# TÖTE NICHT DEINEN GROSSVATER

*von Dave Chalker, Übersetzung: Clem Carlos Schermann*

*„Okay, aber was wäre, wenn man zurück gegangen wäre und den eigenen Großvater getötet hätte?"*
*Er starrte mich verwirrt an: „Warum zur Hölle würde man das machen?"*
*- Stephen King*

## DU BIST EIN DRIFTER.

Du bist einer von einer Handvoll Zeitreisender, die nicht in der Zeit festgehalten werden und zu verschiedenen Punkten der Geschichte ziehen können. Manchmal fühlst du dich unwiderstehlich zu einem bestimmten Augenblick hingezogen. In genau diesen Augenblicken bist du anderen begegnet, die in der gleichen misslichen Lage wie du gewesen sind. Du bist ein Drifter.

Wenn sich ein Drifter konzentriert, kann er durch die Zeit reisen ... aber es ist nicht so einfach, wie es klingt. Man kann sich nicht lange in derselben Zeit aufhalten; irgendwann wird man von so einem ziehenden Gefühl, das als *„Drift"* bekannt ist, überholt und in eine andere Zeit gestoßen. In der Regel dauert ein Drift nur wenige Tage. Der bisher bekannte längste Zeitraum ließ einen Drifter wenige Monate „linear reisen". Gelegentlich dauert eine Reise nur wenige Sekunden, gerade lange genug, um ein einzelnes Ereignis zu erleben.

Unabhängig von ihren Absichten sind Drifter Agenten für den Wechsel. Dies führt zu Konflikten innerhalb einer Gruppe, weil große Ereignisse jeden anziehen. Unabhängig von der eigenen Philosophie jedoch gibt es eine grundlegende Form der Existenz, die nur von Driftern erkannt wird. Das verbindet sie alle trotz der unterschiedlichen Sichtweisen. Sogar Feinde können gelegentlich Verbündete werden, indem die eigenen persönlichen Ziele und damit historische Ereignisse verändert werden, um eine wenigstens hauchdünne Chance zu nutzen und nach Hause zurückzukehren.

### EIN PARADOX SINNVOLL AUFLÖSEN

Erinnerst du dich an die vielen verschiedenen Zeitreise-Folgen von Star Trek? Sie sind wahr, jede einzelne. Als der Quanten-Beschleuniger das erste mal entwickelt wurde, bemühten sich Wissenschaftler und Philosophen um seine Erklärung, indem sie sich stark an die Multiversum-Interpretation von Quantum-Mechanik anlehnten. Eine Reise in die Vergangenheit schuf ein alternatives Universum, was dazu führte, dass sich das Universum unabhängig von den bewirkten Veränderungen in eine neue, abweichende Zeitlinie abspaltete.

Allerdings erklärt das nicht Drifter. Es gibt viele Möglichkeiten, wenn jemand die Geschichte ändert und eine neue Zeitlinie eröffnet, deren Verlauf und Konsequenzen er sich dann ansehen kann. Hin und wieder gibt es Aktivitäten eines Drifters, die vorbestimmt erscheinen - sie ändern nichts und lassen es in der Tat so aussehen, als hätte er so handeln müssen, wie er es tat. Auch gibt es Ereignisse, wenn ein Drifter die Geschichte ändert, und beide Zeitlinien werden wahr: Die Titanic sank nie, trotzdem erschien der Film über ihr sinken und alle Passagiere lebten und starben.

Alles, was Drifte*r* bestimmt haben, zeigt, dass durch Zeitreisen *nichts* unmöglich ist.

## FRAGENKATALOG

Der Fragenkatalog ersetzt die Standardfragen.

### Mein Name ist ...

Wähle einen Namen für deinen Drifter.

**Überlege**: Benutzt du deinen wirklichen Namen, wie z.B. Marty McFly? Oder ein Alias, wie z.B. Clint Eastwood?

**Warum das wichtig ist**: Einige Drifter benutzen ihren wirklichen Namen, um ein Gespür für ihre Identität zu bewahren und eine Verbindung zu ihrer eigenen Geschichte aufrecht zu halten. Andere denken, es ist mit einem Alias sicherer, um Auswirkungen zu minimieren.

### Welches Ereignis hast du zuerst zu verändern versucht?

Du hast eine große Menge Geld ausgegeben oder hast etwas Zwielichtes für die Gelegenheit getan, um die Geschichte ändern zu können. Beschreibe das Ereignis, das dich dazu bewegt hat, genau das zu tun.

**Überlege**: War es etwas Persönliches, wie z.B. ein Mädchen zum Tanz einzuladen? Oder war es ein großes Ereignis, wie z.B. der Versuch, das FBI anzurufen und vor den Anschlägen von 9/11 anzurufen?

**Warum das wichtig ist**: Ob du auf einer persönlichen Reise bist, um aus Eigensucht etwas zu verändern, oder du die Welt zu retten versucht hast, macht einen großen Unterschied sowohl für deine Perspektiven als auch für die Geschichte, die dich interessiert.

### Was ging schief?

Trotz deiner besten Bemühungen ging etwas verheerend schief, als du versucht hattest, die Vergangenheit zu ändern.

**Überlege**: War es die Geschichte, die sich selbst dir gegenüber durchsetzte und Änderungen verhinderte? Hast du etwas falsch gemacht? Verhinderte ein anderer Drifter deine Änderungen? Vielleicht hast du auch den Moment schlimmer gemacht?

**Warum das wichtig ist**: Das ist der Scheideweg, der dich zum Drifter werden ließ. Es dient deiner Einführung in die Geschichte und wird dich für immer beim Driften verfolgen.

### Was vermisst du aus deinem früheren Leben?

Als du in die Zeitmaschine eingestiegen warst, wolltest du für dein Leben etwas ändern, obwohl nicht alles schlecht war.

**Überlege**: Besitzt du einen physischen Gegenstand, der dich daran erinnert, warum du die Geschichte ändern wolltest? War alles aus deiner ursprünglichen Zeit schrecklich bis auf eine

Sache, an die du dich nun klammerst? Auch wenn deine Zeitreise nicht fehlschlug, bereust du die von dir hervorgerufenen Änderungen trotzdem?

**Warum das wichtig ist**: Ein Drifter zu sein, kann hoffnungslos sein, aber etwas zu besitzen, woran du dich festhalten kannst, bietet dir eine Rückzugsmöglichkeit an, sodass du nicht für immer verloren bist.

### Wie weit würdest du gehen, um nach Hause zurückzukehren?

Es gibt Gerüchte darüber, dass Drifter das Driften beenden konnten, nur ist unklar, zu welchem Preis.

**Überlege**: Wirst du den Lauf der Geschichte in der Hoffnung zu ändern versuchen, das du das Ereignis rückgängig machst, dass dich zurückgeschickt hat? Willst du die Geschichte so erhalten, wie du sie kennst, weil du deine Reise als göttlichen Auftrag verstehst, der belohnt werden wird? Wenn du Millionen von Leben vor dem Tod bewahren könntest, wenn du in die Vergangenheit reist, würdest du das tun?

**Warum das wichtig ist**: Die Aussicht darauf, den Drift zu beenden, treibt Drifter an. Wie deine Reaktion ist, wenn du in einer neuen Zeit ankommst, und wie deine Sicht über historische Ereignisse ist, bestimmen, was du in der Hoffnung auf eine Rückkehr nach Hause zu erleben bereit bist.

## REGELÄNDERUNGEN

Die Regeln für „*Töte nicht deinen Großvater*" sind weitgehend dieselben wie für „*Ruh dich nicht aus!*", wobei die Würfelpools für die Drifter angepasst worden sind.

### WÜRFELPOOLS

Die Würfelpools werden wie folgt unbenannt. Wenn es nicht ausdrücklich anders geregelt wird, werden die entsprechenden Regeln für die Würfelpools angewendet, auf denen sie basieren.

**Kontinuität** ersetzt **Disziplin**. Wenn Kontinuität dominiert, fügen sich deine Handlungen in die Ereignisse einer bereits existierenden Zeitlinie ein, die die Erzählung der Historie mit wenig Auswirkungen fortsetzen. Schildere, wie deine Handlung gedacht war.

**Welle** ersetzt **Erschöpfung**, auch bekannt als Schmetterlingseffekt (Butterfly Effect). Wenn Welle überwiegt, haben deine Handlungen unbeabsichtigte Konsequenzen ausgelöst, die weiter als deine Erwartungen reichen. Erzähle die großen Veränderungen aufgrund deiner Handlung und erhöhe die Zahl der Wellenwürfel um eins (1). Wenn deine Probe fehlschlägt, reißt dich dein Effekt heraus. Die Reaktionskästchen werden von dir wie üblich geleert, und entferne alle Wellenwürfel. Du driftest in eine Zeit, in der sich deine Handlungen auf die gegenwärtigen Ereignisse nicht auswirken, während die Konsequenzen deiner Handlungen in den Hintergrund treten. Die anderen Drifter können in der ursprünglichen Zeit nach wie vor handeln, aber du hast gewiss einen Schaden angerichtet. Nach Maßgabe des Spielleiters kann der Drifter in die Zeit zurückkehren und den Schaden sehen, den er angerichtet hat.

**Paradox** ersetzt **Wahnsinn**. Wenn Paradox dominiert, haben deine Handlungen die Verbindung zwischen Ursache und Wirkung getrennt, die zu unbeantwortbaren Fragen und einer sinnlosen Realität führen. Erzähle, wie deine Handlung erfolgreich war und auch wieso sich diese Ergebnisse nicht in das Gesamtbild einfügen. Markiere eine deiner Paradoxantworten und beschreibe es entsprechend. Wenn du daran zerbrichst, wirst du mehr und mehr eine Kreatur des Paradox. Der dauerhafte ***P***aradoxwürfel führt dazu, dass du nie in der Lage sein wirst, dich jemals wieder in die Zeit, auch nicht deine eigene einzufügen. Wenn deine Kontinuität auf Null fällt, bist du vollständig von der Realität getrennt. Wenn du Glück hast, hast du einfach nur nie existiert. Andernfalls wirst du zu einer völlig zerrissenen sinnlosen Kreatur, über die andere Drifter Geschichten erzählen. So oder so bist du dann aus dem Spiel ausgeschieden.

**Tragödie** ersetzt **Schmerz**. Wenn Tragödie überwiegt, bist du Zeuge eines schrecklichen Ereignisses geworden. Du kannst noch immer erfolgreich in dem sein, was du versucht hast. Allerdings gibt es einen unerwartet schrecklichen Nebeneffekt, den du nie vergessen wirst.

## PARADOXREAKTION

Paradoxreaktionen entsprechen weitestgehend der Wahnsinnsreaktionen. Wenn Paradox entsteht, gibt es zwei Möglichkeiten: Kampf oder Flucht. Ein Drifter, der kämpfen will, gibt angesichts eines drohenden Bruchs der Realität nicht auf, sondern wird versuchen, durch weitere Veränderungen den Schaden zu vermeiden. Flucht andererseits bedeutet, dass der Drifter nicht noch größeren Schaden an der Zeitlinie anrichten will und sich deshalb zurückzieht - manchmal dadurch, dass er in eine andere Zeitlinie wechselt, oder manchmal auch nur, indem er die Situation verlässt.

## WELLENTALENTE

Wellentalente ersetze Erschöpfungstalente in Bezug auf Spielstil. Drifter kommen aus allen Lebensbereichen und haben jeweils gelernt, ihre Talente verschieden anzuwenden. Wähle ein Talent für Reisen, in welchem der Protagonist hervorsticht.

### BEISPIELE FÜR WELLENTALENTE

Kulturrelativist: Du fügst dich schnell und einfach in andere Kulturen ein.
Gefahrensinn: Du weißt genau, wann du bei drohender Gefahr wegdriften musst.
Polyglott: Du verstehst es, dich mit Leichtigkeit mit den Einwohnern einer Epoche zu verständigen.

Viele Erschöpfungstalente aus „*Ruh dich nicht aus*“ können entsprechend angewendet werden.

## PARADOXFÄHIGKEITEN

Dich selbst in der Vergangenheit zu besuchen mag für dich nicht ungewöhnlich sein, was von deinem persönlichen Stil abhängt. Wie auch immer - eine Zeit war besonders wichtig, wenn auch rätselhaft. Was sagte dein Zukunft-Ich dir, wovon du weißt, dass du es irgendwann wissen musst? Diese Frage wird zu deiner Paradoxfähigkeit, welches an die Stelle des Wahnsinnstalents tritt. Du musst Paradoxwürfel in deiner Probe verwenden, um die Verbindung zwischen Ursache und Wirkung der Vorhersehung zu trennen, die dir geschildert wurde.

### Beispiele für Paradoxfähigkeiten

„Meide den Mann mit dem blauen Hemd." Du kannst bestimmen, dass jemand, der dich verletzen will, ein blaues Hemd trägt, weshalb du ihm aus dem Weg gehen solltest. Bei 1-2 Paradoxwürfeln handelt es sich um jemanden, der für dich ein geringes Hindernis darstellt. Bei 3-4 Paradox richtet er eine Pistole auf dich. Bei 5-6 Paradox is es jemand, dem du nie begegnet bist (oder der noch nicht geboren wurde), der ein blaues Hemd trägt und dich verletzen will, was zu einer vergleichsweise starken Veränderung der Realität führen wird.

„Du weißt, wovor er sich fürchtet." Du kannst eine Furcht oder Phobie von jemandem bestimmen, dem du begegnest. Bei 1-2 Paradoxwürfeln ist die Furcht unangenehm, aber nicht heftig. Bei 3-4 Paradox hat die Phobie eine bedeutsame Wirkung für dein Ziel, aber du wirst einiges anstrengen müssen, um die Wirkung auch auszulösen. Bei 5-6 Paradox ist die Angst so ausgeprägt, dass du daraus deinen Vorteil in der entsprechenden Situation herausschlagen kannst, indem du eine heftige Panikreaktion auslöst.

Viele Wahnsinnstalente sind entsprechend oder mit geringen Anpassungen anwendbar - zum Beispiel: „Erinnerst du dich an die Zeit als Pfadfinder?" Du bist immer vorbereitet - unabhängig davon, wie ungewöhnlich der gerade benötigte Gegenstand auch sein mag. Das ist dasselbe wie das Wahnsinnstalent „Alles eingeplant" auf Seite 42 des „*Ruh dich nicht aus*"-Grundspiels.

### Verzweiflung und Hoffnung

Spielmechanisch werden die Münzen für Verzweiflung und Hoffnung in derselben Weise wie im Grundspiel eingesetzt. Aber sie haben ein jeweils anderes Leitmotiv. Die Münzen für Verzweiflung betreffen dein Gefühl, dass du nie in der L-age sein wirst, dich von diesem Leben lösen zu können, und das unabhängig davon, was du zu ändern versuchst - es wird nie genug sein. Münzen für Hoffnung zeigen dir demgegenüber, dass du in der Geschichte wirkungsvolle Veränderungen zum besseren vornehmen kannst. Es ist stets das Gefühl, dass du aus einem bestimmten Grund reist und schließlich diesem Leben auch entrinnen wirst, nachdem du eine gute Veränderung erreicht hast.

### Das Protokoll

Das Protokoll des Drifters tritt an die Stelle von Narben. Es ist eine Liste der Orte und Zeiten, die der Drifter besucht hat, und der Veränderungen, die er herbeigeführt hat, und damit Ausdruck der Hoffnung, an seinem persönlichen Gefühl für die Realität festzuhalten.

## Ein Zeitreisespiel spielen

„*Töte nicht deinen Großvater*" handelt von den Auswirkungen von Aktionen und der Schaffung einer durcheinander geratenen Zeitlinie. Dies ist ein Spiel über Leute, die mit der Historie anstellen, was sie wollen, indem sie sich in ihrer eigenen Vergangenheit begegnen oder sie Kausalitäten durch Reisen in die Zukunft austricksen.

Am Anfang wählst du ein historisches Ereignis, welches du zufällig besonders magst. Der Drifter könnte dort ankommen und entweder zusehen, wie das historische Ereignis in einer unerwarteten Weise abweicht, oder könnte in die Ereignisse hineingezogen werden und sie unbeabsichtigt verändern. Denk daran, dass Drifter die Geschichte schon deshalb verändern

können, nur weil sie zufällig anwesend sind. (Doktor Who Episoden folgen diesem Konzept: nur weil er irgendwo ist, wird er Teil der Ereignisse, auch wenn er versucht sich herauszuhalten, und lässt dann nichts unversucht, es wieder zu richten, bevor er abreist.) Ab diesem Punkt ist es nur noch eine Frage dessen, die Würfel die Geschichtserzählungen basierend auf den Handlungen vorantreiben zu lassen.

Eine weitere Quelle ist die Serie „Zurück in die Vergangenheit" (engl. Original: „Quantum Leap"), aus der sich ergibt, dass etwas korrigiert werden muss, wobei die Helden unter Umständen erst herausfinden müssen, was zu tun ist. Beginne damit, die Drifter in die Geschichte einzufügen, indem du die Antworten aus ihren Fragenkatalogen verwendest und die Ereignisse zu Deja Vu Erlebnissen für die Drifter gestaltest. Füge ein paar Antagonisten ein: Es können die Einwohner sein, die die Drifter nicht verstehen, diese aber um jeden Preis aufhalten wollen; es können andere Zeitreisende mit entgegengesetzten Zielen sein; oder es könnte die Wirklichkeit selbst sein, welche zufällig zum Gegenspieler wird. Der schrecklichste Antagonist, den jeder Drifter fürchtet, ist ein dem Wahnsinn verfallener Drifter, dessen ungehemmten Zeitreisen die Kontinuität insgesamt gefährden. Diese Drifter sind wandelnde Paradoxen und gleichen Alpträumen aus „*Ruh Dich Nicht Aus!*", sodass diese entsprechend von dir als besonders bizarre Antagonisten eingesetzt werden können. Damit wirst du regelmäßig Tragödie bei den Driftern hervorrufen. Tragödie ist ein Maßstab dafür, wie viel Schaden sowohl an der Zeitlinie als auch an dem Gefühl für Hoffnung oder sogar der Persönlichkeit selbst eines Drifters angerichtet werden kann. Wenn ein Drifter versucht, sich herauszureden, um nicht von der Wache im alten Rom gefangen genommen zu werden, entspricht dies einem Tragödiewürfel: nicht zwingend schwierig und unabhängig vom Würfelergebnis geringe Auswirkungen auf die Geschichte. Den Meuchelmord an Julius Cäsar zu zu verhindern, würde mindestens vier Tragödiewürfel umfassen, weil dies sehr schwierig ist und einerseits im Widerspruch zur bekannten Geschichte steht und andererseits weitreichende Auswirkungen auf die Zukunft haben wird. Wissen über die Zukunft (und viel aus Zeitreisen) zu verwenden, um den Vulkanausbruch von Pompeji zu verhindern, würde zu bis zu zehn Tragödienwürfeln führen, um die Komplexität des Unterfangens zu erfassen und die paradoxen Auswirkungen auf die Zeit abzubilden.

Diese Ereignisse nur zu bezeugen, wie sie stattfinden, führt nicht notwendigerweise zu Tragödie. Zu versuchen einen antiken Wahrsager, der Einsicht darüber hat, wie die Drifter fortkommen können, vor dem Vulkanausbruch zu schützen, kann Tragödie auslösen.

Die typische Kampagne für „*Töte nicht deinen Großvater*" führt von Epoche zu Epoche, indem eine Zeitreise Hinweise darauf enthält, dass die nächste Reise möglicherweise zurück nach Hause führen kann. Die einzelnen Drifts zu einer Gesamtgeschichte und damit zu einem Masterplan zusammenzuführen und diesen auszuführen, kann ebenso von der „perfekten Zeitlinie" über das Verhindern von Zeitmaschinen bis hin zu einem übermächtigen Wesen, das Drifts überhaupt erst ermöglicht, handeln. So oder so führt das Ende einer Spielsitzung nicht zwingend dazu, dass Drifter nicht alles in die richtige Ordnung zusammengeführt haben - und das ist okay so. Es reicht, dass sie so viel erreicht haben, dass sie weiter driften und suchen können.

—

Don't Rest Your Head is trademark and (c) 2006-2015 by Evil Hat Productions, LLC. Materialien und Konzepte von Don't Rest Your Head werden an dieser Stelle mit der Erlaubnis von Evil Hat Productions, LLC., verwendet.