



# Haste mal 'n bisschen Plot..?

Ein Live-Rollenspiel-Artikel  
von Karl-Heinz Zapf

# Haste mal 'n bisschen

## Einige Denkanstöße, Tipps und Tricks zum richtigen Umgang mit

**S**eien wir doch mal ehrlich: Wer von uns findet es nicht klasse, wenn er bei einem Live-Rollenspiel eine tolle, spannende und gut durchdachte Handlung vorfindet?

Jedem macht es doch Spaß, zu rätseln, Mysterien zu entschlüsseln, bohrende Fragen zu beantworten und auf (möglichst viele und schön vorbereitete) Questen zu gehen...

Aber wer denkt sich denn so was überhaupt erst mal aus?

Und benötigt man hierfür wirklich unbedingt so etwas wie eine Plotübersicht, bei der dies alles festgehalten wird?

Ich selbst habe mit gut durchdachten und in sich schlüssigen Handlungsnotizen jedenfalls die besten Erfahrungen gemacht und möchte daher an dieser Stelle etwas näher auf dieses für Live-Organisatoren nützliche (und meiner Ansicht nach fast schon überlebensnotwendige) Werkzeug eingehen...

Natürlich verlangen die verschiedenen Arten von Live-Rollenspiel eventuell auch verschiedene Arten von Plotübersichten.

Selbst bei einem Diplomatielive, bei dem im Normalfall alle Spieler(innen) ihre ureigenen Geschichten und Ideen sehr stark mit einbringen können, sollten zumindest diverse Nebenplots dafür sorgen, dass nicht irgendwann gähnende Langeweile beim zügsten Gespräch mit dem ständig selben Thema aufkommt.

Auch die sogenannten Schlachtenlives brauchen zumindest kleinere Aktionen, welche die Spielleitung immer dann einstreuen kann, wenn die Teilnehmer(innen) dann nach soundsovielen Stunden des aufeinander Eindreschens sich davon auch mal erholen wollen – nicht nur die Muskeln, auch das Gehirn will da mal angesprochen werden...

Und Turnier-Veranstaltungen benötigen auch bei einem oft engen Zeitplan aus dem selben Grund diverse Abwechslungen für die Spieler(innen), wenn auch anderer Natur...

Leider habe ich bereits auch schon die Erfahrung machen müssen, dass gerade bei den oben angeführten Live-Rollenspiel-Arten viele Veranstalter der Auffassung sind, Plot sei kaum oder gar nicht nötig – weit gefehlt!

Natürlich gibt es unzählige Arten von Live-Rollenspieler(innen) und dementsprechend viele Einstellungen zum Thema Plot: Ich kann nur für mich sprechen, würde aber gerne meine Erfahrungen in dieser Hinsicht teilen...

Zunächst einmal: Wozu benötigt man denn eigentlich Plot?

Wenn die Handlung eines Lives richtig ausgearbeitet worden ist, kann diese z.B. als hervorragende Möglichkeit dazu dienen, den Hintergrund des bespielten Landes ganz nebenbei den Spieler(innen) nahezubringen.

Ich persönlich finde es immer extrem öde, mit meinem Charakter von Live zu

Live zu reisen und dabei oft so gut wie nichts über den Background mitzubekommen.

Der vermutlich wichtigste Grund für Plot ist es aber natürlich, den Teilnehmer(innen) ganz einfach etwas zu bieten – und das in jeder nur erdenklichen Hinsicht!

Ohne „richtigen“ Plot gibt es keine eigens dafür angefertigten Kostüme, keine Handouts wie Bücher oder Pergamente, keine überraschenden oder grusligen Ereignisse, keine interessanten und wichti-



# Plot..?

## LARP-Plotübersichten

gen NSCs, keine außergewöhnlichen Kreaturen oder Monster – für mich also alles eben genau die Dinge, die ein gutes Live wirklich ausmachen. Wenn man sich also dazu entschieden hat, ein Live mit Handlung anzubieten, dann sollte man diesen Weg auch konsequent zu Ende weiter verfolgen.

Allerdings ist der Weg zur fertigen Plotübersicht nicht unbedingt immer ganz einfach, denn auch hierbei gilt der gute alte Leitsatz: „Zu viele

Köche verderben den Brei!“ Und als Veranstalter sollte man niemals unterschätzen, wie viel Arbeit eine schlüssige, in sich stimmige und für alle Spiel-leiter und auch NSCs verständliche Plotübersicht machen kann...

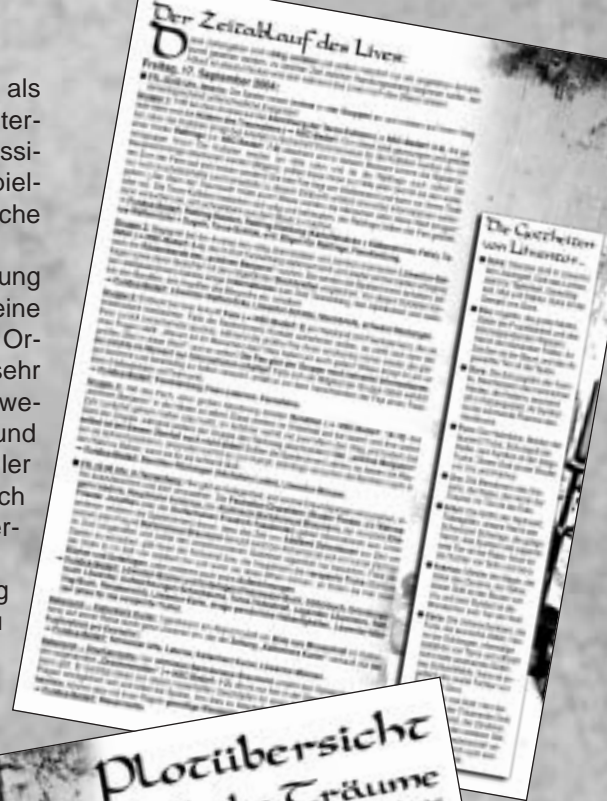
Zu Beginn einer jeden Veranstaltung steht ja bekanntlich erst einmal eine Idee und regelmäßige Treffen der Organisatoren sind in jedem Fall sehr empfehlenswert, alleine schon deswegen, weil der Meinungsaustausch und damit die kreativen Vorschläge aller Beteiligten das Live nach und nach fast wie von selbst zum Leben erwecken.

Allerdings sollte man am Anfang nicht den Fehler machen, sich allzu sehr auf eine Handlung zu versteifen, denn sehr oft fallen einem erst nach einiger Zeit und vielem Überlegen wirklich gute Geschichten ein und dann muss man eventuell noch einmal alles umarbeiten, was man bisher niedergeschrieben hat.

Daher ist es praktisch, zuerst einige Orgasitzungen zu besuchen, um einfach ein gutes Brainstorming zu machen und sich sozusagen die grobe Basis der ganzen Handlung zu vergegenwärtigen. Wichtig ist hierbei, dass es immer jemanden gibt, der die Ergebnisse dieser Treffen auch schriftlich festhält, denn sonst beginnen jedesmal wieder die Diskussionen, wer denn nun was gesagt hat bzw. welche Idee nun akzeptiert und welche verworfen wurde!

Dabei ist es besonders nützlich, wenn diese Notizen z.B. per e-mail auch regelmäßig ausgetauscht werden, damit alle Personen immer auf dem neuesten Stand sind (zumindest kann dann auch niemand behaupten, er hätte von nichts gewusst). Obendrein kann durch solche auf den ersten Blick zeitaufwändigen Aufzeichnungen so manche Meinungsverschiedenheit und unnötige Diskussion vermieden werden, die letzten Endes dann doch alle nur mehr Zeit und Nerven kosten würde...

Sobald man sich dann eventuell auf einen Basis-Handlungsstrang entschieden hat und auch weiß, in welchem Live-Rollenspiel-Land und dort welcher Gegend es stattfinden wird (was für eine sinnvolle Plotübersicht eine entscheidende Rolle spielen kann), kann man sich den Luxus erlauben, weiter ins Detail zu gehen.





Ich habe gute Erfahrungen damit gemacht, einen nicht zu komplexen Handlungsstrang als Hintergrund für alle Teilnehmer(innen) zu erstellen und davon ausgehend damit verwobene und davon unabhängige große und kleinere Nebenplots zu entwickeln.

Dies hat den nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass weniger wichtige Nebenplots auch jederzeit bei Zeitmangel einfach gestrichen und andere stärker als anfangs geplant hervorgehoben werden können, ohne dass hierunter eventuell die eigentlich wichtige Haupthandlung zu leiden hat.

Wichtig ist dabei unter anderem, dass man sich vor Augen hält, in welcher fiktiven Gegend sich die Abenteurer(innen) befinden werden...

Denn hiervon ist es auch teilweise abhängig, was an Plot gebracht werden sollte und was nicht.

Befinden wir uns in einem großen Waldgebiet, dann könnte man so lebendige Baumwesen, Feenvolk oder Orks einbauen, in einer Burganlage wäre es passend, einen (oder mehrere) umherspukende Geister und diverse Geheimgänge und verborgene Kammern einzuplanen.

In einer Wüste könnte es bizarre Echtenwesen geben, die einem fremdartigen Götzen huldigen und in den Bergen darf auch mal ein unfreundlicher Troll oder ein Lindwurm sein Unwesen treiben...

Natürlich sind dies nur einige wenige Beispiele, aber wenn man mit seinen Plotideen erst einmal soweit ist, dass man weiß, was für Kreaturen auftauchen sollen, was an Ambientegegenständen oder Handouts benötigt wer-

den und natürlich ebenfalls, welche wichtigen Personen oder Orte denn dargestellt werden müssen, dann kann man wirklich damit beginnen, Nägel mit Köpfen zu machen.

Ausgehend von den bisherigen Notizen und Besprechungen zum Plot sollte man nun die Aufgaben verteilen und diese unbedingt möglichst terminlich festlegen, denn was nützt einem schon die tollste Plotidee, wenn z.B. das hierfür dringend benötigte Kostüm einfach nicht fertig wird?

Gibt es viele wissenswerte Informationen über das bespielte Land und eine gut ausgearbeitete Geschichte hierzu, dann spricht wirklich gar nichts dagegen, die Spieler(innen) möglichst oft mit diesem Wissen zu konfrontieren, denn dadurch wird die Veranstaltung auch in sich logisch und jeder kann sich mehr darauf einlassen.

Für meine Begriffe kann es übrigens gar nicht genügend Background eines Landes geben...

Aber auch dies will bei der Plotübersicht mit eingeplant sein, denn vielleicht will man ja diverse Pergamentrollen ausgeben, auf denen es z.B. Legenden oder Tagebuchaufzeichnungen zu finden gibt – man sollte es dann nicht dem Zufall überlassen, welcher NSC diese Handouts bei sich hat bzw. an welchem Ort sie gefunden werden.

Allerdings sollte man sich im Zusammenhang mit Plotübersichten immer einen extrem wichtigen Gesichtspunkt vor Augen halten: Nichts, was dort geschrieben steht ist wirklich in Stein gemeißelt!

Wir alle wissen zur Genüge, dass es den Spielleitern immer noch ein hohes Maß an Flexibilität abfordert, die Geschichte eines Lives selbst bei einer noch so guten Plot-Vorbereitung zu erzählen...

Dennoch kann sie einem ungemein helfen, unter anderem dadurch, dass dort für alle lesbar und jederzeit zugänglich alle jene Informationen zu finden sind, die das Live betreffen.

So kann jeder Spielleiter oder NSC jederzeit und überall nachvollziehen, wie er denn in einer Situation am besten agieren oder reagieren sollte – nicht immer ist jemand nämlich wirklich ansprechbar, der den ganzen Plot verinnerlicht hat!

Da es nun vermutlich hinreichend klar sein dürfte, warum eine schriftliche und übersichtlich gegliederte Plotübersicht für alle Beteiligten eine große Erleichterung darstellt, kommen wir zu einer ganz anderen Frage: Was soll da denn sinnvollerweise eigentlich alles reingeschrieben werden?

Viele Informationen sind natürlich meistens gut, aber zu viele Informationen führen gerne mal in die Irre und lenken



oft auch einfach nur ab... Zuerst ist es einmal wichtig, den gesamten Handlungsablauf des Hauptplots zusammenzufassen, wie er eventuell ablaufen könnte (und es auch sollte, wenn die Vorarbeit funktioniert hat).

Natürlich wird es mehr oder weniger viele Abweichungen geben, je besser der Plot aber durchdacht ist, desto minimaler wird dann der Aufwand vor Ort sein!

Neben diesem Abriss des Ablaufs sollte außerdem eine ungefähre Zeitvorgabe festgehalten werden, wann welches Ereignis stattfindet – allerdings sollte diese zeitliche Fixierung wirklich nur als völlig lose Richtlinie gelten, denn wir wissen ja, dass Spieler(innen) sich nicht wirklich in einen Zeitplan pressen lassen. Schließlich kann kein Veranstalter vorhersagen, wann denn genau plötzlich persönliche Gesichtspunkte der Charaktere zu Tage treten und einen Plot eventuell hemmen oder vorantreiben... Dennoch dient ein erfasster Zeitablauf allen Spielern dazu, stets vor Augen zu haben, wie weit die Veranstaltung fortgeschritten ist und vor allem, was in welcher Zeitspanne denn

ganz bestimmten NSC zugänglich gemacht werden (der genaue Ort der letzten Schlacht des Raubritters, dessen Gebeine gefunden werden sollen) oder aber der im Gegensatz dazu stehende frühere Beginn eines Nebenplots, der die Handlung durch ganz bestimmte Aktionen wieder vorantreibt (der Tod eines Kaufmanns, der von der Hand des schon lange gesuchten Meuchelmörders starb, der just dabei ertappt wird). Aber wie gesagt, das sind nur ganz einfache Beispiele – dennoch sollte man sich diesen Gesichtspunkt wirklich zu Herzen nehmen, denn ein gut und flüssig laufender Plot wird auch durch solche kleinen Kniffe niemanden verärgern, ganz im Gegenteil zum lapidaren Satz: „Ähm, das könnt ihr jetzt aber noch gar nicht finden!“...

Die gesammelten Nebenplots sollten übrigens – unabhängig von der zeitlichen und schriftlichen Erfassung des Hauptplots – nach dem gleichen Schema wie der Hauptplot erstellt werden und je nach Wichtigkeit und Personenbedarf mit einem zugehörigen klaren Stichwort aufgelistet werden.

Was unbedingt in der Plotübersicht stehen sollte sind Informationen und Werte der wichtigsten Personen und Monster, die den Teilnehmer(innen) begegnen können!

Es ist oft einfach lästig, wenn nur wenige Spielleiter oder NSCs wirklich zur Genüge Bescheid wissen und diese vielleicht im entscheidenden Moment – nämlich dann, wenn ein wichtiger NSC plötzlich einspringen muss – nicht greifbar sind.

Ein persönliches Briefing vor allem von Festrollen-NSCs können diese Infos in der Plotübersicht natürlich nie wirklich ersetzen, aber zumindest werden viele Fragen und Missverständnisse durch eine schriftliche Zusammenfassung deutlich vermindert und Unklarheiten treten so meistens erst gar nicht auf.

Auch bei Monstern ist es ratsam, zumindest die Werte und Fähigkeiten nach dem verwendeten Live-Rollenspiel-Regelwerk anzugeben, denn so gibt es keine unangenehmen Überraschungen, wenn der nächste Zombie, der um die Ecke kommt, so urplötzlich sehr viel stärker, schneller und widerstandsfähiger ist als der Untote, der gerade eben noch niedergemacht worden ist!

Vor allem bei Zauberkundigen bietet es sich an, eine kurze Liste an Auswahlprüchen anzugeben, so muss ein NSC auch nicht das ganze Regelwerk kennen, was ohnehin oft genug nicht der Fall ist...

Gerade Spezialfähigkeiten

überhaupt noch machbar sein dürfte.

Übrigens bricht sich niemand – auch nicht der noch so abgebrühte Plotschreiberling – einen Zacken aus der Krone, wenn er gewisse kleine „Tricks“ benutzt, um den Plotablauf gegebenenfalls zu hemmen oder zu beschleunigen. Es ist eben immer frustrierend, wenn die Spieler(innen) mal wieder nicht das machen, was im Plot steht und entweder bereits am Freitag alles gelöst oder aber am Sonntag Mittag immer noch an der ersten Rätselnuss zu knabbern haben!

Daher sollte man bereits in die Plotübersicht gewisse Elemente mit einbeziehen, die später während des laufenden Lives dieses besser kontrollierbar machen (so gut das eben möglich ist). Hierzu könnte zum Beispiel gehören, dass gewisse Informationen erst zu einem späteren Zeitpunkt durch einen



ten von nicht so häufigen Kreaturen wie z.B. Riesenspinnen oder Lindwürmern sollten in der Plotübersicht auf alle Fälle erwähnt werden!

So wird wenigstens weitgehend ausgeschlossen, dass vor Ort anwesende Spielleiter(innen) plötzlich völlig bizarre und überzogene Ideen verwirklichen möchten bzw. der ach-so-schreckliche Oberdämon so rein gar nichts auf dem Kasten hat...

Außerdem kommen mir z.B. bei der Niederschrift eines Plots oft die besten Ideen für spezielle Eigenschaften und beim durchlesen fallen mir obendrein dann auch gewisse Denkfehler leichter auf, die sonst eventuell erst auf der Veranstaltung selbst zu Tage treten.

Und da ist es dann oft zu spät bzw. es muss extra eine eventuell zeitraubende SL-Sitzung anberaumt werden, wenn die Handlung eigentlich bereits voll im Gange ist.

Wenn eine gewisse Kontinuität gewahrt

wird, dann werden somit auch die Orks auf den Veranstaltungen der gleichen Organisatoren und im gleichen Land auch immer die gleiche Stärke bzw. Fähigkeiten aufweisen (okay, sieht man vielleicht man von den Stammesführern oder Schamanen ab), was einem die Spieler(innen) sicherlich auf lange Sicht durchaus danken werden.

Denn nichts nervt mehr als die Tatsache, dass wirklich kein Ork von Live zu Live einigermaßen einschätzbar ist...

Bei Festrollen-NSCs sollte obendrein die Motivation, das Hintergrundwissen und persönliche Dinge festgehalten werden, damit der NSC nicht völlig über das Ziel hinausschießt und eventuell Informationen preisgibt, die er eigentlich (zumindest zu diesem Zeitpunkt) gar nicht haben kann!

Auch nicht schaden kann es, wenn bei den Angaben zu den NSCs aufgelistet ist, was sie an persönlichen Habseligkeiten besitzen (unter anderem vielleicht wichtige Dinge, die den Plot voranbringen können).

Nachfolgend ein einfaches Beispiel der möglichen Beschreibung eines auf einem „Löwentor“-Live aufgetauchten NSCs (auf Basis des verwendeten Regelwerks „That's Live“ 10):

#### **Der Zyklop Mabronn:**

Im Gegensatz zum freundlichen und weisen Zyklopen Zalazaar, der in der Nähe des Kulter Forstes lebt, ist

Mabronn ein typischer Vertreter seiner Art: Brutal, grausam und allzeit streitlustig! Als die Fee Amathys verflucht worden ist, schloss er sich ihr an, da er sich erhoffte, dadurch noch mehr Leid und Elend über diese Gegend bringen zu können...

■ **LP:** 6 ■ **MP:** 0

■ **Vorteile:** Ogerkraft (+1 SP), Schmerzunempfindlichkeit, Schnelle Heilung.

■ **Nachteile:** Einäugig.

■ **Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Feuer machen, Giftkunde (alle Gifte der Stufen 1-3), Magieresistenz (Angst, Verwirrung, Schlaf), Meucheln, Orientierung, Pflanzenkunde.

■ **Waffenfähigkeiten:** Nach Belieben (Einhandwaffen).

■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** –

■ **Fundus-Bedarf:** Waldläufer-Kleidung (mit Gugel), Umhang, Zyklophen-Maske.

Je nach Wichtigkeit des NSCs sollten diesem in der Plotübersicht dementsprechend mehr oder weniger Informationen zugeordnet sein...

Ein einfacher Kultist nimmt daher natürlich weniger Raum ein als der Nekromant, der gerade nebenan mal wieder die ganze Welt unterjochen möchte und bis obenhin vollgestopft ist mit magischen Gegenständen!

Sehr wichtig in diesem Zusammenhang ist es auch anzugeben, was die NSCs eventuell an Fundusgegenständen (wie z.B. Masken oder Wappenröcken) benötigen bzw. in welcher Anzahl sie auftauchen sollen.

Neben der Beschreibung der NSCs und dem Handlungsablauf ebenfalls von großer Bedeutung ist eine Auflistung der Handlungsorte.

Das klingt nun vielleicht etwas seltsam, aber oft ist vor Ort nicht wirklich viel Zeit da und wenn jeder Spielleiter einen Schauplatz herrichten kann, weil er ganz einfach auch ohne große Besprechung weiß, was an Ambientegegenständen aus dem Fundus bereitgestellt und aufgebaut werden muss, dann kann das viel Zeit und vor allem Nerven sparen (und erspart demjenigen, der die Auflistung erstellt hat vielleicht auch einen durchaus unnötigen Herzinfarkt!)

Außerdem wissen dadurch alle SLs und NSCs, was denn wo zu finden sein wird und vor allem, welche wichtigen Orte es denn eigentlich auf der Veranstaltung zu finden gibt.



Auch dies kann manche lange Besprechung zumindest deutlich vereinfachen oder gar ersparen, wofür wohl jeder dankbar sein wird, der schon mal ein Live unter Zeitdruck organisieren musste... Nicht vergessen sollte man bei der Plotübersicht eventuell auch die Auflistung des gesamten Teams, damit auch jeder weiß, wer wofür im Einzelfall zuständig sein wird – dieser Punkt kann aber natürlich bei kleineren Veranstaltungen eventuell entfallen, wo ohnehin jeder jeden kennt.

Für manche eher weniger zart besaiteten Zeitgenossen, die unter Umständen den Fundusraum und auch den Fundus in völliges Chaos oder totale Zerstörung stürzen, ist auch ein kurzer Hinweis zur Fundus-Benutzung angeraten: Natürlich kann dies auch auf einer kurzen Ansprache geklärt werden (und dies sollte auch unabhängig von der etwaigen Erwähnung in der Plotübersicht gemacht werden), aber wenn wirklich jeder NSC und Spielleiter die schriftliche Übersicht erhält, dann kann sich zumindest niemand mehr damit rausreden, dass er angeblich bei der

Besprechung nicht dabei war (nicht zugehört hat, seine Zehennägel maniküren musste, Mastix im Ohr hatte etc. – man kennt die Problematik ja)!

Es ist ja traurig genug, dass man überhaupt erwähnen muss, dass u.a. die Fundusgegenstände pfleglich behandelt und wieder ordentlich zurückgebracht sowie verräumt werden sollten. Aber wer so wie ich schon miterleben „durfte“ wie manche Leute mit Kostümen oder Ambientegegenständen umgesprungen sind, in denen viel Zeit, Mühe und Geld steckt, weiß bestimmt, wovon ich hier schreibe...

Da es durchaus nach wie vor nicht unüblich ist, dass viele NSCs sich erst kurzfristig anmelden oder vor Ort für andere einspringen, kann es übrigens auch nicht schaden, zumindest einige wichtige Hintergrundinfos allgemeiner Natur in der Plotübersicht festzuhalten. Dabei sollte man sich vor Augen führen, wonach denn eine Person, die ja angeblich aus dem bespielten Land stammt, wohl von den Teilnehmer(innen) gefragt werden könnte: Zumindest ein Basiswissen über die unmittelbare Umgebung des Handlungsschauplatzes, aber auch Informationen z.B. zu den jeweils wichtigen Göttern und einflussreichen Personen der jeweiligen Live-Welt, üblichen Gepflogenheiten wie typischen Festen oder aber den normalen Umgang mit anderen Fantasy-Völkern sollte einem jeden NSC an die Hand gegeben werden.

Je nach Interesse wird die jeweilige Person sich dann ohnehin mehr oder weniger in seine Rolle hineinversetzen. Wenn dann aber die Spieler(innen) merken, dass der Hintergrund stimmig ist und sie nicht von jedem zweiten

NSC, den sie über etwas befragen eine völlig unsinnige und anderslautende Antwort bekommen, dann trägt dies natürlich auch wieder zur allgemeinen Stimmung und dem Flair der Veranstaltung deutlich mit bei. Ich persönlich finde es durchaus angenehm, auch eine kleine Auswahl an „typischen“ magischen Gegenständen und deren Wirkung mit aufzuführen: So werden Ausrutscher vermieden („Okay, du hast jetzt Gronzo Giganto, das Schwert der Apokalypse in diesem Dunghaufen gefunden!“) und man kann obendrein wieder einmal den einmaligen Hintergrund des jeweiligen Landes darstellen. So wurden z.B. bei einem unserer „Löwentor“-Lives, bei dem die Teilnehmer(innen) Kontakt zu Feen-



wesen hatten, magische Spruchrollen und Edelsteine mit Feenrunen gefunden – ein sehr einfacher, aber schöner Weg, den Hintergrund der Veranstaltung zu vermitteln... Wie ich bereits eingangs erwähnt habe, dient eine gut durchdachte Plotübersicht in erster Linie dazu, allen Personen auf einem Live-Rollenspiel viel Ärger und Arbeit zu ersparen – natürlich muss hierfür im Vorfeld mehr Aufwand betrieben und vielleicht das eine oder andere öfter überdacht werden, aber am Ende wird wirklich jeder davon profitieren!

Übrigens kann ich abschließend nur jedem ans Herz legen, einen ganz, ganz schlimmen Denkfehler nicht zu begehen: Es gibt nämlich niemals genügend Plot, auch wenn manche Veranstalter diese Meinung vielleicht vertreten!

Gerade Nebenplots sollten wirklich möglichst viele „vorrätig“ sein, denn diese können ja erst dann gelesen und vorbereitet werden, wenn man sich vor Ort dazu entschieden hat, sie auch wirklich einzubauen – und wenn sie auf dieser Veranstaltung dann doch nicht verwertet werden, dann eben beim nächsten Mal. Wie erwähnt, durch eine gut gemachte Plotübersicht wird vieles sehr viel leichter.

Es gibt dabei eigentlich nur noch ein klitzekleines Problem: Das eigentliche Lesen und Verstehen der Plotübersicht kann der jeweiligen Person nämlich niemand abnehmen...

