

# FFOR

*Herzlich willkommen und vielen Dank, dass du dir FFOR heruntergeladen hast und jetzt dabei bist, es zu lesen.  
Du wirst es nicht bereuen, denn hier findest du ein Rollenspiel System, mit dem du deinem Hobby in Internet-Foren fröhen kannst.  
Das machst du schon? Bitte höre trotzdem nicht auf zu lesen, denn du kannst trotzdem von FFOR profitieren.*

## **EINIGE GRUNDGEDANKEN**

Die meisten Forenrunden setzen die ihnen vertrauten und von ihnen innig geliebten Rollenspielregeln ein. Das ist nur natürlich, hat aber den Nachteil, dass eben diese Systeme für das Spiel am Tisch geschrieben wurden, und daher die besondere Art der Forenkommunikation nicht unterstützen, ihr oftmals sogar diametral entgegenstehen. Es ist nun einmal schwer, in einem Forum einen Würfel zu rollen, geschweige denn eine Battlemap auszurollen, und insbesondere die langsame Kommunikation lässt manches Spiel einschlafen.

Mit FFOR wird ein anderer Weg eingeschlagen: Statt die Internet-Foren und die Infrastruktur anzupassen, um Rollenspielregeln zu unterstützen, werden die Regeln geändert, sodass sie zu Foren und Infrastruktur passen.

Das ist FFORs Ziel: Ein System, dass man zwar nicht mehr am Tisch, dafür aber hervorragend in Foren einsetzen kann. Eine Einschränkung gilt dabei: Es bildet Abenteuerrollenspiele ab, in denen es hauptsächlich um eine Handlung geht. Es gibt auch Forenspiele, in denen der Reiz darin besteht, dass eine sehr große Zahl von Spielern untereinander interagiert und die Rahmenhandlung in den Hintergrund tritt. Diese Spielweise wird von FFOR nicht unterstützt.

## **INHALT**

<b>Überblick</b> .....	<b>2</b>
Episoden .....	2
Gefährlichkeiten und Proben .....	2
Abgeschlossene Episoden.....	2
<b>Formelles</b> .....	<b>3</b>
Threadgestaltung.....	3
Grundaufbau .....	3
Schreibkonventionen.....	3
<b>Das FFOR System</b> .....	<b>3</b>
Ablauf .....	3
Vorbereitungen .....	5
Charaktererschaffung .....	5
Regeln .....	6
<i>Hintergrund</i> .....	6
<i>Spielaufbau</i> .....	6
<i>Proben</i> .....	7
<i>Verschärfen und Entschärfen</i> .....	8
<i>Episoden beenden und neue anfangen</i> .....	9
<i>Parallele Handlung</i> .....	10
<i>Wenden</i> .....	10
<i>Das Ende einer Geschichte</i> .....	10

# ÜBERBLICK

## EPISODEN

In FFOR wird das Spiel in einer festen Anzahl von Episoden abgewickelt. Jede Episode verläuft dabei in einem eigenen Thread und hat ein Ziel, das der Threadstarter vorgibt. Zugleich wird auch für jede Episode ein erstes Hindernis festgelegt, und kann dieses nicht in einer bestimmten Zeit überwunden werden, so kommen weitere hinzu. Jedes Hindernis hat eine bestimmte Gefährlichkeit, die zwischen 0 (sehr einfach) und 9 (sehr schwer) liegen kann. Um es zu überwinden, müssen die Spieler so viele Proben erfolgreich ablegen, wie diese Gefährlichkeit angibt. Sind alle Hindernisse überwunden, kann die Episode erfolgreich beendet und eine neue Episode gestartet werden. Haben die Spieler keine Aussicht mehr auf Erfolg, können sie ihre Niederlage in dieser Episode eingestehen und sie beenden, auch dann wird eine neue Episode gestartet.

## GEFÄHRLICHKEITEN UND PROBEN

Zufallszahlen in FFOR liegen immer zwischen 0 und 9, sie entsprechen der letzten Stelle der Sekundenzahl, zu der der Eintrag geschrieben wurde. Ein Eintrag, der z.B. um 17:32:21 verfasst wurde, hätte eine Zufallszahl von 1. Ein neues Hindernis hat immer die Gefährlichkeit des Eintrags, in dem es eingeführt wurde. Wird in einem Eintrag eine Probe ausgeführt, so gelingt diese, wenn die Zufallszahl des Eintrags kleiner oder gleich dem Wert des aktuellen Charakters ist. Unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg halbiert sich der Wert des Charakters temporär (abrunden). Die Werte schlechter Eigenschaften verdoppeln sich, und bei Proben auf sie wird die Gefährlichkeit nur reduziert, wenn sie misslingen.

## ABGESCHLOSSENE EPISODEN

Ist eine Episode erfolgreich abgeschlossen, erhalten alle Spieler Steigerungen. Je gefährlicher die Episode, desto mehr erhalten die Spieler. Für jede Steigerung kann ein guter Wert erhöht, ein schlechter verringert oder eine neue Eigenschaft eingeführt werden. Außerdem erholt sich jeder eingesetzte Wert um eine Stufe, d.h. ein Wert, der zwei Mal halbiert wurde ist danach nur noch einmal halbiert (ausgehend vom neuen Wert).

Haben die Spieler in einer Episode aufgegeben, so wird ihr Charakter abhängig von der ausstehenden Gefährlichkeit verschlechtert, d.h. die Werte analog vermindert bzw. bei schlechten Eigenschaften erhöht. Dafür sind in der nächsten Episode alle Werte vollständig erholt, d.h. sie haben wieder ihren Grundwert.

# FORMELLES

Bevor wir in die Regeln einsteigen, hier einige Konventionen, die die Übersichtlichkeit erhöhen sollen.

## THREADGESTALTUNG

Zu einem FFOR Spiel gehören unterschiedliche Threads:

- **Charakterthreads:** Jeder Charakter wird in einem eigenen Thread erstellt und entwickelt. Der Titel eines Charakterthreads beginnt mit „[SC]“ gefolgt von dem Namen des Charakters und ein, zwei Worten, die die Figur beschreiben.  
*Beispiel: [SC] Bilbo Beutlin, Hobbit und Meisterdieb oder [SC] Jonny Mnemonic, vernetzter Datenschmuggler*
- **Handlungsthreads:** Innerhalb der Handlungsthreads findet das eigentliche Spiel statt. Jeder Thread umfasst eine Episode. Der Titel eines Handlungsthreads beginnt mit „[Episode x]“, wobei x für die Episodenummer steht. Die Episode wird von einer kurzen Beschreibung der Szene gefolgt. Jede Episode spielt in genau einem Thread.  
*Beispiel: [Episode 2] Begegnung mit den Trollen*

- **Out-Game-Threads:** Diese Threads sind für Diskussionen über das Spiel. Typische Threads sind z.B. Organisationsthreads für die Mitteilung von z.B. Urlaubszeiten oder Diskussionen über Regeln, die Charaktere (ein Thread reicht dafür aus, sonst kann die Übersichtlichkeit leiden) oder die aktuelle Handlung. Der Titel von Out-Game-Threads beginnt mit „[OG]“, gefolgt von einer kurzen Beschreibung des Themas.  
*Beispiel: [OG] Episode 2 oder [OG] Charaktere oder [OG] Organisation*

## GRUNDAUFBAU

Für jedes Spiel sollte ein eigener Bereich eingerichtet werden, in dem mehrere Threads verwaltet werden können. Es ist gut, wenn mindestens einer der Spieler Moderationsrechte in diesem Thread hat. Dieser Moderator kann einen allgemeinen *[OG] Organisation* Thread erstellen und pinnen, sodass dieser Thread immer sichtbar bleibt. Außerdem sollten alle Charakterthreads gepinnt werden.

Je nach Bedarf können noch andere wichtige Threads gepinnt werden, z.B. ein Thread, in dem die Hintergrundgeschichte beschrieben wird, Threads für wichtige Charaktere, die nicht von einzelnen Spielern geführt werden oder auch ein Thread, in dem jede Episode kurz

zusammengefasst wird, um einen Überblick über den Handlungsverlauf zu wahren.

## SCHREIBKONVENTIONEN

Es werden folgende Formatierungen genutzt:

Normale Schrift für jeden normalen Text, auch für innere Monologe. Da in diesem System nicht so streng zwischen den Charakteren getrennt wird, ist auch eine besondere Hervorhebung von Gedanken nicht nötig.

*Kursiv* werden Out-Game Anmerkungen geschrieben, das heißt alle Texte, die im Handlungsthread stehen, aber mit der Mechanik zu tun haben, wie z.B. Proben oder Wenden. Alle anderen Anmerkungen, die nichts mit der Handlung zu tun haben, gehören in separate Out-Game-Threads. Sollte eine wichtige Anmerkung so ausgelagert werden, kann diese vom Handlungsthread aus verlinkt werden.

## DAS FFOR SYSTEM

### ABLAUF

Um eine FFOR Runde zu starten, einigen sich die Spieler zunächst auf ein Setting und ein Ziel, das die Charaktere erreichen wollen. Schließlich sollte noch festgelegt werden, wie viele Episo-

den gespielt werden, und wie schnell in den jeweiligen Episoden neue Hindernisse hinzukommen. Eine weitere wichtige Information ist die angestrebte Postingfrequenz, also wie regelmäßig die Spieler mitlesen und –schreiben.

Wenn Setting, Ziel, Umfang und Geschwindigkeit klar sind, entwerfen die Spieler ihre Charaktere. Danach kann das Spiel beginnen: Ein Spieler eröffnet den Thread für die erste Episode. In jedem ersten Eintrag einer neuen Episode wird ein Episodenziel vorgegeben. Außerdem nennt der Spieler erste Widrigkeiten, die dem Erreichen des Episodenziels im Wege stehen.

Von jetzt an wird die Geschichte von allen Spielern fortgeführt. Die gesamte Episode findet in einem Thread statt, und ist beendet, wenn das alle Widrigkeiten beseitigt sind oder die Charaktere keine Chance mehr haben.

Jede Widrigkeit hat eine zufällige Gefährlichkeit, die durch erfolgreiche Proben reduziert wird. Werden die bestehenden Hindernisse nicht schnell genug überwunden, so kommen neue hinzu.

Der Spieler, der den letzten Eintrag schreibt, eröffnet sofort einen neuen Thread für die folgende Episode, die nach dem gleichen Muster abläuft. Dabei sollte er die Gesamtzahl der Episoden im Auge behalten: Wenn er die sechste von sieben Episoden eröffnet, dann

<p><b>Bedo</b> Hero ★★★★★ Beiträge: 1047</p>  <p>User: der.hobbit</p> 	<p><b>Neues Forenrollenspiel</b> <span style="float: right;">Zitat</span></p> <p>« am: 12 März 2009, 18:22:37 »</p> <p>ich wollte ein Foren RPG in Mittelerde mit FFOR spielen. Es soll in der Zeit zwischen „dem kleinen Hobbit“ und „dem Herrn der Ringe“ stattfinden, und zwar in der Nähe des Langen Sees, wo Esgaroth gerade wieder aufgebaut wird. Aus dem nahen Dusterwald kommt ein Hilferuf der Waldelben: Eine Bedrohung hat sich in seinen Tiefen festgesetzt. Ich stelle mir ein Spiel über 7 Episoden vor, bei etwa einem Posting pro Tag. Wer hat Lust, mitzumachen?</p> <p style="text-align: right;">Redaktion informieren  Gespeichert</p> <hr/> <p>Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?</p>
<p><b>Cirion</b> Gamemaster ★★★★★ Beiträge: 583</p>  <p>User: The dark</p> 	<p><b>Re: Neues Forenrollenspiel</b> <span style="float: right;">Zitat</span></p> <p>« Antwort #1 am: 12 März 2009, 21:03:48 »</p> <p>Hey, das klingt gut. Ich würde einen jungen Rohirrim spielen, der mit seiner Familie gebrochen hat und jetzt in die Welt ausgezogen ist. Er soll ordentlich kämpfen können, aber von Magie hat er keine Ahnung.</p> <p style="text-align: right;">Redaktion informieren  Gespeichert</p> <hr/> <p>Life is good.</p>
<p><b>Bedo</b> Hero ★★★★★ Beiträge: 1047</p>  <p>User: der.hobbit</p> 	<p><b>Re: Neues Forenrollenspiel</b> <span style="float: right;">Zitat</span></p> <p>« Antwort #2 am: 13 März 2009, 08:58:12 »</p> <p>Super, wer macht noch mit?</p> <p style="text-align: right;">Redaktion informieren  Gespeichert</p> <hr/> <p>Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?</p>

**Beispiel: Eine FFOR Runde starten**

sollte das Ziel der gesamten Geschichte greifbar nahe sein, das letzte Episodenziel ist identisch zum Ziel der gesamten Geschichte.

## VORBEREITUNGEN

Wenn das Setting festgelegt wird, ist es wichtig,

dass jeder eine möglichst gute Vorstellung von diesem hat. Denn durch die verteilten Erzählrechte kann jeder neue Elemente in die Geschichte einführen, und dies wird er nach seinem Verständnis des Settings tun. Stimmt seine Auffassung nicht mit der der anderen Spieler überein, entstehen Missverständnisse.

Am besten ist es daher, wenn man ein Setting wählt, das allen Spielern schon vorher gut bekannt ist, z.B. die Welt von Harry Potter, Mittel- oder Star Wars oder Italo Western.

Das Ziel der Geschichte gibt die Richtung des Spiels vor. Geht es darum, die Daltons festzunehmen? Muss ein Jedi aus den Fängen des Imperiums befreit werden? Ein böser Schwarzmagier muss zur Strecke gebracht werden?

Üblicherweise wird ein Spieler sich im Vorfeld diese Überlegungen machen, und dann mit diesem Vorschlag nach weiteren Spielern suchen.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jeder Charakter wird in einem eigenen Thread verwaltet. In diesen Thread gehören keine Diskussionen über den Charakter, sondern nur Beschreibungen, Eigenschaften, usw. Will ein Spieler über einen oder mehrere Charaktere reden, so legt er einen *[OG] Charaktere* Thread an.

Um einen Charakter zu erstellen, wird dieser *kurz*<sup>1</sup> beschrieben. Der wichtigste Punkt, der in diesem ersten Eintrag beschrieben wird, ist die Art des Charakters. Ist er z.B. ein Kämpfer, Magier, Hacker, Detektiv, ... Weitere Punkte

<sup>1</sup> Es ist sehr mühsam, lange Foreinträge vollständig zu lesen. Daher sollte man sich immer möglichst kurz fassen.

<p><b>Cirion</b> Gamemaster ★★★★★ Beiträge: 591</p>  <p>User: The dark </p>	<p><b>[SC] Cirion, weitgereister Rohirrim</b> « am: 14 März 2009, 11:24:56 » <a href="#">Zitat</a></p> <p><b>Reiten 4</b> <b>Kampf 4</b> <b>Weit gereist 2</b> <b>Heißblütig 2</b></p> <p><b>Trinker und Raufbold 3</b></p> <p>Cirion ist ein hochaufgewachsener Mann, dessen Haar ebenso lang und lockig wie rot ist. Er stammt aus dem Land der Rohirrim, und ist daher ein exzellenter Reiter, der auch seine Waffen geschickt zu führen weiß. Der heißblütige junge Bursche hat mit seiner Familie gebrochen, und ist seitdem weit herum gekommen. So hat er einiges an Wissen über Mittel- oder Star Wars oder Italo Western erworben, und sogar schon ein Mal Elben gesehen, was großen Eindruck auf ihn gemacht hat.</p> <p><a href="#">Redaktion informieren</a> <a href="#">Gespeichert</a></p> <p>Life is good.</p>
<p><b>Bedo</b> Hero ★★★★★ Beiträge: 1051</p>  <p>User: der.hobbit </p>	<p><b>Re: [SC] Cirion, weitgereister Rohirrim</b> « Antwort #1 am: 14 März 2009, 11:38:17 » <a href="#">Zitat</a></p> <p>Cirion hat nicht selbst mit seiner Familie gebrochen, auch wenn er das gerne behauptet. Vielmehr wurde er von seinem Vater verstoßen, weil Cirion sehr gerne zu viel trinkt und dann aggressiv wird. Er hat schon manchen anderen jungen Rohirrim übel verbläut. Da Cirion nicht vom Alkohol lassen wollte, hat ihn sein Vater letztlich verstoßen.</p> <p><a href="#">Redaktion informieren</a> <a href="#">Gespeichert</a></p> <p>Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?</p>

### Beispiel: Ein frisch generierter Charakter

können sein Aussehen, sein Verhalten, seine Ausrüstung, usw. sein.

Bei der Beschreibung sollte vor allem auf Besonderheiten eingegangen werden. Ob die Augen z.B. blau oder grün sind, ist nicht wichtig. Wenn die Augen aber gelb sind oder von innen her leuchten, dann ist das durchaus erwähnenswert. Dass der Krieger ein Schwert hat ist nicht interessant, wenn es aber ein mit einem Fluch belegtes Erbstück ist, sollte es ausgeführt werden.

**Merke:** Weniger ist mehr. Übertreibe nicht mit den Ausführungen. Der Sinn eines Foren RPGs ist es, dass die Spieler gemeinsam Abenteuer bestehen, nicht, dass sie Romane über den Hintergrund einer der Figuren lesen.

Aus dieser Beschreibung leitet der Spieler nun vier beliebige Werte ab, auf die er 12 Punkte verteilen kann. Diese Werte trägt er ganz am Anfang seines Eintrags ein. Wenn sich seine Werte ändern oder neue hinzukommen, so wird dieser Eintrag editiert, um an dieser Stelle immer einen aktuellen Überblick zu haben.

Nachdem der Charakter soweit fertig ist, kann jeder andere Spieler eine Antwort schreiben, in der er diesen Charakter erweitert. In diesem Eintrag gibt er dem fremden Charakter einen Nachteil mit auf den Weg. Dieser Nachteil wird bei den Fertigkeiten mit aufgeführt, und hat einen Wert von 3.

The screenshot shows a forum post by user 'Bedo' (Hero) with 1058 contributions. The post title is '[Episode 1] Auf zum Düsterwald!' and it was posted on March 19, 2009, at 07:26:44. The text describes a group's journey in a forest, mentioning a storm and a mysterious sound. The post includes a 'Zitat' button, a 'Redaktion informieren' button, and a 'Gespeichert' button. A yellow arrow points from the date to the text 'Mysteriöser Sturm: Gefährlichkeit 4.' Below the post, there is a link to 'Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?' and a section header 'Beispiel: Der Anfang einer Episode'.

Missfällt einem Spieler der Nachteil, so kann er dies im [OG] Charaktere Thread ansprechen, und dort eine Einigung finden.

## REGELN

### HINTERGRUND

Wenn man in einem Forum Rollenspiel spielt, so entwickelt sich die Geschichte deutlich langsamer. Abenteuer, die am Tisch in einem Abend gelöst sind, ziehen sich im Forum über Jahre hinweg. Daher ist es wichtig, dass man den Fluss der Handlung beschleunigt.

In klassischen RPGs gibt es in aller Regel einen Spielleiter, der die Welt darstellt, und die Spieler, die sich darin bewegen. In FFOR gibt es keinen Spielleiter: Alle Spieler spielen sowohl ihren Charakter, als auch die sie umgebende

Welt. Damit haben sie deutlich größere Erzählrechte, und können in ihren Einträgen die Handlung besser vorwärtstreiben.

Außerdem fokussieren die Szenen auf das Wichtige, d.h. keine langwierigen Einkaufsszenen, die für die Spieler eigentlich nur die Vorbereitung auf das Abenteuer sind.

Schließlich gibt es ein klares Ziel, d.h. nach einer vorgegebenen Anzahl von Episoden ist das Spiel auf jeden Fall beendet.

### SPIELAUFBAU

Wie sieht das nun im Detail aus?

Jedes Spiel ist von vorne herein auf eine bestimmte Anzahl von Episoden begrenzt. Gute Episodenzahlen liegen im Bereich von 3 (sehr kurzes Spiel) bis hin zu 7. Mehr Episoden führen in aller Regel dazu, dass das Spiel zu lange geht und darum ins Stocken gerät. Daher sollte man

**Cirion**  
Gamemaster  
★★★★★  
Beiträge: 612



User:  
The dark

**Re: [Episode 1] Auf zum Dürsterwald!**  
«Antwort #17 am: 23 März 2009, 23:18:43»

Aus dem Nebel schält sich ein Ork, der mit gezogenem Schwert auf Cirion zuläuft. Reflexartig reißt der Rohirrim seine Lanze hoch, um den Anstürmenden aufzuspießen.

*Probe von Cirion auf Kämpfen mit Wert 4.*

Zitat

---

**Bedo**  
Hero  
★★★★★  
Beiträge: 1071



User:  
der.hobbit

**Re: [Episode 1] Auf zum Dürsterwald!**  
« Antwort #18 am: 24 März 2009, 09:56:38 »

Gerade noch rechtzeitig kann Cirion die Lanze genau auf die Kehle des Orks richten, tief dringt der kalte Stahl in den Hals des Monsters, das zuckend zu Boden fällt ...

Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?

Zitat

### Beispiel: Eine erfolgreiche Probe

lieber mehrere Spiele mit niedriger Episodenzahl anstreben.

Jede Episode entspricht einem Thread und hat wie die gesamte Geschichte ein klares Ziel, das natürlich ein Teilziel des übergeordneten ist. Wenn die Charaktere fertig gestellt sind, dann gibt einer der Spieler (in aller Regel der Initiator der Runde) ein erstes Episodenziel vor, in dem er einen Thread startet, dessen Titel neben dem Kennzeichen [Episode 1] eine kurze Be-

schreibung und Andeutung auf das Ziel enthält. Im ersten Eintrag beschreibt er die einleitende Szene, und deutet auch hier das Episodenziel an und gibt ein erstes Hindernis vor. Dessen Gefährlichkeit wird aus der Sekundenzahl des Eintrags abgeleitet: Die Schwierigkeit entspricht deren letzte Stelle.

Im Folgenden entwickeln alle Spieler die Handlung fort, wobei jeder hauptsächlich für seinen Charakter spricht, aber auch die umgebende

Welt gestalten kann. Sollte die Beschreibung eines Spielers den anderen nicht gefallen, so kann dies in einem OG Thread diskutiert und der Eintrag ggf. entsprechend angepasst werden.

## PROBEN

Proben dienen dazu, die Gefährlichkeit der Hindernisse zu senken. Gelingt eine Probe auf eine gute Eigenschaft bzw. misslingt die Probe auf eine schlechte Eigenschaft<sup>2</sup>, so sinkt die Gefährlichkeit eines aktuellen Hindernisses um 1. Dabei kann jederzeit eine Probe in einem Eintrag abgelegt werden, aber pro Eintrag maximal eine Probe.

Für eine Probe wird im Eintrag die entsprechende Handlung geschildert und auch, was damit bezweckt werden soll. Am Ende des Eintrags wird in kursiv „*Probe von NAME DES CHARAKTERS auf Eigenschaft EIGENSCHAFT mit Wert WERT DER EIGENSCHAFT gegen HINDERNIS [AKTUELLE GEFÄHRlichkeit / INITIALE GEFÄHRlichkeit]*“ geschrieben, um die Probe offensichtlich zu machen.

<sup>2</sup> Bei schlechten Eigenschaften bedeutet ein Gelingen der Probe, dass die schlechte Eigenschaft zum Tragen kommt, ein Misslingen bedeutet, dass sich der Charakter beherrschen kann und somit erfolgreich ist.

Der nächste Spieler, der auf diesen Eintrag antwortet, beschreibt darin auch das Ergebnis der Probe – daher ist es wichtig, dass das angestrebte Ziel klar ist! Ob die Probe gelungen ist, hängt von der Sekundenzahl des Eintrags ab, in dem die Probe steht: Die letzte Stelle ist ein Wert zwischen 0 und 9. Ist dieser Wert kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert, so ist die Probe gelungen. Ist der Wert höher, so ist die Probe misslungen.<sup>3</sup>

Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg der Probe sinkt der Wert der Eigenschaft temporär auf die Hälfte (abrunden), bzw. bei schlechten Eigenschaften verdoppelt sich der Wert bis zu einem Maximum von 10. Dieser aktuell gültige Wert wird im Charakterthread in Klammern hinter dem Basiswert geführt. Mit Abschluss einer Episode wird jeweils eine Halbierung aller reduzierten Eigenschaften rückgängig gemacht. Teamwork wird in FFOR explizit unterstützt: In einer Probe können die guten Eigenschaften von mehreren Charakteren kombiniert werden. In diesem Fall gilt die Summe der jeweils aktuellen Werte mit der Sekundenzahl

<sup>3</sup> Falls in dem Forum die Sekundenzahl des Eintrages nicht angezeigt wird, kann in einem aktiven Forum auch die ID des Eintrags zählen. Die ID ist indes meist etwas schwerer z.B. über die URL zu ermitteln. Auch hier wird die letzte Stelle gewertet. Natürlich ist es genauso möglich, ein Würfeltool zu nutzen.


verglichen – wenn diese kleiner oder gleich der Summe ist, ist die Probe erfolgreich. Damit können Proben sehr leicht bestanden werden, allerdings erschöpfen sich in jedem Fall auch alle eingesetzten Fähigkeiten und werden halbiert.


## VERSCHÄRFEN UND ENTSCHÄRFEN


In regelmäßigen Abständen muss die Situation verschärft werden. Diese Abstände sind in den ersten Episoden etwas größer (alle 20 Einträge), und verkürzen sich immer mehr (z.B. in der finalen Episode schon alle 10 Einträge, bei einem Spiel über 5 Episoden also 20, 17, 15, 13, 10). Die jeweiligen Abstände werden am Anfang des Spiels gemeinsam festgelegt. Eine Ver-

schärfung bedeutet, dass ein bestehender Konflikt eskaliert wird oder ein neues Problem hinzukommt. Wird ein Konflikt eskaliert, so steigt dessen Gefährlichkeit analog zur Sekundenzahl des jeweiligen Posts, kommt ein neues Hindernis hinzu, so erhält es eine eigene Gefährlichkeit. Da immer die Summe der Gefährlichkeit aller Hindernisse relevant ist, hat diese Unterscheidung keine mechanische Relevanz, und es ist völlig dem Geschmack des Spielers überlassen, ob er lieber das alte Problem erschwert oder ein neues hinzufügt.

In dem jeweiligen Eintrag wird aus Gründen der Übersichtlichkeit alle Verschärfung zusammen mit ihrer aktuellen wie initialen Gefährlichkeit aufgeführt. Verschärfungen können auch jenseits der kritischen Einträge erfolgen, das ist

**Cirion**  
Gamemaster  
★★★★★  
Beiträge: 604  



User:  
The dark  


 Zitat

**Re: [Episode 1] Auf zum Düsterwald!**  
« Antwort #10 am: 21 März 2009, 07:47:31 »

Bibbernd sitzt die Gruppe der Abenteurer um ein Lagerfeuer, als plötzlich Cirion aufspringt. „Ich habe etwas gehört!“ meint er, und hebt seine Lanze hoch. Auch die anderen rappeln sich vom Boden auf und greifen müde nach ihren Waffen – keine Sekunde zu früh, denn wie aus dem Nichts stürmt plötzlich ein Trupp Orks in das Lager, bereit, alle Menschen niederzustechen.

*Orkangriff: Gefährlichkeit 1, mysteriöser Sturm: Gefährlichkeit 2 (4)*


[Redaktion informieren](#)  [Gespeichert](#)

Life is good.

### Beispiel: Eine Verschärfung der Situation

Hätte zuvor bereits Kontakt mit den Orks bestanden und die Gruppe hätte mit ihnen verhandelt, dann könnte die Verschärfung darin bestehen, dass die Verhandlung scheitert und die Waffen gezogen werden.

**Cirion**  
Gamemaster  
★★★★★  
Beiträge: 637




User:  
The dark

« am: 27 März 2009, 23:28:16 »

**Re: [SC] Cirion, weitgereister Rohirrim** Zitat

Auf der Reise zum Dusterwald hat Cirion hart mit Orks gekämpft und diese mit seinen Freunden letztendlich besiegt.

Life is good.

Redaktion informieren  Gespeichert

### Beispiel: Eine Steigerung

Auf der Basis dieses Eintrags könnte der Spieler von Cirion dessen Wert für „Kämpfen“ auf 5 erhöhen oder auch einen neuen Wert „Orks begegnet“ auf 2 zu seinem Charakter hinzufügen.

allerdings nur bei sehr niedrigen Gefahren (0-3) sinnvoll. Sonst kann es schnell passieren, dass die Charaktere sich einer unlösbar hohen Gefahr gegenübersehen.

## EPISODEN BEENDEN UND NEUE ANFANGEN

Wenn keine Hindernisse mehr bestehen, also alle Gefährlichkeiten auf 0 reduziert wurden, kann ein Spieler die Gruppe das Episodenziel erreichen lassen und damit die Episode erfolgreich beenden. Er schreibt einen Eintrag, in dem dies geschieht und startet *sofort* die nächste Episode. Dabei sollte er darauf achten, wie weit die Geschichte ist. Wenn das Spiel z.B. auf fünf Episoden limitiert ist, so sollte das Ziel der




vierten Episode bereits das Ziel des gesamten Spieles in Aussicht stellen. Scheint es den Spielern unmöglich, die Episode erfolgreich zu beenden, so können sie diese auch verloren geben. Ein Spieler schreibt dann einen Eintrag, der beschreibt, wie die Gruppe z.B. überwältigt wird. Die folgende Episode sollte dann die Charaktere in einer misslichen Lage wiederfinden, z.B. könnten sie in einem Verlies aufwachen und müssen entkommen. Wiederum wird die neue Episode *sofort* begonnen.


Nachdem eine Episode abgeschlossen wurde, schreibt jeder Spieler einen neuen Eintrag in den Charakterthread eines der anderen aktiven Spieler. In diesem Eintrag fasst er kurz zusammen, was der Charakter in der Episode gelernt oder erfahren hat. Sollte ein Spieler gerade

nicht online sein, kann ein anderer Spieler nach angemessener Wartezeit (dem ein bis zweifachen der ursprünglich angedachten Postingfrequenz) zwei Erweiterungen schreiben.


Wurde die Episode erfolgreich abgeschlossen, kann der Spieler des Charakters auf der Basis dieses Eintrags die Werte seines Charakters verbessern. Dafür wird die Summe der Gefährlichkeiten aller Hindernisse der Episode durch 5 geteilt (aufrunden). Das Ergebnis gibt an, wie viele Steigerungen der Charakter durchführen kann. Für jede Steigerung darf er einen bestehenden guten Wert um eins erhöhen, einen schlechten Wert um 1 senken (bis minimal auf 1) oder aber einen neuen Wert auf der Stufe 2 einführen. Außerdem kann der Spieler jeweils eine Halbierung bei allen Talenten rückgängig machen. Als Basis gilt dabei der neue Wert: Hat er einen Wert auf 4, diesen zwei Mal eingesetzt (somit aktuell auf 1) und steigert diesen Wert nun um 2, so hat er danach eine 6 (3), also eine ein Mal halbierte sechs.

Wurde die Episode verloren gegeben, so wird die Restgefährlichkeit der Episode durch 5 geteilt (aufrunden), und entsprechend oft die Charaktere verschlechtert, also z.B. eine gute Eigenschaft um 1 gesenkt (bzw. von 1 auf 0 entfernt) oder eine schlechte Eigenschaft um 1 erhöht. Nach einer verlorenen Episode haben sich alle Werte wieder erholt, also sämtliche Halbierungen rückgängig gemacht.

**Bedo**  
 Hero  
  
 Beiträge: 1382  
  
 User:  
 der.hobbit  


**Re: [Episode 3] Das Schloss im Dusterwald**  
 « am: 22 April 2009, 17:34:29 »  **Zitat**

Der alte Elb im untersten Raum des Schlosses blickt die Gruppe lange an. „Ihr habt selbst die Truppen von Esgaroth gesehen. Hier wartet kein Schrecken, Esgaroth ist dem dunklen Feind verfallen. Ihre selbst habt mit Migram gesprochen, der die Ohren des Königs mit giftiger Zunge bearbeitet, um Zwietracht zu säen.“  
 Die Erinnerung an den widerwärtigen Migram lässt der Gruppe klar werden: Dieser Elb spricht die Wahrheit.

*Wende: Im Dusterwald ist kein Schrecken, der Feind ist Migram!*  
 Redaktion informieren  Gespeichert

Möchtest du auch eine Runde FFOR spielen?

### Beispiel: Eine Wende

#### PARALLELE HANDLUNG

Es kann vorkommen, dass sich die Gruppe trennt. Auch in diesem Fall wird die Handlung in einem Thread weitergeführt. Allerdings wird in jedem Eintrag angegeben, welcher Ort und welche Beteiligten beteiligt sind. Es ist auch möglich, in einem Eintrag Ereignisse an verschiedenen Orten zu schildern – dann sollten entsprechend diese verschiedenen Orte hervorgehoben werden.

Somit können auch Spieler, deren Charakter an einem Ort nicht anwesend ist, zu den Ereignissen dieses Handlungsstrangs beitragen. Ihren Charakter können sie dabei natürlich nur im Rahmen der Möglichkeiten der jeweiligen Welt einbringen (z.B. auf einem Mobiltelefon anrufen, astrale Projektionen, ...).

#### WENDEN

Ein Spieler kann beim Ende einer Episode eine Wende einführen. Dies bedeutet, dass sich das Gesamtziel des Spiels ändert.

Eine Wende sollte aus der aktuellen Handlung heraus begründet sein, d.h. durch das Erreichen des Ziels der Episode ergibt sich eine neue Situation, die dazu führt, dass sich das Gesamtziel der Forenrunde ändert.

Natürlich wird das Spiel chaotisch, wenn jede Episode mit einer neuen Wendung beendet wird. Daher ist es empfehlenswert, pro Spiel nur eine, maximal zwei Wenden einzuführen. Wenden sollten nicht in der ersten Hälfte erfolgen, außerdem sollte nach der Wende noch genügend Zeit sein, um das neue Ziel zu erreichen. Die Wende wird im letzten Beitrag der Episode explizit hervorgehoben. Dazu wird kursiv „Wen-

de:“ und anschließend das neue Ziel mit einer kurzen Begründung geschrieben.

#### *DAS ENDE EINER GESCHICHTE*

Der letzte Thread hat das gleiche Ziel wie die gesamte Geschichte. Wurde es erreicht, ist das Forenspiel abgeschlossen. Wer den letzten Eintrag schreibt, kann auch das Ergebnis der Queste beschreiben.

Aber natürlich warten neue Herausforderungen auf sie. Die Charaktere können in eine neue Runde übernommen werden. Dafür kopiert man den ersten Eintrag der Charakterbeschreibung und erweitert ihn um eine kurze Zusammenfassung des bestandenen Abenteuers – am besten mit einem Link auf die vorhergehende Runde. Schon kann es weiter gehen!

**Die Beispiele sind analog zum Layout des Rollenspielforums Tanelorn aufgebaut.**

**Die Avatare wurden auf All Avatars gefunden, Cirion stammt von Natalia Nati Pierandrei und Bedo von Christine M. Griffin.**

**Zahlreiche Anmerkungen der User des Tanelorn Forums sind in diesen Text eingeflossen – insbesondere ChristophDolge und Skyrock haben einige sehr gute Ideen beigetragen.**

**Dank gebührt auch den Teilnehmer der ersten Testrunde: Elgor der Rollschuhhund, Holydark, Imion, Nocturama und Skyrock.**

**Dieser Text stammt von Stefan Franck.**