen).

## Ganz grob die Plotskizze:

Die Welt ist Post-Apokalyptisch, nach einem Virus. Die Spieler leben in einer abgeschiedenen Insel, vielleicht 50 Jahre nach der Katastrophe die fast die gesamte Menschheit ausrottete. Dort hat sich eine abgeschiedene Gemeinschaft überlebender gebildet, als der Virus plötzlich erneut um sich greift und auch resistente Menschen betrifft. Das AB dreht sich darum, dass die Spieler sich aufmachen um dem Gerücht eines Hospitals nachzugehen, wo ein Gegenmittel entwickelt wurde, um somit auch ihre Gemeinde zu retten.

Es wird also im wesentlichen ein Reiseabenteuer mit Mini-Plots, die dafür dienen sollen die Welt zu erkunden (sowohl von Spieler Seite als auch Charakterseite aus, wie gesagt, im Optimalfall gestalten die Spieler viel mit).

## Ein wenig zum Hintergrund:

Ich wollte es in Europa ansiedeln, allerdings den genauen Ort offen lassen, damit man nicht das gesamte AB mit amtlichen Katasterkarten planen muss. Klima und Architektur würde ich

jedoch an Deutschland anpassen.

Die Katastrophe ereignete sich in der Zukunft, damit man noch etwas Gestaltungsraum hat für Entwicklungen und Technologien die es heute vielleicht nicht gibt. Die Hauptveränderung zur heutigen Welt ist, dass man in der Genetik sehr starke Fortschritte gemacht hat. Krankheiten behandeln: kein Problem! Die Pharmaindustrie hat alles im Griff. Glaubte man zumindest. Impotenz oder unzufrieden mit dem eigenen Körper? Wenn man Geld hat alles lösbar! Nahrungsversorgung? Schweine und Hühner sind künstlich so hochgezüchtet das sie enorme Erträge abwerfen, Mais und Weizen sind resistent gegen die meisten Erreger.

Es kann also durchaus... mutierte Wachhunde geben und Medikamente oder Drogen die den Körper bis an die Grenzen gehen lassen, aber ich möchte keine Supermutanten ala Genesis Projekt aus Resident Evil.

Was ich nicht will sind Lasergewehre, fliegende Autos, Terminorrüstungen und ähnliches.

Das ganze lehnt ein wenig an Oryx und Crake und Fallout (ohne Supermutanten :P) an.

Also, wer wäre interessiert? Ich suche derzeit noch 3-4 Spieler.

Würde mich über Feedback freuen. Als grober Start, bei genügend Spielern, ziele ich auf ca. die zweite Septemberwoche.