#5

Weltenwanderer

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN

Interviews, System- & Buch-Vorstellungen,
Aktuelle Conventions und Crowdfundings,
Rollenspiel-Material & -Inspirationen,
Con-Berichte, Fortsetzungsgeschichten
und weitere interessante Artikel...



Spielleitung – zwischen Herausforderung und Anspruch

Welches Ziel verfolgt eine Rollenspielrunde? Wie verteilt man den Workload sinnvoll? Welche Rolle spielen Kommunikation, Konsens, Inklusion und Awareness? Muss ich als SL schauspielern können? Wie vereinfache ich mir die Vorarbeit? Wie nutze ich NPCs und Zufallstabellen? Und weitere Themen...

Pen&Paper-Abenteuer

Quell des Schwarzen Fiebers

SAVAGE WORLDS FANPRODUKT

Die Palette des Wahnsinns

powered by FHTAGN

FLÜSTERNDES WASSER

Compatible with Pirate Borg

Zum Roten Fass

aus

Zinkgroschens Tavernenecke

(SYSTEMNEUTRAL)

7,00 €

Ausgabe #5 | Dez 2025

9 773052 257005 05



Impressum

Herausgeber:

Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30 · 79241 Ihringen

Geschäftsführer:
Sebastian Pfitzenmaier & Stefan Graf

Autor*innen dieser Ausgabe:

Adrian Schypp, Alina Dekinger, Anjo Czernich, Benc Orpak, Bianca *Lelith* Riedel, Chris *Der Spielpädagoge* Pfitzinger, *Der Weltengeist*, Johannes Weber, Konrad *Zinkgroschen* Endres, Markus Raab, Moritz Böger, Nadja Endres, Ralf Gitzel, Thomas *Der OrigamiMann* Klöck, Sebastian Hahn (*Seba*), Sebastian Pfitzenmaier (*Pi*), Six7even Entertainment, Stefan Graf, *sukiiland*

Weitere Informationen zu den Autor*innen finden sich (sofern gewünscht und vorhanden) bei den jeweiligen Beiträgen.

Coverbild:

Wildling Art the.wildling.art

Weltenwandererbild Umschlaginnenseite:

AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart

Weitere Illustrationen und Gestaltungselemente:

AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart
Joshua Wright joshuawright.net
Ninkasi ninkasi_die_reine
Sebastian Pfitzenmaier ww-mag.de/redaktion
SmoothsArt smooths.art
sukiiland sukiiland ww-mag.de/sukiiland

Einige Hintergrundelemente stammen von myfreetextures.com oder pexels.com, diese wurden jedoch alle stark überarbeitet.

Die Rechteinhaber sind in der Regel zusätzlich direkt bei den Illustrationen (mit Ausnahme von Hintergründen und kleinen Gestaltungselementen) oder am Ende des zugehörigen Beitrags aufgeführt. Bei Interesse ist eine Auskunft über nicht deklarierte Elemente bei der Redaktion des Weltenwanderers möglich – E-Mail: red@ww-mag.de

Fotos:

Alle Rechteinhaber sind grundsätzlich bei allen Fotos ausgewiesen.

Layout:

Sebastian Pfitzenmaier

© 2025 Tharanor UG

Nachdruck und Vervielfältigung, auch einzelner Artikel oder Auszüge, ist nur mit schriftlicher Genehmigung der Tharanor UG gestattet. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nur die Meinung der Autor*innen wieder und stimmen nicht zwangsläufig mit der Ansicht der Herausgeber überein.

Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen, sonstigen Produktbezeichnungen und Produktabbildungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar; Die Rechte hierfür liegen bei den jeweiligen Herstellern bzw. Inhabern der Rechte.

Weltenwanderer (Online) ISSN 3052-2587
Weltenwanderer (Print) ISSN 3052-2579

Vorwort

Liebe*r Leser*in,

willkommen zum neuen Vorwort im neuen Layout des neuen Weltenwanderers. 😀

Wir waren dieses Jahr mit dem Weltenwanderer-Stand auf einigen Cons, haben das Magazin präsentiert und verkauft und uns viel mit den Con-Teilnehmenden und auch den Orgas der Cons über den Weltenwanderer und die Szene an sich ausgetauscht.

Das Feedback war durchweg positiv, lediglich das Thema KI kam hin und wieder zur Sprache. Mal sehr direkt und klar positioniert und manchmal auch einfach nur als Hinweis oder als Frage. Seit wir zu dem Thema in Ausgabe #2 Stellung genommen haben, haben wir weiter dazu gelernt, uns mit verschiedenen Künstler*innen und Illustrator*innen ausgetauscht und die Mission "KI-freies Magazin" (siehe Infobox auf der rechten Seite) weiter vorangetrieben. Dank der tollen Unterstützung der ersten Künstler*innen, die wir für die Mission gewinnen konnten, können wir mit Stolz verkünden, dass bereits diese Ausgabe völlig auf KI verzichtet. 🤘

Wie man unschwer sehen kann, gab es zudem einige Änderungen am Magazin selbst. Zum Beispiel das Vorwort, welches Du gerade liest, ermöglicht uns, ein bisschen mehr aus dem Nähkästchen zu plaudern und auf Neuigkeiten rund um den Weltenwanderer einzugehen. Die Nummerierung auf dem Cover ist deutlicher geworden (was bei mittlerweile 5 Ausgaben sowieso angebracht war) und wir haben das Layout an die wachsende Anzahl an eingereichten Beiträgen angepasst. Ab sofort werden die meisten Inhalte im 3-Spalten-Design und mit etwas kleinerer Schriftgröße präsentiert. Wir finden, es sieht schick aus. Was meinst Du?

Mit der Weltenwanderer Convention haben wir uns noch einen ganz persönlichen Traum erfüllt und veranstalten Ende Januar 2026 unsere erste eigene Con in Freiburg. Mehr dazu auf der Rückseite des Magazins.

Ansonsten erwarten Dich in dieser Ausgabe viele spannende und interessante Artikel zum Titelthema "Spielleitung", mehrere OneShots, eine Liste der nächsten Cons, Systemvorstellungen und Crowdfundings, Rollenspielmaterial und natürlich auch eine neue Leserfrage.

Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern und zum Jahresende hin dann besinnliche Feiertage und einen guten Rutsch.

Sebastian & Stefan

Herausgeber Weltenwanderer

Unsere Vision – Eine Mission: KI-freies Magazin

Im Januar 2025 ging die erste Ausgabe des Weltenwanderers online und die Begeisterung war groß. Wir haben sehr viel positives Feedback erhalten und auch die Print-Ausgabe haben viele mit leuchtenden Augen in den Händen gehalten. Endlich mal wieder ein gedrucktes Magazin, in dem man blättern kann.

Doch da war ein Kritik-Punkt der immer wieder zur Sprache kam: Die Nutzung von KI-Bildern. Uns war/ist bewusst, dass das keine optimale Lösung ist, doch um es mal nüchtern zu betrachten, war es unsere einzige Lösung. Denn ein Magazin ohne Bild ist eine ziemlich öde Textwüste und echte Kunst können wir uns bei diesem Hobby-Projekt (noch) nicht leisten. Trotzdem war das die Geburtsstunde der Mission "Ki-freies Magazin", denn die Kritik war berechtigt und wir haben diesen Punkt direkt in Ausgabe #2 aufgegriffen. Die Suche begann. Wir waren auf Cons, Messen und anderen Veranstaltungen und haben mit sehr vielen Künstler*innen gesprochen. Die Resonanz war unterschiedlich, doch ein paar haben unsere Idee und unseren Weg – die Mission – verstanden und Stück für Stück ist der Pool an Menschen, die Lust haben, mit uns zusammen ein schönes Magazin zu erschaffen, angewachsen. Bereits die 4te Ausgabe war zu 50% mit echten Illustrationen versehen und Ausgabe #5 ist nun komplett KI-frei! 😍

Doch damit sind wir nicht am Ende des Weges angelangt, denn auch alle zukünftigen Ausgaben wollen mit echter Kunst, echten Illustrationen und Bildern gefüllt werden. Die Mission geht weiter und damit auch die Suche nach weiteren Künstler*innen.

Wir können (noch) kein Geld bezahlen, aber wir werden alle sich uns bietenden Möglichkeiten ergreifen, die Unterstützung zurückzugeben. Wir werden selbstverständlich alle Künstler*innen namentlich nennen und auch gerne Links zu Webseiten, Profilen, etc. mit im Magazin abdrucken. Es gibt bereits einen Discord-Server, auf dem sich Künstler*innen und Autor*innen austauschen können und vielleicht ergeben sich hier auch abseits des Magazins tolle Kooperationen. Wir sind auf jeden Fall offen für Ideen und gehen gerne mit jeder einzelnen Person in den direkten Austausch. Wenn Du Dich also angesprochen fühlst, dann melde Dich gerne per Mail an **red@ww-mag.de** oder auf unserem Discord **ww-mag.de/discord**. Danke. 🙂

Weltenwanderer - Infos & Wissenswertes -

Erscheinungsweise

Alle drei Monate zum 15. des Monats.
Die 6te Ausgabe ist für den 15.03.'26 geplant.

Abo

Du willst jeden neuen Weltenwanderer druckfrisch nach Hause geliefert bekommen?

Für 20 Euro inkl. Porto & Versand erhältst Du die nächsten drei Ausgaben direkt aus der Druckerei in Deinen Briefkasten.

Download & Newsletter

Die aktuellen Ausgaben des Weltenwanderers findest du auch als kostenloses PDF zum Download auf 🌐 **ww-mag.de**

Dort kannst du auch unseren Newsletter abonnieren und wirst dann immer benachrichtigt, wenn eine neue Ausgabe erscheint.

Feedback & Community

Für Fragen, Anregungen oder Kritik schreib uns gerne eine E-Mail an: **red@ww-mag.de**

Oder schau mal auf unserem nagelneuen Weltenwanderer-Discord-Server vorbei:
🌐 **ww-mag.de/discord**

Weltenwanderer werden

Wir freuen uns immer über Autor*innen und Künstler*innen, die Lust haben, sich am Weltenwanderer zu beteiligen.

Außerdem suchen wir News-Fahnder, die ein „Ohr an den Gleisen" haben, was in der Rollenspiel-Community gerade so abgeht und welche neuen Veröffentlichungen anstehen oder gerade das Licht der Welt erblickt haben.

Melde dich gerne bei **red@ww-mag.de** oder auf 🌐 **ww-mag.de/discord**

Wie geht es weiter?

Das Thema des nächsten Weltenwanderers steht bereits fest: Es soll um das Planen, Verfassen und Veröffentlichen von Abenteuern und anderen Rollenspielinhalten gehen!

Ein neues Layout, das wir laufend verfeinern werden, haben wir nun schon erfolgreich angeschoben, aber deshalb ist ja noch lange nicht Schluss mit Neuerungen!

Wir planen zwei neue Kategorien in unserem Magazin: In den „Rollenspiel-News" wollen wir zukünftig über die aktuellen Neuheiten in der Szene informieren und die Kategorie "Support your local dealer" soll alle uns bekannten Rollenspiel-Geschäfte in Deutschland auflisten.

Wir freuen uns schon auf die nächste Ausgabe und sind richtig heiß drauf, den Weltenwanderer auch in Zukunft immer weiterzuentwickeln. 😀✨

Ihr seid einfach die Besten!

Dass wir mit dieser Ausgabe einen neuen Meilenstein in der Geschichte des Weltenwanderers erreicht haben, verdanken wir den zahlreichen Autor*innen und Illustrator*innen, die an ihrem Inhalt mitgewirkt haben.

Diese sind zwar alle bereits im Impressum aufgeführt, aber – sind wir doch mal ehrlich – wer liest schon ein Impressum?

Deshalb hier nochmals ein ausdrückliches **Dankeschön** an alle Autor*innen dieser Ausgabe.
Ihre Namen und oftmals auch weitere Informationen finden sich in den jeweiligen Beiträgen.

Wer jedoch beim Lesen eines solchen Magazins gerne mal noch weiter aus der Wahrnehmung rückt, sind all die Illustrator*innen, denen wir verdanken, dass die Mission „KI-freies Magazin" einen gewaltigen Schritt gemacht hat.

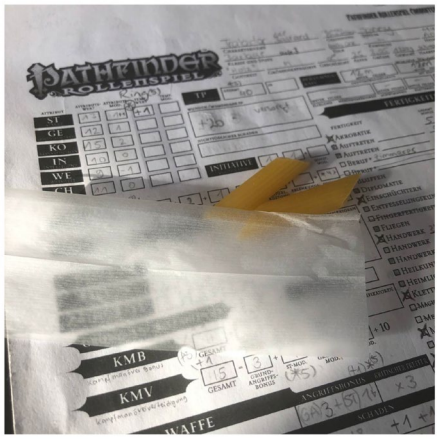
Daher an dieser Stelle in aller Ausführlichkeit ein herzliches **Dankeschön** an:

AnwenArt @anwenart 🌐 twitch.tv/anwenart
Joshua Wright 🌐 joshuawright.net
Ninkasi @ninkasi_die_reine
SmoothsArt @smooths.art
sukiiland @sukiiland 🌐 ww-mag.de/sukiiland
Wildling Art @the.wildling.art

Danke! Ihr seid fantastisch! ❤️

Eure Weltenwanderer Redaktion

Meme up your Lifestyle



Was wir laut unserem Kind immer spielen:
„Penne-Paper"

© sukiland – sukiland

Wir finden:
Die Welt braucht mehr
Rollenspiel- und Fantasy-Memes!

Findest Du das auch?
Fantastisch!

Und hast Du eine geniale Idee für ein Meme oder hast Du sogar schon selbst eins erstellt?
(ohne Copyright-geschütztes Material zu verwenden)

Dann melde Dich bei uns per Mail an
red@ww-mag.de
und sende uns Dein Meme zur Veröffentlichung im Weltenwanderer zu!

Denn Dein Lifestyle verdient mehr Memes!

Inhaltsverzeichnis

Die Spielleitung ist keine One-(wo)man-Show! – Tipps für unvergessliche Spieleabende	6
Auf der Jagd nach... Snacks!	9
Hallo?!... Spielleitung!!!	10
Slack Wyrm	11
Kommunikation in Rollenspielen	12
Wenig Vorbereitung, viel Spielspaß – kann ich auch beides haben?	13
Miete Deine Spielleitung – Ein Interview mit Lelith & Holger von Kainskind	16
Gewinnspiel: Gewinne Deine Spielleitung	19
Von Lebkuchen-Nekromanten zu sprechenden Weihnachtsbäumen	20
Con-Bericht: WinterKURT 2025	22
Con-Bericht: Aschentage Con 2025	23
Die nächsten Cons	24
Systemvorstellung: Vileborn – Empfange deine Finsternis	25
Systemvorstellung: Rune Blade – Die Wächter von Sarras	26
Dem Mimen ficht Pen&Paper keine Kränze	28
Cowdfunding: Brick and Paper – Fantasyschmiede	29
Klick Klack – Eigene Würfel gießen, ein Erfahrungsbericht	30
Von Lollis, Listen und Leichenbergen – NSCs, die bleiben	32
Abenteuer in Kuris – Teil 2	34
Buchvorstellung: Stadterbauer	39
Buchvorstellung: Abenteuer gestalten	40
Buchvorstellung: Serviert im Moor	41
Charaktererschaffung mit der Interviewmethode	42
SL-Struggle oder schon Burnout	44
Choose your own Adventure – Teil 5	47
Herzensevent – Charity-Auktion	48
Zufallstabellen – Plotsprenger und Stimmungskiller... oder Chance?	50
P&P-Abenteuer: Die Palette des Wahnsinns (FHTAGN)	52
P&P-Abenteuer: Flüsterndes Wasser (Pirate Borg)	60
P&P-Abenteuer: Quell des Schwarzen Fiebers (Savage Worlds)	63
P&P-Abenteuer: Zum Roten Fass (systemneutral)	73
Die Leserfrage	74
Ein letztes Mal...	75

Die Spielleitung ist keine One-(Wo)Man-Show!

• Tipps für unvergessliche Spieleabende •

1987 machte ich im zarten Alter von 7-8 Jahren mit dem „DSA Abenteuerspiel“ meine ersten Schritte als Spielleitung (SL). Einige Jahre danach lernte ich mit *Twilight2000* das erste TableTop PnP RPG kennen, kurz darauf folgten Runden mit *Das schwarze Auge*, *Mittelerde Rollenspiel System*, *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Shadowrun*, *Earthdawn*, *Legend of the 5 Rings*, *World of Darkness*, *Plüsch Power und Plunder*, *Arcane Codex*, um einige bekannte zu nennen, sowie eigenen Systemen.

Die Aufgaben einer PnP RPG Spielleitung waren von jeher mannigfaltig, komplex und vor allem zeitaufwendig.

Durch den PC, das Internet und durch KI entstanden in den letzten Jahren/Jahrzehnten viele tolle Tools, die das Leben einer SL erleichtern.

Aber gleichzeitig ist in den letzten Jahren auch die Messlatte an eine SL – durch die Darstellung in professionellen Formaten wie Critical Role und Serien wie Stranger Things – so hoch wie noch nie zuvor.

Damit die Berufung zur SL nicht zu einem Vollzeitjob inkl. Abendstudium wird, möchte ich euch daher ein paar Tipps mit auf den Weg geben:

Ziele der Spielleitung?

Was sind die Ziele einer guten SL?
Was sind eure persönlichen Ziele als SL?

Mein wichtigstes Ziel als SL war immer, gemeinsam mit Freunden eine tolle Geschichte zu kreieren und eine schöne Zeit zu erleben.

Um ein solch großes Ziel zu erreichen ist es nötig es in viele Teilziele zu zerlegen. Was sind die Ziele der Gruppe? Welche Ziele und Wünsche haben die einzelnen Spieler? Aber vor allem, wie lassen sich diese Ziele unter einen Hut bringen? Oft gibt es eine kleine aber feine Schnittmenge – genau diese Ziele gilt es zu finden und zu definieren. Es muss nichts großes oder bedeutendes sein. Es reicht, dass ihr diese Ziele gemeinsam habt und dass sie euch etwas bedeuten.

Wir brauchen ein gemeinsames Ziel – ein Ziel, das über ein Stück Wurst hinausgeht.

In meinem Fall war es oft schon ausreichend, gemeinsam einen schönen Abend zu erleben. Und manchmal bedeutete dies, dass wir uns zum PnP trafen und anstatt zu spielen, den Abend mit dem Plaudern über die letzten Spieleabende und die Planung von neuen Abenteuern verbrachten.

Also, ganz gleich wie unbedeutend das gemeinsame Ziel auch zu sein scheint, sorge dafür, dass ihr es erreichen könnt und scheut euch nicht davor die eigene Planung dafür über den Haufen zu werfen. Denn schöne und unvergessliche Momente entstehen oft spontan und es ist nichts Verwerfliches daran, diese Chance zu ergreifen.

Aufgabenverteilung?

Ganz egal wie gut und engagiert ihr seid, alleine könnt ihr das gemeinsame Ziel niemals erreichen – denn es ist ein Gruppenziel, zu dem jeder seinen Teil beisteuern muss.

Sprich, auch wenn es sich als Spielleitung so anfühlen mag, ihr seid kein professioneller Alleinunterhalter und müsst – in einer festen Gruppe – die Last nicht alleine tragen. Selbst bei OneShots mit Fremden z.B. auf Rollenspiel-Events ist es möglich, einen Teil dieser Last abzugeben. Pen & Paper Rollenspiel ist Teamwork und ich sehe die Spielleitung als eine(n) *„Prima/us inter pares“* – als Erste(r) unter Gleichen.

Doch um die Last auf mehrere Schultern verteilen zu können, muss man die einzelnen Aufgaben und sein Team kennen. Wer aus der Gruppe ist in der Lage, bestimmte Aufgaben zu übernehmen und hat auch Spaß daran, dabei zu unterstützen?

Wie verlässlich ist mein Team und habe ich einen Plan B, wenn es nicht klappt? Bin ich gewillt diese Aufgabe/n abzugeben und kann ich / die Gruppe damit leben, wie die Aufgabe/n erledigt wird/werden? Zur Veranschaulichung wie ich dies meine mal ein kleines Beispiel, das auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen mag:

> **Essen & Trinken**
> Bringt jeder sein eigenes Zeug mit? Bestellt ihr etwas zu essen oder kocht jemand / ihr gemeinsam? Ist euch gemeinsam zu essen überhaupt wichtig oder eher verschwendete Zeit? Esst ihr vor/während/nach der PnP Runde? Braucht ihr beim Spielen Snacks oder lenken sie die Gruppe unnötig ab? Sind alle damit fein, wenn beim Spiel auch mal was getrunken wird oder lehnt ihr dies (auf Grund des Alters) ab? (...)

Kurz gesagt: Am Ende des Tages ist es wichtig, sich als SL immer wieder selbst daran zu erinnern, dass man die Last nicht allein tragen kann und auch nicht muss. Aufgaben abgeben und delegieren zu können ist kein Zeichen von Schwäche, sondern von Stärke.

Gleichzeitig wird so aus *deinem* ein *gemeinsames* Projekt. Und darauf sollte euer Fokus liegen. Also denkt immer daran:
Gemeinsam seid ihr stark.

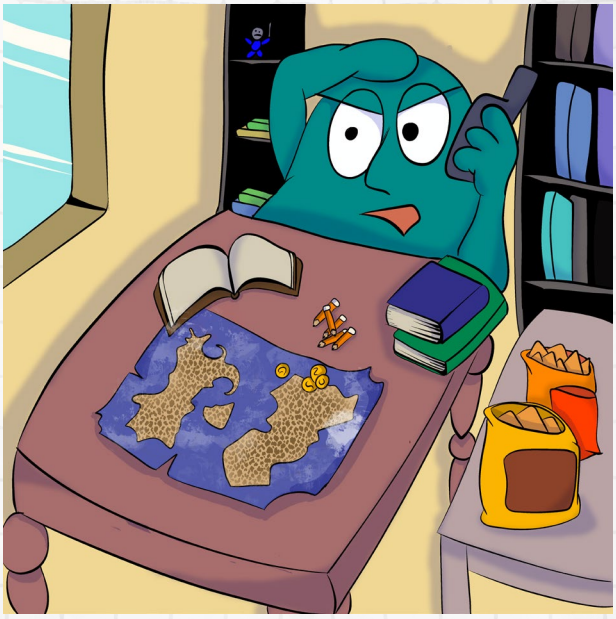


Bild: © Ninkasi – @ninkasi_die_reine

Spiel-Leiten oder Spiel-Leiden?

Neben der ganzen leidigen Orga, wird eine gute Spielleitung aber natürlich vor allem an ihrer „Gamemaster“ Rolle gemessen. Ich bevorzuge allerdings eher den mir verliehenen Titel *Märchenonkel*. Denn das ist es IMO, was eine gute Spielleitung macht: Die Welt der Charaktere lebendig werden lassen. Jede Welt besitzt ihre eigene Natur, Berge und Täler, Flüsse und Meere sowie ihre Flora und Fauna. Aber auch eine urbane Seite mit ihren von Völkern geschaffenen Lebensräumen wie Dörfer, Städte und Metropolen. Aber nichts und keine Beschreibung macht eine Welt so lebendig, wie die Interaktion mit glaubhaften NSCs.

Märchen erzählen und Geschichten weben

Ich liebe es, mit meiner Stimme zu spielen - zwischen der Eigenen (Offtopic z.B. bzgl. Regeln) und der Erzählerstimme (Metaebene, z.B. InGame Beschreibungen) zu wechseln erfordert nur ein wenig Übung.
Komplizierter wird es, den ganzen (un)wichtigen Nicht Spieler Charakteren (NSCs) durch eine eigene Stimme eine Persönlichkeit zu verleihen und Leben einzuhauchen. Sowie sich bei wiederkehrenden Begegnungen (Dank Notizen) an deren Stimme, Charakter und Art der Rede zu erinnern.
Ich spiele dabei auch gerne mal mit Klischees, Sprachfehlern, Ticks, wiederkehrenden Redewendungen und Handlungen. Das macht die NSCs griffiger und hilft anderen dabei, sie sich besser vorzustellen und einzuprägen.
Was NSCs aber wirklich glaubhaft und lebendig macht, sind eigene Ziele und Werte. Je nachdem wie sehr diese denen der SCs gleichen oder sich davon unterscheiden, können sich Beziehungen entwickeln, sowie Freundschaft, aber auch Feindschaft entstehen.
Umso stärker die SCs in solche Netzwerke eingebunden sind, umso lebendiger erscheint die Welt, umso leichter entwickeln sich Geschichten und Abenteuer. Denn Beziehungen bedeuten nicht nur Vorteile, sondern wollen auch gepflegt werden. Aber auch die Feinde suchen stets neue kreative Wege den SCs und deren Freunden, das Leben schwer zu machen.

Freund und Feind

Manchmal ändern NSCs aber auch ihre „Gesinnung“ und ursprüngliche Freunde werden zu Feinden oder eben auch umgekehrt.
Ein weiterer Vorteil von NSCs ist, ihr könnt mit ihnen die SCs (in)direkt unterstützen. Wenn der Gruppe z.B. wichtige Fähigkeiten fehlen (Healer/Supporter/Tank/...) kann man diese auch vorübergehend/langfristig durch einen (oder mehrere) NSCs abdecken.
In brenzlichen Situationen kann ein NSC auch der Gruppe mal aus der Patsche helfen oder einen dramatischen Heldentod sterben. In schwierigen Situationen kann ein Gruppen-NSC eine Idee oder auch ein dringend benötigtes Werkzeug, ein Buch oder eine Legende beisteuern und das Abenteuer voranbringen. Ja, selbst ein klassischer Wink mit dem Zaunpfahl klingt aus dem Mund eines NSCs sympathischer als ein Offtime-Hinweis von der SL. Achtet aber unbedingt darauf dies nur sparsam einzusetzen, damit der Gruppen-NSC nicht zur bequemen Standardlösung wird.
Je nach Setting kann ein Gruppen-NSC aber zum Beispiel auch eigene Interessen verfolgen und die Gruppe vorübergehend/dauerhaft verlassen, wenn er oder sie nicht mehr benötigt wird. Aber selbst dann kann ein solcher NSC als Verbündeter der Gruppe weiterhin hilfreich sein.
Neben solchen Kurz- & Langzeit „Gruppen-NSCs“ kann die Gruppe sich aber auch ein Netzwerk aus NSCs aufbauen. Manche Systeme bieten sogar eigene Regeln zu solchen Connections (bei der Charakterentwicklung) an und schreiben ihnen damit einen expliziten Wert zu.

Plot-Twists

Wie bereits angedeutet, ist es aber auch möglich, dass ein NSC sich gegen die Gruppe wenden und ihr in den Rücken fallen kann. Vielleicht ist der langjährige Gruppen-NSC sogar die rechte Hand des ärgsten Widersachers und spioniert die Gruppe für ihn aus. Solche unerwarteten Plot-Twists lassen einen Widersacher noch mächtiger erscheinen und können für zusätzliche Dramaturgie sorgen. Umgekehrt können aber auch die SCs versuchen, das Netzwerk ihrer Widersacher zu unterwandern und auszuspionieren. Oder vermeintliche Feinde können sich auf die Seite der SCs schlagen und überlaufen. Ihr seht, auch Feindschaften wollen gepflegt werden. Oder wie sagte Julius Caesar (bzw. Al Pacino in „Der Pate II“) so schön:
„Halte deine Freunde nahe bei dir, aber deine Feinde noch näher.“

Spotlights

Aber nicht nur NSCs haben ihre einzigartiges Aufgabengebiet und ihre „Funktion“. Auch die SCs haben Spezial-Gebiete und besondere Fähigkeiten. Aber was bringt es einen Meisterdieb dabei zu haben, wenn man nie seine Fähigkeiten benötigt? Wozu sollte die Gruppe einzigartige Zaubertränke und Gegenstände mitschleppen, wenn sie diese niemals einsetzen kann oder muss? Unsere Aufgabe als SL ist es, diese Dinge zu kennen und der Gruppe immer wieder Aufgaben zu stellen, bei denen sie auch zum Einsatz kommen. Durch Aufgaben, welche nicht von anderen (N)SCs gelöst werden können, wird für einen kurzen Moment ein SC und dessen Handlung elementar wichtig. In solch einzigartigen und spannenden Momenten steht ein SC und damit auch sein Spieler im Rampenlicht. Man nennt diese Momente daher auch gerne *Spotlight*.
Im optimalen Fall erhält jeder SC am Spieleabend einen oder mehrere solcher *Spotlights*, in denen er seinen Wert für die Gruppe unter Beweis stellen kann.

Entwicklungspotential

Neben den Spotlights stellt die Entwicklung der SCs die wichtigste Ressource dar, um Spielern den Tag zu versüßen. Bei der Charakterentwicklung sollte man deshalb als SL meiner Meinung nach gerecht sein und am Ende eines Spieleabends auch mal ein Auge zudrücken sowie den Spielern etwas gönnen. Sprich, rundet die EPs bis zum nächsten Levelanstieg auf, erlaubt den Kauf seltener Items, verteilt kostenlose Skills, erlaubt Multiclassing auch wenn dafür die Voraussetzung XY noch nicht erfüllt ist. Dies ist kein MMORPG, wo auf Balancing und tausend andere Spieler Rücksicht genommen werden muss.
Aber bei der Charakterentwicklung geht es nicht nur um den “Level Up“. Es geht vor allem um die Entwicklung der Gruppe sowie ihrem Netzwerk aus Freunden und Kontakten.
Die befreundeten (Gruppen-)NSCs sollten ebenfalls mit der Gruppe wachsen dürfen, um in Zukunft nützlich sein zu können. So wird z.B. aus dem kleinen Händler, der den Loot abkauft, im Laufe der Zeit ein angesehener Kaufmann mit mehreren Geschäften, der dort, wo es die Gruppe hin verschlägt, einen Laden eröffnet (bzw. dessen Kinder).
Spendiert der Gruppe einen eigenen (zusätzlichen) Wohnsitz bei einem ihrer Freunde/Kontakte/Auftraggeber. Dort können die SCs sich erholen und ihren Loot horten. Der Wohnsitz kann sich im Laufe der Zeit von einem Lagerraum über ein Haus und ein Anwesen mit Personal bis hin zu einer befestigten Anlage entwickeln.
Anregung: Schaut euch dazu gerne mal den *Kingmaker Adventure Path* von *Pathfinder* an – ihr werdet es nicht bereuen.

Der sichere Hafen

Grundsätzlich würde ich immer versuchen, in einem Wohnsitz der SCs zu starten und zu enden. Warum? Ganz einfach. Hier kann der Loot gesichtet, verteilt, verkauft oder verstaut werden sowie ausstehende Beloh-

nungen und der Ruhm für das überstandene Abenteuer einkassiert werden.
Wunden können versorgt und geheilt werden sowie die SCs sich entspannen und auskurieren. XPs können verwendet, Zauber gelernt und Fertigkeiten trainiert/gesteigert werden. Sogar die Ausrüstung für das/den nächste(n) Abenteuer/Abschnitt auf Vordermann gebracht und neue Dinge besorgt, sowie nötige NSCs angeheuert werden.
Und das Beste daran: All dies könnt ihr outtime im 1:1 mit den Spielern, zwischen den einzelnen Terminen erledigen!
Sprich, ihr spart euch eine Menge Zeit, die für gemeinsame Gespräche, Feedback und weitere Abenteuer zur Verfügung steht!

Vielbeschäftigte SCs

Des Weiteren kann der Start in der Homebase einen von den meisten Spielgruppen nie in Betracht gezogenen Vorteil bieten: *Sidequests*. Ja, es ist tatsächlich möglich und sogar erlaubt, wenn Mitspieler (spontan) absagen, ohne diese Spaß zu haben! Kein Witz, sowas geht tatsächlich – vorausgesetzt, dass ihr vorher gemeinsam darüber gesprochen habt.
Aber was meine ich mit *Sidequest*? Ganz einfach: Viele Gruppen finden es ungerecht, unmöglich oder undenkbar weiterzuspielen, wenn nicht alle dabei sind – und jetzt der Clou – das müsst ihr auch nicht! Denn ihr schickt die übrig gebliebenen SCs einfach auf eine Nebenquest.

Nebenquests

Wer kennt sie nicht, diese uninteressanten Sidequests à la „Rette Person X, besorge ein Buch, bringe Y nach Z, …". Aber dies geht auch anders. Ich kann mich z.B. noch Jahre später mit einem Grinsen im Gesicht an die „Daedra Quests" in Skyrim erinnern, oder daran wie ich durch unzählige Stunden in Sidequests die „Diebesgilde" wieder komplett aufgebaut, sowie in ganz Skyrim seltsame Edelsteine gesucht und vor allem die Früchte daraus geerntet habe.
Sprich: Auch Sidequests können großen Spaß machen und die SCs weiterbringen. Man kann diese im Extremfall sogar im 1:1 spielen. Die einzige Frage, die ihr nun noch klären müsst, ist, wie ihr einen Ausgleich für die Daheimgebliebenen schafft – was mich zum nächsten Punkt führt.

Hobbys, Training und andere Freizeitbeschäftigung

Während der Großteil der SC Gruppe sich einer Nebenquest widmet, brauen die anderen neue Tränke, verbessern oder verzaubern ihre Ausrüstung - sprich, ihr könnt damit den Loot ausgleichen. Außerdem trainieren/erlernen sie noch ihre/neue Fähigkeiten, Zauber oder sonstige Dinge - heißt, ein XP Ausgleich ist ebenfalls möglich.
Manche Systeme bieten sogar extra Regelwerk fürs Craften und Trainieren - jetzt wisst ihr auch, wofür dies IMO gedacht ist.
In Ausnahmefällen ist es aber natürlich auch möglich, dass ihr als SL einen SC spielt, um das Abenteuer voranzubringen. Auch ein separates Treffen wäre möglich, um mit dem/der fehlenden Spieler*in bzw. den fehlenden Spieler*innen die Hobbys oder eine eigene Sidequest zu besprechen oder auszuspielen.
Sprecht also unbedingt beim nächsten Mal mit eurer Gruppe, ob das Spielen von Sidequests oder das „Mitschleifen eines SCs" nicht doch eine Option für euch darstellen könnte. Glaubt mir, es lohnt sich. Dass ein Spieleabend auch ohne Person XY auf jeden Fall stattfinden wird, erhöht nicht nur die Anzahl der Spieleabende, sondern auch die Motivation von XY zu kommen.

Auf ins Abenteuer

Wenn ihr also das nächste Abenteuer plant, überlegt euch doch mal pro SC ca. 2-3 Spotlight-Herausforderungen. Anschließend packt ihr noch ein Spotlight für jeden wichtigen NSC des Abenteuers hinzu. Ihr werdet sehen, wie schnell ihr dadurch ein auf die Gruppe abgestimmtes und rundes Abenteuer erstellen könnt. Fügt ggf. noch ein paar Herausforderungen für potentielle Gruppen-NSC hinzu und lasst bewusst auch ein paar Handlungsstränge für Sidequests offen.
Grundsätzlich sollte man IMO Abenteuer aber nie komplett bis ins Detail durchplanen, sondern eher offen gestalten. Dies vermindert die Gefahr des Railroadings (wobei es natürlich auch positives Railroading gibt) und ermöglicht den Spielern das Abenteuer aktiv mitzugestalten. Wichtig ist, flexibel zu bleiben und die geplanten Elemente und Aufgaben einfach an anderer/späterer Stelle bzw. in anderem Zusammenhang zu verwenden. Oft entstehen die besten Abenteuer unerwartet durch das flexible Zusammenspiel mit der Gruppe.

Kleine Geschenke erhalten die Feindschaft

Denkt bei der Entwicklung aber auch an die Widersachern und Feinde – ja, auch diese haben ein Upgrade verdient um mithalten zu können. Dabei geht es mir nicht nur darum, dass die Charaktere stetig eine angemessene Herausforderung benötigen. Gute Gegenspieler entwickeln sich mit der Gruppe und bleiben ihr möglichst lange erhalten. So wie z.B. beim *Herrn der Ringe*, der totgeglaubte Sauron wieder zu Kräften kommt und seine Armee aufstellt, bis er schließlich unbesiegbar wird.

Last but not least



Bild: © Ninkasi – @ninkasi_die_reine

Zu guter Letzt, denkt daran:
die SL ist lediglich ein Primus inter Pares.

Holt euch am Ende des Spieleabends Feedback ein, plant und stemmt die Abende gemeinsam, aber vor allem: erntet und genießt die Früchte eurer Arbeit zusammen.

Sprich: Vergesst nicht, warum ihr dies alles macht. Genießt die gemeinsame Zeit und verbringt zusammen unvergessliche Momente.

In diesem Sinne - um es mit dem Slogan des *Pen and Paper Köln e.V.* zu sagen:
R(h)ein ins Abenteuer!

Euer *Thomas „Der OrigamiMann" Klöck*

ww-mag.de/DerOrigamiMann
derorigamimann

Thomas „Der OrigamiMann" Klöck



Foto: © Christian Meter – @cmeter_

Thomas ist leidenschaftlicher Spielleiter und hat von 2003-2016 für den Rollenspielverlag von *Arcane Codex* geschrieben und gearbeitet.

Er arbeitet inzwischen als Erzieher in einer Wohngruppe und begleitet junge Menschen auf ihrem Weg in die Selbstständigkeit.
Dabei nutzt *Der OrigamiMann* unter anderem das, was vor 25 Jahren zu seiner Passion geworden ist:
Die japanische Papierfaltkunst – Origami

Auf der Jagd nach... SNACKS!

Draußen regnet es in Strömen, quasi der Wolkenbruch des Jahrhunderts, und ihr betretet die gemütliche Taverne am Ende des Weges. In einem Kamin brennt ein gemütliches Feuer und ein wunderbarer Geruch weht euch um die Nase. Der Wirt begrüßt euch fröhlich, während er wiederholt die Theke mit einem verdächtig aussehenden Tuch abwischt. Draußen donnert es heftig und ihr setzt euch an einen kleinen Tisch. Und da kommt er: der Eintopf, auf den ihr euch den ganzen Tag gefreut habt. Er duftet himmlisch, herzhaft, warm...

Jedes Fantasy-Abenteuer hat irgendwann eine solche Szene: die Gruppe trifft in einer Stadt / einem Dorf ein und geht direkt zur nächsten Taverne, um erst mal anzukommen und endlich etwas vernünftiges zu essen. Wenn dem Spielleiter nichts Besseres einfällt gibt es den berühmten Eintopf.

Und im echten Leben? Da gibt es doch eine Art Spielgruppen-Knigge, um die Versorgung der Spieler vor dem Charakterbogen zu sichern:

- Jeder bringt was zu essen oder zu trinken mit.
- Man spricht sich vorher ab ob es Allergien gibt. Ist blöd wenn jemand Nüsse mitbringt und ein anderer muss hungrig zusehen.
- Bei Chips oder ähnlichem: die sind fettig. Klar könnt ihr euren Charakterbogen vollsauen. Aber wenn ihr mit Materialien wie Karten oder Würfel spielt, wischt euch doch kurz die Hände ab. Ja, auch du, Zocker-Paule.
- Niemand erwartet von den anderen mitverpflegt zu werden.
- Alle helfen am Ende beim Aufräumen. Besonders Zocker-Paule.

Wenn wir mal ehrlich sind, sind Pen & Paper Sessions doch auch immer ein Snack- und Knabberfest. Mit den Päckchen und Dosen kann man ganze Gebirge nachstellen. Irgendwo steht immer eine Flasche Cola oder Pepsi. Und wenn wir weiter ehrlich sind, nichts davon ist wirklich gesund. Ab und an bestellt man auch mal Take-out.

Jetzt mach ich mir mal Feinde und schlage vor: was haltet ihr davon, vor dem Spieleabend mal was zusammen zu kochen? Könnte eventuell günstiger und gesünder sein (je nachdem was ihr da kocht). Ich höre schon wie zocker-Paule argumentiert, dass doch keiner von euch kochen kann. Vielleicht hat er auch einfach nur keine Lust Karotten zu schneiden. Ansonsten ist die Ausrede nämlich ziemlich schlecht, da es so was wie Kochbücher gibt. Und hier kann unser Nerd-Herz so richtig aufleben, denn zu fast jeder Serie und auch zu einigen Computerspielen gibt es mittlerweile thematische Kochbücher.

Für den klassischen Fantasy-Spieler gibt es das *Dungeons & Dragons: Heldenmahl* für ca. 34,90€ (mehrfach verwendbar). Man findet hier sowohl fleischige als auch vegetarische Mahlzeiten, wie Rinderschmorbraten aus Amphail oder Rosenapfel-Brombeer-Pie aus den Herzlanden, sowie verschiedene Getränke. Es enthält Gerichte der unterschiedlichsten Völker und ihr könnt quasi eure gesamte Heldenreise kulinarisch begleiten.

Für den Horror-Liebhaber gibt es *Das Necronomnomnom: Riten und Rezepte aus den Überlieferungen von H. P. Lovecraft*. Vielleicht senkt das sogar euren Wahnsinn und rettet euch vor den großen Alten? Die Gerichte wie die Augen der Traubenlande kommen mit schönen Zeichnungen auf Pergamentartigen Papier. Hier jauchzt jeder Ritualist vor Freude.

Doch lieber Science Fiction? Auch hier kann ich etwas anbieten: *Star Wars: Galaxy's Edge – das offizielle Kochbuch des Black Spire-Außenposten*. Von den Sümpfen Dagobahs über die Wälder von Endor bis in die Wüsten von Jakku findet man hier typische Rezepte. Wer wollte nicht schon immer Nerf-Kebabs, mustafarianische Lavabrötchen oder huttische Schleimschoten probieren?

Ich denke mittlerweile ist klar, dass es für jeden Geschmack ein entsprechendes Kochbuch gibt. Dazu findet man auch noch jede Menge cooles Kochzubehör wie Todessternen-Eiswürfelformen oder Kochschützen (Ich bin dein Brater, Luke!). Das Sammlerherz weiß, dass es alle Kochbücher aus seinem Lieblingsgenre braucht. Der Pen & Paper Abend kann gleich viel gemütlicher und authentischer werden, wenn das Essen zum Abenteuer passt.

Und hier noch das Eintopf-Rezept vom Wirt der Zwergenkrone – Extraidee: Würfelt doch mal aus, wie scharf euer Eintopf werden soll...



Zwergenkronen-Eintopf

- 500 g Hackfleisch, gemischt (halb/halb) – alternativ nur Rinderhackfleisch
- 500 g Kartoffeln, festkochend
- 500 g Lauch
- 400 g Möhren
- 750 ml Gemüsebrühe
- 150 g Frischkäse, Doppelrahmstufe
- 2 Zwiebeln
- 2 Knoblauchzehen
- 2 EL Pflanzenöl
- 2 TL Paprikapulver, mild
- Salz, Pfeffer

Als erstes solltet ihr alles schneiden. Kartoffeln und Möhren schälen und in ca. 1cm große Stücke schneiden. Den Lauch und die Zwiebeln in Ringe schneiden, die Knoblauchzehen schälen und fein hacken (das wäre doch ein Job für zocker-Paule. Detailarbeit.) Danach das Hackfleisch in einer Pfanne in dem Öl in hoher Hitze anbraten, bis es leicht braun und krümelig ist. Mit ETWAS Salz würzen. Zwiebeln, Knoblauch und Paprikapulver hinzugeben. Ein paar Mal kräftig umrühren und dann die Hitze auf mittlere Stufe runter stellen. Kartoffeln und Karotten hinzugeben, kurz andünsten und dann die Gemüsebrühe hinzugeben. Jetzt wäre in Deckel eine gute Idee. Wenn die Kartoffeln und die Karotten weich genug sind (kann man mit einem spitzen Messer durch Reinstechen testen), Pfeffer und Frischkäse hinzugeben und je nach Geschmack nochmal nachwürzen.

Wer jetzt noch ein frisches Stück Brot dazu hat, wird die Herzen der ganzen Spielgruppe erobern.

Guten Appeti!

Nadja Endres
ww-mag.de/nadja

Nadja Endres

Nadja ist inzwischen für kurze Beiträge zum Thema Gaming, Bücher und andere Merkwürdigkeiten im Weltenwanderer aktenkundig, oftmals mit Augenmerk auf das Thema Rollenspiel. Als PnP-Meisterin ist sie für Rätsel und gefährliche Situationen bekannt.
Ansonsten: PC-Zockerin mit Herz und Seele und auch hier gerne in RPGs unterwegs.

Illustration: © Sebastian Pfitzenmaier

Hallo?! ... Spielleitung!!!

Ein Beitrag aus der Reihe „Sprache, die in Rollenspielen wirkt“

[Erneut erweitert um den optischen Aspekt und als Folgebeitrag zur letzten Ausgabe... – Anmerkung der Autorin]

Letztes Mal habe ich aus dem Nähkasten geplaudert. Erzählt, dass ich ein Spielkind seit über 15 Jahren bin und Solo-RPGs in meiner Domäne des PnPs für mich im Laufe der Recherchen zum vorherigen Titelthema zum ersten Mal einen Reiz zeigten. Nicht, weil die Gruppen mal wieder keinen Termin finden, sondern zur ganzen Struktur dahinter. Ich habe Stigmatisierung, Diskriminierung und Traumata benannt, die in den Spielwelten teils verharmlost transportiert, bewusst provokant bespielt oder unbewusst weiter glorifiziert werden. Ich habe „Anhängesel“, „Bikini-Armor“ und weiblich gelesene Charaktere als reines „Loveinterrest“ als die deutlichsten Brennpunkte der wohl größten marginalisierten Gruppe in der Rollenspielbubble herausgestellt – angeprangert. Doch wo sehe ich noch Verantwortung, außer bei mir selbst? Solo-RPGs sind sicher nicht DIE Stellschraube, an der wir alle ansetzen sollten. Es ist eine kleine, aber wachsende Community – wenn wir nun aus Verletzung alle allein spielen, geht ein meiner Meinung nach extrem wichtiger Punkt verloren. Gemeinschaft!

Das Titelthema aufgreifend möchte ich meine Gedanken zur Verantwortung der Spielleitenden teilen. Zur Beruhigung, dieses Mal bleibe ich nicht theoretisch (meine Erfahrungen in dieser Hinsicht sind weitaus praktischer als in Sachen Solo-Runden). Wir kennen die strukturellen Probleme, die sich auch in RPGs abzeichnen. Ein Bild, das immer noch ungewohnt ist, möchte ich dagegen stellen: Die Spielleiterin; Die, die die Regeln im Schlaf herunterbeten kann und die als echte Kapazität gilt in deren Auslegung; Die Regentin, die kompetent und eigenständig das Volk führt; Die orkische Barbarin, die mit den Gegnern kurzen Prozess macht; Die Zwergin im Blutrausch, beseelt von ihrer Überlegenheit; Die Anführerin, deren Entscheidungen sich die Gruppe gerne anschließt, weil die über Jahre erworbene Kompetenz sich auszahlt. Die aktuellen Entwicklungen auf dem Markt zeigen, dass es Handlungsbedarf gab und Entwicklungen gibt.

Und schon kommt es, das Aber: Wie sehen Zwerge eigentlich aus wenn sie nicht männlich sind? Oder Orkinnen? Hat die Anführerin automatisch ein burschikoses Aussehen – kurze Haare, androgyn und kantig? Ein weibliches Ausnahmetalent? Wo ist der König der Königin? Darf man(N) denn überhaupt noch authentisch die Schankmaid abgraben? Das war doch früher immer so... Von Diskriminierung und Stigmatisierung direkt zu Trauma. Und hier kommt der pragmatische Einwurf meinerseits: Consens is sexy! Ja Himmel noch mal eins – „was im OT verboten ist, spielen wir nicht umsonst im IT aus. Spielende trennen RL und Spiel ja auch hoffentlich ganz bewusst. Das kann sogar heilsam sein, wie die ersten wissenschaftlichen Studien die persönliche Wahrnehmung bestätigen. Das darf sein - muss es aber nicht immer. Es gibt eine Gleichzeitigkeit!“ Da zitiere ich hier ganz bewusst nochmal mich selbst. Tötest du im RL? Würdest du vielleicht manchmal ganz gern... machst du aber nicht. Drohst du einer befreundeten Person im Spiel etwas an was sie im RL traumatisch bereits erlebt hat? NEIN! Und jetzt sind wir wieder bei der Verantwortung. Spielleitende tragen die Verantwortung, dass die verantwortungsbewussten Spielenden (die teilweise sehr tief ins Spiel abtauchen!!!) aufgeklärt, abgeklärt UND in Sicherheit sind.

Kann das mal schief gehen?
Aber sowas von!

Und was machen wir jetzt da?
Bewusstsein haben und schaffen!

Regeln klar besprechen, auch wenn alle denken, sie kennen sie. Tabus für die Gruppe festlegen und Wissen über Techniken teilen, die sensible Inhalte oder Themen handhabbar machen oder umgehen lassen. Wissen ist Macht! Im LARP fragst du auch nach Allergien oder relevanten gesundheitlichen Einschränkungen, also fragst du auch deine Spielenden vor dem Beginn der Runde nach kritischen Themen und sensiblen Dynamiken. Du informierst dich nicht nur über die Spielwelt, sondern du bedenkst bitte im Voraus auch, was für Problematiken das Setting mitbringt, sensibel und empathisch für Konfliktpotentiale. Wer möchte schon eine Gruppe crashen sehen, nur weil dem Irrglauben aufgesessen wurde, dass man ja schließlich „seine Pappenheimer“ blind kennt?! Mal ein ganz realistisches Szenario: Kumpel X bricht zusammen; bei einer Szene in der NPC Ehemann NPC Ehefrau misshandelt – Kumpel X war getriggert, weil Papa die Mama gestern genauso behandelt hat. Alleiniger Benefit, den ich darin sehe: Ihr könnt Kumpel X endlich helfen, sich Hilfe zu suchen und wisst was bei ihm los ist. Das war es aber auch schon an Positivem bei diesem Beispiel! Opfershaming im Sinne von “Stell dich nicht so an, das hier ist ein Spiel!” wäre allerunterste Schublade.

Ich sehe mich selbst als Spielerin nicht als Opfer der RPG-Strukturen. Ich sehe nur viel vom systematisch bedingten Außen im phantastischen Innen. Ich mache weder irgendwas besser noch kenne ich Lösungen, aber ich sehe und bedenke die Themen – alles beginnt mit einem einzigen beabsichtigten Schritt – oder??? Auch mein erster Charakter war eine halbelfische Rahja-Akoluthin mit allen Schika-

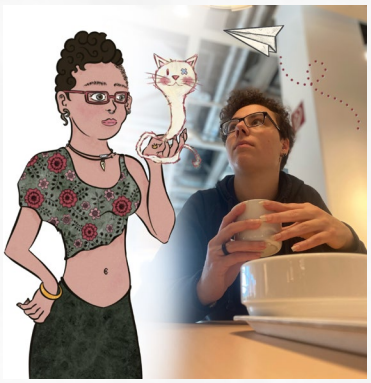


nen und Klischees – geschenkt! Aber ich hab es selbst gewählt. Ich bin auch die, die lieber männliche Orks und Zwerge spielt – ich bin kein Katapult, ich werfe NICHT den ersten Stein. Und doch habe ich begonnen mehr nachzudenken, als unsere „Mädelsrunde“ bestehend aus einer halbelfischen Gelehrten, einer halblingischen Waldläuferin und meiner menschlichen Mönchin (als ob das Wort „Mönchin“ mir nicht schon hätte einen Hinweis geben können...) in der Taverne auf eine betrunkene Stadtwachenabordnung getroffen sind, die uns belästigt hat. Ja, wir haben IT und OT gehandelt und gesprochen. Ja, der Spielleiter hatte das Konfliktpotenzial im Blick. Ja, wir haben sie danach zerlegt - fachgerecht. Aber: JA(!) das macht frau nicht ohne Beigeschmack. Wie geht es da wohl erst allen anderen, die sehen wie sie als Abziehbild ihres eigenen diskriminierten Selbst „bespielt werden“? Für mich wurde deutlich: Die Spielleitung ist ein absolut regulierendes Element mit viel Verantwortung, aber nicht der Alleinigen. Was ich persönlich nicht möchte: Ich bin weder ein Loveinterest, noch ein Diversitätsbeweis oder ein Paradebeispiel. Über Regeln die ich nicht kenne, informiere ich mich (ja ich bin zu faul das Zeug alles zu lesen, ich bin nach Learning-by-doing konzipiert) aber ich brauche keine Belehrung, weil es mir “zu hoch” ist. Ich will keine rosa Plattenrüstung, aber wenn das jemand trägt, verlange ich, dass du das nicht kommentierst – denn mal ehrlich, auf jeder Veranstaltung gibt es Menschen, die bei dir anecken könnten. Als Spielende ist das mit meine Verantwortung zu kommunizieren, aber die Spielleitenden sind in der Verantwortung, dafür bereits sensibel zu sein.

Und ich bleibe bei der Meinung: „Wer sich im Spiel ausprobieren möchte [egal ob als SC oder GM], kann auch Diversität fördern, Diskriminierung vermeiden und bewusst konventionelle Tropen aufbrechen. Alles andere wäre mir doch etwas zu einfach!“

sukiiland
ww-mag.de/sukiiland
sukiiland

Sukii / SukiiLand



sukii, die: Herzschlag 300 dpi.
Mediengestaltende auf Ab- und Umwegen, als wildes sukii im sukiiland – überzeugt, dass Zitronen auch nur Zitrusfrüchte sind.
Seit über 15 Jahren begeistert für Rollenspiele jeglicher Art, sodass es inzwischen lebensbegleitende Maßnahmen sind. Kreativität lässt sie überall dort sprühen, wo Ideen Räume formen! Ein Leben für Mediendesign, innige Flirts mit Marketing, Social Media und Illustration, Leidenschaft für scharfes Essen, Monster und urbane Gärten sowie Bücher.

Bild/Foto: © sukiiland – @ sukiiland

Illustration: © Sebastian Pfitzenmaier











© Joshua Wright

Übersetzung: Stefan Graf

Mehr Slack-Wyrm-Comics gibt es auf:
joshuawright.net

Kommunikation in Rollenspielen

Kommunikation ist die wichtigste Fähigkeit einer Spielleitung. Du bist die Augen und Ohren der Spielenden in der Spielwelt und gleichzeitig die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter für ihre Aktionen. Missverständnisse können schnell zu Frust führen, während eine klare und einfühlsame Kommunikation unvergessliche Momente schafft.

Dies ist ein kleiner Auszug aus einem umfassenden Guide für (neue) Spielleitungen. Die komplette Anleitung findest du auf:
🌐 **kritischerfehlschlag.de**

Die Absicht der Spielenden verstehen

Der größte Fallstrick in der Kommunikation ist das Missverstehen von Absichten. Spielende sagen etwas, meinen aber etwas anderes oder haben einen Plan im Kopf, den du nicht kennst.

Das Problem:

- Ein Spieler sagt: „Ich sehe mich auf dem Platz um." Du beginnst eine detaillierte Beschreibung der Architektur, der Gerüche und des Wetters. Der Spieler ist enttäuscht und sagt: „Ach schade, ich dachte, es gäbe vielleicht eine Bibliothek hier."
- Eine Spielerin sagt: „Ich ziehe mein Messer und bedrohe die Wache." Du entscheidest, dass die Wache Angst bekommt und wegläuft. Die Spielerin ist frustriert: „Mist, ich hatte gehofft, er ruft die anderen Wachen herbei, damit unsere Schurkin unbemerkt durchs Fenster klettern kann."

Die Lösung: Die magischen Fragen

Um diese Lücke zu schließen, solltest du dir zwei Fragen zur Gewohnheit machen:

- **„Was hoffst du, zu finden?"**
- **„Was hoffst du, wird passieren?"**

Diese Fragen zeigen die Pläne und Wünsche der Spielenden. Das verhindert nicht nur Frustration, sondern gibt dir auch die Möglichkeit, auf ihre Ideen einzugehen und die Geschichte gemeinsam zu gestalten, anstatt versehentlich ihre Pläne zu durchkreuzen.

Show, don't tell

Deine Kernaufgabe ist es, die Welt für die Spielenden sichtbar und spürbar zu machen. Vermeide es, trockene Fakten zu präsentieren. Beschreibe stattdessen, was die Charaktere mit ihren Sinnen wahrnehmen. „Show, don't tell" ist ein Buzzword, mit dem in Autorenkreisen und in Rollenspieltheorie um sich geworfen wird. Es wird aber selten gut erklärt.

Das Prinzip:

- **Nicht sagen (Tell):** „Im Gang nach Süden ist ein wütender Oger."
- **Sondern beschreiben (Show):** „Aus dem Gang links ist ein hasserfülltes Brüllen zu hören. Als ihr euch nähert, könnt ihr im flackernden Halbdunkel einen gigantischen Schatten erkennen, der mit riesigen Fäusten auf die Wand einschlägt."

Beziehe alle Sinne mit ein: Was hören die Charaktere? Wie riecht es in diesem Raum? Fühlt sich die Luft kalt und feucht an? Die Spielenden sollen aus deinen Beschreibungen ihre eigenen Schlüsse ziehen. Das macht die Welt greifbarer und ihre Entdeckungen bedeutungsvoller.

Die goldene Regel hierbei: Sage den Spielenden **niemals**, wie sich ihre Charaktere fühlen. Ob eine Situation furchteinflößend, traurig oder erheiternd ist, entscheiden die Spielenden für ihre Charaktere selbst.

Du kannst das auch außerhalb des Rollenspiels üben, indem du anfängst, alltägliche Dinge zu beschreiben, anstatt sie zu benennen – ich empfehle aber, dies im Kopf zu machen, nicht laut ausgesprochen. 😉

„Eine riesige, schwimmende Konstruktion. Sie läuft vorne spitz zu und hat einen stromlinienförmigen Körper. In Bewegung verursacht sie ein ohrenbetäubendes, dröhnendes Geräusch. Menschen scheinen das Gebilde zu steuern" – ist ein Motorboot.

Konstruktiv reagieren

Ein hartes „Nein" kann die Kreativität der Spielenden blockieren. Nutze stattdessen Ansätze, die das Spiel am Laufen halten und ihre Ideen wertschätzen.

- **„Ja, aber…" ist meistens gut:** Dieses Prinzip ist ideal. Du bestätigst die Handlung der Spielerin, fügst aber eine neue Bedingung, eine Herausforderung oder eine unvorhergesehene Konsequenz hinzu. „Ja, du kannst über das Dach klettern, aber die Ziegel sind lose und machen Lärm." Das ist deine Hauptaufgabe: interessante Hindernisse schaffen.
- **„Ja, und…" mit Bedacht einsetzen:** Hier nimmst du eine Idee auf und spinnst sie direkt weiter. Das kann toll sein, wenn du den Plan des Spielenden kennst und er die Geschichte bereichert. Sei aber vorsichtig: Wenn man es zu oft anwendet, finden Spielende eventuell nur noch den Weg des geringsten Widerstands, was schnell langweilig werden kann.
- **Kreativität belohnen („Rule of Cool"):** Wenn Spielende sich eine clevere, unerwartete oder einfach nur sehr unterhaltsame Strategie ausdenken, belohne sie!
  - Senke den Schwierigkeitsgrad für ihren Wurf.
  - Lass die Aktion automatisch gelingen.
  - Nimm die Idee an, auch wenn sie deine Pläne über den Haufen wirft.
  - Ein ehrliches „Wow, daran habe ich wirklich nicht gedacht!" von dir ist eine der größten Belohnungen für deine Spielenden.

Die Grundlage für alles: Der „Soziale Vertrag" der Session Zero

Die wichtigste Kommunikation findet oft schon vor dem ersten Würfelwurf statt. In einer **Session Zero** einigt ihr euch als Gruppe darauf, **was** ihr spielen wollt und **wie** ihr es spielen wollt. Ich schlage vor, dass du dich irgendwo ausführlich über Sicherheits-Tools informierst.

- **Erwartungen klären:** Hier besprecht ihr Themen wie den Umgang mit Charaktertod, den gewünschten Ton des Spiels (ernst, humorvoll etc.) und eventuelle Tabus.
- **Ein bindender Vertrag:** Die in der Session Zero getroffenen Absprachen sind ein „sozialer Vertrag". Wenn ihr zum Beispiel vereinbart, dass Charaktere nur mit Zustimmung des Spielenden sterben, musst du dich als Spielleitung daran halten.
- **Deine eigene Stimme:** Wenn du mit den getroffenen Absprachen erhebliche Probleme hast, kommuniziere das offen. Es ist besser, eine Runde nicht zu leiten, als dauerhaft gegen die eigenen Vorstellungen und den eigenen Spielspaß zu agieren.

seba von kritischerfehlschlag.de
🌐 ww-mag.de/Seba
🌐 kritischerfehlschlag.de

Sebastian Hahn (Seba)



Seba hat sich so um die Jahrtausendwende ins Rollenspiel verliebt und besonders in die Rolle der Spielleitung. Er veröffentlicht Abenteuer, Spiele und Hilfsmittel.
Er liebt es, anderen dabei zu helfen, ihre Kreativität in Bahnen zu lenken. Außerdem: Blogbetreiber, Co-Host des Podcasts RollenspielGarage und Erzähler schlechter Witze.

Foto: © Sebastian Hahn

Wenig Vorbereitung, viel Spielspaß – kann ich auch beides haben?

Der Klassiker der Vorbereitung: Das Abenteuer

Die meisten von uns, die regelmäßig den Hut des Spielleiters aufhaben, basieren ihre Vorbereitung auf dem Konzept des **Abenteuers**, d.h. einer vorgefertigten Geschichte, die die Spieler erleben werden. Dazu kann man ein vorgefertigtes Abenteuer verwenden, das man durchliest und an die Bedürfnisse der Gruppe und die eigenen Vorlieben anpasst. Oder man entwickelt selbst eine Idee und baut sie so lange aus, bis eine richtige Geschichte – eben ein Abenteuer – daraus geworden ist.

Beide Ansätze sind weit verbreitet, und auch ich habe viele Jahre mit Begeisterung solche vorgefertigten Abenteuer geleitet. Allerdings gab es dabei immer wieder eine Reihe von Problemen, die mich im Laufe der Zeit immer mehr gestört haben:

- Das Vorbereiten kompletter, fertiger Abenteuer ist aufwändig. Allein das Durchlesen eines 30-Seiten-Kaufabenteuers kostet mich Stunden, und dann kommt erst noch die eigentliche Arbeit: Das Anpassen, das Ergänzen und vor allem das Aufbereiten – sprich, das Ganze mittels Markierungen, Notizen, Post-Its etc. so aufzupeppen, dass ich die wichtigen Infos in der Hektik des Spielgeschehens noch wiederfinde. Naja, und vom Zeitaufwand für das Ausarbeiten eines selbstgeschriebenen Abenteuers will ich gar nicht erst anfangen…
- Bei Abenteuern, die über mehrere Sitzungen gehen, habe ich ein echtes Problem damit, sie mir zu merken. Klar, am Freitag durchlesen und am Samstag leiten ist kein Problem. Aber wenn das Abenteuer (was jetzt keine Seltenheit ist) über sieben Sitzungen geht und wir nur einmal im Monat spielen, vergesse ich mit schöner Regelmäßigkeit Plot, Namen und Zusammenhänge. Ich muss mir also die Arbeit des Durchlesens jedes Mal wieder machen. Und das ist für mich nicht nur ein gewaltiger Zeitfresser, sondern auch eine wiederkehrende Frustquelle, denn ich hasse es, die gleiche Sache wieder und wieder zu lesen!
- Der große Haken von Abenteuern mit einer festen Story ist natürlich, dass sich die Spieler nicht unbedingt daran halten. Eigentlich sogar: Nie daran halten. Jetzt kann man also wahlweise das Abenteuer auf den vorgesehenen Pfad zurückzwingen (ein Leitungsstil, der unter der Bezeichnung „Railroading“ ziemlich in Verruf geraten ist) oder die aufwändige Vorbereitung schrotten und stattdessen in der Sitzung improvisieren bzw. zwischen zwei Sitzungen umschreiben.

In jungen Jahren hat das noch halbwegs funktioniert. Wir hatten jede Menge Zeit (okay, wir hätten eigentlich in der Zeit studieren sollen, aber ihr wisst ja, wie es ist), und mein Gedächtnis und meine Kreativität waren damals auch noch besser als heute. Aber inzwischen funktionieren vorgefertigte Abenteuer für mich einfach nicht mehr richtig: Sie sind zwar eine großartige Inspirationsquelle, aber die Vorbereitung nervt mich so sehr, dass ich beinahe mein geliebtes Hobby deswegen aufgegeben hätte.

Ein anderer Weg: Sitzung für Sitzung

Mein erster wirklichen Augenöffner dafür, dass es auch anders geht, war das Buch *Gamemastering* von Brian Jamison. Sein Ziel ist nicht das Vorbereiten von Abenteuern, sondern von Kampagnen, in denen es zentral um die Helden, ihre Motive und Handlungen geht. Vorgefertigte Abenteuer stehen dabei nur im Weg. Stattdessen schlägt er ein System vor, bei dem man die Geschichte Sitzung für Sitzung aus den Hintergründen, Zielen und sogar Charakterzügen der SC entwickelt sowie aus dem, was bisher geschehen ist.

Tatsächlich habe ich nie einen Versuch gewagt, das komplette System nach Jamison umzusetzen, aber einige wichtige Inspirationen habe ich daraus übernommen und damit meine erste wirklich komplett auf die SC ausgerichtete Kampagne entwickelt. Dazu brauchte ich zunächst einmal zwei Dinge:

- Interessante **Helden** mit einem Hintergrund, Eigenheiten, Freunden, Feinden und vor allem eigenen Zielen im Spiel.
- Ein **Kampagnenthema**, um das es gehen soll und das uns bei aller Freiheit im Spiel immer wieder daran erinnert, was wir eigentlich erreichen wollten.



Nachdem das gefunden war, bestand meine Vorbereitung ab jetzt nicht mehr aus dem Ausarbeiten kompletter Abenteuer, sondern aus dem Nachdenken über die nächste Sitzung anhand der folgenden Eckpunkte:

- **Rückblick:** Wo sind wir in der Geschichte?
- **Fraktionen:** Welche NSCs stehen gerade unter Zugzwang? Was werden sie als nächstes unternehmen?
- **Szenen:** Welche Szenen halte ich für wahrscheinlich bzw. was kann ich reinwerfen, wenn die Spieler heute überhaupt keine eigene Idee haben, was sie machen sollen?

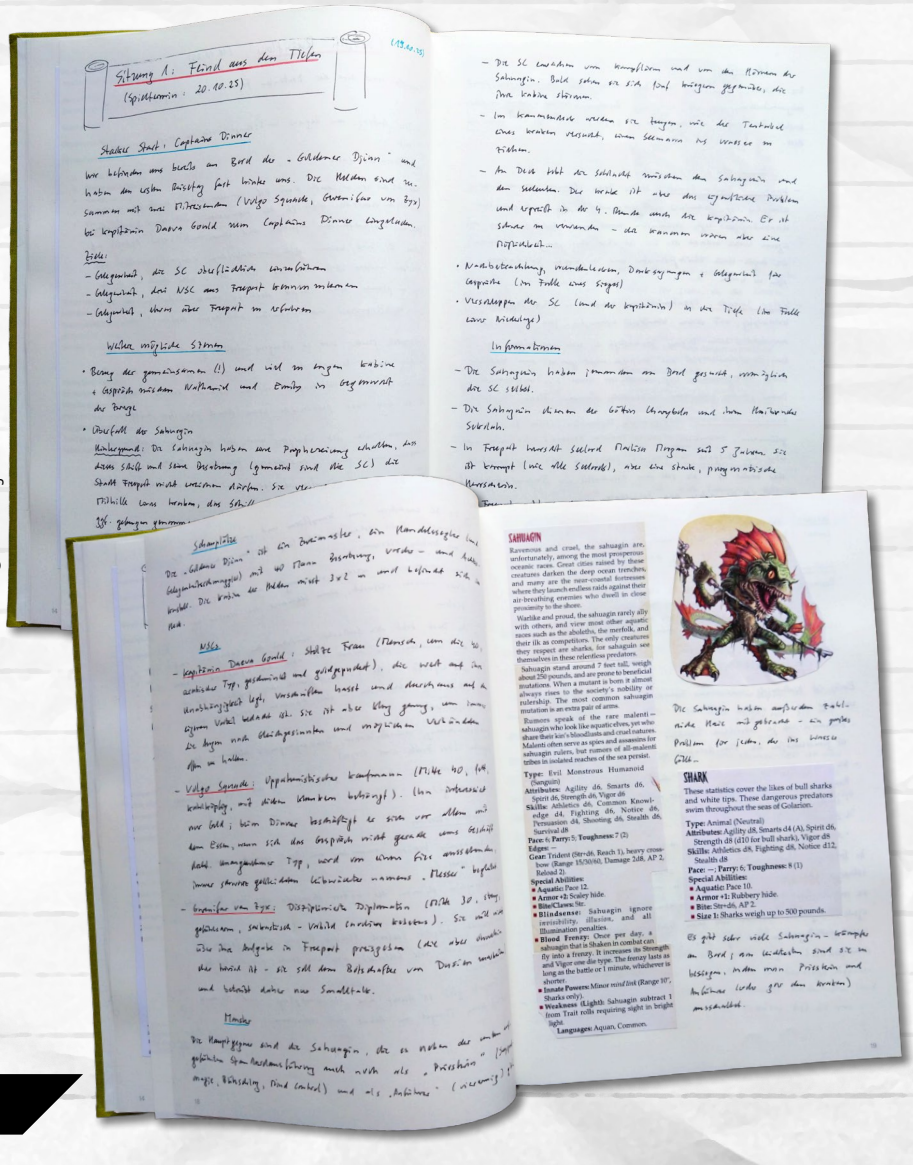
Und das war's eigentlich auch schon. Die Vorbereitung umfasste selten mehr als 2 Seiten für eine Spielsitzung von 2½ Stunden Dauer. Und das Ergebnis war eine Kampagne von 72 Spielsitzungen Länge, die alle Beteiligten als wahrhaft episch erlebt haben.

Vor einigen Jahren fiel mir dann das Buch *Return of the Lazy Dungeon Master* von Sly Flourish in die Hände, das zwar eher auf das Vorbereiten einzelner Sitzungen ausgelegt ist und ziemlich stark auf D&D-Runden abzielt, das aber eine Reihe von Ideen enthielt, die sich gut in das obige Vorbereitungssystem einbauen ließen.

Die wichtigsten davon waren für mich:

- **Starker Start:** Versuche, jede Sitzung mit etwas Wichtigem zu beginnen (idealerweise mit Action, aber das klappt natürlich im Kampagnenspiel nicht jedes Mal).
- **Informationen:** Welche Informationen können die SC in dieser Sitzung möglicherweise erhalten?
- **Schauplätze:** Ein paar kurze Notizen zu den Schauplätzen, in den meisten Fällen aber keine kompletten Ausarbeitungen.
- **NSCs:** Welche neuen NSCs kommen diesmal wahrscheinlich dazu? Auch hier reicht eine Kurzcharakterisierung!
- **Spielwerte:** Ist schon abzusehen, dass Werte für Gegner, Artefakte, Fahrzeuge o.ä. benötigt werden?

Und ob man es glaubt oder nicht: Mehr bereite ich mittlerweile für eine Spielsitzung nicht mehr vor. Wenn die Dinge so laufen, wie ich es erwartet habe, dann reichen mir diese Angaben, um eine Spielsitzung von 2-3 Stunden Dauer zu leiten. Und wenn die Spieler einen richtig kreativen Tag haben und etwas komplett anderes machen, habe ich wenig Zeit in Dinge gesteckt, die ich am Ende gar nicht gebraucht habe.



2 Fotos: © Der Weltengeist

Hilfsmittel fürs Improvisieren

Natürlich kommt man bei diesem Spielstil um Improvisation nicht herum. Wobei ja eigentlich die meisten Spielleiter improvisieren – nur tun es manche nur dann, wenn ihre Spieler etwas tun, womit sie überhaupt nicht gerechnet haben.

Den hier skizzierten Leitungsstil würde ich dagegen als „Geplante Improvisation mit Hilfsmittel" beschreiben. Oder wie der Entertainer Rudy Carrell einmal gesagt haben soll: „Um im richtigen Moment ein Ass aus dem Ärmel ziehen zu können, hilft es, beizeiten eines reinzustecken". Meine Vorbereitung dient dazu, ein paar hoffentlich coole Ideen in der Hinterhand zu haben – auch wenn es sein kann, dass ich die gar nicht brauche, weil das Spiel auch ohne sie toll läuft.

Trotzdem gibt es Dinge, die das Improvisieren während des Spiels leichter machen. Dazu gehört zunächst einmal ein **Regelwerk**, das man als Spielleiter wirklich beherrscht. Rollenspiele, bei denen man als Spielleiter jeden Kampf akribisch vorbereiten muss, sind hierfür eher ungeeignet. Ideal ist es, wenn man sogar Spielwerte während des Spiels aus dem Hut ziehen kann. Für mich hat sich hier *Savage Worlds* seit Jahren bewährt, weil der Regelkern und die Spielwerte der Gegner übersichtlich sind und das Ganze trotzdem regelmäßig zu Konflikten führt, bei denen am Ende niemand mehr Fingernägel hat.

Da ich kein Freund eines reinen „Theatre of the Mind" bin, aber meine Action-Szenen verständlicherweise nicht immer planen kann, gehört zu meinen Spielmaterialien eine abwaschbare **Battlemat**, auf der ich mit Folienstiften den Schauplatz der jeweiligen Szene skizzieren kann. Und statt schicker Aufsteller oder Miniaturen benutze ich generische **Brettspielpöppel** und Marker in verschiedenen Größen – für alles vom Goblin bis zum Drachen, je nachdem, was jetzt gerade wieder Unvorhergesehenes passiert.

Überblick behalten

Da wir ja keine vorgefertigte Geschichte haben, die wir bei Bedarf nochmal nachschlagen können, ist es für diesen Spielstil wichtig, selbst den Überblick über die Story zu behalten.

Da ist zunächst die Vergangenheit: Was ist bisher alles passiert? Da ich kein besonders gutes Gedächtnis habe, arbeite ich mit Sitzungsprotokollen. Das müssen keine Romane sein, ein paar Absätze oder Stichpunkte pro Spielsitzungen reichen für gewöhnlich aus, um die wichtigsten Ereignisse festzuhalten.



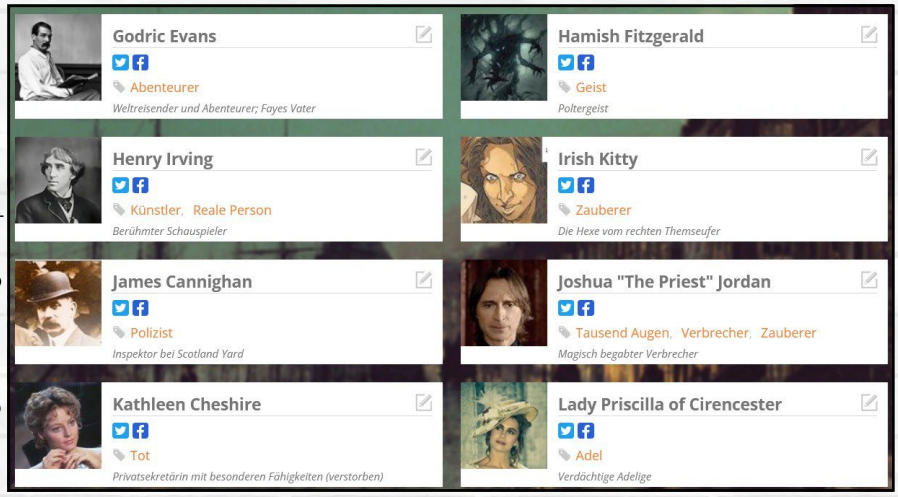
Screenshot: © Obsidian Portal – obsidianportal.com

Wer dieses Protokoll erstellt und ob es sich um einen echten Text oder um reine Bullet Points handelt, hängt natürlich davon ab, wie die jeweilige Gruppe organisiert ist.

Ich selbst nutze dafür gerne den Webdienst **www.obsidianportal.com**, ein Online-Wiki, das gerade für die Organisation von Rollenspiel-Kampagnen gedacht ist.

Wie viele derartige Tools verfügt Obsidianportal auch noch über andere Features, von denen ich vor allem das Wiki nutze (für Hausregeln und anderes Material, das ich mit den Spielern teilen und später auch selbst wiederfinden möchte).

Gerade für Stadtkampagnen finde ich außerdem die Charakterübersicht sehr hilfreich. Hier kann man wahlweise einfach nur die Namen mit Kurzbeschreibungen hinterlegen oder (falls man fleißiger ist als ich) auch zusätzliche Informationen zur Figur. Da es für jede Figur einen Spieler- und einen Spielleitereintrag gibt, kann man hier auch Geheimnisse oder Pläne für die Figur unterbringen und später wiederfinden.



Screenshot: © Obsidian Portal – obsidianportal.com

Es empfiehlt sich aber auch, bei einem derart offenen Kampagnenformat nicht nur die Vergangenheit im Blick zu behalten, sondern auch die Zukunft. Dazu hatten wir ja oben bereits das Kampagnenthema festgelegt, aber die Erfahrung lehrt, dass man sich selbst regelmäßig daran erinnern muss und dass es ab einem bestimmten Zeitpunkt auch erforderlich sein kann, bewusst in Richtung auf einen Abschluss hin zu steuern. Denn sonst geht es einem wie einem gewissen George R.R. Martin – es macht so viel Spaß, immer neue Storylines und NSCs einzuführen, dass man ganz vergisst, die Geschichte auch mal auf einen Abschluss hinzuführen...

Work in Progress

Dieser Spielstil hat bei mir dazu geführt, dass der Zeitaufwand für die Sitzungsvorbereitung deutlich gesunken ist. Für 2-3 Stunden Spielzeit brauche ich ca. 1-2 Stunden Vorbereitung (für die Notizen) und ca. 30 Minuten Nachbereitung (falls ich derjenige bin, der das Protokoll schreibt). Das ist deutlich weniger als bei der Vorbereitung im klassischen Abenteuerformat, und vor allem macht es mir deutlich mehr Spaß, weil es kreativer ist.

Hinzu kommt, dass die Spieler die Geschichten, die dabei herauskommen, besser finden. Diejenigen Gruppen, die einmal nach diesem System gespielt haben, wollen für gewöhnlich nicht mehr zurück, weil sie spüren, dass das, was hier geschieht, wirklich **ihre** Geschichte ist.

Nichtsdestotrotz bastle ich nach wie vor weiter an meiner Methode herum, füge Elemente oder Werkzeuge hinzu und lasse andere weg. Wie alles, was mit Rollenspiel zu tun hat, ist sie eine Work in Progress – aber eine, die sich inzwischen ziemlich gut anfühlt.

Der Weltengeist
tanelorn.net – Benutzer: Weltengeist

Der Weltengeist



Der Weltengeist ist einer jener älteren Rollenspieler, die dem Hobby schon seit Mitte der 1980er Jahre verfallen sind. Er hat im Laufe der Zeit viele Abenteuer mit unterschiedlichsten Rollenspielen gespielt, und er hat noch viel mehr gelesen (manche würden sagen: mehr, als gut für ihn war). Vor einigen Jahren hat er an einigen Produkten für das Rollenspiel *Splittermond* mitgewirkt, aktuell spielt er aber fast ausschließlich *Savage Worlds*, weil das System seiner Liebe zu wechselnden Spielwelten und schnellem, taktischen Spiel voller Überraschungen entgegenkommt. Auf www.tanelorn.net pflegt er in unregelmäßigen Abständen einen Blog mit Abenteuerrezensionen.

Bild: © Der Weltengeist

Miete Deine Spielleitung

Ein Interview mit Lelith & Holger von KAINSKIND

Dieses Mal geht's um das Thema „Spielleitung" und da seid ihr ja genau die Richtigen. Denn euch kann man als Spielleiterin und Spielleiter mieten. Aber bevor wir dazu in die Details gehen: Wie hat das bei euch mit dem Rollenspiel überhaupt angefangen?



Foto: © Kainskind

Lelith: Hallo Stefan. Dankeschön. Gerne erzählen wir etwas über uns und das Dasein als Meistermietling.

Bei mir hat das Ganze in der Schule angefangen. Genau genommen in der 7ten Klasse der Realschule. Und ich muss mich hier stellvertretend bei allen älteren Brüdern bedanken, die Rollenspiele spielen. Mein Zugang zu diesem Hobby passierte fast zeitgleich über zwei Wege. Einmal über meinen damaligen Partner und einmal über meinen besten Freund aus Schulzeiten. Beide hatten ältere Geschwister, die Rollenspiele gespielt haben und beide haben mir quasi von dem Hobby ihrer älteren Brüder erzählt. Während des Unterrichts habe ich dann mit meinem Schulfreund ein buchstäbliches Pen and Paper gespielt. Wir hatten Stifte. Wir hatten Papier und wir haben gemeinsam quasi kleine Geschichten geschrieben. Sehr frei, kein bestehendes Regelwerk. Wir hatten vorher einen Charakter miteinander gemacht und immer, wenn es die Zeit zuließ, haben wir kleine Botschaften hin und her geschickt. Auf diese Art und Weise sind unzählige Schulblöcke gefüllt worden.

Ungefähr zur gleichen Zeit besuchte ich meinen damaligen Partner in Hamburg und lernte auch seine Familie kennen. Und dabei kam auch das Gespräch irgendwann auf Rollenspiele und als kleiner Funken schenkte mir der große Bruder meines damaligen Partners mein allererstes Rollenspielbuch. Das Grundregelwerk von Pendragon. Das halte ich bis heute in Ehren.

Dadurch hat sich noch nichts verändert. Es blieb immer noch beim Spielen mit Block und Stift. Es kam auch keine wirkliche Gruppe zustande, da ich ein absoluter Sonderling in meiner Schulklasse war, aber der Grundstein war gelegt. Und als ich meinen heutigen Mann kennengelernt habe, über den Rollenspiel-Chat in Knuddels und wir uns später auch einmal trafen, hatte ich dann das Glück, dass er in einer Rollenspielgruppe war und da kam ich das erste Mal mit Vampire (Requiem – ja Requiem!) in Kontakt und durfte das erste Mal „richtig spielen".

Ein regelmäßiges Spielen oder Treffen war allerdings nicht drin, da ich zu diesem Zeitpunkt quasi zu meiner Gruppe eine Fernbeziehung hatte und wir jedes Mal nach Darmstadt oder Freiburg mussten, um miteinander zu spielen.

Richtig versunken, im Hobby bin ich dann erst durch Holger, den habe ich damals im Zuge eines anderen Hobbys kennengelernt und ich hatte die Idee, eine eigene Rollenspielgruppe aufzubauen und als ich feststellte, dass er jahrelange Erfahrung als Rollenspielleiter hat, habe ich ihm Löcher in den Bauch gefragt. Zu allem möglichen. Wie baue ich eine Geschichte auf? Worauf muss ich achten? Wie kann ich Grusel erzeugen und und und und. Das ging ungefähr 14 Tage so und dann sagte Holger etwas sehr Bezeichnendes:

„Ach, scheiß drauf. Ich will wieder leiten. Willst du bei mir mitspielen?"

Dann eskalierte es sehr schnell. Ich habe auch angefangen, mir Fachliteratur zuzulegen und alles in mich rein zu lesen, was ich als Spielleiterin gebrauchen kann. Und dieser Tag ist jetzt 10 Jahre her. Und ja, wir spielen immer noch die Kampagne.

Holger: Bei mir war das ein glücklicher Zufall. Mein 10ter Geburtstag stand an und meine Eltern hatten keine Ahnung, was sie mir schenken sollten. Also sind sie in ein großes Kaufhaus in Freiburg gegangen und haben einfach den nächsten Verkäufer der Spielwarenabteilung gefragt, was man einem 10 jährigen schenken kann. Ich bin diesem Menschen immer noch unglaublich dankbar, dass er meinen Eltern einfach die DSA 2 Grundbox in die Hand gedrückt hat. Meine Eltern haben es gekauft und mir geschenkt, sie konnten ja nicht wissen, was diese Entscheidung für mein Leben bedeutete und dass ich dieses Hobby auch einmal zu meinem Beruf machen würde. Eine Gruppe habe ich dann auch schnell gefunden, und auch wenn unsere

erste Spielsitzung noch ziemlich absurd war, blieb ich dank einem Freund, den ich dadurch kennengelernt habe und nach all den Jahren immer noch als Freund bezeichnen kann, beim Rollenspiel und habe es lieben gelernt.

Immer wenn ich heute Eltern ein Rollenspiel für ihr Kind verkaufe, hoffe ich, dass dieses Kind auch ein Hobby fürs Leben findet.

Gab es einen bestimmten Moment, in dem ihr gemerkt habt, dass euch das Leiten mehr Spaß macht als das Spielen?

Lelith: Ich würde an dieser Stelle nicht sagen, dass mir das Leiten mehr Spaß macht als das Spielen. Denn beides hat für mich ganz unterschiedliche Aspekte und Reize, warum ich es liebe, sowohl das eine als auch das andere zu tun.

Stichwort ist für mich Immersion. Gilt übrigens für beides, denn ich liebe es immersiv in Welten abzutauchen, aber Immersion ist auch der Punkt, den ich am meisten am Leiten liebe! Das kennt sicherlich der ein oder die andere auch. Wenn du deinen Spielenden einfach ansiehst, dass sie das gerade nicht nur wahrnehmen, sondern erleben, dass sie mitfühlen, dass sie wirklich mitgerissen werden. Dass sie sich ernsthaft Gedanken machen!

Ich hatte einen Moment, der mir das sehr bewusst gemacht hat. Das war in einer eigenen Spielgruppe und es war ein kleines Horrorabenteuer, in dem Spielsystem "My little Pony" und dieser Moment, als ich gesehen habe, wie einer meiner Spieler Gänsehaut bekam und erzählt hat, dass er noch Tage und Wochen später Horror-Szenarien hatte, wenn er auch nur einen Spiegel in real life gesehen hat. Unbeschreiblich!

Holger und ich hatten auch schon einmal gemeinsam so einen Moment. Wir wurden als Spielleitungs-Kollektiv gebucht für eine Geburtstagsveranstaltung und haben dann die männlichen und weiblichen NSCs untereinander aufgeteilt. Dabei gab es zwei Figuren, die angefangen haben sich zu streiten. Wir beide konnten in dem Moment das voll ausspielen und die gesamte Spielgruppe saß mit offenem Mund am Tisch und hat total vergessen zu handeln.

Zusammengenommen kann ich also für mich sagen, dass ich das Spiel leiten immer dann liebe, wenn ich sehe, dass ich es schaffe Immersion aufzubauen, wenn Rätsel richtig funktionieren, wenn die Gruppe im Moment gefangen ist und nicht nur analytisch am Spieltisch sitzt. Wenn Sie mitleidet und mitlacht. Wenn sie überfordert ist über jedes Friedhofslachen in einer Horrorszene. Das sind die Dinge, die unbezahlbar sind und das Leiten zu einem wunderbaren Geschenk machen, aber auch zu einer Herausforderung!

Holger: Das ist eine schwere Frage, da ich 90% meines Lebens Spielleiter war.

Es ist großartig, als Spieler in eine Geschichte einzutauchen und wie ein Kleinkind alles auszuprobieren und diese Welt kennenzulernen, in der ich mich befinde.

Wiederum als Spielleiter kann ich meinen Ideen freien Lauf lassen und Welten erschaffen. Es gibt diese unglaublich schönen Momente, wenn ich eine Geschichte geschrieben habe und meine Spieler beim Erleben dieser Geschichte die ganze Breite an Emotionen durchlaufen. Ich denke, dass dies den Unterschied für mich macht und das Spielleiten hervorhebt.

Was seht ihr als die größte Herausforderung beim Leiten?

Lelith: Wenn wir als Spielleitung gebucht werden, wissen wir zu Anfang nie, auf was für ein Niveau wir treffen. Wir suchen uns unsere Gruppe ja nicht heraus. Die Gruppe sucht sich ja quasi uns aus, oder? Einzelne Personen haben eine Idee und wollen was ausprobieren und stellen das zusammen. Das bedeutet, dass wir bis zu dem Moment der quasi Session Zero keine Ahnung haben, auf wen wir hier treffen.

Manche Personen schätzen sich auch selbst falsch ein und geben uns dann Informationen, die zu hoch oder viel zu niedrig gesteckt sind. Das kann man dann tatsächlich erst am Spieltisch selbst herausfinden und das ist für mich die größte Herausforderung. Du suchst dir deine Gruppe nicht aus. Du sitzt mit wildfremden Personen am Tisch und musst sofort einen Zugang finden und das passende Niveau der Ansprache. Sei das nun auf das Vokabular bezogen oder einfach auf das Charisma und den Vibe der Gruppe selbst.

Ich würde also sagen: die Herausforderung ist es, mit einer quasi unbekannten Gruppe sofort eine Kommunikationsebene zu finden, um ein hervorragendes Abenteuer-Erlebnis generieren zu können.

Holger: Für mich gibt es hier viele Punkte zu beachten. Was soll alles im Spiel enthalten sein:

Eine zusammenhängende logische Geschichte, Kontinuität bei Charakteren, Immersion für die Spieler (also wie erzähle ich die Geschichte), bekommen alle Spieler genug Spotlight, Hintergrund und Geschichte der Spieler gut mit eingearbeitet, Spielmaterial, passende Musik bzw. Sound und Licht.

Ich denke für mich ist die größte Herausforderung, immer alles gleichzeitig im Blick zu haben, so dass alles im Einklang ist und ein volles Rundum-Erlebnis geschaffen wird.

Lelith: Allgemein würde ich sagen, man kann das nicht auf eine Sache festlegen, denn es sind viele Dinge, die hineinspielen und die es dann herausfordernd machen.



Bild: © sukiland – @sukiland

*Ihr wollt den Spieler*innen ein tolles Erlebnis bieten. Was würdet ihr denn sagen, sind die Top 3 Tipps, um genau das zu erreichen?*

Lelith: Ufff. Ich würde das gerne auf drei beschränken, aber egal wie ich es drehe und wende, ich komme auf vier. Aufmerksamkeit, Flexibilität, Kommunikation und Lernen.

Aufmerksamkeit, um die Spieler und Spielerinnen während des Abenteuers einzuschätzen und zu eruieren, ob Ideen und Hooks greifen oder eine Situation beispielsweise mehr Spotlight benötigt.

Flexibilität, um auf die Situation zu reagieren und auch ein Abenteuer der Gruppe anzupassen.

Kommunikation und das nicht nur während des Spiels, sondern auch danach. Wünsche? Was hat gefallen? Möchte sich jemand mit einer Idee einbringen?

Zuletzt: Lernen. Spielleitung ist Erfahrung. Erfahrung generiert sich durch Lernen. Es ist absolut legitim, Dinge auszuprobieren und danach nach Feedback zu verlangen. Hat etwas gut funktioniert? Analysieren, was funktioniert hat und darauf aufbauen. Gab es Problematiken? Analysieren, was die Problematiken sind und Lösungen suchen. Tipps holen bei anderen Spielleitenden. Tipps holen in Fachliteratur und den eigenen Wissens- und Erfahrungsschatz weiter ausbauen.

Deshalb kann ich es persönlich auch nicht auf drei beschränken, drei während des Spiels auf jeden Fall, aber die Nummer 4 ist unerlässlich.

Holger: Es gibt viele Punkte, die ein tolles Erlebnis bieten, ich habe ja schon einige genannt und wenn ich drei hervorheben soll, dann sind das:

Eine packende Geschichte, die die Spieler*innen gerne verfolgen, mit Charakteren, die sie lieben oder hassen können.

Sicherstellen, dass die Spieler*innen ihre Charaktere auf ihre ganz eigene Weise verkörpern können und ihnen Raum für persönliche Entscheidungen, Interpretationen und Spielstile geben.

Eine lebendige Welt, in der die Umgebung auf die Spieler*innen reagiert und sich weiterentwickelt, damit ein realistisches Erlebnis entsteht.

*Wie geht ihr mit Gruppen um, in denen sich die Spieler*innen sehr unterscheiden – zum Beispiel in Erfahrung, Spielstil oder Temperament?*

Lelith: Teile und herrsche... oder so ähnlich. Man hat selten eine Gruppe, die ein und dasselbe Niveau hat, genauso wenig hat jeder Mensch die gleichen Interessen. Klingt für mich wie eine ganz normale Gruppe. 😊

Viele unserer Abenteuer, die wir schreiben und leiten, haben genau deshalb auch verschiedene Hooks oder Ablenkungen in sich. Es gibt meist mehr zu entdecken, als man auf den ersten Blick wahrnimmt und versteckte Spielanreize, die dann genau durch solche Personen gefunden werden können. Ich würde es also als Gewinn interpretieren, da wir hier die Möglichkeit und Chance bekommen, Aspekte einer Geschichte zu erzählen, die sonst vielleicht im Dunklen verborgen geblieben wären.

Es ist in solchen Fällen auch gar nicht schlimm, falls die Gruppe einmal auseinander galoppiert. Natürlich braucht das etwas mehr Hirnschmalz für die Verwaltung.

Holger: Also jede normale Gruppe 😁

Im Normalfall hast du selten gleiche Spieler*innen am Tisch sitzen. Sie unterscheiden sich immer in Temperament, Erfahrung und Spielstil.

Im Prinzip: auf die Spieler*innen eingehen und herausfinden, was sie antreibt – hier ist Menschenkenntnis und Erfahrung gefragt. Beispielsweise gibt es Spieler*innen, die gerne im Rampenlicht stehen, andere, die sehr schüchtern sind usw. In so einem Fall muss man die Balance finden, dass jeder sein Spotlight bekommt und die einen Spieler*innen mal bremsen und die anderen ermutigen. Dadurch können alle Spieler*innen ein schönes Erlebnis am Tisch haben und es auch wirklich genießen.

Wir hatten es in der Einleitung schon:
Euch kann man mieten!
Wie hat das angefangen? Wann habt ihr erkannt, dass ihr das so anbieten könnt und wollt.

Lelith: Ich bin ein absoluter Fan von Holgers Leitkünsten. Als ich angefangen habe und ihn erlebt habe, wie einfach er das Ganze macht und was für einen Impact das Ganze bietet, wollte ich ihm tatsächlich nacheifern und diese ganzen Sachen, die ich getan habe, um zu lernen wie es geht, habe ich immer gemacht so ein bisschen in dem Ansinnen, dass ich ihm ebenbürtig werde.

Ich fand das so unfassbar cool, dass ich dachte: Holger ist ein Meister, den man nicht einer Gruppe vorenthalten darf.

Nebenbei ist mir aber auch aufgefallen, wie schwierig es ist, in eine Gruppe zu kommen oder eine Gruppe zu haben. Es gibt viele Leute, die spielen wollen, aber keiner möchte sich einarbeiten in das Regelwerk aus Zeitstress oder anderen Gründen. Also haben wir ganz klar gesehen: Es gibt einen Bedarf an Spielleitungen, der nicht gedeckt wird. Aus welchen Gründen auch immer. Wir haben es dann einfach einmal ausprobiert. Denn selbst Leute, die eine feste Gruppe haben, möchten zum Geburtstag vielleicht mal nicht selbst der Spielleiter oder die Spielleiterin sein und genau dieser Gedankengang hat sich bewahrheitet.

Holger: Den Wunsch, Spiele zu leiten und dafür bezahlt zu werden, gab es bei mir schon sehr früh in meinem Leben und als Lelith mit dem Vorschlag zu mir kam, das als Dienstleistung anzubieten, wenn wir das Kainskind gründen, hat mich natürlich begeistert. Wobei ich sagen muss, dass ich am Anfang sehr skeptisch war, ob das funktioniert und ob wir tatsächlich regelmäßig oder überhaupt gemietet werden. Wir haben uns dann in einem längeren Prozess erstmal Gedanken gemacht, wie man das aufziehen kann, so dass es Sinn ergibt. Nach und nach kam alles zusammen, vom "One Shot" über das "Abenteuer" und jetzt letztendlich zur "cozy character creation". Deshalb ist es uns ja auch so wichtig, dies für die Zukunft weiter für das Kainskind anzubieten.

*Man hat oft auch als Spieler*in in einer privaten Runde eine gewisse Erwartungshaltung an die Spielleitung, die ist doch in einer bezahlten Runde bestimmt noch höher!? Wie läuft das bei einer Beauftragung denn normalerweise ab und wie geht ihr mit dieser Erwartungshaltung um?*

Lelith: Ja natürlich, Erwartungshaltungen gibt es selbstverständlich.

Diese sind sehr unterschiedlich: Von „ich habe sowas mal live in einem Stream gesehen und es muss genauso sein" bis hin zu „ich habe das gekauft, egal was ich jetzt mache, ich werde dieses Spiel gewinnen".

Zu jeder unserer Buchungen gehört ein Session-Zero-Gespräch. In diesem Gespräch suchen wir den Erstkontakt mit den Kundinnen und Kunden und sprechen über wichtige Dinge fürs Rollenspiel, unter anderem do's und don'ts. Gleichzeitig ist dieses Gespräch natürlich dafür da, damit der Kunde oder die Kunden Fragen stellen können.

Dabei lernt man sich dann doch schon ganz gut kennen und einschätzen.

Holger: Erwartungen können extrem unterschiedlich sein.

Sei es der Anfänger, der noch keine Erfahrung hat, seien es die Spieler*innen die „Critical Role" gesehen haben oder Spieler*innen, die schon seit Jahren dabei sind.

Wir versuchen einfach für jeden ein spannendes Spiel mit viel Entfaltungsmöglichkeit und interessanter Geschichte zu entwerfen. Wir haben dafür einen kleinen Fragenkatalog entworfen, damit wir auf so gut wie alles vorbereitet sind. Letztendlich ist es für mich auch

nicht entscheidend, ob es eine private Runde oder eine bezahlte Runde ist. Ich möchte für jeden ein Spiel bieten, bei dem er oder sie Spaß hat und sich gerne wieder mit mir als Spielleitung an den Tisch setzt.

Ist euch ein Erlebnis mit einer Gruppe oder Spieler:innen in Erinnerung geblieben, das besonders herausfordernd oder vielleicht auch besonders toll war?

Lelith: Ja, sowohl als auch.

Ich hatte leider in einer Sitzung mal einen Spieler der die Einstellung hatte, da er mich fürs Leiten bezahlt, ist es egal ob und wie er mitarbeitet, er wird den Plot positiv abschließen. Trotz mehrfachem Nachfragen und Erinnerung, dass seine Taten Konsequenzen haben und dass die Welt darauf reagiert, wenn er beispielsweise einen NSC umbringt, hat er meine Anmerkungen als Spielleitung nicht ernst genommen und war am Ende überrascht und sehr ungehalten darüber, dass er den Plot nicht abgeschlossen hat.

Positiv bleiben bei mir in Erinnerung vor allem die Momente, wenn ich es wirklich geschafft habe, eine tiefe Immersion aufzubauen. Wenn Spielerinnen und Spielern z.B. schon der Mund offen stand, weil sie eine Wendung so überrascht hatte oder auch ein Streitgespräch zwischen zwei Charakteren sie ratlos zurückgelassen hat. Auch wenn ich es regelmäßig bei Horror-Spielen schaffe, meinen Spielerinnen und Spielern eine Gänsehaut auf den Körper zu zaubern.

Holger: Oh, da gibt es bei mir sehr viele faszinierende Erlebnisse. Schließlich mache ich das jetzt schon viele Jahrzehnte und so etwas prägt sich gut ein aber ich versuche einfach mal eins zu nennen:

Wir hatten eine sehr dramatische Szene, als eine Spielerin sich nach einem Kampf nicht mehr rührte und ihre Partnerin dies nicht verkraftete. Also weinte der Charakter und damit tatsächlich auch die Spielerin am Tisch. Sie war mit ihren Emotionen so sehr im Spiel, dass sie das auch außerhalb sehr stark mitgenommen hat. Wir blieben alle im Spiel und es war unfassbar berührend, als ihr dann später mitgeteilt wurde, dass ihre Partnerin zwar tot sei (Vampir) aber nicht vernichtet, sondern nur in Starre liegt, also sich eine Zeit lang nicht rühren wird. Dann liefen erneut Tränen, aber Freudentränen.

So, noch eine Frage zum Abschluss:
Welche Fähigkeiten sollte jemand unbedingt mitbringen wenn er oder sie darüber nachdenkt sich selbst als Spielleitung zum Mieten anzubieten?

Lelith: Meiner Meinung nach Qualitätsanspruch, Herzblut und Zeit.

Ich finde persönlich nichts furchtbarer als jemand, der nur mit dem halben Herzen solche Sachen anbietet. Und der oder die vielleicht mit Blaupausen arbeitet.

Bedeutet: die Person, die das anbietet, sollte zwar stets kundenorientiert sein, aber in einem Sinne darauf bedacht, dass für den Kunden oder die Kundin, die das Ganze dann am Ende bucht, auch wirklich ein wunderbares Erlebnis zurückbleibt und weder die Story noch die Spielenden in ein Korsett zwängt.

Holger: Leidenschaft, Erfahrung und den Willen, den Spieler*innen eine wunderbare Zeit zu bieten.

Diejenigen, die als Spielleiter angefangen haben, wissen, dass es am Anfang herausfordernd ist, alles zu planen und im Blick zu behalten. Je mehr Erfahrung man sammelt, desto sicherer wird man werden. Die Leidenschaft ist wichtig, um dran zu bleiben, auch wenn es mal anstrengend wird, da man jetzt Termine hat, die man nicht einfach absagen kann oder die Gruppe anders ist als man erwartet hat.

Leidenschaft und Herzblut! ♡
Danke für das tolle Interview.

Lelith & Holger:
Gerne und für euch immer. ☺

Stefan Graf
🌐 ww-mag.de/redaktion



Miete Deine Spielleitung

Wir erzählen nicht einfach Geschichten – wir lassen sie leben.

Jede unserer Runden ist ein handgeschriebenes Erlebnis: komponiert, illustriert und geleitet mit der Liebe zum Detail, die man nicht kaufen, sondern nur erschaffen kann. Mit „Miete Deine Spielleitung" wird Rollenspiel zu Erzählkunst.

Mehr Infos unter: 🌐 kainskind.de/miete-deine-spielleitung

Gewinne Deine Spielleitung

Gemeinsam mit dem **Kainskind** verlosen wir **zwei Plätze** in einer **exklusiven OneShot-Runde**. Diese Session wird vom Kainskind geleitet und Du spielst zusammen mit Sebastian & Stefan aus der Redaktion und dem/der anderen Gewinner*in. Ob Du schon lange Pen & Paper spielst oder Deine erste Runde wagen willst – hier bekommst Du eine Spielleitung, die Timing, Spannung und Emotion perfekt zusammenbringt.

So landest Du mit einem Los im Topf:

1. Abonniere unseren Newsletter unter 🌐 **ww-mag.de/newsletter** und schreib uns zusätzlich eine Mail an **red@ww-mag.de** mit dem Betreff „Ich will gewinnen!" und einer kurzen Begründung, warum Du die Session unbedingt erleben willst.
2. Joine unserem Discord-Server unter 🌐 **ww-mag.de/discord** und poste im Kanal **#gewinnspiel**, warum Du die Session mit dem Kainskind gewinnen möchtest.
3. Folge unserem Instagram-Kanal unter 🌐 **ww-mag.de/insta** und kommentiere beim **Post zu diesem Gewinnspiel**, warum Du unbedingt mit an den Tisch willst.

Jede dieser Aktionen bringt Dir ein Los in den Topf. Du kannst alle drei Wege nutzen und so Deine Gewinnchance erhöhen.

Stattfinden soll das Ganze an einem für alle passenden Termin nach Absprache in privaten oder gemieteten Räumlichkeiten im Raum Freiburg (20 km Umkreis).

Vielleicht sitzt Du schon bald mit uns am Tisch, während Holger oder Lelith für Dich Geheimnisse spinnen, Twists vorbereiten und eine Welt lebendig werden lassen. Wir freuen uns darauf, herauszufinden, mit wem wir dieses Abenteuer teilen dürfen! 😃

Von Lebkuchen-Nekromanten zu sprechenden Weihnachtsbäumen

Sind wir ehrlich: Zwischen Plätzchen, Weihnachtsmarkt und Familientrubel schafft man selten seine Kampagnentermine. Aber ein kurzes, stimmiges Festtagsabenteuer? Das passt immer rein. Und manchmal bleibt so ein kleines Abenteuer viel länger im Gedächtnis als eine Kampagne.

Daher möchte ich dich ermutigen, in diesem Jahr ein Weihnachtsabenteuer zu leiten. Egal, ob für deine Familie, Freunde oder für Fremde auf einem Discord-Server. In diesem Artikel möchte ich mit dir teilen, wie ich beim Erstellen von Fantasy-Weihnachtsabenteuern vorgehe. Von der Inspiration, über den Aufbau hin zu einem konkreten Beispiel.

Warum sich Weihnachtsabenteuer lohnen

- Die Spielenden sind emotional offener. Das macht es leichter, kleine Geschichten mit Herz unterzubringen, ohne dass es kitschig (außer man wünscht sich das) wird.
- Winterstimmung erzeugt Atmosphäre ohne Aufwand. Schnee, Kälte, Kerzenlicht, ein Dorf am Rand des Waldes. Du musst kaum etwas erklären, wenn man mittendrin in dieser Jahreszeit ist.
- Funktioniert mit Kindern und Erwachsenen. Weihnachtsthemen sind universell. Jeder versteht, worum es geht.
- Märchen, Traditionen und Sagen liefern sofort spielbare Ideen. Egal ob Kerzen, Geschenke, Bräuche oder Märchen. Ein Detail reicht oft schon, um ein Abenteuer zu starten.

Inspirationsquellen für dein Weihnachtsabenteuer

Weihnachten ist voll von Symbolen und Geschichten, die sofort Erinnerungen auslösen. Genau das macht die Jahreszeit so besonders für Rollenspielabenteuer. Man muss nicht lange erklären, warum etwas wichtig ist. Die meisten kennen die Symbolik ohnehin. Entscheidend ist, dass du die Elemente nicht einfach kopierst, sondern herauslöst, was daran spannend ist.

Traditionen und Symbole

- Tannenbaum, Christbaumkugeln oder Weihnachtsstern
- Kerzen und Licht
- Geschenke, Opfergaben und kleine Gesten
- Schneefall, Dunkelheit, Kälte
- Sagengestalten wie Krampus, Percht oder der Weihnachtsmann
- Rauhnächte
- Frau Holle
- Väterchen Frost
- Nordische Yule-Bräuche

Diese Dinge funktionieren, weil sie sofort Bilder erzeugen. Eine brennende Kerze im Schneesturm erzählt schon eine Geschichte. Ein geschmückter Baum im dunklen Wohnzimmer allein löst Erinnerungen aus.

Motive aus Weihnachtsgeschichten

- Der Außenseiter, der plötzlich wichtig wird (z.B. *Rudolph mit der roten Nase*)
- Gestohlene Festlichkeit oder verschwundene Tradition (z.B. *Der Grinch*)
- Vergebung und zweite Chancen (z.B. *Die Geister, die ich rief*)
- Magische Helfer, die nicht wirklich helfen (z.B. *Der Polarexpress*)
- Reisen durch verschneite Landschaften (z.B. *Santa Clause – Eine schöne Bescherung*)
- Geister oder Erinnerungen, die zurückkehren (z.B. *Jack Frost*)

Nimm nicht die Figuren selbst, sondern das Gefühl dahinter. Aus dem Grinch wird ein beleidigter Waldgeist. Aus Rudolph wird ein Wesen, das niemand beachtet. Aus den Weihnachtsgeistern wird eine alte Prophezeiung, die nur im Winter erscheint.

Deine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum eigenen Fantasy-Weihnachtsabenteuer

Weihnachtsabenteuer müssen nicht kompliziert sein. Im Gegenteil: Je klarer der Kern, desto stärker wirkt die Stimmung. In den nächsten Schritten baust du ein eigenes Winterabenteuer und als Beispiel begleiten wir eine lebendige, leicht beleidigte „Tanne“, die dringend ein Happy End braucht.

1. Wähle ein Symbol

Such dir zuerst ein Symbol heraus, das sofort in deinem Kopf Bilder erzeugt. Es ist egal, ob du etwas Großes nimmst wie einen Stern oder etwas Kleines wie eine Kerze. Wichtig ist nur, dass du dich auf ein Symbol konzentrierst. Alles andere kommt später. Hier sprechen wir von unserem Leitthema.

Beispiel: Du entscheidest dich für den Tannenbaum. Einfach, klassisch weihnachtlich, sofort verständlich.

2. Finde die Bedeutung dahinter

Ein Symbol ohne Bedeutung bleibt flach. Überleg dir, was dieses Element für dich ausmacht. Tannen stehen für Weihnachten, Festtradition, prächtigen Schmuck, Nähe zur Natur und ein bisschen für dieses Gefühl von „zu Hause bei der Familie als Kind Geschenke auspacken“.

Beispiel: Der Baum steht für Gemeinschaft und Zusammenkunft. Jede Tanne wird zu Weihnachten geschmückt, nur eine große, schiefe, fast kahle Tanne nicht.

3. Mache daraus eine Fantasy-Interpretation

Jetzt kommt der Rollenspielteil: Du überträgst die Bedeutung in deine Spielwelt. Ein Tannenbaum muss kein Monster werden. Er kann ein Waldgeist sein, ein Wächter alter Bräuche, ein verzaubertes Wesen voller Emotionen.

Beispiel: Die übersehene „Tanne“ erwacht zum Leben, weil sie seit Jahren ignoriert wird. Ihre Frustration lässt den ganzen Wald unruhig werden, Tannen erwachen zum Leben und plötzlich traut sich niemand mehr hinein. Blöd nur, dass die „Tanne“ nicht weiß, dass sie in Wirklichkeit eine Lärche ist.

4. Entscheide dich für die Art des Abenteuers

Lege fest, wie sich das Abenteuer anfühlen soll. Weihnachten eignet sich besonders gut für kurze Geschichten mit Schwerpunkt auf soziale Konflikte, Erkundung oder kleine moralische Entscheidungen. Kampf funktioniert auch, aber sollte nie die Hauptrolle spielen.

Beispiel: Du willst eine Mischung aus Humor, Sozialspiel und etwas magischer Wald-Atmosphäre. Also wird es ein soziales Abenteuer mit leichter Erkundung im Wald der erwachten Tannen.



Bild: © SmoothsArt – @ smooths.art

5. Finde den Hauptkonflikt

Jedes gute Abenteuer braucht einen klaren Konflikt. Und zwar einen, der nicht zufällig wirkt, sondern aus deinem Symbol (in unserem Beispiel die „Tanne“, also der Weihnachtsbaum) entsteht. Das Ziel ist nicht, Weihnachten zu „retten“, sondern eine glaubwürdige Situation zu lösen. Natürlich findet Weihnachten auch ohne Weihnachtsbaum statt, aber wer will das schon?

Beispiel: Die erwachte „Tanne“ blockiert mit ihren Wurzeln die Wege. Die anderen Bäume reagieren auf ihren Ärger, erwachen und erschlagen die Dorfbewohner. Ein Fest ohne Baum? Undenkbar. Das Dorf ist gespalten: Einige wollen den Wald niederbrennen, andere suchen eine friedliche Lösung und wiederum andere werden angefeindet, weil sie noch einen Baum ergattert haben.

6. Gib dem Konflikt eine Motivation

Der Konflikt bekommt erst Tiefe, wenn du weißt, warum er entstanden ist. Was will das Wesen? Was hat es verletzt? Was braucht es? Das macht das Abenteuer menschlich und nachvollziehbar.

Beispiel: Die „Tanne“ fühlt sich seit Jahren übersehen, obwohl sie die älteste und stärkste im Wald ist. Sie will nicht zerstören. Sie will gesehen werden und einmal im Dorf stehen wie alle anderen. Sie ist traurig und wütend und versteht nicht, dass sie keine Tanne ist.

7. Bestimme den Ton des Abenteuers

Ein Weihnachtsabenteuer darf warm, herzlich oder witzig sein. Aber die Spielwelt und seine NPCs müssen sich selbst ernst nehmen. Das Setting muss funktionieren, auch wenn ein lebender Baum durch den Wald stapft.

Beispiel: Der Ton wird leicht und humorvoll, aber mit einem echten Kern: Einsamkeit und Anerkennung. Keine billige Komik, sondern ein liebevoll-chaotischer Waldgeist, dem seine Natur als Lärche klargemacht werden muss.

8. Baue eine Dreiszenen-Struktur

Weihnachtsabenteuer profitieren von klaren, kurzen Szenen. Drei Szenen reichen für ein kurzes One Shot Abenteuer völlig.

Szene 1: Einführung im Dorf
Was passiert? Was droht? Wer bittet die Charaktere um Hilfe?

Beispiel: Das Dorf ist in Aufruhr. Niemand traut sich mehr in den Wald. Das Fest droht ins Wasser zu fallen, weil niemand einen Weihnachtsbaum fällen kann.

Szene 2: Die Suche im Winterwald
Gefahren, Hindernisse, kleine Begegnungen. Ein schneeverwehter Pfad. Flüsternde Äste. Vielleicht ein Tier, das Hinweise gibt.

Beispiel: Die Gruppe arbeitet sich durch den lebendigen Wald, bis die große, schiefe „Tanne“ vor ihnen steht, mit fest verschränkten Ästen und vielen erwachten Freunden um sie herum.

Szene 3: Entscheidung im Dorf
Finale und Showdown.

Beispiel: Nachdem die „Tanne“ ihr Leid kundgetan hat, bringen die Charaktere die „Tanne“ zurück. Jetzt müssen sie eine Familie finden, die bereit ist, sie als Festbaum zu nehmen. Je nach Verlauf kann der Wald friedlich bleiben oder das Dorf überrennen.

9. Lege die Konsequenzen fest

Gute Weihnachtsabenteuer leben von emotionalen Folgen. Lass Entscheidungen nachhallen und zeige, dass Empathie oder Beharrlichkeit etwas bewegt hat.

Beispiel: Wenn die Gruppe die „Tanne“ überzeugt, wird sie der schönste Baum des Dorfes. Wenn sie scheitert, erwacht der ganze Wald und das Fest verwandelt sich in Chaos.

Fazit und moralischer Twist

Als Autor von Rollenspielabenteuern bin ich ein großer Freund von moralischen Twists. Dem aufmerksamen Lesenden wird sicher nicht entgangen sein, dass der Wunsch nach „Ich will endlich auch mal der Weihnachtsbaum sein“ ein zweischneidiges Anliegen ist. Denn das Fällen eines Baumes hat seinen Tod zur Folge. Da unsere erwachte „Tanne“ nun als sprechender und offenkundig empfindsamer NPC lebendig ist, bekommt der Tod als Konsequenz dieses Wunsches eine komplett andere Tragweite. Ebenso können ferner auch die hohe ökologische Belastung, die übermäßigen Monokulturen und die Müll- und Entsorgungsproblematik bei der Nutzung von Weihnachtsbäumen thematisiert werden.

Ein gutes Weihnachtsabenteuer muss nicht groß sein. Es muss auch nicht episch, weltbewegend oder tief verwoben in deiner Kampagne oder dem aktuellen Weltgeschehen stecken. Oft sind es gerade die kleinen, stillen Geschichten, die an den Feiertagen am besten wirken. Ein funkelnder Stern im Schneesturm. Ein Wesen, das gesehen werden möchte. Ein Dorf, das zusammenrückt, wenn es draußen kälter wird.

Wenn du ein Symbol findest, das zu deiner Gruppe passt, und einen Konflikt, der sich menschlich anfühlt, dann hast du schon alles, was du brauchst. Der Rest ist nur Schnee, Kerzenlicht und ein bisschen Fantasie.

Ich wünsche dir ein wunderbares Fest, entspannte Feiertage und viele schöne Spielrunden. Vielleicht mit einer kahlen „Tanne“, die im falschen Moment beleidigt schaut oder einem Wintergeist, der sich über ein warmes Wort genauso freut wie deine Mitmenschen zur besinnlichen Zeit.

Frohe Spieltage!

Euer *Chris „Der Spielpädagoge“ Pfitzinger*
derspielpaedagoge.de

Chris „Der Spielpädagoge“ Pfitzinger



Christoph liebt schon seit Kindertagen die Fantasy. Alles begann mit Lego, Ritterburgen und einem Game Boy. Neben Animes, PC Gaming und Pen and Paper ist er seit 2015 leidenschaftlicher Spielleiter.

Seit 2020 arbeitet er unter anderem als freiberuflicher Rollenspielautor, als Creator mit seinen D&D-Abenteuern und als bezahlte Spielleitung. Weiterhin führt er regelmäßig seinen Blog und Instagram-Account mit Tipps rund ums Spielleiten, Abenteuerbau und über Monster in D&D.

Foto: © Christoph Pfitzinger

Bericht vom WinterKURT 2025 vom 18.10.2025 in Mannheim

Cons sind die Seele des Hobbys, sagt man, und der *KURT* ist die Herzensangelegenheit unseres Vereins, des *Rollenspielvereins Kurpfalz e.V.* Ehemals eine 2-Tages-Veranstaltung, haben wir uns entschieden das Ereignis in zwei 1-Tages Events aufzubrechen, den *SommerKURT* und den *WinterKURT*. KURT steht für Kurpfälzer Rollenspiel Treff – ein ganzer Tag voller Pen-&-Paper, Begegnung und Spaß. Bislang ungeklärt ist, ob es korrekt der, die oder das *KURT* heißt, ein Thema, das heiß diskutiert und sich abschließend wohl nie klären lassen wird. Als uns dieses Jahr die Herausgeber des *Weltenwanderers* mit einem Stand beehrten und im sehr netten Gespräch vorgeschlagen haben, unseren Con in ihrer Zeitschrift vorzustellen, da haben wir es uns natürlich nicht zweimal überlegt und die Gelegenheit ergriffen.

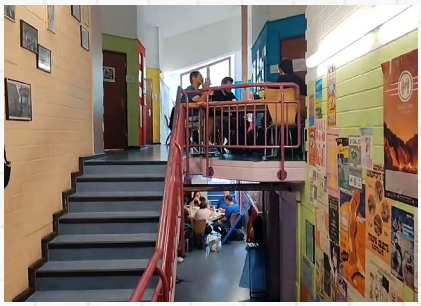
Die Veranstaltung ist kostenlos, Getränke und Essen können vor Ort kostengünstig erworben werden. Unser Partner, Mitglied und Sponsor *Wizard's Well* hat einen Verkaufstand mit attraktiven Rollenspielprodukten. Veranstaltungsort ist die Waldpforte Mannheim, ein heimeliges Jugendhaus, das dem Treffen seinen familiären Charakter gibt. Unsere Vereinsjugendarbeit macht auch vor der *KURT* nicht halt – wir bieten mehrere Runden speziell für Kinder und Jugendliche an, die von erfahrenen Spielleiterinnen und Spielleitern betreut werden.

Wie immer sind böse Magier auf Cybersamurais und Sternenkrieger getroffen, Drachen wurden erschlagen und Gold erbeutet. Dieses Jahr hatten wir im Sommer 39 Programmpunkte und im Herbst nochmal 33 Runden. Organisiert wird der *KURT* von einem Komitee aus 5-10 Leuten, den zahlreichen Helfern und dem fantastischen Küchenteam.

Unser aktuelles Organisationsschema bietet den ca. 100 Besucherinnen und Besuchern drei feste Spieleslots am Tag. Teilnahme erfolgt sowohl über Voranmeldung als auch über spontane Listen am schwarzen Brett – die meisten Runden bieten Plätze für beides an.







3 Fotos: © Miki Fuchs

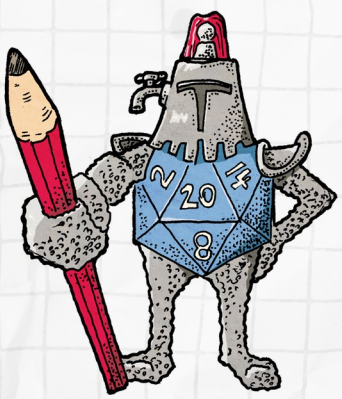


Foto: © Tharanor UG

Sehr gut angenommen von den Gästen wird auch die mittlerweile fast schon legendäre Versteigerung von Rollenspielmaterial aus den unerschöpflichen Beständen unserer Mitglieder und Gäste. Alleine die Moderation ist die Teilnahme wert und mehr als ein Mitbieter konnte mit kleinen Schätzen nach Hause gehen. Wir versuchen immer wieder besondere Programmpunkte einzubauen – mittlerweile zum zweiten Mal dabei war die *Diakoniewerkstatt*, die mit ihren handgearbeiteten Würfeltürmen mehr als einen kritischen Treffer erzielt hat.

Wir freuen uns immer über Helfer, Ideen für Sonderaktionen und natürlich – nicht zuletzt – über Besucherinnen und Besucher, die unsere Veranstaltung auch nächstes Jahr wieder zu einem Erfolg machen. Und wer auch zwischen den KURTen das Rollenspiel sucht, der kann sich auf unserer Webseite **rollenspielverein-kurpfalz.de** nach unseren mehrmals im Monat stattfindenden Treffen erkundigen:

Ralf Gitzel
rollenspielverein-kurpfalz.de



Danke an den Rollenspielverein Kurpfalz und das Team hinter dem oder der KURT –
Es war eine sehr familiäre und gemütliche Stimmung und wir haben uns super wohl gefühlt!
Ein besonders herzliches Dankeschön dafür, dass wir bei euch sein durften, um unser Projekt vorzustellen, obwohl ihr sonst keine freien Händlerstände anbietet.
Wir wissen euren Support wirklich sehr zu schätzen!
Danke auch an die Gäste für die netten Gespräche und das große Interesse!
War wirklich ein tolles Wochenende!
Euer Weltenwanderer-Team

Bericht von der Aschentage Con 2025
vom 01.-02.11.2025 in Ludwigshafen

Das Kulturzentrum dasHaus bebte am ersten November-Wochenende erneut unter den Würfeln. Zum zweiten Mal fand die Aschentage Convention (ATC) statt und etablierte sich damit endgültig als einer der wichtigsten Treffpunkte für die Nerd- und Spielekultur in der Region. Unter dem Namen „ATC 2025“ strömten Rollenspieler, Tabletop-Strategen und Sammelkarten-Fans für zwei Tage in die Räumlichkeiten des Kulturzentrums, um ihrem gemeinsamen Hobby nachzugehen.

Schon früh am Samstag waren die Spieltische ausgebucht. In geselliger Runde wurden die neuesten Decks beim Trading Card Game Pokémon getestet, wo das große Turnier und das PreRelease-Event für die kommende Edition „Fatale Flammen“ besonders viele Teilnehmer anzog. An anderen Tischen herrschte epische Atmosphäre: Aufwändige Tabletop-Schlachtfelder für Systeme wie Warhammer, Conquest oder Drowned Earth zogen die Blicke auf sich, während in unzähligen Pen-&-Paper-Runden Helden ihre Schicksale in z.B. DSA, D&D, Call of Cthulhu, Savage Worlds oder natürlich Aschentage meisterten.

Ein besonderes Highlight in diesem Jahr war die Premiere des Live-Streams. Die tapferen Recken und Reckinnen von „Dark Spirits“ ermöglichten eine Übertragung auf ihrem Twitch-Kanal. Ohne den unermüdlichen Einsatz der 14-köpfigen Truppe der Dark Spirits wäre das nicht möglich gewesen. Sie haben nicht nur die Organisation der Convention mit getragen, sondern auch den Stream realisiert – ein riesiges Dankeschön an sie! Das Programm auf Twitch bot den Zuschauern zu Hause spannende Interviews mit Ausstellern und Autoren sowie ein vierstündiges Live-LetsPlay einer Spielrunde des hauseigenen Systems „Aschentage“, geleitet von Hauptautor „Siebenhayn“.

Der Ausstellerbereich war prall gefüllt mit Neuheiten, Kunst und Zubehör. Für das leibliche Wohl sorgte der Empowerment e.V., der die spielfreudigen Gäste zwei Tage lang mit Kaffee, erfrischenden Getränken und Snacks bei Kräften hielt.

Die Stimmung unter den Besuchern war durchweg euphorisch. „Die Atmosphäre hier ist einfach unglaublich. Man trifft Gleichgesinnte, findet sofort eine Spielrunde und die Aussteller haben wirklich einzigartige Dinge im Angebot“, schwärmte Lisa aus Mannheim. Der Frankenthaler Schüler Ben fügte hinzu: „Das Pokémon-Turnier war mein Highlight, aber ich habe hier auch total coole neue Spiele entdeckt.“ Für Sarah, begeisterte Rollenspielerin, war der Community-Aspekt zentral: „Endlich mal die Gesichter hinter den Discord-Namen zu sehen und gemeinsam Abenteuer zu erleben, das macht diese Con so besonders.“ Und der Tabletop-Veteran Thomas lobte: „Die Mischung aus großartigen Tabletop-Aufbauten und dem breiten Angebot an Zubehör-Ausstellern ist genau richtig.“

Unter den zahlreichen Ausstellern ragten einige mit ihrem besonderen Engagement heraus:

Zombiezeit begeisterte die Tabletop-Fans mit einer exklusiven Auswahl an Miniaturen, die allesamt in Deutschland gefertigt werden. Das neu gegründete Weltenwanderer Magazin präsentierte sich als frischer Geist in der deutschen Fantasy- und Rollenspiel-Szene. Die Redakteure standen für intensive Gespräche zur Verfügung und ließen die Besucher ihr neues Fanzine hautnah erleben. HBS Print-2-Play und Polyreels Studio deckten den Bereich 3D-Druck und Terrain ab. Während Polyreels mit praktischem Zubehör wie Tokens und Aufbewahrungsmöglichkeiten aufwartete, die direkt mit der Community entwickelt werden, überzeugte HBS mit nachhaltig produzierten, hochdetaillierten Miniaturen, Würfeltürmeen und Geländesets,. Für neue Spielwelten sorgte Nephilion mit seinem einzigartigen Pen-&-Paper-System, das Hard Science Fiction und High-Fantasy vereint – hier kämpfen Elfen mit Blastergewehren und Zwerge erkunden fremde Galaxien. Die liebevoll handgemachten Illustrationen von Wild Ling Art begeisterten Spielleiter und Sammler gleichermaßen.

Ein zentrales Element der Convention war das große Release des neuen Aschentage-Regelwerks „Haue, Schwert & Transzendenz“, das direkt vor Ort verfügbar war und ab sofort unter lurchundlama.de erworben werden kann. Der dazugehörige Lurch-und-Lama-Pfalz-Stammtisch fand ebenfalls im Rahmen der Con statt.

Einziger Wermutstropfen war die aufgrund von Sanierungsarbeiten gesperrte Kellerebene, die einige räumliche Möglichkeiten beschnitt. Die Organisatoren versprechen jedoch, dass dies im nächsten Jahr wieder besser aussehen soll.



3 Fotos: © Murat Bilir

Die nächste Aschentage Convention steht bereits fest: Sie wird am **31. Oktober und 1. November 2026** wieder im Kulturzentrum dasHaus in Ludwigshafen über die Bühne gehen. Wenn die Entwicklung der letzten beiden Jahre ein Indiz ist, dann kann die Szene sich auf ein noch größeres Spektakel freuen.

Six7even Entertainment (Veranstalter der ATC)
aschentage-con.de



Foto: © Tharanor UG

Danke an das gesamte Team der Aschentage Con
und die vielen sympathischen Standnachbarn –
Wir haben uns super willkommen gefühlt!
Danke an die Dark Spirits für den tollen Live-Stream!
Und Danke auch für die vielen tollen Gespräche und
das Interesse am Weltenwanderer und an Tharanor!
Es war wirklich spitze! Gerne wieder!!!
Euer Weltenwanderer-Team

Die nächsten Cons



F.R.O.S.T. XXVII
Spiel dich warm!

16. bis 18. Januar 2026
F.R.O.S.T. XXVII

Turn- und Festhalle
Turnhallestr. 39, 72250 Freudenstadt

Mehr Infos: ringgeister.de



23. bis 25. Januar 2026
Herner Morpheus

Stadtteilzentrum H2Ö
Hölkeskampring 2, 44625 Herne

Mehr Infos:
herner-burg.de/morpheus





31. Januar & 01. Februar 2026
Weltenwanderer Convention

Jugendherberge Freiburg
Kartäuserstraße 151, 79104 Freiburg

Mehr Infos: ww-con.de

14. & 15. Februar 2026
BavariaCon 7

Stadthalle Germering
Landsberger Straße 39, 82110 Germering

Mehr Infos: bavariacon.de



2026 BavariaCon
Süddeutschlands größte Rollenspiel-Convention

ACHTUNG:
Weltenwanderer
AN BORD!
Wir sind auf der Weltenwanderer Con 2026!
Was für eine Überraschung... 😜



20. bis 22. Februar 2026
Cave-Con

Jugendkulturzentrum
Kirchhofweg 2 , 63739 Aschaffenburg

Mehr Infos:
cavecon.de

VILEBORN

EMPFANGE DEINE FINSTERNIS

Vileborn kombiniert Themen des Heranwachsens (Coming-of-Age), wie man es von Monsterhearts kennt, mit der Welt 'Egas', die das Leben als Schüler mit dem eines Monsterjägerordens ala The Witcher tauscht. Parallelen in der Stimmung des Rollenspiels können sicher auch bei der World Of Darkness oder auch Engel gefunden werden. Ein wenig auch bei HeXXen 1733 auch wenn da kinematische Aktion mehr im Vordergrund steht als der persönliche innere Kampf.

Das italienisch/englische Original "Vileborn - Embrace your Darkness" ist bei *The Horrible Guild* erschienen und wurde erst kürzlich an die Unterstützer auf *Kickstarter* ausgeliefert. Und schon macht sich *Ulisses Spiele* daran eine deutsche Ausgabe noch vor Weihnachten auf *Gamefound* zu finanzieren. ein guter Grund einen Blick auf dieses vielleicht noch nicht so bekannte System zu werfen (Einige meiner Aussagen und Begriffe werden sich auf das englische Original beziehen, da die deutsche Version ja noch nicht vorliegt).

Aufmachung

Das Spiel kommt in zwei Büchern (im Original kompakt in A5), dem Grundbuch und der Kampagne 'Apocrypha'.

Das Grundbuch liefert neben Regeln und Charaktererstellung auch noch die Weltbeschreibung und Antagonisten. Genug, um sich eine eigene Kampagne zu bauen, aber auch knapp und strukturiert genug, als Spielleitung nicht den Überblick zu verlieren.

Die Kampagne 'Apocrypha' ist ebenfalls gut strukturiert und führt über den ersten Akt wo das Leben der Vileborn mit dem Eintreffen auf der Ordensburg und dem Training beginnt, über das Erkunden der Welt (Akt 2) zum großen Finale (Akt 3).



Charaktere

Als Charaktere spielt man die namensgebenden Vileborn, also Herranwachsende, die mit einem Teil Monster geboren wurden, das können neben Klassikern wie Vampir, Werwolf und Geist auch z. B. Schatten sein. Eigentlich von der Kirche der Luminari gejagt, sieht die Kaiserin in ihnen eine Ressource, die im Kampf gegen die echten Verdammten, wichtig werden kann. Also werden sie mit der 'Lex Umbrae' begnadigt, wenn sie sich dem Monsterjägerorden der Dämmerung (Order of the Dawn) anschließen der jagt auf die Verdammten macht und dabei immer mehr ins Hintertreffen gerät seit sich die allumfassende Finsternis ausgebreitet hat.

System

Das System setzt neben 6 Attributen, die eher Herangehensweisen sind und der jeweils eine Würfelart zwischen W6, W8 oder W10 zugeordnet wird vor allem auf beschreibende Elemente bei Persönlichkeit und Ausbildung, die dann weitere Würfel des gleichen Typs hinzufügen wenn sie zutreffen. Neben diesen eher weltlichen Dingen verfügt jeder Vileborn noch über seinem Typus als Halb-Verdammter entsprechende Gaben. Spannend ist, dass man von Anfang an auf alles Zugriff hat, wenn auch zu einem hohen Preis. Es geht also auch oft um die FRage wie viel einem etwas wert und was man zu riskieren bereit ist. Einzelne Gaben kann man nach und nach Meister und damit sicherer einsetzen.

Es gibt zwar Wunden im Kampf aber genauso wichtig sind Konditionen, die einem beim Einsatz der Attribute, Persönlichkeit und Ausbildung nach und nach einschränken. Auch hier ist wieder alles strukturiert und logisch aufgebaut. Auch wenn es manchmal etwas Meta daherkommen mag.

Die Spielleitung würfelt nicht, sondern bekommt mit Antagonisten z.B. den Verdammten (Reviled), aber auch Situationen (Challanges) - wie ein Höfischer Ball, ein Duell oder eine Nachforschung - Elemente an die Hand, die sie sich auf das eigentliche erzählen der Geschichte fokussieren lassen. Dabei modifizieren diese Verdammten- und Herausforderungsprofile die Schwierigkeit je nach der Wahl des Ansatzes, verfügen über spezielle Regeln und Auslöser, die beim erreichen bestimmter Schwellen auf der Überwinden Skala ausgelöst werden. Das ist genug sie einzigartig zu machen ohne zu überladen.

Als Besonderheit kommt ein Schattenwürfel (Shadow Die) zum Einsatz. Dieser wird immer in besonders dramatischen Momenten mitgewürfelt und erhöht die Spannung. Das ist automatisch bei Verdammten (Reviled) der Fall und macht diese Szenen automatisch besonders. Aber auch andere Momente die die Finsternis beinhalten, wie der Einsatz der Dunklen Gaben die man noch nicht gemeistert hat und nach Entscheidung der Spielleitung - die hier passend Finsternis (Darkness) heißt - in Frage. Bei bestimmten Ergebnissen auf dem Würfel, die von einer eigenen Schwierigkeit abhängen, kommt es zu weiteren Komplikationen, was zur Bedrohung der Situationen passt und die Stimmung unterstreicht.

Alles in allem sind die Regeln und der Aufbau einem Powered by the Apocalypse (Mosterheart...) oder Forged in the Dark Spiel (Blades in the Dark) näher als einem Dungeons and Dragons oder auch dem Schwarzen Auge.

Fazit

Generell kann man sagen, dass Welt und Regeln auf das Thema 'Jugendliche die von der Welt gezwungen sind gegen die Dunkelheit da draußen aber auch die Dunkelheit in sich zu kämpfen' abgestimmt sind, es sehr gut einfangen und unterstützen. Kann man sich auf diese Art von Geschichten einlassen, dann bietet Vileborn ein dichtes und packendes Erlebnis.

Das Crowdfunding auf gamefound.com endet am 23.12.2025:

gamefound.com/de/projects/ulisses-spiele/vilebornde

Markus Raab
ww-mag.de/markusraab

Markus Raab



Markus ist ein erfahrener Spielleiter unterschiedlichster Pen und Paper Systeme und nebenbei is noch Katzenpapa und Mitgründer des Rollenspielverein Freiburg

Foto: © Markus Raab

Bildquelle: gamefound.com
© Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH

RUNE BLADE

DIE WÄCHTER VON SARRAS

Hallo liebe Freunde von Pen & Paper und guten Geschichten. Mein Name ist Benc Orpak, ich bin Autor und Game Designer von *Rune Blade*, einem Dark-Fantasy-Rollenspiel, das 2024 erschienen ist. Auf meiner Webseite **www.blackforestpress.de** könnt ihr euch sowohl einen Eindruck von *Rune Blade* verschaffen als auch einen Einblick in mein aktuelles Romanprojekt *Der Dunkle Kaiser* gewinnen.

Die Welt

Als Spieler von *Rune Blade* tauchst du in die Welt von Lorec ein – eine mittelalterliche Fantasywelt, in der verschiedene Völker wie Menschen, Zwerge, Halblinge und Dunkelelben leben. Neben diesen klassischen Völkern existiert eine einzigartige Spezies: die Azarak. Sie zeichnen sich durch ihre imposante Erscheinung aus – hochgewachsen, sehnig und muskulös. Ihr Oberkörper ist von fingerbreiten Ringen bedeckt, die wie ein angewachsenes Kettenhemd wirken und ihnen natürlichen Schutz bieten. Arme, Beine und Gesichter der Azarak sind mit Ziernarben und Tätowierungen verziert, was ihnen ein hartes und furchteinflößendes Aussehen verleiht.

Die Welt von Lorec ist erbarmungslos, tödlich und von Leid und Tragik durchzogen, seit die Dunkelelben alle Länder unterworfen haben. Auch wenn die Völker nicht wie Sklaven gehalten werden, sind sie dennoch gezwungen, sich den Dunkelelben zu beugen und ihnen bedingungslos zu dienen. Als Spieler schlüpfst du entweder in die Rolle eines Mitglieds des Rune Blade-Ordens, dessen Aufgabe es ist, die Schreckensherrschaft der Dunkelelben zu bekämpfen, oder in die eines Azaraks.



Die Regeln

Das Regelsystem basiert auf einem W100, bei dem unter einen bestimmten Wert gewürfelt werden muss, um eine Probe zu bestehen. Ein Charakter stützt sich dabei auf drei Säulen: Charaktereigenschaften, Fertigkeiten und Berufe.

Die Charaktereigenschaften beschreiben grundlegende Merkmale einer Figur, zum Beispiel Geschicklichkeit, Stärke oder Kampfgeschick. Verlangt der Spielleiter eine Probe, würfelt der Spieler mit einem W100 (einem hundertseitigen Würfel) und muss gleich oder unter dem entsprechenden Eigenschaftswert bleiben, um die Probe zu bestehen.

Die Fertigkeiten sind spezielle Ausrichtungen, die die Werte der Charaktereigenschaften durch Boni verbessern oder dem Spieler besondere Fähigkeiten verleihen. So kann ein Charakter zum Beispiel erst mit der Fertigkeit Zweihänder Waffen dieser Art überhaupt führen.

Die dritte und letzte Säule ist die Berufung. Der Spieler wählt einen Berufspfad, der sich je nach Ausrichtung weiter verzweigt. Mit investierten Erfahrungspunkten kann er neue Berufe freischalten und dadurch zusätzliche Fertigkeiten, Bonuspunkte auf Charaktereigenschaften oder weitere spezialisierte Berufszweige erlernen. Ein möglicher Berufspfad könnte so aussehen: zuerst Soldat, danach Kopfgeldjäger, anschließend Hexenjäger, dann Inquisitor und schließlich Großinquisitor.

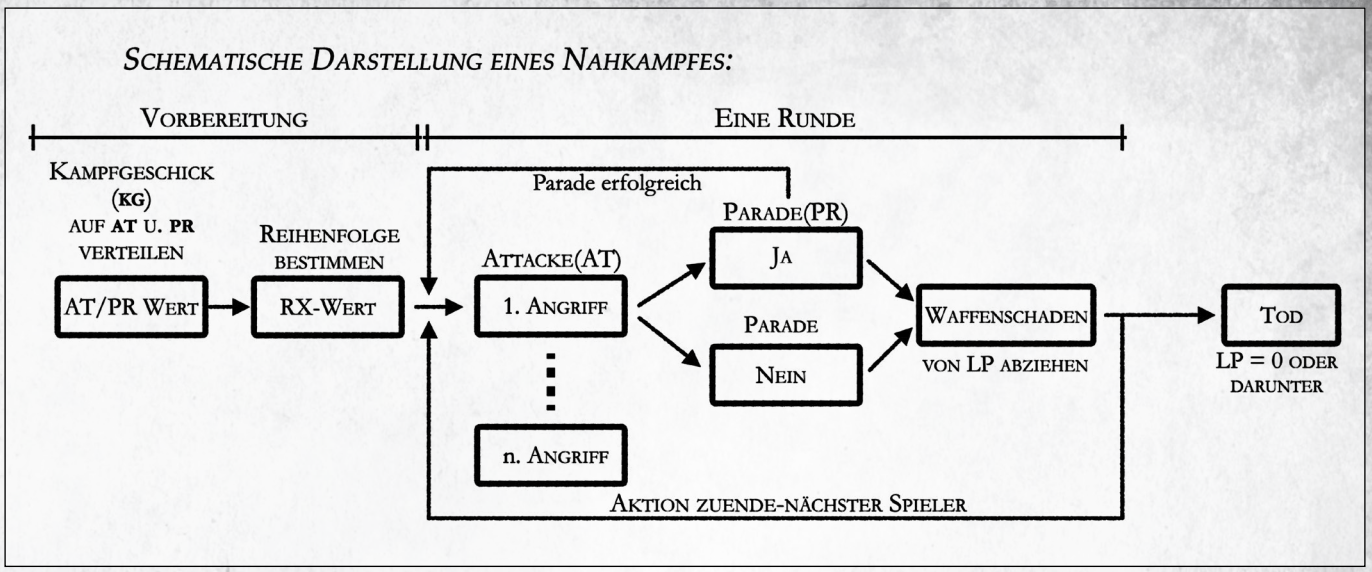
Das Kampfsystem

Das Kampfsystem unterscheidet zwischen Nahkampf und Fernkampf. In dieser Systemvorstellung werde ich mich nur auf den Nahkampf fokussieren.

Für den Nahkampf benötigt der Spieler drei Charaktereigenschaftswerte: Kampfgeschick (KG), Attacke (AT) und Parade (PR). Zu Beginn eines Kampfes kann er seinen KG-Wert auf AT und PR aufteilen und damit festlegen, wie er den Kampf führen möchte. Während des laufenden Gefechts kann diese Verteilung jedoch nicht mehr geändert werden, außer der Charakter verfügt über eine besondere Fertigkeit, die eine spontane Anpassung erlaubt. Weitere Sonderregeln existieren, werden hier aber nicht näher erläutert.

Nachdem alle Spieler ihre Werte verteilt haben, wird festgelegt, in welcher Reihenfolge sie in der Runde handeln. Als Spiel-Designer habe ich bewusst auf ein Initiativwürfelsystem verzichtet, da mir wichtig war, die Kampfrunden kurz und klar strukturiert zu halten.

In *Rune Blade* beginnt derjenige den Kampf, der den höchsten Reflex-Wert (RX) besitzt. Danach wird die Reihenfolge aller Spieler und Gegner in absteigender Reihenfolge festgelegt. Der Vorteil dieses Systems liegt in seinem Tempo: Man muss keine Initiati-



ve auswürfeln und kann den Kampf sofort starten. Mit der Zeit entwickeln die Spieler zudem ein gutes Gespür für ihre RX-Werte und können diese gezielt in ihre Strategie einbauen.

Wenn der Kampf beginnt, kann der Spieler, der an der Reihe ist, mit seinem AT-Wert angreifen. Gelingt ihm die Probe, darf der Gegner entscheiden, ob er den Angriff parieren möchte. Dabei gilt jedoch: Jeder Spieler kann pro Runde nur eine Aktion ausführen. Parieren zählt ebenfalls als Aktion. Wenn der Gegner also pariert, kann er in dieser Runde nichts anderes mehr tun.

Misslingt die Parade, erleidet der Getroffene den Waffenschaden, der mit der Stärke (ST) addiert wird.
Anschließend darf der Getroffene seinen Widerstandswert (WS) vom Gesamtschaden abziehen. Den verbleibenden Schaden zieht er von seinen Lebenspunkten (LP) ab.

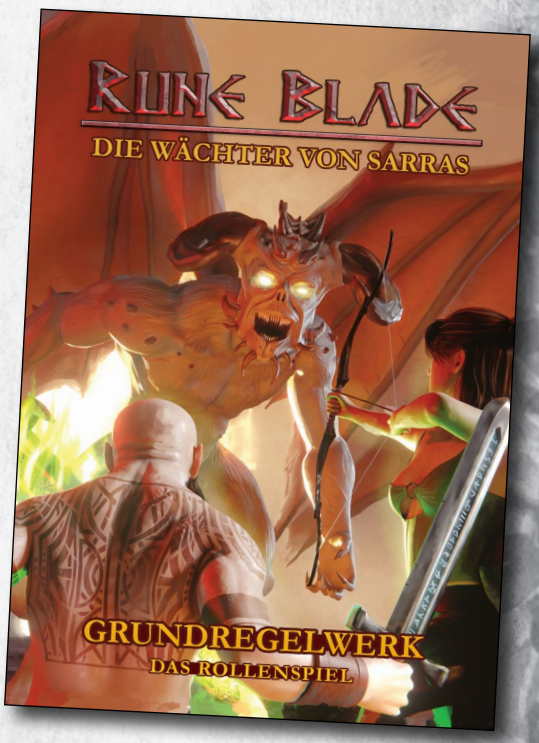
Erreicht ein Spieler 0 LP, ist er tot. Im weiteren Verlauf seiner Berufung kann ein Charakter zusätzliche Aktionen pro Runde erlernen, was ihm mehr Macht und Kontrolle im Kampfgeschehen verleiht.

Mehr Infos

Falls ihr mehr über *Rune Blade* oder die Welt von Lorec erfahren wollt, kann ich euch meinen Roman empfehlen, den ich kapitelweise auf meiner Webseite **blackforestpress.de** sowie auf **wattpad.com** veröffentliche. Dort bekommt ihr einen guten Einblick über die Welt und die Geschichte hinter *Rune Blade*.

Benc Orpac
blackforestpress.de

Illustrationen: © Black Forest Press





Benc Orpak



Benc ist der kreative Kopf hinter Black Forest Press, einem unabhängigen Verlag, der sich auf Pen-and-Paper-Rollenspiele spezialisiert hat. Mit 20 Jahren Berufserfahrung in der Unterhaltungsbranche hat er an renommierten Computerspielen wie „Fallout 2“ und TV-Serien wie „Game of Thrones“ mitgewirkt.
Zudem lehrt er als Dozent an verschiedenen Universitäten in den Bereichen Game Art und Computeranimation und gibt sein Fachwissen an Studierende weiter.
Als Autor und Illustrator erfüllte er sich den lang gehegten Traum, die Welt von Lorec zum Leben zu erwecken und einem breiten Publikum zugänglich zu machen.

Foto: © Black Forest Press

Dem Mimen ficht Pen&Paper keine Kränze

Wieso Schauspielerei am Spieltisch gleichzeitig über- und unterschätzt wird

Schlägt man im Duden unter dem Begriff „Rollenspiel“ nach, findet man dort die Definition: ***„spielerisch nachgeahmtes Rollenverhalten“***

Kein Wunder also, dass die Assoziation zur Schauspielerei nicht weit entfernt ist. Sind schauspielerische Talente nicht ein enormer Vorteil, wenn man als Spielleitung innerhalb von Sekunden in verschiedene NSC-Rollen schlüpft, als wären sie eine zweite Haut? Und ist eine dramatisch klingende, professionell ausgebildete Schauspielerstimme nicht unerlässlich, um die Spielenden mit einer Szenenbeschreibung wirklich in den Bann zu ziehen? Kurzum, sind schauspielerische Fähigkeiten nicht ein Muss für einen guten Spielleiter wenn nicht sogar für jeden, der meint, irgendetwas an einem Pen&Paper Tisch verloren zu haben?

Lasst euch die Antwort von einem studierten Theaterschauspieler mit fast zwanzig Jahren durchgehender Bühnenerfahrung geben:
Nein. Sind sie nicht. Das waren sie nie. Und sie sollten es auch nie sein.

Und doch gehört zu den häufigsten Fragen, die mir entweder von den Hörern unseres Podcasts oder im gepflegten Pen&Paper Smalltalk gestellt werden: Kannst du nicht mal ein paar Tipps geben, wie ich am Spieltisch besser schauspielern kann?

Schauspielkunst als Tod des Rollenspiels

Hand aufs Herz: Ich tue mich mit dieser Frage immer ein wenig schwer. Nicht etwa aus Berufsdünkel oder weil ich mich zieren würde – wir Schauspieler lieben es, über unser Handwerk ausgefragt zu werden (das tut wirklich jeder von uns, und wer etwas anderes behauptet, der lügt!). Aber ich bin überzeugt, dass diese Fähigkeit am Spieltisch nicht nur für einen gelungenen Abend maßlos überschätzt wird, sondern auch, dass Schauspielerei im Pen&Paper nur sehr wenig mit dem Handwerk auf der Theaterbühne zu tun hat.

Wenn ich auf einer Bühne stehe, muss ich mit Stimme und Mimik oft mehrere Hundert Menschen erreichen, verteilt in einem großen Saal, teils weit oben im Rang. Die Exposition meiner Ausdrucksmittel ist dort um ein Vielfaches größer, als es im Rollenspiel in den eigenen vier Wänden dienlich wäre. Würde ich in der Rolle von Gosswin, dem Tavernenwirt, dieselben Grimassen ziehen wie auf der Bühne – oder meinen Mitspielenden mit derselben Wucht in die verblüfften Gesichter brüllen –, säße ich schon bald völlig zu Recht allein am Spieltisch.

Ein weiterer großer Unterschied ist die Sprache. Als Schauspieler spricht man fast immer Texte, die nicht die eigenen sind – verfasst von irgendeinem altgriechischen Lebemann oder einem gescheiterten Militärarzt vom Neckar, aufgeschrieben vor Hunderten von Jahren. Diese Worte werden einem, im wahrsten Sinne des Wortes, in den Mund gelegt. Sie so klingen zu lassen, als wären es die eigenen Gedanken, ist harte Arbeit – und zum Glück das genaue Gegenteil von dem, was wir im Rollenspiel tun.



Bild: © SmoothsArt – @ smooths.art

Denn dort gibt es keine vorgeschriebenen Dialoge (wer weiß schon, was die Helden den NSC alles fragen werden?) und keine Texte, die ich mir aneignen müsste. Der Inhalt der Gespräche entsteht direkt in der Spielsituation, ist also improvisiert und gerade deshalb meist besonders authentisch. Würde ich an meinen Worten mit derselben Präzision und Vorbereitung arbeiten, wie ich es für die Bühne tue, wäre das der Tod des Spielflusses und der Spontaneität . Man stelle sich nur einen Spielleiter vor, der die Texte für den Hauptmann der Stadtgarde vorher zeilengenau einstudiert hat. Auf die begrüßende Frage der Helden, warum er herumlaufe, als hätte er einen Stock im Hintern, antwortet er mit strammer Stimme: „Auch euch einen guten Morgen, werte Herrschaften!"

Also ist alles Schauspiel am Tisch für die Katz?

Zur Ehrenrettung meines Berufes sei angemerkt, dass man durchaus ein paar kleine handwerkliche Tricks anwenden kann, welche sich im Graubereich von Schauspiel und Auftrittskompetenz bewegen. Denn tatsächlich wird unterschätzt, wie viel überzeugender gewisse Botschaften werden können, wenn man weiß, wie man sie transportiert.

So verführt das Sprechen am Spieltisch beispielsweise häufig dazu, dass viele Sätze zwar ausgesprochen, aber nicht bis zur letzten Silbe tatsächlich an die Adressaten gesendet werden. Oft „stirbt" der Satz mit den letzten Worten – und verliert dadurch an Kraft und Wirkung.
Man stelle sich stattdessen einen Ball vor, der die gesprochenen Worte trägt. Diesen wirft man seinem Gegenüber zu und erst, wenn er wirklich ankommt und aufgefangen wurde, endet die Energie des Satzes.

Profi-Tipp: Besonders hilfreich ist es, sich beim Sprechen bewusst zu machen, dass Rollenspiel immer Interaktion bedeutet. Im Idealfall findet eine ständige Wechselbeziehung zwischen allen Beteiligten statt – ein Geben und Nehmen auf kommunikativer Ebene.
Daher wähle ich meine Betonungen vorzugsweise so, dass sie eine Konversation nicht beenden, sondern weiterführen, indem sie durch ihren Klang zu einer Antwort einladen. Ich spreche einen Satz so, dass er beim Gegenüber einen Impuls auslöst, den dieser wiederum an mich oder an jemand anderen am Tisch zurückgeben kann.
Ein Sprechen „auf Punkt" hingegen (also mit fester, abschließender Betonung) wirkt oft wie ein finales Statement, auf das der Gesprächspartner kaum noch reagieren kann. Indem ich Sätze abschließend betone, schließe ich gleichzeitig die Türen der Konversation. Um beim vorherigen Beispiel zu bleiben: Ich werfe somit niemandem einen Ball zu, der aufgefangen und weitergespielt werden kann.
Einer meiner Schauspieldozenten pflegte dann zu sagen: „Schade. Damit beendest du die Szene." Und er hatte recht: Wenn ich durch meinen sprachlichen Ausdruck niemanden motivieren will, mit mir in Kontakt zu treten, dann gibt es offenbar nichts mehr zu sagen.

Körpersprache und Mimik tun natürlich ihr Übriges – aber auch dafür muss man kein Profi sein. Eine veränderte Sitzhaltung, misstrauisch verengte Augen oder ein standesbewusstes Heben des Kinns sind oft ausreichend. Denn das ist der Vorteil der Intimität am Spieltisch: Selbst kleine Gesten entfalten plötzlich eine große Wirkung.

Es ist gut so, wie es ist

Dennoch: Rollenspiel ist kein professionelles Schauspiel. Und das sollte es auch gar nicht sein. Lasst uns weiterhin ohne falschen Druck oder unrealistische Erwartungen spielen – vor allem ohne solche, die wir ohnehin nicht immer erfüllen können.
Wer Lust hat, sich schauspielerisch auszuprobieren: großartig!

Und wer lieber darauf verzichtet oder sich nicht damit wohlfühlt: genauso gut.

Denn Rollenspiel ist – im Gegensatz zum Theater – nur dann wirklich gelungen, wenn alle Beteiligten Spaß haben. Und genau so sollte es auch bleiben.

Anjo Czernich
meisterlich.letscast.fm

Anjo Czernich



Anjo ist leidenschaftlicher Rollenspieler und hauptberuflicher Schauspieler.

Zusammen mit Sid Brammer gibt er im Podcast „Meisterlich – Spielleitung im Pen&Paper" angehenden Dungeon Mastern Tipps und Tricks für ihr Handwerk.

Foto: © Christoph Pfitzinger

Brick and Paper

FANTASYSCHMIEDE



In „Der Fantasyschmiede" – gebaut aus über 2.200 Teilen – erwacht die Welt der Klemmbausteine zum Leben. Enthalten sind Figuren, Beute, ein klassisches 7-teiliges RPG-Würfelset sowie bedruckte Spielkarten für Ausrüstung, NPCs und Gegner. Eine fertige Story mit Rätseln und Quests rundet das Abenteuer ab – für ein echtes Brick & Paper-Erlebnis, das Bauen und Spielen perfekt verbindet.

startnext.com/forge – bis 31.12.'25





KLICK KLACK

Eigene Würfel gießen

ein Erfahrungsbericht

Hinweis: Die Autorin profitiert von keiner einzigen Firmen- oder Produktnennung und macht für keine Firma Werbung. Hier geht es rein um den Erfahrungsbericht.

Sie sind aus Metall, Holz, Harz, Knochen oder sogar aus Silikon. Es gibt sie in allen Farben und Formen: Im Dunkeln leuchtend, glitzernd, mit flüssigem Kern, in edlen Sondereditionen, mit LEDs, besonders klein, besonders groß und in ausgefallenen Designs. Manch einer hat eine stattliche Sammlung, andere haben seit Jahren ihr Lieblingsset, das niemals bei einer Runde fehlen darf. Es geht um Würfel. Die primären Werkzeuge der Rollenspieler im Großteil der Pen and Paper-Systeme. Ausgefallene Würfel sind ein Hingucker am Spieltisch und ein wunderbares Geschenk an Pen and Paper Nerds.

Da ich eine leidenschaftliche Rollenspielerin bin und einen Freundeskreis mit ebenso begeisterten Rollenspielern habe, kam ich eines Tages auf die Idee, dass besondere Würfelsets natürlich wundervolle Geschenke für wundervolle Menschen abgeben. Und was gibt es persönlicheres als Selbstgemachtes? Und so begann die Reise herauszufinden, wie unsere klick-klackenden, rollenden Begleiter hergestellt werden - und dabei auch noch nach etwas aussehen.

Gesundheit ist wichtig!

Epoxidharz ist ausgehärtet ungiftig. Solange Epoxidharz noch nicht ausgehärtet ist, kann es giftig, ätzend, allergen, hormonaktiv und krebserregend sein. Auch der Staub, der beim Schleifen von Würfeln entsteht, kann die Atemwege belasten und schädigen. Daher gilt: Arbeiten mit Epoxidharz nur in geeigneten, durchlüfteten Räumen, nur mit Atemschutz Gasfilter A oder Kombinationsfilter A-P, Schutzhandschuhen aus Nitril, Schutzbrille oder Visier und einem geeigneten langärmligen, hochgeschlossenen Schutzkittel. Natürlich gilt nicht rauchen und essen während der Arbeit mit Epoxidharz. Hautkontakt muss vermieden werden. Die Gefahr durch die Dämpfe darf nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Sind die Schutzmaßnahmen nicht zu gewährleisten, muss man es lassen.

Notfallmassnahmen

Hautkontakt: betroffene Haut großzügig mit Essig reinigen, dann mehrere Minuten lang unter fließendem Wasser mit Seife waschen und anschließend Hautpflege anwenden

Augenkontakt: Auge mit viel Wasser mehrere Minuten lang spülen und umgehend einen Arzt oder ein Krankenhaus aufsuchen

Inhalation: An die frische Luft gehen, bei auftretenden Atembeschwerden oder wiederholter Exposition einen Arzt oder ein Krankenhaus aufsuchen

Im Falle einer Vergiftung:
Giftnotrufzentrale: +41 44 251 51 51

Kritische Fehlgüsse

Wie bei jedem neuen Hobby fängt man natürlich klein an und investiert zunächst wenig. Das bedeutet konkret: Günstige Würfelformen, günstiges Epoxidharz und es wird an Equipment gespart. Immerhin könnte die Feststellung fallen, dass es einem doch nicht gefällt. Die erste Feststellung war: Es geht mit Epoxidharz niemals ohne Druckbehälter, die billigen Silikonformen sind wenig Formstabil und nutzen sich schnell ab, billiges Epoxidharz zieht schlechter in die Form ein, härtet bei Beimengung von Farbe schlechter



durch und lässt sich mit dem Fingernagel eindrücken und man MUSS sich unbedingt an die genaue Mischung halten, sonst wird es nicht fest. Die ersten Würfel hatten Luftblasen, Ecken haben gefehlt und sahen wirklich nicht sexy aus. Die billigen Silikonformen kann ich empfehlen, wenn die Ansprüche nicht zu hoch sind. Dadurch, dass das Silikon so dünn ist, hat es im Druckbehälter nachgegeben und es kam zu Beulen im Würfel. Eine Form ist beim Ausformen gerissen.

Persönliche Empfehlungen

Ohne Druckbehälter gibt es keine luftblasenfreien Ergebnisse, hochwertige Formen sind formstabiler und die Würfel haben weniger Macken, hochwertiges Epoxidharz (ich schwöre auf Dipoxy Germany) kostet mehr, aber ist haptisch-taktil so viel besser und härtet selbst mit ordentlich Alkoholtinte gut durch. Es gibt Handwerker, die Silikonformen herstellen. Manche bieten sogar gegen einen gewissen Obolus das Erstellen von eigenen Mastern an

und machen so individuelle Designs möglich. Meine Silikonformen beziehe ich von SpaceBarShop aus der Ukraine und bin mit der Qualität absolut zufrieden. Von Squirrel Dice, einer deutschen Firma, hab ich mir individuelle Formen fertigen lassen. Und zu guter letzt: Immer die Anleitung lesen und sich an diese halten. Dort steht auch die Topfzeit drinnen. Das ist die Zeit, in der sich das Harz bearbeiten lässt.

Starterpaket zum Würfelgiessen

- Ein gut belüfteter Raum
- Atemschutz (Gasfilter A, Kombinationsfilter A-P)
- Schutzhandschuhe aus Nitril
- Schutzbrille oder Visier
- Schutzkittel
- Becher aus Silikon oder Plastik
- Spatel
- Stabfeuerzeug
- Küchenwaage
- Epoxidharz und Härter
- Silikonformen für Würfel
- Ultraschallbecken
- Druckbehälter und Kompressor

Zusätzlich:
Alkoholtinten, Mica, Acrylfarben, Glitter, Pinsel, Schleifpapier, Atemschutzmaske

Wie lässt sich Epoxidharz blasenfrei bekommen?

Richtige Rührtechnik: Langsames Rühren mit einem Spatel über mehrere Minuten gemäß Anleitung, Farben, Mica und Glitter ebenfalls langsam einrühren.





Ultraschallbad: Nach dem Verrühren mit Farbe, Mica oder Glitter für 5 min bei 25 Grad ins Ultraschallbecken stellen. Luftblasen steigen auf und können mit einem Stabfeuerzeug abgeflammt werden.

Druckbehälter: Die befüllte Form wird in einen Druckbehälter gestellt und unter 2,5 bar für 24h in diesem belassen. Durch den Druck werden noch vorhandene Luftblasen stark verkleinert.

Wie wird die Form korrekt befüllt?

Langsam füllen + überfüllen: Harz langsam und Schicht für Schicht in die Form gießen. Form muss am Ende übervoll sein.

Klopfen und Abflammen: Form in die Hände nehmen und mehrmals vorsichtig auf die Oberfläche klopfen. Stehen lassen und das ganze nach wenigen Minuten wiederholen. Aufsteigende Luftblasen mit einem Stabfeuerzeug abflammen. Form noch einige Minuten stehen lassen, damit alle Luftblasen an die Oberfläche steigen.

Deckel benetzen: Der Deckel wird mit Harz benetzt und ebenfalls abgeflammt. Der Schritt ist wichtig, um keine Luft in die Form zu drücken.

Deckel fest aufdrücken: Am Ende wird der Deckel gerade auf die Form gelegt und mit Gefühl werden Deckel und Form zusammengedrückt, bis diese dicht und lückenfrei aufeinander liegen.

Die Form reinigen, Würfel schleifen und Zahlen bemalen

Geheimtipp 1: Paketklebeband. Ich nehme Paketklebeband und ziehe mit der Klebefläche überschüssiges gehärtetes Harz von den Silikonformen ab.

Geheimtipp 2: Es gibt Schleifsets für Acrylfingernägel. Diese eignen sich hervorragend zum Würfel schleifen und sind einfach bedienbar. Das elektronische Schleifen geht schneller als das händische mit feinem Schleifpapier.

Geheimtipp 3: Die Zahlen werden mit Acrylfarbe bemalt und trocknen gelassen. Am nächsten Tag lässt sich die überschüssige Farbe mit einem feuchten Reinigungstuch mit sanften Reiben entfernen.

Geoden, Muster, Blüten - Was ist möglich?

Alles was trocken ist, lässt sich problemlos in Epoxidharz gießen. Getrocknete Blüten, Dekomoos, Miniaturkunstwerke aus Fimo, Textilien oder kleine 3D-gedruckte Gegenstände lassen sich problemlos eingießen. Besonders schöne Ergebnisse erhält man, wenn mit Blankoformen oder Geodenformen gearbeitet wird, welche in einem zweiten Guss in eine normale Form eingearbeitet werden. Blankowürfel und Geoden lassen sich bemalen und mit Nagelstickern und Washitape bekleben. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Eine kleine Prise Mika im klaren Gießharz sorgt für gleichmäßig verteilten Glitzer. Generell rate ich zum Ausprobieren und ganz wichtig: Immer an die eigene Sicherheit und Gesundheit denken!

Alina Dekinger

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 59



4 Fotos: © Alina Dekinger

Von Lollis, Listen und Leichenbergen

– NSCs, die bleiben...

Sie sind die Bewohnenden unendlich vieler Welten; Inhabende unzähliger Rassen, Klassen oder Berufungen; kennen jedes Alter, Geschlecht oder jede Gesinnung. Die Rede ist klar von NSCs.

Die unzähligen Statisten und Statistinnen unserer Rollenspiele. Ihre Aufgaben sind so vielseitig wie unsere Geschichten. Manchmal hassen wir sie, manchmal lieben wir sie, und nicht selten geben sie uns Quests, Motivation oder Handelswaren. Aber was macht einen guten NSC aus? Und wie können ikonische NSCs gestaltet werden?

Natürlich braucht eine Welt verschiedene „Rollen". Da gibt es jene mit tragenden Rollen, jene die sprechen und dann all die, die einfach nur Leben in die Bude bringen. Für Letztere reicht eigentlich eine Sammlung an Zufallstabellen für sämtliche optischen Attribute und Eigenschaften sowie Namen. Ich klassifiziere meine NSCs in zwei verschiedene Kategorien: Einerseits die Statisten und andererseits die Sprechrollen. Beides wird benötigt und sollte ein bisschen Vorbereitung erfahren.

Meiner Meinung nach braucht es für Statisten-NSCs folgende Dinge:

1. Wissen über die Spielgruppe, deren Green und Red Flags sowie Trigger
2. Diverse Zufallstabellen für Namen, Größe, Geschlecht, Rasse, Klasse, Beruf

Für Sprechrollen-NSCs kommen ferner hinzu:

3. Einige Metaphern und Ticks, welche NSCs charakterisieren
4. Eine Möglichkeit für Notizen

Highlight Bösewichte:

5. Motivation und Hintergrundgeschichte
6. Beziehungen

Beginnen wir jedoch etwas früher, bei der Spielgruppe. Die Gruppe ignoriert einmal wieder den wichtigen NSC mit den lebensrettenden Hinweisen für den Plot. Dafür beschäftigen sich alle mit dem zufälligen kleinen Mädchen, dem der Lolli runtergefallen ist. Warum ist das so? Dieses Phänomen kennen viele von uns Spielleitenden und es gibt verschiedene Antworten.

Einmal kann es pure Neugierde an uns sein, denn manchmal wollen unsere Spielenden uns einfach testen. Wie reagieren wir, wenn sie gezielt mit jemandem interagieren, der nicht einmal eine Fußnote im Notizzettel ist? (Vermutlich Pokerface und so tun, als würde man den Namen suchen, während man diesen NSC im Schnelldurchlauf on the fly konzipiert.) Je länger die Gruppe miteinander spielt, desto seltener wird dies vermutlich ein Grund sein.

Manchmal ist es ehrliches Interesse an dem NSC, denn irgendetwas in dessen Beschreibung oder dessen Handlung hat die Aufmerksamkeit geweckt. Da wir Menschen ein buntes Sammelsurium an Interessen und Eigenschaften sind, springen wir auf verschiedene Dinge an.
Gerade wenn wir längere Zeit miteinander spielen, lernen wir uns gut kennen. Wir lernen unsere Gruppe zu leiten wie ein Orchester. Wir kennen deren Trigger und Vorlieben; deren Red und Green Flags.
Diese zu kennen, ist einer der wichtigsten Fakten für die eigenen Abenteuer oder Chroniken. Wer seine Spielenden kennt, kann mit ihnen gezielt und respektvoll spielen und NSCs bauen, die dann ablenken, wenn sie sollen und zum Ziel führen, wenn sie gebraucht werden. Es wird Rollen geben, welche die Spielenden vergöttern und denen sie verfallen sind und jene, die sie absolut und inbrünstig hassen dürfen.

Persönliche Präferenzen können das Spiel klar bereichern und einen gewissen Verlauf provozieren, wenn man Trigger verwendet. Diese bewusst einzusetzen, ist das Salz in der Suppe. Werden diese persönlichen Trigger zu repetitiv verwendet, werden sie stumpf oder stupide und können einen unangenehmen Geschmack hinterlassen. Wenn jeder Bösewicht auf die Bühne tritt indem er ein Huhn tritt, wird mit zunehmender Häufigkeit die Reaktion schwächer. Wird vielleicht eine Red Flag überschritten, kann es das Spiel zum Erliegen bringen, weil die spielende Person betroffen ist – und nicht mehr die Figur.

„I had a great time – my character not so much." ist eine hervorragende Aussage zu einem emotionalen Spielabend am Tisch. Doch es sollte niemals zu „My character had a great time – but not me." werden.

Wie kann ich also meine Sprechrollen und Statisten designen?
Eine ausschweifende Sammlung an Zufallstabellen oder einer anderen Picking-Methode kann für Statistinnen und Statisten bereits ausreichend sein. Name, Alter, Geschlecht, Rasse und Klasse sind die Grundpfeiler. Wer weiter ausdefinieren möchte, kann den Katalog mit Dingen wie dem familiären Hintergrund erweitern. Gibt es Familie? Wenn ja, wie ist diese gestaltet? Wie ist die Beziehung vom NSC zur Familie? Grund vor Ort zu sein: Ein Botengang oder das Einkaufen auf dem Basar für den Lebensunterhalt? Das Anschmachten oder Stalken einer anderen Person? Ein Tourist oder eine Touristin auf Sightseeing? Illegale Machenschaften? Damsel in Distress? Damsel to put you in distress?
Wer ikonische NSCs mit Sprechrollen möchte, sollte sich zuerst mit einer Notizmöglichkeit bewaffnen. Leitgedanken sollten mit einfließen. Was ist die Aufgabe dieser Sprechrolle? Welche Reaktion möchte ich hervorrufen? Damit diese Figur im Kopf bleibt, ist die erste Möglichkeit bereits die Beschreibung der Person. Was genau ich damit meine, möchte ich dir nachfolgend etwas genauer zeigen.

> Hildegart-Bertram hat helle bis dunkle Haare. Irgendwas zwischen blond und schwarz. Ist ungefähr 1,50 m bis 2,10 m groß und hat braune bis blaue Augen.

All diese Beschreibungen sind sinnstiftend, aber leblos. Zahlen, Daten und Fakten sind nett, werden aber gerne einmal nach dem vierten oder fünften NSC am Abend zu verwaschenem Brei. Beschreibungen, welche Metaphern erschaffen oder Gefühle und Fragen hinterlassen, sind der Game-Changer. An wen erinnerst du dich eher?

> Eine junge, attraktive Frau. Sie hat naturblonde Haare und eine sportliche Figur. Sie ist recht groß mit ihren 1,72 m Körpergröße und lächelt.

oder

> Eine junge, attraktive Frau. Ihre naturblonden Haare erinnern an die Farbe von Weizenfeldern, die sich sanft in einer Windböe wiegen. Sie hat eine sportliche Figur und ist mit ihren 1,72 m Körpergröße recht groß. Sie lächelt. Ihr Lächeln wirkt warm und freundlich wie der Sonnenschein.

Ein weiteres Beispiel:

> Ein Mann mittleren Alters im Geschäftsanzug. Sein schwarzes Haar schimmert blau im Licht und ist akkurat kurz geschnitten. Es wirkt, als habe jemand seine Frisur mit dem Lineal und der Nagelschere zurechtgeschnitten. Er trägt sein Business wie eine Rüstung. Der maßgeschneiderte Anzug scheint auf den Leib gegossen. Die Luft um ihn herum scheint abgekühlt. Auffällig sind auch seine Fingernägel: Sie sind sauber, kurz und glänzend – wie frisch von der Maniküre.

oder

> Ein Mann mittleren Alters im Geschäftsanzug. Er hat schwarz-blondes Haar, welches er in einem akkuraten Kurzhaarschnitt trägt. Es ist ihm anzusehen, wie wichtig er seinen Job nimmt, und er hat ein gepflegtes Äußeres. Er trägt einen maßgeschneiderten Anzug und wirkt distanziert.

Personifizierungen, Metaphern und Gefühle sind der Schlüssel zu NSCs, die bleibenden Eindruck hinterlassen und sich gemerkt werden. Mit diesem Trick arbeiten ebenfalls erfolgreiche Autorinnen und Autoren wie Stephen King oder Agatha Christie.

Auch wenn sie Kontraste zu ihrer eigenen Umgebung aufweisen, werden sie interessant. Wie wäre es mit einem Stallknecht, der stets frisch duftet und dessen Kleidung sauber ist – egal wann am Tag man ihn antrifft, selbst kurz nach dem Ausmisten. Warum wird so etwas erwähnt? Ist es vielleicht wichtig?
Sollten die Spielenden sich dennoch in einen Statisten oder eine Statistin vergucken, ist dies kein Beinbruch, sondern eine Chance. Vielleicht braucht ein befreundeter NSC die Spielerinnen und Spieler zu einem späteren Zeitpunkt als Verbündete oder Helfer. Vielleicht ist er oder sie böser als gedacht und verwendet sie als Marionetten in einer Intrige?

Persönliche Verbindungen machen ein Spiel lebendig und schaffen Möglichkeiten für Interaktionen. Energie und Fokus, welche die Gruppe in einen „random" NSC setzen, müssen daher nicht vergebene Liebesmüh sein.

Die Beschreibung der Optik ist der erste Schritt. Eine konsequente Persönlichkeit ein weiteres Puzzleteil. Gerade für Figuren, welche wiederkehrendes Spotlight haben, ist es unerlässlich, dass ihre Charakteristik, ihr Handeln und ihre Ausdrucksweise stabil sind. Ausnahmen hierbei sind natürlich geistig flexible Figuren – aber auch diese haben ihre Regeln. Ticks, Verhaltensauffälligkeiten, Redewendungen und Wissensschatz sowie persönliche Ziele, Phobien oder Vorlieben können und sollten als einfache Notizen vorliegen. Zwei oder drei ausformulierte „Standardsätze" können dir als SL dabei helfen, wieder in den NSC zu schlüpfen.

Bösewichte sind ein besonderer Leckerbissen. Sie sind vielleicht mies, gemein und fies – und die schlimmeren haben noch Macht und Einfluss. Die Standardschablone kann mit wenigen Kniffen weiter aufgewertet werden. Ein Bösewicht, der einfach nur böse ist, ist zugegebenermaßen langweilig. Strahlende Sterne am Nachthimmel der Boshaftigkeit sind jene, mit denen wir eine gewisse Sympathie empfinden können. Dieser Figur ist etwas passiert, was sie nie wieder erleben wollte. Ihre Reaktion ist verständlich, aber irgendwie überzogen oder korrumpiert.

Nehmen wir eine Bürgermeisterin einer heranwachsenden Metropole. Die Metropole hat leider ein paar Probleme. Es gibt einige Obdachlose. Die Suppenküchen haben nicht ausreichend Nahrungsmittel um alle zu versorgen. Es gibt nicht genügend Decken und Wohneinheiten um sie unterzubringen. Einige sterben. Dadurch grassieren Krankheiten. Diese Bürgermeisterin hat den Wunsch die Obdachlosen von der Straße zu bekommen und ausreichend Nahrungsmittel für die Stadt bereitzustellen.

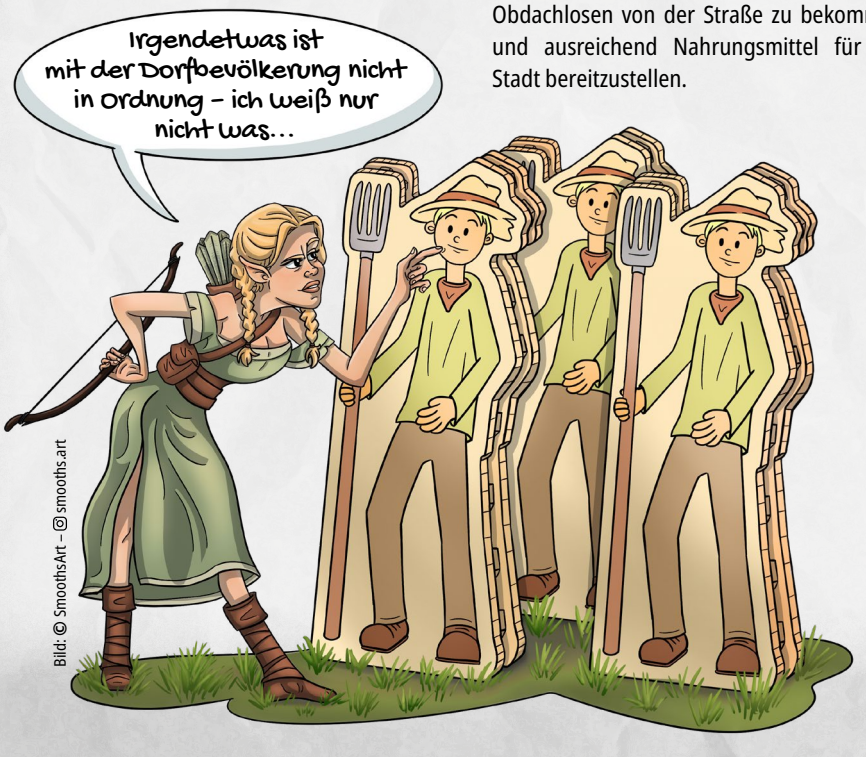


Bild: © SmoothsArt – @ smooths.art

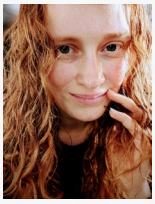
Irgendwann wurden aus ihren vielleicht verzweifelten Bemühungen durch Frust, Logik und Zufall ein gewinnbringendes Konzept. Seitdem hat die Metropole keinerlei Obdachlosenprobleme mehr. Die Schlachtereien sind stets mit neuem „Vieh" versorgt, und die Märkte bekommen ausreichend frisches Fleisch, um den Bedarf zu decken. Die Wirtschaft floriert. Die Gerber kommen kaum hinterher mit ihrer Arbeit. Die Mediziner haben ausreichend Spenderblut für Operationen oder Versuchsreihen. Alle sind glücklich.

Der Wunsch ist absolut nachvollziehbar; die Lösung ein gewisses Problem. Etwas Positives oder positiv Motiviertes so weit zu übersteigern, dass es negativ oder extrem wird, bringt wunderschöne Bösewichte auf die Bühne.
Zuletzt bringt all unsere Arbeit allerdings nichts, wenn die Spielenden den NSC nach drei Sekunden Screentime um die Ecke bringen. Daher sind Beziehungen – in leichter oder stark ausgearbeiteter Form – ein doppelter Boden und eine Chance. Mittelalterliche Großfamilien haben sicherlich zwölf Kinder, dass alle Söhne jedoch genau die gleiche Gesinnung haben und absolut identisch dasselbe Ziel verfolgen, ist eher selten.
Wer könnte also noch ein Interesse daran haben? Wer steht in Verbindung mit unserer ursprünglichen Sprechrolle? Wie könnte es sich verändern, aber das Endziel doch dasselbe Ergebnis sein? Wer könnte auf den Spielplan treten um den Spielenden für ihre Taten einen Denkzettel zu verpassen?

Ob ikonisch, improvisiert oder aus der Zufallstabelle geboren – jede Figur, der wir Leben einhauchen, kann der Schlüssel zu unvergesslichen Momenten am Spieltisch sein. Am Ende sind es nicht nur die großen Plots, die in Erinnerung bleiben – sondern die Begegnungen mit jenen, die scheinbar nebenbei entstanden.

Bianca „Lelith" Riedel
ww-mag.de/lelith

Bianca „Lelith" Riedel



Hinter dem Nickname Lelith verbirgt sich eine Autorin, die das Pen-&-Paper-Rollenspiel spät, aber mit großer Leidenschaft für sich entdeckt hat. Sie leitete sieben Jahre lang den Hobbyladen Kainskind in Freiburg und arbeitet als professionelle Mietspielleiterin. In der Nähe von Freiburg im Breisgau zuhause, gilt ihr Herzblut dem Schreiben, ihrem Sohn und allem, was Geschichten erzählt oder inspiriert – von den Pikten und Wikingern bis zu Haien, Ägypten und Schottland.

Foto: © Bianca Riedel

Abenteuer in Kuris

Ein junger Magier auf Wanderschaft wird in eine politische Verschwörung verwickelt, die die Metropole Kuris in den Abgrund zu reißen droht. Zwischen dampfbetriebenen Apparaten, uralter Magie und einem aufziehenden Krieg muss Emrys lernen, wem er trauen kann – und was in ihm selbst schlummert…

Teil 2

„Ja, Adepten! So wurde ich – Emrys, ein junger Magier auf Wanderschaft – zum Investigator des Grafen Ulrik. An meiner Seite: Borin, der Zwerg, und Kaelith, der Talon.
Unser Auftrag: die Hintergründe des Angriffs auf Lady Elena aufzudecken."

Nachdem die Audienz beim Grafen Ulrik beendet war, sprachen wir noch vor dem großen Saal mit Lady Elena.

„Glückwunsch zu eurer Ernennung. Ich freue mich sehr, dass ihr zugesagt habt", sagte sie mit einem warmen Lächeln.

„Danke!", brummte Borin, dann grinste er. „Eigentlich wollte ich als Handwerker und Erfinder in Kuris arbeiten – aber das hier verspricht noch aufregender und lukrativer zu werden."

„Ich bringe euch jetzt zum Schatzmeister – dort erhaltet ihr die versprochene Anzahlung. Wenn ihr neue Informationen für den Grafen habt oder etwas benötigt, kommt direkt zu mir. Ab sofort bin ich eure Ansprechpartnerin. Die Wachen sind angewiesen, euch zu mir durchzulassen", erklärte Elena.

Nachdem wir unsere großzügige Anzahlung erhalten hatten, zog sich Lady Elena zurück. Wir verließen das Regierungsviertel und die Oberstadt. Bevor wir nach unten gingen, standen wir still, überwältigt vom Panorama der Stadt: dampfende Schornsteine, geschwungene Dächer, enge und breite Gassen, gläserne Kuppeln. Große Handelshäuser neben kleinen Werkstätten. Überall Bewegung – Bewohner, die ihren Beschäftigungen nachgingen. Die Hauptstraße war ein einziges Gewusel.

Mein Blick wanderte zum Hafen: Große Dampfschiffe wurden ent- und beladen. Eines stach gerade in See, während sich andere dem Kai näherten.

Kuris – die Metropole des Nordens. Ein Versprechen, das einst eingelöst wurde. Heute liegt sie in Trümmern – ein Ort voll Asche und Schatten, durchstreift von Wehr-Dämonen. Kein vernunftbegabtes Wesen lebt mehr dort. …doch ich schweife ab.

Wir mischten uns unter das bunte Treiben, kaum dass wir die Oberstadt hinter uns gelassen hatten. Die Sonne stand mit wenigen Wolken hoch über den Kuppeln von Kuris, und aus hunderten kleinen Quellen stieg Dampf auf.

„Riecht nach Öl, Eisen … und frischem Brot", murmelte Borin und sog die Luft tief ein. „Wie in der Heimat."

Kaelith sagte nichts. Seine vier bernsteinfarbenen Augen glitten aufmerksam über die Umgebung. Ein Gaukler auf einem Einrad jonglierte mit glühenden Bällen – Magie oder bloßer Trick? Die Menge jubelte. Kinder lachten. Eine alte Frau schimpfte, weil ihr die Äpfel aus dem Korb gefallen waren.

„Magier!", rief der Gaukler, als er mich entdeckte. „Junger Magier! Zeigt uns etwas!"

Die Kinder folgten seinem Blick und stimmten begeistert ein:

„Zeig uns Magie! Zeig uns Magie!"

Wortlos, aber mit einem Lächeln, ging ich auf einen etwa zehnjährigen Jungen zu und nahm ihm die spitze Mütze vom Kopf. Ich setzte sie auf meinen Flanierstab, sprach leise die passenden Worte – und sofort sauste die Mütze unter lautem Zischen, von Regenbogenfarben umflammt, wie eine Feuerwerksrakete in den Himmel. Sie stieg höher und höher. Die Menge klatschte begeistert. Nur der kleine Junge wurde langsam traurig. Er fürchtete wohl, seine Mütze käme nicht zurück.

Ich schlug mit dem Stock auf das Pflaster. Ein dumpfer Klang hallte durch die Gasse – wie ein kleiner Donner. Die Menge wurde still. Ein Mädchen rief plötzlich:

„Schaut! Die Mütze hat Insektenflügel bekommen und kommt zurück!"

Und tatsächlich: Sie summte herab, mit zarten, durchscheinenden Flügeln, landete sanft auf dem Kopf ihres jungen Besitzers – und die Flügel lösten sich in glitzerndem Staub auf.

„Ich denke, das reicht fürs Erste, Herr Gaukler." Ich verbeugte mich grinsend und ging weiter. Lauter Applaus begleitete uns durch die Gasse. Kaelith trat näher zu mir.

„Die bringen euch also auch Spielereien auf der Akademie bei … aber diese Nummer hast du nicht nur für die Kinder abgezogen."

Ich zog eine Braue hoch und grinste schief. „Ach ja?"

„Du willst, dass sich herumspricht, dass wir hier sind. Unsere Widersacher sollen hervorgelockt werden."

Ich grinste weiter kommentarlos und ging weiter.

Wir kamen an einem Pranger vorbei. Ein mittelalter Mann mit zerzaustem Haar war dort festgemacht. Seine Wange war rot – nicht von Scham, sondern von einer matschigen Tomate, die langsam herunterglitt. An seiner Brust hing ein Schild: „Mangelhafte Ware zu Wucherpreisen unters Volk gebracht."

„Milder Strafenbrauch", knurrte Kaelith. „Bei den Talons wäre er verschwunden… Für immer."

„Ja, ja, eure Methoden sind mir bekannt", kommentierte Borin trocken.

Wir schlängelten uns weiter durch den Markt: Duftende Gewürze, dampfende Teigtaschen, fliegende Händler auf kleinen, metallenen Plattformen – clever konstruierte Mechaniken, die sich bei Bedarf wieder ins Pflaster zurückzogen.

„Gebratene Sumpf-Schuppenflügel! Nur heute – frisch vom Händler aus den Nebelinseln!"

„Kristallisiertes Mandraba-Harz! Für sie und ihn – aphrodisierend!"

„He, Ihr! Seht euch das an – ein echter Zahn einer Drachen-Fledermaus!"
Der Mann hielt ein merkwürdiges Etwas hoch, das wohl eher von einem alten Wildschwein stammte.

„Wie viele Bürger, denkst du, hat diese Stadt?", fragte Borin.

„Keine Ahnung", sagte ich, während ich knapp einem Esel mit rot bemaltem Sattel auswich. „Aber es ist definitiv voll – und ziemlich lebendig."

Langsam wurde das Licht goldener, die Schatten länger. Wir fragten einen Fleischer nach einem Gasthaus mit ordentlicher Küche und Zimmern – und folgten seiner Empfehlung. Schließlich standen wir vor einer massiven Holztür. Über dem Eingang hing eine kunstvolle Schmiedearbeit, mittels einer Kette befestigt. Ein übergroßer Taler, der geradewegs in eine offene Hand fiel:„Zum Letzten Taler."

„Schöne Arbeit – und es klingt ehrlich", meinte Borin.

„Oder es ist eine Prophezeiung", murmelte Kaelith.

Ich sah ihn mit einem schiefen Grinsen an.
„Wo hast du auf einmal den Humor her, Kaelith?"

Drinnen war es warm, leicht verraucht, und es roch nach Bier, Leder und Geschichten. Eine Bardin spielte auf einer Drehleier, während Gäste lachten, sangen – und vor allem: tranken.

Ich sprach die Wirtin an – offenbar eine Zwergin. Doch kurz darauf überließ ich das Reden Borin. Sie wechselten in ihrer Sprache einige Worte, die ich nicht verstand. Schließlich wurden sie sich mittels Handschlag einig: drei Zimmer, saubere Betten, abschließbar, mit Blick auf einen Innenhof voller Katzen. Es wurde verabredet, in dreißig Minuten gemeinsam im Schankraum zu essen. Alle gingen auf ihre Stuben.

Ich warf meinen Rucksack in die Ecke und ließ mich aufs Bett fallen – was ich sofort bereute. Meine Schulter meldete sich schmerzhaft. Die Schussverletzung pochte unter der Haut. Ich machte mich frisch und war pünktlich unten. Ein Ventil zischte irgendwo leise in der Wand.

„Setzt euch – oder steht rum wie frisch geschlüpfte Küken, Hauptsache, ihr seid nicht im Weg!"

Die Stimme gehörte der Zwergin – mit grauem Dutt, rußigen Händen und einem Lächeln, das mehr erlebt hatte, als es preisgab. Ihre Schürze war fleckig, ihre Augen blitzten.

„Ich bin Marga. Wer hier Ärger macht, wird durch die Hintertür entsorgt. Aber wenn ihr zahlt – euer Bier und eure Zimmer – sind wir die besten Freunde. Was darf's sein?"

Kurz darauf kamen Borin und Kaelith die Treppe herunter. Wir suchten uns einen Platz an einem leeren Tisch und bestellten bei Marga reichlich Essen und Bier. Die Bardin spielte noch immer – diesmal etwas Melancholisches, das an Nebel, Abschiede und vergessene Zeiten erinnerte. Über uns knackte die Decke leise, irgendwo kippte ein Betrunkener vom Hocker, und zwei Tische weiter diskutierten Händler über steigende Zölle. Wir waren angekommen – und fanden es großartig. Ich lehnte mich zurück. Kuris hatte uns inhaliert!

„Bei den Göttern, an diesem Abend hatten wir ordentlich was gekippt, Adepten. Eigentlich sollte ich nicht davon schwärmen, doch wir drei verstanden uns prächtig und ließen es uns gut gehen."

„Junger Magier Emrys … du siehst irgendwie fröhlicher und entspannter aus, jetzt, wo du ordentlich Bier intus hast. Dein erstes Mal, oder habt ihr bereits auf der Akademie gebechert?", fragte Borin und stieß mich leicht mit dem Ellenbogen an.

Ich konnte nicht sofort antworten. Zuerst ließ ich den größten Rülpser meines Lebens los – so befreiend, dass mir die Augen feucht wurden.
„Herr Zwerg, ich bin ein erwachsener, ausgebildeter Magier – natürlich kann man so ein Studium nicht ohne Bier überleben. Ab achtzehn durften wir offiziell in unseren Verbindungshäusern feiern."

„So, so, erwachsen ist er, hört, hört!", meinte Borin grinsend und hob seinen Krug.

Aus dem Augenwinkel sah ich, wie Kaelith ebenfalls zum Bier griff. Ich wollte gerade nachhaken, da kam mir Borin zuvor:
„Sag mal, wird bei den Talons auch Bier gebraut? Oder hast du dir das Bier-Trinken hier im Nordreich der Menschen angewöhnt?"

„Bei uns gibt es eine Art Bienenschnaps", erwiderte Kaelith, seine Stimme so ruhig, dass sie fast mit dem Hintergrundrauschen der Taverne verschmolz. „Er wirkt leicht halluzinogen. Die Waben sind schwer zu ernten – und es ist gefährlich. Aber solange ich hier bin, genügt mir Bier … auch wenn mir die Visionen fehlen."

Ich stellte meinen Krug ab, lehnte mich vor und musterte Kaelith einen Moment lang. Der würzige Dampf aus Borins Suppenschüssel stieg zwischen uns auf, roch nach Fleisch und Kräutern.

„Weißt du, ich würde das Schwarm-Königreich gern einmal sehen", sagte ich schließlich.

Kaeliths vier Augen blinzelten – fast wie bei einem Insekt, das prüfend den Kopf neigt. Er antwortete nicht sofort. Sein Blick wurde ernster, aber nicht feindselig.

„Du? Ein Mensch? Im Reich der Talons? Der Schwarm pflegt diplomatische Beziehungen zu Menschen und Zwergen – aber nicht viele besuchen uns. Nur wenige interessieren sich wirklich für unsere Kultur."

Ich zuckte mit den Schultern. „Warum nicht? Ich will nicht in eure Archive einbrechen oder geheime Schriften stehlen. Ich will es nur sehen – die überirdischen Pyramiden, eure Riten … eure Königin."

Ein kaum sichtbares Zucken huschte über Kaeliths Mundwinkel. „Die Königin also?"

Ich grinste, ertappt. „Man hört Geschichten. Dass sie wie eine Göttin verehrt wird. Dass ihre Aura–"

„–dir den Verstand rauben würde", beendete Kaelith kühl.

Borin lachte dumpf.
„Klingt nach meiner Ex-Frau."

Ich lachte mit, doch Kaeliths Augen hatten diesen Schimmer, der mir das Gefühl gab, er sehe in eine ferne Erinnerung.
„Du begreifst nicht, was es bedeutet, der Königin zu begegnen. Wer ihr gegenübersteht, trifft auf den Willen des Schwarms selbst."

Ein leiser Schauder kroch mir über den Rücken. „Und du? Hast du sie gesehen?"

Kaelith senkte den Blick auf seinen Bierkrug, als würde er in den trüben Resten nach der Antwort suchen. Seine Stimme wurde kaum lauter als ein Flüstern, und die Geräusche der Taverne schienen für einen Moment zu verblassen:
„Ich habe sie gehört."

Für einen Herzschlag hatte ich den Eindruck, dass selbst Borin innehielt, als hätte er etwas gespürt, ohne es zu verstehen.

„Und?", fragte ich leise.

„Sie sprach damals zum Schwarm – zum Volk. Ich war dort. Ihre Worte …“ Er hielt inne, und etwas wie Ehrfurcht huschte über seine Züge. „…haben mich tief berührt. Ich stand jedoch zu weit entfernt, um sie zu sehen.“

Borin räusperte sich, um die Stimmung zu vertreiben.
„Sag mal, Kaelith … die Königin und die Unterköniginnen – das sind doch die einzigen weiblichen Talons, oder?“

„Korrekt“, bestätigte Kaelith.

„Aber dann habt ihr doch viel zu wenige Frauen?“

Kaelith neigte leicht den Kopf.
„Nicht unbedingt. Die Königin und ihre Unterköniginnen sind biologisch weiblich. Wir anderen Talons hingegen haben kein festgelegtes Geschlecht. Jeder entscheidet selbst, welchem Weg er folgt – männlich, weiblich oder jenseits davon. Wir wählen, was zu uns passt. Vereinfacht gesagt.“

Borin runzelte die Stirn, zuckte dann mit den Schultern. „Hm. Interessant. Aber ich bin müde. Ich geh schlafen. Gute Nacht euch.“

Die Bardin in der Ecke wechselte das Lied. Es klang nun wie Wüstenwind, der über nächtlichen Sand streicht. Eine angenehme Ruhe legte sich über den Raum, während die Nacht weiterging.

„Du hast den wichtigsten Teil weggelassen.“
Die Stimme kam aus dem hinteren Teil des Hörsaals. Die Adepten drehten sich um.

Emrys lächelte. „Und welcher wäre das?“

Eine Frau trat ins Licht – schlank, schwarzhaarig, mit einem selbstsicheren Gang, der jede Unsicherheit aus dem Raum verdrängte. Sie kam näher, stellte sich dicht vor Emrys und küsste ihn kurz auf die Wange.

Emrys nahm ihre Hand und strich zärtlich mit dem Daumen über ihre Knöchel.
„Asien … wie schön, dass du uns besuchst. Natürlich habe ich unsere erste Begegnung nicht vergessen. Willst du den Adepten vielleicht selbst erzählen, wie es wirklich war?“

Asien überlegte einen Moment, dann wandte sie sich dem Hörsaal zu. Die Zustimmung und Neugier der Studierenden war deutlich spürbar.
„Ihr erinnert euch: Es gibt drei Akademien, drei große Magie-Zirkel. Den Weißen im Westen an der Schwarzbucht, den Blauen im Norden – nahe Hann, unsere Akademie – und den Roten im Süden, am Rand der Fat-Wüste.“

Sie ging zur Tafel und rollte die alte Karte von Atlan herab. Die Karte entfaltete sich mit einem leisen Schwirren. Einige Adepten beugten sich nach vorne.

Asien hob ihren Flanierstock – ein schlanker, eleganter Stab, der im Licht des Hörsaals matt schimmerte – und tippte auf den nördlichen Teil des Kontinents. In diesem Moment begann die Markierung der Blauen Akademie in einem sanften, kühlen Azurblau zu leuchten.

„Der Blaue Zirkel. Der Atem des Nordwinds weht durch diese Hallen.“ Sie warf Emrys einen kurzen Seitenblick zu. „Und manchmal bringt dieser Ort erstaunliche Hitzköpfe hervor.“

Der Stab glitt weiter nach Westen zur Schwarzbucht. Sobald seine Spitze die Stelle berührte, begann die Weiße Akademie in warmem, perlendem Weißgold zu schimmern, wie der erste Sonnenstrahl eines Wintermorgens.
„Die Weißen.“

Langsam führte Asien den Stab hinab in den Süden, entlang der kargen Linien am Rand der Fat-Wüste. Kaum berührte die Spitze die Markierung, flackerte die Rote Akademie in einem tiefen, glühenden Rot auf.
„Die Roten“, sagte sie leise.

Die Luft im Hörsaal schien einen Hauch wärmer zu werden. Asien hob den Stab an und deutete in den oberen Bereich der Karte.

„Drei Zirkel, drei Wege. Und doch …“ Sie tippte auf Kuris. Die Stadt glomm einen Herzschlag lang in schimmerndem Gold, als würde sie selbst antworten. „…hier entzündete sich der Funke, der alles miteinander verbindet.“

Emrys verzog leicht das Gesicht.
„Funke? Es war eher eine Explosion.“

Asien lächelte knapp.
„Ich glaube, niemand von euch Adepten weiß, in welcher Akademie ich ausgebildet wurde. Nämlich in keiner. Ich wurde von der verstoßenen Erzmagierin Grenda unterrichtet.“

Ein leises Raunen ging durch den Hörsaal.

Asien fuhr fort:
„Grenda lebte damals, als Heilerin getarnt, in Kuris – unter falschem Namen. Und damit komme ich zu dem Moment, an dem ich Emrys und seiner Truppe zum ersten Mal begegnete.
Ich erinnere mich noch gut an jene Nacht, Adepten. Frisch aus Grendas Ausbildung entlassen – oder freigelassen, je nachdem, wie man es nennen will.
Grenda lebte damals wie gesagt im Verborgenen, als einfache Heilerin. Niemand hätte geahnt, wer sie wirklich war, wenn er nicht wusste, wohin er zu schauen hatte…“

Ich hatte Emrys und seine beiden Gefährten bereits einige Stunden zuvor gesehen. Sie waren neu in Kuris, keine Frage. Der junge Magier lenkte mit magischen Taschenspiegel-Tricks meine Aufmerksamkeit auf sich. Entweder war er naiv, mutig oder gefährlich – vermutlich eine Mischung aus allem.

Ich folgte ihnen ein Stück, ohne dass sie es bemerkten, bis zum Gasthaus Zum letzten Taler. Schnell stellte ich fest: Sie waren im Auftrag des Grafen Ulrik unterwegs. Und sie stellten Ermittlungen an – offen, fast provozierend.

Also ging ich zu Grenda und berichtete, was ich wusste.
„Ein junger Magier führt die Gruppe an“, sagte ich. „Ein Blauer. Wenig Erfahrung, aber Talent. Und mutig.“

Grenda saß am Fenster ihres Heilerraums, die Arme verschränkt, und starrte in das Dampfgewirr der Gasse hinaus.
„Im Auftrag Ulriks also. Es war zu erwarten, dass er nach unserem missglückten Angriff auf die Kutsche die Stadtwache mit den Ermittlungen beauftragt. Aber Außenseiter – das kommt unerwartet.“

„Sie fragen gezielt nach unseren Söldnern, ob sie in der Stadt gesehen wurden“, ergänzte ich. „Und sie sind … auffällig. Fast, als wollten sie gefunden werden.“

Grenda blickte mich an. Ihre Augen hatten diesen Funken – Macht, die längst nicht mehr normal war. Schon damals nicht.
„Das gefällt mir nicht. Sie könnten uns gefährlich werden.“

Ich nickte.

Sie ging langsam zum Kamin. „Asien. Du wirst diesem Emrys eine Warnung übermitteln. Deutlich. Aber nicht töten. Noch nicht.“

„Ich verstehe.“

„Er soll nur wissen, dass er und seine Freunde verschwinden sollen.“

„Ja Meisterin“, erwiderte ich und ging.

Ich verließ Grendas Versteck durch den Hinterausgang. Die Nacht von Kuris roch nach Öl und Dampf, die Feuer der Schmieden färbten die Luft kupfern. Meine Schritte waren leise. Der Auftrag war klar – und ich freute mich ein wenig darauf.

Über benachbarte Dächer am Gasthaus angekommen, sah ich Emrys durch das offene fenster in seiner Stube unruhig schlafen. Der Letzte Taler war ein Gasthaus, in dem man tatsächlich gut ruhen konnte. Was ich jedoch noch nicht wusste: Der Drache Umbra'Shaal beobachtete ihn ebenfalls.

Ich spürte seine Präsenz erst, als ich mich dem Fenster näherte. Eine Art Echo in den Schatten. Ich war nicht dumm genug, es zu ignorieren. Also konzentrierte ich mich auf meinen Auftrag.



© Adrian Schypp

Später erzählte Emrys mir, wie der Drache ihn aus dem Traum riss:
„Wach auf."

Das war alles – doch es reichte damit Emrys wach wurde. Er erwachte genau in dem Moment, als ich im Fensterrahmen hockte.

Er erblickte mich, griff nach seinem Flanierstock und wollte mich zur Rede stellen. Er handelte nicht wie ein unerfahrener Adept. Er handelte nüchtern, selbst in Gefahr.

„Du schläfst tief für einen Magier des Blauen Zirkels", sagte ich ruhig, obwohl mein Herz schneller schlug.

Er hob den Stab leicht, aber nicht drohend.
„Ich wurde geweckt. Offenbar."

Sein Blick war klar, aufmerksam.

„Ich bin hier, um dir etwas mitzuteilen", sagte ich und trat aus dem Schatten.

„Dann sag es."

„So leicht ist es nicht."
Ich hob meinen Stab.

Er hob seinen.

Dann begann es.

Die erste Welle Energie – sanft, nur ein Test. Er konterte. Gefiel mir.

Die zweite Welle – stärker. Er reagierte intensiver, als ich erwartet hatte. Ein klarer Energiestoß, elegant und kontrolliert. Ich hielt dagegen. Keine große Sache – aber genug, um uns beide zu fordern.

Wir schoben Energie hin und her, ohne ein einziges lautes Geräusch.

„So ist die Kunst, Adepten: Nicht alles muss mit einem Donnerknall enden. Gute Magier sind leise."

Einmal trafen sich unsere Stöße in der Mitte. Der Druckpunkt vibrierte zwischen uns. Da wusste ich: Wir waren gleichauf. Nicht vollständig, nein – er war klarer, ich aggressiver. Aber unsere Stärken lagen nah genug beieinander, um gegenseitigen Respekt zu erzwingen.

„Du bist besser, als ich dachte."

„Ich gebe mir Mühe", erwiderte Emrys.

Es war kein Kampf. Es war ein Gespräch – nur nicht mit Worten.

Ich beendete es, indem ich meinen Stab senkte. Nicht, weil ich nicht weitermachen wollte. Sondern weil mein Auftrag erfüllt war.

„Emrys", sagte ich. „Kuris ist voller Augen. Nicht alle gehören Ulrik."

Er fixierte mich.
„Du drohst mir?"

„Nein. Ich warne dich."
Ich trat näher, bis der Dampf unserer Atemzüge sich vermischte.

„Du und deine beiden Gefährten seid nicht die Einzigen, die in Kuris jagen. Vielleicht seid ihr die Beute – oder wollt dazu werden."

Seine Finger spannten sich um den Stab.
„Warum sagst du mir das?"

„Weil du lebendig bleiben sollst", sagte ich.
„Und weil meine Meisterin will, dass du verschwindest."

Er zuckte kaum sichtbar.

„Mehr darf ich nicht sagen", beendete ich.

Ein Schritt zurück in die Dunkelheit. Dann war ich weg. Nicht teleportiert – einfach verschwunden.

„Und so, Adepten, endete meine erste Begegnung mit Emrys.
Nicht im Kampf – Nicht im Frieden.
Sondern irgendwo dazwischen."

Asien lächelte, während sie das sagte – ein kleines, verschmitztes Lächeln, das mehr verriet, als sie eigentlich erzählen wollte. Neben ihr, auf dem leicht erhöhten Podium des Hörsaals, räusperte sich Emrys hörbar.

„Damals war ich... nun ja... nicht so souverän, wie manche von euch es gern glauben würden", ergänzte er trocken.

Ein leises Kichern ging durch die Reihen der Adepten.

„Sie hat mich einfach stehen lassen", sagte Emrys mit gespielter Entrüstung.

Asien schüttelte langsam den Kopf. „Ich habe dich nicht stehen lassen. Ich hatte einen Auftrag. Und du hattest..."

„...Schmetterlinge im Magen", rief ein mutiger Adept aus der dritten Reihe.

Der Hörsaal lachte los.

Asien hob eine Hand, und die Ruhe kehrte überraschend schnell zurück – ihre Autorität wirkte ohne Anstrengung.

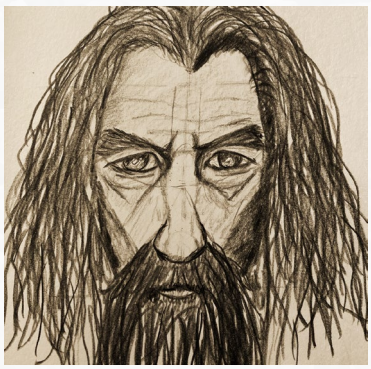
Asien wartete, bis die Heiterkeit abebbte, dann fuhr sie fort:
„Schon gut, ihr hattet euren Spaß."

Emrys nickte sanft, seine Stimme nun ruhig, getragen von Erinnerung: „Sie ging. Ich blieb zurück. Und dann, Adepten..."
Er rollte die Karte wieder zurück.
„...ging der Spaß in Kuris richtig los.

Aber das erzähle ich euch ein andermal..."

Adrian Schypp

Adrian Schypp



Adrian Schypp, Minimalist und digitaler Nomade, wurde 1977 in Oberschlesien (Polen) geboren und lebt zur Zeit in Thüringen. Als ex-Soldat und Techniker bringt er strukturelles Denken und technische Fantasie in seine Welt ein. Er schreibt mit Liebe zur Sprache und Faszination für Steampunk, Magie und moralisch graue Helden. In der Freizeit ist er diversen Nerd-Themen verschrieben.

Bild: © Adrian Schypp

Teil 1 von „Abenteuer in Kuris" wurde in der Ausgabe #4 des Weltenwanderer-Magazins veröffentlicht.

Geplant ist das Werk als epische Fantasy-Reihe mit mehreren Bänden,
welches laufend während seiner Entstehung im Weltenwanderer veröffentlicht wird.

Buchvorstellung

Stein auf Stein mit Erfahrung und Liebe zum Detail



Stadterbauer – Anleitung zum Entwickeln von Gemeinden präsentiert sich als umfassendes Werkzeug für Spielleiterinnen und Spielleiter, die lebendige und glaubhafte Siedlungen für ihre Kampagnen erschaffen möchten. Bereits auf den ersten Seiten wird deutlich, wie ehrgeizig das Werk angelegt ist. Es bietet eine strukturierte Übersicht über all jene Orte, an denen sich Figuren in Rollenspielen bewegen und verbindet diese mit logischen, historisch inspirierten Details. Schon das ausführliche Vorwort und die Einleitung zeigen, dass hier echte Erfahrung aus Weltenbau und Spielpraxis eingeflossen ist.

Die Stärke des Buches liegt in seinem systemneutralen Ansatz. Die Beschreibung der Gemeindearten, ihrer gesellschaftlichen Strukturen und ihrer Einflüsse durch Geografie, Politik und Bevölkerung liefert einen realistischen Rahmen, der in jeder Art von Setting funktioniert. Ob es um Dörfer, Kleinstädte oder Metropolen geht, die Darstellung bleibt präzise und nachvollziehbar und die jeweiligen Merkmale wirken glaubhaft und gut begründet. Die sehr detaillierten Ausführungen zu sozialen Schichten, Behörden, wirtschaftlichen Grundlagen und alltäglichen Abläufen verleihen dem Werk eine Tiefe, die weit über reine Kulissenbeschreibungen hinausgeht. Das Kapitel über regionale Einflüsse beispielsweise bietet anschauliche Erklärungen dafür, weshalb eine Stadt entsteht, wächst oder scheitert. Damit wird Weltenbau auf ein solides Fundament gestellt.

Besonders gelungen ist die große Vielfalt an spezifischen Orten. Mit Werkstätten, Hospitälern, Theatern, Banken, Handelsposten, Akademien, Magiertürmen, Schreinen und dutzenden weiteren Einrichtungen bietet das Buch eine enorme Sammlung an Schauplätzen. Jeder dieser Orte wird mit Funktion, Aufbau, möglichem Personal und atmosphärischen Details vorgestellt. Viele Kapitel enthalten zusätzliche Beispiele oder Grundrisse, die Spielleiterinnen und Spielleitern sofortige Einsatzmöglichkeiten an die Hand geben. Die reiche Bebilderung des Bandes sorgt zusätzlich für ein stimmiges Gesamtbild und erleichtert die Vorstellungskraft. Schon die zahlreichen Illustrationen der ersten hundert Seiten zeigen, wie viel Wert auf ein einheitliches und attraktives Erscheinungsbild gelegt wurde.

Ein besonderes Augenmerk gilt den Kapiteln über Religion, Regierung und Unterwelt. Diese Bereiche sind in vielen Kampagnen relevant und oft schwer greifbar. Das Buch bietet dafür klare Strukturen und Hinweise, mit denen sich politische Spannungen, spirituelle Konflikte oder kriminelle Aktivitäten gut in Geschichten einbinden lassen. Die Beschreibung von Tempeln, Audienzräumen, Diebesgilden und anderen Orten vermittelt eine glaubwürdige Mischung aus Flair und Funktionalität. Spielleitende erhalten damit vielfältige Anregungen für Interaktionen, Abenteueraufhänger und Konflikte in ihren Welten.

Die neue Platin Edition legt sichtlich Wert auf Qualität. Der Text wurde überarbeitet, erweitert und besser organisiert, wodurch sich das Werk, trotz des vielen Textes, sehr angenehm lesen lässt. Varhola und sein Team haben den Anspruch deutlich formuliert, eine moderne und deutlich verbesserte Ausgabe ihres Bestsellers zu schaffen. Der Inhalt wirkt sorgfältig strukturiert und durchdacht, was das Buch sowohl als Nachschlagewerk als auch als Inspirationsquelle sehr wertvoll macht.

Für Rollenspielrunden, die eine lebendige Welt erschaffen möchten, ist *Stadterbauer* ein äußerst nützliches Werkzeug. Es verbindet praktische Anwendbarkeit mit einer erstaunlichen Detailfülle und gibt Spielleitenden ein flexibles System an die Hand, das sowohl zur Vorbereitung als auch zur spontanen Improvisation taugt. Der Band eignet sich ebenso für Fantasy wie für historische Kampagnen und bietet Inspiration für alltägliche Szenen ebenso wie für dramatische Erzählstrukturen.

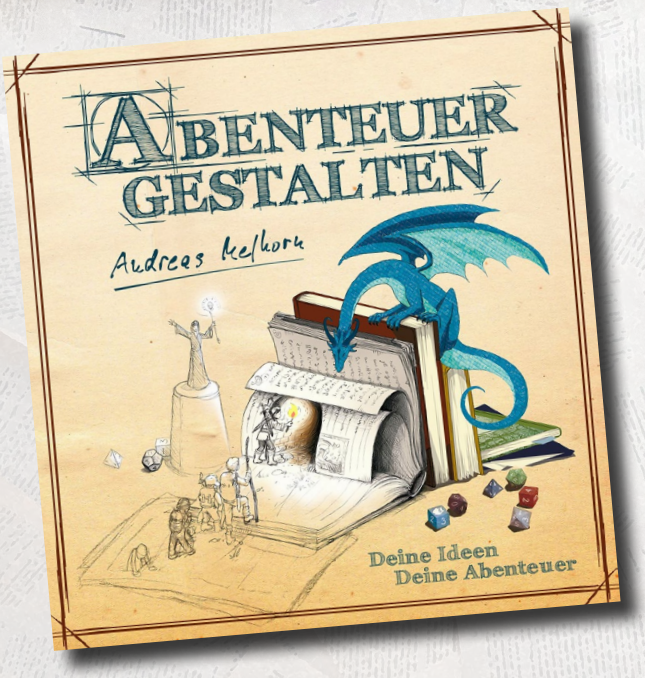
Für alle jene, die Freude am Weltenbau haben, ist dieser Band also ein absolutes Muss.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion

„Stadterbauer: Anleitung zum Entwickeln von Gemeinden“ von Michael O. Varhola, Clint Staples, Octavius Knorr und der Skirmisher Spielentwicklungsgruppe
© 2025 *Skirmisher Publishing LLC*, skirmisher.com
ww-mag.de/stadterbauer

Buchvorstellung

Inspiration und Spielfreude zwischen zwei Buchdeckeln



Abenteuer gestalten von Andreas Melhorn hat mich wirklich positiv überrascht. Ich habe schon einige Ratgeber rund um Spielleitung und Abenteuer-Design gelesen, aber dieses Buch schafft es, Theorie und Anwendbarkeit äußerst gut miteinander zu verbinden.

Was mir besonders gefallen hat:

1. Praxis statt Theorieballast mit echten Aha-Momenten

Das Buch bleibt nie im Abstrakten. Es zeigt konkret, wie man Abenteuer strukturiert, welche Fragen man sich stellen sollte und wie man Ideen schnell in etwas Spielbares verwandelt. Besonders beeindruckt hat mich der Gedanke, dass reine Atmosphäre ohne Auswirkung auf die Handlung bedeutungslos bleibt. Ein Regenguss wird erst dann spannend, wenn er Konsequenzen hat – dieser einfache, aber kraftvolle Hinweis hat mir beim Lesen wirklich zu denken gegeben.

Beispielsweise erklärt Andreas Melhorn den Five-Room Dungeon kurz und praxisnah. Dieses Modell zeigt, wie ein Abenteuer mit fünf klaren Szenenschritten – Eingang, Herausforderung, Rückschlag, Höhepunkt und Belohnung – bereits vollständig und dramaturgisch rund sein kann. Dieses Modell ist so erfolgreich, dass es auch viele Filme (wie etwa „2001: A Space Odyssey“) bewusst oder unbewusst benutzen. Auf Seite 64 klebt inzwischen ein Post-it, das da wohl nie wieder wegkommt – so viel hat mir diese Stelle gebracht.

2. Ein Fun-tastisches Nachschlagewerk

Ich mag besonders, dass ich nicht alles am Stück lesen muss. Die Kapitel sind so aufgebaut, dass ich gezielt zu einem Thema springen kann – sei es Hinweisketten, Plotaufbau, Genre-Grundlagen oder spontane Abenteuerentwicklung. Und genau das macht es für mich zu einem „Fun-tastischen“ Nachschlagewerk: Ich kann es an einer beliebigen Stelle aufschlagen und finde immer etwas Inspirierendes, das sofort Lust macht, weiterzulesen oder loszulegen.

Ein Beispiel aus meiner eigenen Arbeit: Ich schreibe als Autor deutschsprachige Sword-and-Sorcery. „Abenteuer gestalten“ definiert dieses Genre anhand klarer, prägnanter Elemente – etwa dunkle Priester, uralte Artefakte, egoistische Motive, monströse Kreaturen, Überreste vergessener Technologie und der Fokus auf die Völker der Menschenwelt. Diese knappe, aber treffende Zusammenstellung bringt Interessierte sofort weiter, die mit Sword-and-Sorcery zunächst wenig anfangen können. Einfach großartig.

3. Gestaltung und handschriftliche Kommentare

Die optische Gestaltung gefällt mir ausgesprochen gut. Die handschriftlichen Randbemerkungen von Größen der Szene wie Judith Vogt, Frank Heller und Daniel Heßler machen das Buch lebendig und vermitteln das Gefühl, mehreren erfahrenen Autor*innen gleichzeitig über die Schulter zu schauen. Die meisten Illustrationen stammen von Maria Hecher, während Patrick Wittstock zusätzlich für das Cover sowie das Layout verantwortlich ist. Das farbige Design und das quadratische Format wirken hochwertig und einladend.

Ein persönliches Highlight war für mich der Tipp von Daniel Neugebauer auf Seite 27: Der Spielleiter darf in der Vorbereitung gern ehrgeizig sein, am Spieltisch jedoch sollte er diesen Ehrgeiz bewusst ablegen. Mit anderen Worten: Ein entspannter, unverkrampfter „Dungeon Master“ freut sich über gute Ideen seiner Spielrunde, selbst wenn sie Teile der Planung über den Haufen werfen. Dieser Gedanke hat mich sofort angesprochen, weil er den Kern des Hobbys trifft: Nicht der perfekte Plan sorgt für unvergessliche Abende, sondern der gemeinsame Flow im Spiel.

4. Funktioniert mit Bezug zu jedem Genre

Egal ob Fantasy, Horror, Science-Fiction, Pulp oder Superhelden: Die Genrelisten und Ideenansätze sind vielseitig und regen zur sofortigen Umsetzung an. Besonders die Fantasy-Abschnitte mochte ich sehr. High Fantasy, Low Fantasy und Dark Fantasy werden nicht nur beschrieben, sondern in ihrer Bedeutung für Handlung, Herausforderungen und Stimmung eingeordnet. Dadurch wurde mir klarer, warum bestimmte Erzählmuster in bestimmten Subgenres funktionieren und in anderen nicht. Diese Ideen haben mich nicht nur als Rollenspieler, sondern auch als Fantasy-Autor weitergebracht.

Dinge, die man wissen sollte

Das Buch setzt seinen Fokus ganz bewusst: Es möchte Menschen dabei unterstützen, Abenteuer fürs eigene Leiten zu entwerfen und auszugestalten – es geht nicht darum, formvollendete „Kaufabenteuer“ niederzuschreiben. Andreas Melhorn schreibt selbst, dass es nicht sein Ziel ist, eine Anleitung für veröffentlichungsreife Manuskripte zu geben, sondern handfeste Methoden zu zeigen, wie man spannende Spielsitzungen vorbereitet. In diesem Rahmen erfüllt das Buch seinen Anspruch hervorragend. Wer plant, ein

professionelles, verlagstaugliches Abenteuer zu verfassen, wird dafür andere Literatur benötigen – einfach weil es ein anderes Ziel ist. Für das Entwickeln eigener Spielabende hingegen ist der Fokus genau richtig gesetzt. Das mochte ich sehr.

Mein Fazit

Für alle, die Abenteuer gestalten und leiten – egal ob für die eigene Runde oder Conventions – ist „Abenteuer gestalten" ein äußerst motivierendes Werkzeug. Die Mischung aus praxisnahen Tipps, inspirierenden Ideen und Theorie hat mich wirklich begeistert. Gleichzeitig vermittelt das Kapitel „Es ist ein Prozess" eine wohltuende Gelassenheit: Perfektion ist kein Muss, Spaß reicht völlig. Ich greife inzwischen regelmäßig darauf zurück, wenn ich einen Plot entwerfe oder ein Abenteuer spontan umstrukturieren muss.

Ein großartiges Buch, das meine Sicht aufs Hobby nachhaltig geprägt hat und mir gleichzeitig immer wieder Spaß macht – sei es beim gezielten Nachschlagen oder beim „einfach mal irgendwo Aufschlagen".

Moritz Böger
🌐 ww-mag.de/MoritzB

Moritz Böger



Moritz ist Autor, Podcaster und begeisterter Pen-&-Paper-Spieler. In seinem „Hochleveln Podcast" spricht er über Fantasy, Science-Fiction und Rollenspiele.

Pen & Paper begleitet ihn seit vielen Jahren und prägt sowohl sein kreatives Arbeiten als auch seine Leidenschaft für Worldbuilding.

Auf Instagram gibt er Einblicke in seine Projekte, sein Nerd-Hobby und das Erzählen fantastischer Geschichten.

Foto: © Moritz Böger

„Abenteuer gestalten" von Andreas Melhorn
© 2019 *System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR*, 🌐 system-matters.de
🌐 ww-mag.de/abenteuer-gestalten

Buchvorstellung

Leckerbissen mit Gänsehaut – Guten Appetit!



Mit ihrer ersten Gruselgeschichte *Serviert im Moor* startet Alexandra Haber auf ganz eigene Weise in die Welt der Schauerliteratur. Sie verbindet Märchenmotive und ostfriesische Landschaft mit schwarzem Humor und führt mitten hinein in eine Welt aus Morast, Nebel und gespenstischem Gelächter – perfekt für die dunkle Jahreszeit.

Im Zentrum der Geschichte steht Schäferin Nel, ein junges Mädchen aus der Marsch. Eigensinnig, mutig, aber auch neugierig. Genau die Art von Figur, die den falschen Schritt wagen könnte.

Als sie auf den Moorgeist Agil trifft, scheint es zunächst ein verlockendes Spiel zu sein: Musik, Schmeichelei, fast wie eine Balz. Doch schnell kippt die Stimmung.

Serviert im Moor ist kein klassisches Märchen, sondern eine düster-verspielte Ballade. Hier mischt sich makabrer Humor mit Gänsehaut: Geister tanzen, lachen und frotzeln, während Nel protestiert, muffelt und knurrt. Das Ergebnis ist eine Story, die gruselt, schmunzeln lässt und zugleich tief in regionale Mythen greift. Das ostfriesische Moor und die Marsch werden hierbei zur lebendigen Bühne und lassen viel Raum für ambivalente Figuren. So ist Antagonist Agil weder Engel noch Teufel, sondern ein Naturgeist voller Hunger, Witz und Besitzanspruch. Nel bleibt keine Opferfigur, sondern widersetzt sich. Lautstark, trotzig und mit viel Bauernschläue.

Ein makaberes Geisterbankett.
Ein alptraumhaftes Festmahl.
Eine spannende Geschichte zum Gruseln.

Stefan Graf
🌐 ww-mag.de/redaktion

„Serviert im Moor" von Alexandra Haber
© 2025 *Alexandra Haber*, 🌐 alexandra-haber.de
🌐 ww-mag.de/serviert-im-moor

Charaktererschaffung mit der Interviewmethode

Bei fast allen Rollenspielen kommt man am Thema Charaktererschaffung nicht vorbei. Eine fiktive Person mit Spielwerten auszukleiden und mit einem Hintergrund zu versehen ist ein elementarer, nicht wegzudenkender Bestandteil unseres Hobbys. Charaktere, die auf diese Weise entstehen, verfügen in der Regel über ein solides Knochengerüst aus Spielwerten. Auch erfahrene Spieler, die ihre Charaktere mit Hintergrund und erdachten Eigenschaften versehen, starten jedoch mit Charakteren, die oft nur sehr wenig Fleisch auf den Knochen haben. Zu beobachten, wie ein solcher Charakter im Laufe des Spiels Eigenschaften entwickelt, die man bei der Erschaffung noch nicht bedacht hatte, kann ein spannender Prozess sein, für viele Spielformate ist es aber hilfreich, wenn Charaktere bereits mit möglichst vielen Eigenheiten und Denkweisen ins Spiel starten, sprich: Charakter mit Persönlichkeit.

Um dies zu erreichen kann es hilfreich sein, die Charaktererschaffung in Form eines Interviews zu gestalten, um über einen coachativen Ansatz – also durch gezieltes Fragenstellen – dem Charakter mehr Leben einzuhauchen. Idealerweise macht man dies, nachdem der Teilnehmende bereits grobe Vorstellungen von der Spielfigur entwickelt hat, aber bevor die Spielwerte festgelegt werden. Auf diese Weise kann man sich bei den Spielwerten an den Dingen orientieren, die man im Laufe des Interviews festgelegt hat.

Welche Fragen gestellt werden, hängt stark vom Setting und den Zielen der Spielrunde ab. Es empfiehlt sich die Fragen bunt durchzumischen und auf einen roten Faden mehr oder weniger zu verzichten. Dadurch werden die Spielenden immer wieder aufs Neue zum Nachdenken gebracht. Einfache, manchmal geradezu banale Fragen wechseln sich dann mit tiefgründigeren Themen ab. Ebenso hängt die Anzahl der Fragen vom Format ab, zwischen 15 und 30 Fragen haben sich allerdings als praktikabel erwiesen.

Haltet die Ergebnisse auf jeden Fall schriftlich fest, das dann verfasste Dokument ist für die Spielenden eine großartige Spielhilfe. Diese wird gern dazu verwendet, sich wieder klarzumachen, mit welcher fiktiven Persönlichkeit wir es zu tun haben. Es steigert den Wiedererkennungswert des Charakters und kann in zwiespältigen Situationen ein Kompass für die Entscheidungen der Spielenden sein.

Als Inspirationsquelle folgt hier ein beispielhafter Fragenkatalog für eine Urban-Mystery-Kampagne die im Detroit Anfang der 2000er spielen soll...



Bild: © SmoothsArt – @ smooths.art

Beispielhafter Fragenkatalog

- Wie heißt dein Charakter?
- In was für einem Umfeld ist dein Charakter aufgewachsen, wer sind Familienmitglieder von Bedeutung und welche Personen im familiären Umfeld waren für deinen Charakter prägend?
- Hat dein Charakter einen Beruf erlernt und in welcher Lebensphase befindet er sich?
- Kaffee oder Tee?
- Was hat dein Charakter für eine Vorstellung davon, warum es Armut auf der Welt gibt? Bedingt das System, dass Menschen arm sind, sind arme Menschen an ihrem Zustand selbst schuld oder gibt es andere Gründe?
- Glaubt dein Charakter an einen Gott? Wenn ja, an welchen, warum und was bedeutet das für ihn?
- Demokrat, Republikaner, Independent oder unpolitisch?
- Gibt es einen Bruch in der Biografie deines Charakters, wenn ja, wie sah dieser aus und was hat das mit deinem Charakter gemacht?
- Wie sieht das Morgenritual deines Charakters aus?
- Welche Rolle nimmt dein Charakter in Gruppen oft ein? Ist er der Clown? Die mahnende Stimme der Vernunft? Der Provokateur? Der Anführer? Oder etwas anderes?
- Kino, Fernsehen oder Bücher/Zeitungen?
- Sind böse Menschen Opfer ihrer Umstände und ihres Werdegangs oder selbst für die Taten verantwortlich, die sie begehen?
- Was ist wichtiger, Freiheit oder Sicherheit?
- Was für Schuhe trägt dein Charakter typischerweise?
- Wie steht dein Charakter zu folgender Aussage: „Hart arbeiten ist etwas für die Menschen, die die wahren Chancen im Leben verpasst haben".
- Hat dein Charakter ein Haustier? Wenn ja, was bedeutet das Tier für ihn und wie heißt das Haustier?
- Ist dein Charakter Teil einer Subkultur und ist das an seinem äußeren Erscheinen erkennbar?
- Den Verlust welcher Person würde dein Charakter am meisten betrauern? Gibt es Menschen deren Leben dein Charakter über sein eigenes stellen würde und warum?
- Was ist das wichtigste persönliche Ziel deines Charakters in seinem Leben?
- Wenn man deinen Charakter am Samstagmittag in einem Baumarkt trifft, warum ist er dort?
- Hat dein Charakter schon einmal ein anderes Land besucht? Wenn ja, warum und welche Eindrücke hat das bei ihm hinterlassen?
- Schokopudding mit Sahne. Umrühren, versuchen dass immer beide Komponenten gleichzeitig auf den Löffel kommen oder Sahne und Pudding mehr oder weniger getrennt essen?
- Hat dein Charakter dort wo er wohnt Bilder aufgehängt? Was ist auf den Bildern zu sehen?
- Wie wichtig ist deinem Charakter Gerechtigkeit? Nehmen wir an er wird überfallen. Würde er versuchen die Angreifer hinter Gitter zu bringen, auch wenn das große persönliche Nachteile mit sich bringen würde, statt versuchen die Sache zu vergessen?
- Benutzt dein Charakter öffentliche Verkehrsmittel?

All diese Fragen zu beantworten nimmt Zeit und Arbeit in Anspruch und ist nicht unbedingt etwas, was man in der Gruppe machen sollte. Es ist sogar explizit ratsam sich für jeden Spieler individuell Zeit zu nehmen, damit die Antworten eines Teilnehmenden nicht die anderen in ihrer Antwortfindung beeinflussen.

Der Aufwand lohnt sich besonders dann, wenn die Persönlichkeit der Charaktere eine zentrale Rolle im Spiel einnimmt und wenn das Format von einem breiten und tiefen Hintergrund der Charaktere stark profitiert:

In einer Spielrunde bestellte sich einer der Charaktere einen Kaffee, nachdem die Gruppe nach einer harten Nacht im Kampf gegen das Böse in einem Diner gelandet war. Der Spieler warf einen kurzen Blick auf das Interview und stellte fest, dass sein Charakter damals die Frage „Kaffee oder Tee?" mit „Tee" beantwortet hatte.

Er ließ die Figur die Kaffeetasse ansetzen, hielt inne und sagte:
„Verdammt, jetzt trinke ich sogar schon Kaffee – was ist nur los?!"

Das sind genau die Momente, für die man Charaktere mit der Interviewmethode erschafft: Wenn kleine Details plötzlich Bedeutung bekommen, wenn sich Persönlichkeitsentwicklung ganz organisch aus dem Spiel ergibt – und wenn ein Charakter beginnt, sich selbst zu hinterfragen.

Johannes Weber

Johannes Weber



Johannes ist vierfacher Familienvater aus Baden-Württemberg und Rollenspieler seit bald 25 Jahren. Fast ebenso lang ist er im Rollenspielverein Biberach an verschiedenen Stellen aktiv.

Am Rollenspiel begeistert ihn vor allem die Möglichkeit, in einer Gruppe gemeinsam Geschichten zu entwickeln.

Foto: © Johannes Weber

SL-Struggle oder schon BURNOUT?

Ein fiktives Interview mit humoristischem Ansatz und ernster Message

sukiiland: „Fangen wir direkt an: Wie läuft's denn aktuell in eurer Runde? Wie fühlt sich das Leiten gerade an?"

Pia P'niehbel: „Oh, nun ja... wenn ich das präzise beantworten will: Es läuft organisatorisch gut, weil ich – selbstredend – alle drei Runden und auch die zwei neu Geplanten vorbereitet habe. Im Detail vielleicht zu detailliert - je nachdem, wie man es bewertet. Allerdings... ja... die Spieler würdigen das nicht immer. Sie improvisieren, springen und ignorieren sorgfältig ausgearbeitete Teile des Plots. Ich möchte nicht unfair sein, aber es ist... ermüdend. Und, ehrlich gesagt, frustrierend, wenn man drei Abende an einer Stadtkarte sitzt und dann niemand hinschaut. Grundsätzlich laufen die Runden stabil – ich habe ein 27-seitiges Vorbereitungsdokument, Excel-Tabellen zu Initiative- und Lichtverhältnissen und ein aktualisiertes Stadtplan-Layout. Wir können uns alle zwei bis drei Wochen treffen, sodass ich ein bis zweimal die Woche leite. Allerdings habe ich schon Kritikpunkte... Die Spieler ignorieren meine Hinweise immer wieder. Und dann beschweren sie sich, dass sie sich verlaufen haben. Ich meine, ich drucke alles aus, farblich kodiert! Wer sie nicht liest, ist... nun ja... selbst schuld. Wir überlegen eine LARP-Con 2027 zu organisieren – da werde ich das in der OT-Ansprache auf jeden Fall betonen!"

Vic Ka-Oss: „Haha – ach Gott, Pia, du bist so süß mit deinen Karten und PDF-Monstern. Bei mir... joa... läuft. Irgendwie. Also: Wir treffen uns, meistens jedenfalls. Letzte Session hab ich nochmal spontan den Plot geändert, weil ich den alten vergessen hab. Die Gruppe war erst verwirrt, aber ich hab sie dann mit einem sprechenden Karpfen wieder eingefangen... Was bin ich froh, dass wir aktuell keine LARP-Cons mehr machen"

Pia P'niehbel: „Ein Karpfen? Ernsthaft?"

Vic Ka-Oss: „Sprechend! Wichtiges Detail!"

Siegfried Schwaafell: „Nun, wenn ich dann berichten dürfte. Ach ja... meine Runde. Singular – ich lege Wert auf Bindung und Beziehung... Es soll ein einzigartiges Erlebnis sein. Ein Ort des Erzählens, der Bilder, der Legenden. In meiner aktuellen Kampagne wandeln wir derzeit auf dem Pfad der Purpurnen Schatten. Eine Geschichte von Verlust und Hoffnung. Die Gefährten – meine Spieler – haben Schwierigkeiten, den roten Faden zu würdigen aber das ist die einzig stimmige Richtung. Sie driften ab, jagen nach Kleinigkeiten. Ich muss sie wieder und wieder auf den rechten Pfad führen, sonst verwässert das Narrativ. Eine Geschichte ist nun einmal keine improvisierte Gasse, sondern eine Straße aus Stein. Manchmal stößt das... nun... auf Widerstand."

Vic Ka-Oss: „Das klingt anstrengend – links und rechts gibt es doch viel zu entdecken!"

Pia P'niehbel: „Struktur ist schon wichtig!"

Siegfried Schwaafell: „... ich möchte in eine phantastische Geschichte leiten – nicht ins Chaos."

Vic Ka-Oss: „Ihr zwei seid wie Excel und eine Oper – ich bin so ein bisschen wie Klebeband!"

sukiiland: „Gibt es einen Moment als Spielleitung, an den ihr euch besonders gern erinnert?"

Pia P'niehbel: „Oh, absolut. Das war die Sitzung mit dem politisch äußerst sensiblen Intrigenrätsel, bei dem die Gruppe tatsächlich – nach vielen gut gestreuten Hinweisen – exakt so reagiert hat, wie ich es vorgesehen hatte. Ich hatte Affinitätsdiagramme, Stammbäume und farbcodierte Beziehungsübersichten vorbereitet. Ich habe selten so eine... wie soll ich sagen... operative Präzision bei der Lösung erlebt. Es war wunderschön - ehrlich gesagt... sehr befriedigend."

Vic Ka-Oss: „Verrückt, sowas machen wir nicht – aber oh Mann, ja! Bei mir ist es der Moment, als der Endboss, ein großer drachengeborener Bösewicht in Antillenya, komplett vergessen hatte, dass er eigentlich fliegen kann. Also... ich hab vergessen, dass er Spezialfähigkeiten hat. Also stand er da, während die Spieler ihn von allen Seiten verprügelt haben. Ich hab dann gesagt, er wäre überrascht. Oder müde. Oder... egal. Die Spieler haben ihn in drei Runden weggelötet. Wir haben Tränen gelacht. Der arme Kerl."

Siegfried Schwaafell: „Mein liebster Moment? Als ich die Legende vom purpurnen Wandelmond der Schatten erzählte... zwölf Minuten Stille am Tisch. Ein volles Dutzend an Minuten, in denen alle lauschten, wie die Schemen und Schergen der alten Zitadellen von Gmurr entstanden. Ich spürte, wie meine Stimme durch sie hindurchging, als wären sie selbst dabei. Momente von... reiner Hingabe an die Geschichte getragen von den echten Schatten des Kerzenlichts. Ich fühlte... Resonanz."

Vic Ka-Oss: „Zwölf Minuten? Ohne, dass jemand unterbrochen hat?!"

Pia P'niehbel: „Unrealistisch."



Siegfried Schwaafell: „Man nennt das fesselnde Augenblicke. Ihr solltet es einmal versuchen!“

sukiiland: „Das ist bestimmt für jeden ganz unterschiedlich – also: Wie sieht euer Vorbereitungsprozess aus?“

Pia P'niehbel: „Systematisch. Sehr systematisch. Ich habe dafür meine Routinen. Freitags Recherche - ich recherchiere auch historische Details, selbst wenn sie nur atmosphärisch relevant sind. Samstags Kartenbau und Regelsimulation. Der Sonntag ist für Korrekturen. Ich gehe alles durch, prüfe alles, und wenn ich das Gefühl habe, dass etwas noch genauer sein könnte… dann mache ich es nochmal. Ich schreibe gerne alles auf, dafür erstelle ich Tabellen, Listen, Wahrscheinlichkeitsmatrizen. Handouts wollen vorbereitet sein, ich korrigiere und verbessere sie. Wenn ich ehrlich bin… ich überarbeite mich wahrscheinlich. Aber eine gute Vorbereitung ist nun mal essenziell für mich.“

Vic Ka-Oss: „Ich bereite mich psychologisch vor. Also: Ich sage mir: ‚Du schaffst das. Egal was passiert.‘ Meistens so zehn Minuten vor Spielstart. Oder fünf. Oder gar nicht. Und dann werfe ich einfach alles auf den Tisch, was nach Rollenspiel aussieht. Die Hälfte gehört manchmal nicht mal zu meinem System. Ich… bereite mich also kaum vor. Also, ich möchte, aber dann denke ich ‚Oh, schau mal, ein neues System!‘ oder ‚Oh, ein Video!‘ und dann… ist's plötzlich wieder Spieltag. Meistens fehlt dann irgendwas. Würfel. Plot. Figuren. Manchmal die Snacks. Aber improvisieren macht Spaß!“

Siegfried Schwaafell: „Ich arbeite wie ein Romancier - kreiere ein Kapitel nach dem anderen. Dafür suche ich Worte, feile an Formulierungen, an Beschreibungen, an atmosphärischen Übergängen. Ich übe meine Stimmen – schließlich tragen sie die Seele der Welt - auch vor dem Spiegel. Die Stimmen müssen sitzen… alles steht und fällt mit der Stimmung und der Gesamtatmosphäre! Aber ich plane nur einen Pfad. Den Pfad. Die Geschichte hat eine Richtung; ich nähere mich ihr wie ein Bildhauer dem Stein.“

Vic Ka-Oss: „Ich finde deine Stimme wirklich voll gut, aber du erzählst echt viel zu viel.“

Siegfried Schwaafell: „Geschichten brauchen Raum. Nicht jeder kann das würdigen!“

Pia P'niehbel: „Hust – es könnte etwas… effizienter sein…“

sukiiland: „Nochmal für mich zum Mitschreiben: Wie oft leitet ihr, wie viel Last tragt ihr als SL zeitlich – und in wie vielen Runden? Wie oft steht ihr vor Spielenden?“

Pia P'niehbel: „Aktuell… drei Runden. Einmal die Woche, manchmal zweimal. Dazu kommen natürlich die vielen Stunden Vorbereitung. Manchmal frage ich mich… ob das zu viel ist. Aber jemand muss schließlich die Qualität halten. Wie das wird, wenn die LARP-Pläne stehen – ich weiß es nicht!“

Vic Ka-Oss: „Ich leite… äh… was habe ich denn gerade? Zwei? Drei? Vielleicht vier? Es verschwimmt. Wir spielen nicht mit jeder Runde gleich häufig. Wir spielen, wenn's passt. Mal jede Woche, mal gar nicht. Ich sag oft ‚Ja, klar, leite ich!‘ und dann… naja. Dann merkt man, dass ich's wieder übertrieben habe.“

Siegfried Schwaafell: „Ich leite nur eine Runde. Aber dafür ist sie mein Opus. Meine Chronik. Jede Sitzung ist ein Kapitel eines großen Epos. Mehr wäre… der Geschichte unwürdig. Diese eine Runde ist mein Lebenswerk, so was soll und darf sich über Jahre hinweg entfalten!“

Vic Ka-Oss: „Alter, ich verliere komplett den Überblick, wenn meine Kampagne länger als fünf Sitzungen dauert!“

sukiiland: „Wenn ihr einen Wunsch frei hättet – wie soll eure Zukunft als Spielleiter aussehen? Was wäre euer Wunsch an die Spielenden?“

Pia P'niehbel: „Ich wünsche mir… Anerkennung. Respekt für die Arbeit, die ich investiere. Ehrliche Wertschätzung! Ein bisschen Entlastung, vielleicht… etwas mehr Flexibilität und weniger Perfektion von meiner Seite. Weniger Druck. Aber vor allem Menschen die sehen wie viel Mühe ich mir gebe. Das könnten sie durch etwas mehr Kooperation als Gruppe zeigen, damit meine Vorbereitung nicht verpufft.“

Vic Ka-Oss: „Ich wünsche mir, dass ich mir weniger zumute und weniger gleichzeitig mache. Wäre gut, wenn ich mal etwas ordentlich vorbereite bevor die Sitzung anfängt – vielleicht mal eine Karte zeichne. Vielleicht auch… dass die Spieler mir nicht immer böse sind, wenn's wieder total chaotisch wird. Aber eigentlich egal: Hauptsache wir lachen weiterhin so viel!“

Siegfried Schwaafell: „Ich wünsche mir Spieler, die als ehrfürchtige Reisende bereit sind, die Geschichte zu durchwandern, wie sie gemeint ist. Dass sie lauschen, folgen, eintauchen. Dass meine Worte Bilder malen dürfen, ohne dass sie durch Ablenkungen oder unüberlegte Sprünge gebrochen werden. Kurz gesagt: Ich wünsche mir Hingabe an die Geschichten, kein darüber hinweg zu hetzen.“

Vic Ka-Oss: „Ey, die wollen halt auch mal was selber tun!“

Pia P'niehbel: „Vielleicht sollten wir uns mal über ein strukturiertes Encounter-Design austauschen.“

Siegfried Schwaafell: „Struktur ist nicht das Problem. Mangelnde Ehrfurcht sehe ich als Problem.“

sukiiland: „Das ist aber doch ein schöner Gedanke, wollt ihr euch gegenseitig noch etwas fragen, oder habt ihr Anregungen die ihr einbringen möchtet?“

Pia P'niehbel: „Vic… ich würde gerne wissen: Wie schaffst du es, so… unbesorgt zu leiten? Also wie kommst du damit klar, Dinge zu vergessen, oder… keine Struktur zu haben? Ich meine das nicht böse, wirklich. Ich versuche nur zu verstehen, wie das funktionieren kann.“

Vic Ka-Oss: „Pia, meine Liebe — ich vergesse einfach, dass ich was vergessen hab. Das hilft total! Und ehrlich: Wenn ich mich stressen würde wie du, dann läge ich wahrscheinlich als Puzzle auf dem Boden. Ich lass's einfach fließen. Das Chaos ist… mein Freund.“

Pia P'niehbel: „Das ist aber doch kein System!“

Siegfried Schwaafell: „Chaos ist der Feind einer jeden Geschichte.“

Vic Ka-Oss: „Siggi, bitte! Wenn Chaos dein Feind wäre, müsstest du bei Pias Tabellen leben.“

Siegfried Schwaafell: „Pia… Erlaube mir eine Frage. Wenn du so viel vorbereitest – wirklich bewundernswert, übrigens – wo bleibt der Atem der Geschichte? Der Raum für… Magie? Spontane Überraschung?“

Pia P'niehbel: „Magie entsteht aus Logik, Siegfried. Wenn die Welt konsistent ist. Wenn jeder Ort, jede Figur, jede Konsequenz miteinander zusammenpasst. Improvisation ist… riskant. Da kann ein Logikfehler passieren.“



Siegfried Schwaafell: „Ein Logikfehler ist nur ein Wendepunkt, den man gegebenenfalls poetisch verklären muss."

Pia P'niehbel: „Oder man korrigiert ihn sofort."

Vic Ka-Oss: „Ich erklär die einfach weg. ‚War ein Zauber!' Funktioniert immer. Aber eines würde mich schon wirklich interessieren… Siggi, Bro – ernst gemeinte Frage: Merkst du eigentlich, dass die Leute manchmal voll rausfliegen, wenn du so lange redest? Ich mein's nicht böse! Ich find deine Stimme echt mega toll, aber… du hörst halt nicht mehr auf."

Siegfried Schwaafell: „Es ist… nun… schwierig für mich, das zu akzeptieren. Wenn ich erzähle, sehe ich Bilder. Große Bilder. Und ich möchte sie teilen. Es… schmerzt, wenn jemand gähnt oder… auf sein Handy schaut."

Pia P'niehbel: „Vielleicht… könntest du kürzer erzählen? Zusammenfassungen? Kapitelübersichten? Bullet Points?"

Siegfried Schwaafell: „Bullet Points?! Meine Geschichten sind keine Jahresberichte!"

Vic Ka-Oss: „Ich würd's feiern, wenn Siegfried mal 'ne PowerPoint machen würde. Mit so epischen Übergängen. ((imitiert Zaubergeräusch)) Wuuuusch – neue Folie!"

Siegfried Schwaafell: „Das grenzt an Blasphemie."

Vic Ka-Oss: „Naja ok – aber Pia… du machst dich noch kaputt. Wie lange hast du gestern vorbereitet?"

Pia P'niehbel: „Äh tolle Überleitung – nicht witzig … es waren so zwei Stunden."

Siegfried Schwaafell: „Pia… sei bitte ehrlich."

Pia P'niehbel: „Viereinhalb. Es waren viereinhalb Stunden. Und dann noch knapp zwei fürs Finetuning."

Vic Ka-Oss: „Warum tust du dir das an?"



Pia P'niehbel: „Weil… wenn ich nicht alles im Griff hab, hab ich Angst, dass die Runde scheitert. Und wenn sie scheitert… liegt es an mir."

Siegfried Schwaafell: „Eine Geschichte ist nicht nur deine Verantwortung. Es sind viele Stimmen, die sie tragen. Ich denke das ist mir heute klar geworden."

Vic Ka-Oss: „Und manchmal trägt sie auch niemand und wir stolpern einfach durch und es ist trotzdem cool."

Pia P'niehbel: „Vielleicht sollte ich mich wirklich ernstahfter um mein zwanghaftes Perfektionsbestreben kümmern."

Vic Ka-Oss: „… und ich mich um das Chaos – können uns ja treffen, so in der Mitte."

Siegfried Schwaafell: „Ich sehe uns schon als Dreifaltigkeit des Erzählens."

Vic Ka-Oss: „Eine Overlordin der Ordnung, der Bardengott mit dem persönlichen Epos und ich – der Typ mit dem sprechenden Karpfen."

Pia P'niehbel: „Ich … erstelle dazu eine Tabelle."

Siegfried Schwaafell: „Dann verlese ich sie feierlich."

Vic Ka-Oss: „Und ich verlier sie wieder!"

sukiiland: „Das ist doch ein gelungener Abschluss – klingt auf jeden Fall nach Einsicht und Verstehen. Spielleitungs-Burnout ist eine ganz eigene Sache. Darf ich jeden von euch um ein abschließendes Statement bitten?"

Pia P'niehbel: „Gut… also, ich glaube, ich bin jetzt mit meinen 36 näher am Spielleitungs-Burnout, als ich es mir lange eingestehen wollte. Dieses ständige Gefühl, dass alles perfekt sein muss – jedes Handout, jede Regel, jede Szene… das zermürbt. Ich denke immer, dass ich scheitere, wenn nur ein Detail nicht passt. Und manchmal… ja, manchmal sehe ich die Spieler da sitzen und merke: Sie hätten auch mit der Hälfte meiner Vorbereitung Spaß. Oder sogar mit einem Bruchteil. Ich wünsche mir, dass ich eines Tages leiten kann, ohne Angst davor zu haben, dass etwas ‚nicht gut genug' ist. Vielleicht fängt das damit an, mir zu erlauben was ich in meinem Job als Finanzbeamtin nicht darf, Fehler zu machen. Und mir zu merken: Ich spiele mit Freunden — nicht mit Prüfern."

Vic Ka-Oss: „Burnout? Also… ich hatte nie einen klassischen ‚Burnout' kann man das mit 24 überhaupt haben – aber ich glaube, ich habe die kleine Schwester davon: Überforderung aus Naivität. Das passt zu dem was meine Freunde in mir sehen: Einen Lebenskünstler. Ich nehme mir aber zu viel vor, ich verspreche zu viel, ich denke ‚Klar, das kann ich auch noch!' und dann sitze ich da, hab drei Kampagnen gleichzeitig am Hals und keinen Plan. Wenn's brennt, improvisiere ich, aber… ich merke inzwischen: Der Stress ist trotzdem da. Ich tue so locker, aber ich merke, wie die Spieler manchmal genervt sind. Und das frisst an mir. Ich glaube mein Risiko ist nicht mich kaputt zu arbeiten, sondern mich zu verlieren. In Ideen, in Möglichkeiten, in meinem eigenen Chaos. Ich muss lernen, weniger zu machen. Und das, was ich mache, ein bisschen besser. Nicht perfekt – aber bewusster."

Siegfried Schwaafell: „Ich… nun… werde oft als starr und überpräsent wahrgenommen. Und ja, vielleicht… vielleicht stimmt das. Mein Burnout kommt nicht aus Arbeit, sondern aus Enttäuschung. Wenn die Spieler meine Geschichten nicht hören wollen… wenn sie abschweifen, während ich ein Bild male… das fühlt sich an wie ein schief gesungenes Duett. Ich investiere Herz. Stimme. Seele. Und wenn das verpufft, trifft es mich zu tief. Burnout für mich bedeutet: Ich fange an, nicht mehr erzählen zu wollen. Als Synchronsprecher könnte das mein beruflicher Ruin bedeuten. Mit 52 kann ich mir so etwas nicht erlauben. Aber das Feuer wird dumpf. Ich muss lernen, die Kontrolle zu teilen. Dass eine Geschichte nicht nur meine Stimme braucht. Und dass ein Märchen, das gemeinsam erzählt wird, vielleicht schöner ist als eines, das ich allein rezitiere. Ich überlege, mir als professioneller Märchenonkel ein weites Standbein aufzubauen – da ist es Teil des Jobs vorzulesen und zu erzählen… das ist dann auch ein ganz anderes Publikum."

sukiiland: „Danke euch Dreien. Was ihr sagt, zeigt mir: SL-Burnout hat viele Gesichter.
Perfektion. Chaos. Kontrolle. Anspruch. Aber am Ende wollt ihr trotz den Struggels alle dasselbe:
Spaß am gemeinsamen Erzählen haben – und eine Gruppe, die mit euch lacht, lebt und spielt. Oder einfach mal ‚DANKE!!!' sagt."

sukiiland
ww-mag.de/sukiiland
sukiiland

Autoreninfo zu *sukiiland* auf Seite 11

Illustrationen: © sukiiland

CyoA

Choose your own Adventure

– Teil 5 (Abschnitt 219) –

Vorsichtig blickst Du Dich noch einmal um, doch die Gasse ist leer und niemand scheint Dich bemerkt zu haben. Dann kniest Du Dich nieder und beginnst schnell, aber vorsichtig den Haufen aus Essensresten zu durchwühlen. Der Gestank lässt Dich würgen, doch Dein Hunger ist stärker. Zwischen vergammeltem Gemüse, Knochen und undefinierbaren Fleischfetzen findest Du schließlich ein größeres Stück Brot. Es ist hart und trocken und offenbar schon einige Tage alt, doch es scheint nicht verschimmelt zu sein. Du zögerst nur kurz, dann beißt Du hinein. Der Geschmack ist alles andere als angenehm, doch mit jedem Bissen spürst Du, wie ein Hauch von Kraft in Deinen Körper zurückkehrt.

Während Du weiter suchst, stößt Dein Finger auf etwas Metallisches. Neugierig gräbst Du es aus dem Abfall hervor und hältst ein kleines, rostiges Küchenmesser in der Hand. Die Klinge ist stumpf und von Flecken übersät, doch sie ist nicht zerbrochen.

Du nimmst nochmal einen Bissen von dem alten Brot, als Du Schritte hörst. Da kommt mindestens eine Person in Deine Richtung.

Willst Du...

- Weiter nach Verwertbarem suchen (358)
- Die Wand der Taverne entlang schleichen (44)
- Versuchen den Fensterladen zu öffnen (591)

Und weiter geht die interaktive Geschichte!

Hast Du schon einmal davon geträumt, Teil einer Geschichte zu sein und den Verlauf der Handlung selbst zu bestimmen? Genau das erwartet Dich hier! Dieses Projekt basiert auf dem Konzept der Choose Your Own Adventure-Geschichten, bei denen Du als Leser*in die Entscheidungen triffst und damit den Lauf der Geschichte beeinflusst.

So funktioniert's:

Lies den aktuellen Teil der Geschichte.
Am Ende findest Du Entscheidungsmöglichkeiten – Du bestimmst mit, wie es weitergeht.

Sende Deine Wahl (die entsprechende Nummer) an **red@ww-mag.de** mit dem Betreff **"CYOA"**.

In der nächsten Ausgabe werde ich die meistgewählte Option umsetzen und die Geschichte darauf basierend weiterschreiben.

Deine Wahl zählt!

Mit jeder Entscheidung lenkst Du die Handlung und trägst dazu bei, dass die Geschichte einen einzigartigen Verlauf nimmt.
Es liegt in Deinen Händen, wie sich der Protagonist verhalten wird.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion



Foto: © Kainskind



Foto: © Michael Adler

KAINSKIND & Charity

Herzensevent: Charity-Auktion



Wie war es 2025 bei der Charity-Auktion von Kainskind? Was ist dieses Event überhaupt und warum machen wir das Ganze?

Einmal jährlich im Oktober findet sie in Freiburg statt: die Charity-Auktion der Firma Kainskind. Jahreshighlight, Herzensevent und empathischer Pflichttermin für die Comunity – was die Auktion mittlerweile geworden ist. Sie erfährt stetig steigende Zahlen an Teilnehmenden und Spendenden und Jahr für Jahr großartige Ergebnisse für die Spendenempfänger.

2025 fand die Charity-Auktion im Haus des THW Freiburg statt. Wir Veranstalter sind schon Stunden vor den Gästen da und bauen mit den fleißigen Helferinnen und Helfern den Raum für das große Event um. Da müssen Tische und Stühle getragen, Bietendennummern ausgelegt und Auktionsware schön hergerichtet werden. Alles für den guten Zweck - versteht sich.

Grundsätzlich geht es an diesem Tag um die Versteigerung der Ware, nebenbei ist es ein Meet-and-Greet und Tagesevent mit vielen Specials für die ganze Familie. Sei es die Fotobox, in welcher man sich dank der Falkner aus dem Schwarzwaldzoo Waldkirch mit Eule oder Uhu ein Erinnerungsfoto shooten lassen kann (alleine schon eine Eule streicheln zu können ist ein Highlight). Ein Content Creator, welcher live während der Versteigerung eine Miniatur bemalt – sowohl jede einzelne Fläche steht zur Versteigerung als auch das Endergebnis.

Es gab schon Hindernisparcours des THW, bei welchen man mit ihren Werkzeugen den Weg frei räumen musste, eine Hüpfburg und auch die 501st Division war häufig zu Gast. Viel Brimborium, viel Highlight, viel Potenzial für Spaß.

Das Portfolio an ersteigerbarer Ware ist vielschichtig. Es besteht aus Warenrückläufern, Ausstellungsstücken, Neuware, Gebrauchtem, Geliebtem und sogar frisch Hergestelltem. Die Warenspenden erhalten wir von Handelspartnern, befreundeten Künstlerinnen und Künstlern und aus der Community selbst.

Traditionell eröffnen wir um 12 Uhr die Räumlichkeiten und ab 13 Uhr hört man den Hammer. Ware wird offeriert, die Hände gehen hoch - man bietet, auch gerne einmal zwei Euro über dem kalkulierten Budget. Alles, was an diesem Tag unter den Hammer kommt, fließt zu 100% an den guten Zweck weiter; in unserem Fall der Förderverein für Krebskranke Kinder e.V. Freiburg im Breisgau.

Klingt unspektakulär? Ist es ganz und gar nicht. Die Stimmung ist mitreißend, denn manche Stücke entfachen einen richtigen Bieterkampf. Spannung wird greifbar. Wie hoch wird geboten werden? Wann gibt eine Partei auf? Jedes Mal ein kleiner Nervenkitzel, der Spaß macht. Dadurch sind bereits über 18000,-€ für den guten Zweck zusammengekommen.

Angefangen haben wir 2018 mit unserer Auktion. Die Inspiration dazu kam von einem Handelspartner selbst. Ulisses veranstaltet eine ähnliche Aktion jedes Jahr auf ihrer RatCon. Diese Jagd nach Schätzen in Kombination mit „etwas Gutes tun" hatte uns eingenommen und inspiriert. Alle waren glücklich bei dieser Veranstaltung, entweder weil das Gewünschte tatsächlich ersteigert wurde oder weil das Gespendete einen guten Erlös gebracht hat und in wertschätzende Hände kam. Win – Win – Win. Was will man mehr? Selbst ein Teil sein?

Wenn du in unserer Nähe bist, freuen wir uns über deine Teilnahme. Egal ob als Bieterin, Bieter oder Warenspenderin bzw. Warenspender. Natürlich kannst du auch einen festen Betrag an dem Tag bei uns abgeben.

Vielleicht magst du aber auch selbst etwas starten, weil es dich ebenso inspiriert hat wie uns damals. Großartig! Was brauchst du dazu?

Natürlich ein Datum, eine Location, Partner, einen Zweck, Werbung und Spenden.

Das Datum sollte bedacht gewählt sein. Es gibt immer Gründe warum deine Veranstaltung Konkurrenz hat: Spielemessen und Conventions, überraschende Feiertage wie Weihnachten und Ostern, aber auch Lebensalltag. Kurz vor großen Messen sparen die Menschen ihr Geld, kurz danach haben sie keins mehr. Am Ende der Schulferien, vor allem der Sommerferien, ist ein denkbar schlechtvgewählter Zeitpunkt. Zwar haben alle Zeit, aber der Sommerurlaub hinterlässt gerne ein Loch im Geldbeutel. Vor Feiertagen wie Weihnachten und Ostern suchen viele nach besonderen Geschenken, danach haben sie meist etwas mehr Finanzstärke, um sich Wünsche zu erfüllen. Hier liegen Chancen. Aber es darf dabei weder zu knapp dran sein noch zu weit weg.

Haben wir den Termin gewählt, brauchen wir den Ort. Viele Gemeinden geben gerne zu günstigen Konditionen oder sogar umsonst Gemeindezentren oder Ähnliches für diese Art Veranstaltungen her. Wichtig ist die Größe und Erreichbarkeit. Gibt es ausreichend Parkplätze in der Nähe? Wie ist die Anbindung an öffentliche Verkehrsmittel wie Bus und Bahn? Im Optimalfall ist die Location auch noch barrierefrei.

Ohne Partner läuft nichts. Auch wenn die Planungsarbeit alleine noch zu stemmen ist – die Verwaltung am Tag selbst und die Vorbereitung braucht helfende Hände. Eventuell können auch Firmen oder örtliche Vereine akquiriert werden, die unterstützen. Schleppen, tragen, aufschreiben, sortieren und abrechnen ist zu viel für eine einzelne Person.

Der Zweck. Hilfe braucht eigentlich jeder. Überlege dir also, für wen oder was du diese Aktion durchführen magst. Vielleicht magst du auch jedes Jahr wem anderes etwas Gutes tun? Wenn du dich einmal umschaust, wirst du feststellen, wie viele soziale Projekte Unterstützung brauchen.

Zuletzt das Ding, weswegen alles überhaupt erfolgreich werden kann: Werbung. Es empfiehlt sich, hier viel Gedankengut hineinzulegen. Am besten beginnt deine erste Werbemaßnahme als eine Art „Safe the Date" etwa sechs oder mehr Monate vor dem Event. Eine kleine Erinnerung kommt zwölf Wochen vor der Veranstaltung, und die ersten Werbeplakate sollten spätestens jetzt auftauchen. Acht Wochen vor der Veranstaltung kommen die Flyer, und vier Wochen vor der Veranstaltung sollte dieses Thema allgegenwärtig präsent sein. Moderne Werbemaßnahmen wie Social Media sollten ergänzt werden durch Klassiker wie Flyer und Plakate. Einige Radios, Zeitungen oder Gemeinden haben Möglichkeiten, sich kostenlos in ihre Veranstaltungskalender eintragen zu können. Manche Zeitungen offerieren dir Gratis eine kleine Anzeige dafür. Sind örtliche Vereine oder Firmen mit bei der Aktion, ist es sinnvoll auch diese zu bitten, auf ihren Kanälen zu werben. Reichweite und Präsenz sind die wichtigsten Werkzeuge. Niemals zu unterschätzen ist das Word-to-Mouth.

Pro-Tipp: Event offiziell beim Rathaus anmelden, um sich rechtlich abzusichern! Für Essen und Getränke braucht man eine Hygieneschullung und für Alkohol eine Sondererlaubnis der Stadt.

Wenn jetzt noch Spendenware vorhanden ist, kann der Tag kommen!

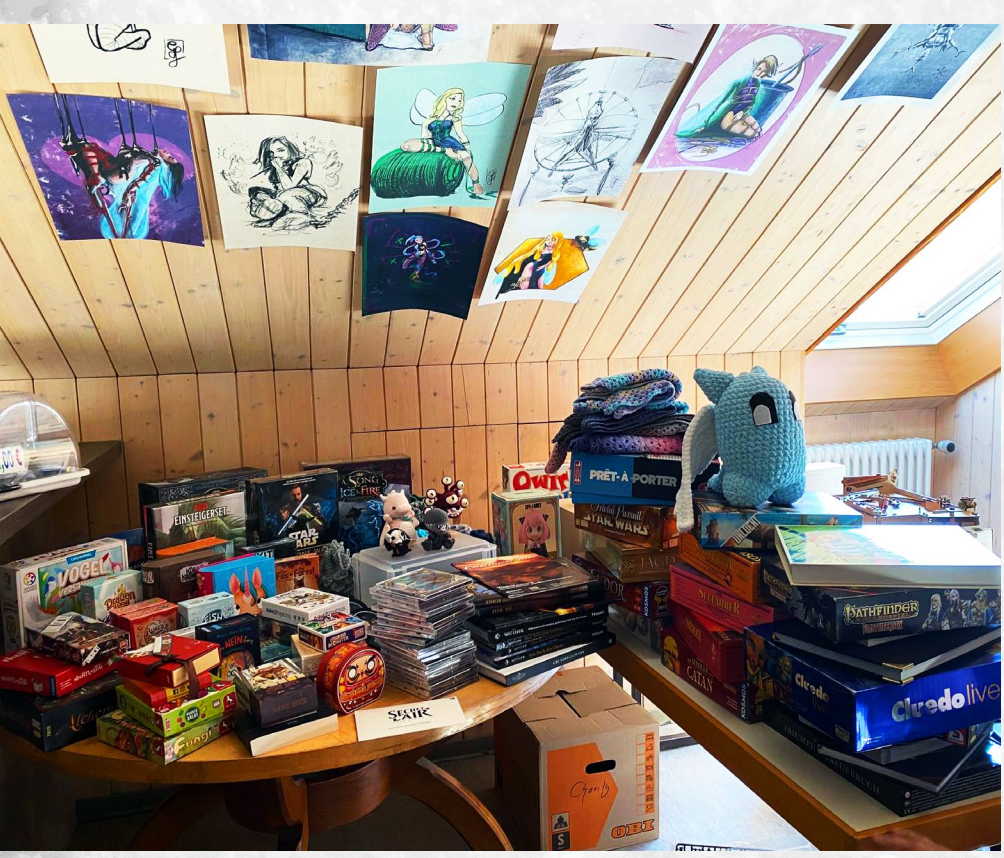


Foto: © Stefan Graf

Wie war es jetzt eigentlich bei unserer Auktion 2025?

Erfolgreich! 3000,-€ haben wir gemeinsam für den guten Zweck zusammen bekommen. Ausruhen ist für uns aber nicht. Wir kämpfen mit dem *Förderverein für krebskranke Kinder e.V. Freiburg im Breisgau* gegen den Krebs. Solange dieser nicht aufgibt, hören wir auch nicht auf.

Wir freuen uns auf 2026 und freuen uns, wenn wir dich begrüßen dürfen oder wir dich inspiriert haben, deine eigene Auktion zu starten! Wenn viele Hände gemeinsam etwas Kleines tun, kommt etwas Großes raus.

Bianca „Lelith" Riedel
ww-mag.de/lelith
kainskind.de/kainskind-charity

Autoreninfo zu *Bianca „Lelith" Riedel* auf Seite 33

Zufallstabellen

Plotsprenger und Stimmungskiller ... oder Chance?



© Ninkasi – @ninkasi_die_reine

Zufallstabellen gehören zu den ältesten Werkzeugen des Pen&Paper-Rollenspiels. Schon die ersten Regelsysteme lieferten Listen für Begegnungen, Schätze, Namen, Wetter oder Hindernisse. Während einige Spielleitungen sie lieben, sehen andere sie als chaotische Unruhestifter, die mühsam aufgebaute Plots aus den Angeln heben.
Und wie so oft: Beide Sichtweisen haben ihre Berechtigung. Und genau darum lohnt es sich, den Umgang mit Zufallstabellen mal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Aus dem Nähkästchen

Ich selbst erinnere mich sehr gut an die Phasen meines Spielleitertums: Zuerst kam die Phase, in der ich keine Ahnung hatte, wie ich meine Gruppe bespaßen sollte. Jede Reiseroute durch Aventurien oder die Forgotten Realms war gespickt mit einer täglichen Kampfbegegnung, definiert und diktiert von einer Zufallstabelle, deren Ergebnisse ich sklavisch befolgte und somit mehr Spielkoordinator als Spielleiter war. Als mir und sicher auch dem einen oder der anderen meiner Spieler*innen dies auf den Zeiger ging, hatte ich erstmal genug und stieg ein in die zweite Phase: "Weg mit den Tabellen – nichts wird mehr ausgewürfelt. Wer ein Event per Würfel bestimmt, ist nur zu unkreativ, um sich spontan selbst etwas zu überlegen, oder zu faul, um sich gut vorzubereiten."

Das Ende vom Lied waren Plots, Charaktere und Umgebungen, die fast schon zu perfekt wirkten und gerade bei großen epischen Kampagnen ein Railroading vom Feinsten, damit die Spieler*innen auch ja dort landeten, wo ich sie zu Beginn des drölfzigsten Abenteuers der Kampagne haben wollte.

Inzwischen habe ich mir – so hoffe ich zumindest – eine passable Spielleiterweise angeeignet, die sich nicht nur zwischen diesen beiden Phasen einordnet, sondern eine dritte Phase eingeleitet hat: Alles mit Maß, bewusst und zur rechten Zeit.

Aber was heißt das denn nun konkret?

Der Reiz des Zufalls

Zufallstabellen bringen etwas ins Spiel, was selbst die kreativste Spielleitung nicht zuverlässig erzeugen kann: echte Überraschung.
Ob im Vorfeld bei der Vorbereitung oder spontan am Spieltisch – ein Zufallswurf kann Ideen freisetzen, die man aus eigener Fantasie oder einfach nur in diesem einen Moment nicht hervorgebracht hätte.
Ein paar Beispiele:

- Ein "Straßenräuber" entpuppt sich als verzweifelter Ex-Soldat auf der Flucht.
- Der "gefundene Gegenstand" ist ein Spielstein aus einem Brettspiel, das von einem Magier verflucht wurde, nachdem er eine Spielpartie gegen den Besitzer des Spiels verloren hat.
- Das "Geräusch im Wald" führt nicht zu einem Kampf mit irgendeinem Wildtier, sondern zu einer exzentrischen Druidin, die versucht, mittels Tierlauten eine mystische Kreatur hervorzulocken.

> Anmerkung: Diese Beispiele wurden auf Basis generischer Ereignisse erstellt, indem ich mit dem kargen Setup (bspw. ein Charakter findet einen Gegenstand) mittels Zufallstabellen (in diesem Fall aus *Ironsworn*) einfach ermittelt habe, wie sich die Situation auswirken könnte.

Solche Impulse geben Abenteuern frischen Wind, öffnen neue Wege und helfen, eingefahrene Denkweisen zu durchbrechen. Für die Vorbereitung funktionieren Zufallstabellen hervorragend als Inspirationsquellen. Dabei geht es nicht darum, Ergebnisse zwingend exakt zu übernehmen, sondern in erster Linie neue Ideen zu triggern. Ein Wurf kann genügen, um aus einer generischen Begegnung etwas Bemerkenswertes zu machen.

Das zweischneidige Schwert

So nützlich Zufallstabellen sein können, so problematisch wird es, wenn sie unüberlegt eingesetzt werden.

1. Störung der Stimmung
Ein grotesker Gaukler, zufällig ausgewürfelt, wirkt im Moment epischer Trauer fehl am Platz. Wenn die Stimmung und das Zufallsergebnis derartig kollidieren, zerbricht die Immersion.

2. Handlungsabriss
Greift die Spielleitung in kritischen Momenten zu Tabellen, kann sie unbewusst ihren eigenen Plot sabotieren. Ein „zufälliger Hinterhalt" während einer politischen Intrige könnte alles entgleisen lassen. Das kann gewollt sein, aber in den meisten Fällen zögert es die Handlung nur unnötig hinaus.

3. Zusammenhanglose Ereignisse
Spieler*innen fühlen sich mitunter unfair behandelt, wenn etwas geschieht, das weder aus der Story noch aus ihren Entscheidungen erwächst, und das womöglich sogar wiederholt vorkommt. Reiner Zufall, der keine Bedeutung hat, wirkt oft auf eine unangenehme Art willkürlich. In manchen Fällen kann es soweit gehen, dass sich Spieler*innen ihrer Teilhabe am Spiel beraubt sehen, weil sie das Gefühl bekommen, dass ihre Entscheidungen keinerlei Einfluss haben, wenn die folgenden Ereignisse ohnehin rein auf Basis eines Würfelwurfs entschieden werden.

4. Ermüdung und Frust durch Overkill
Wer jede fünfte Meile im Wald auswürfelt, macht das Spiel zur Begegnungsfließbandarbeit. Wenn ununterbrochen etwas Unvorhergesehenes passiert, ist es nicht mehr unvorhersehbar, sondern nur noch anstrengend.

Kurz gesagt:
Zufall ist kein Ersatz für Dramaturgie, sondern ein Werkzeug, das bewusst eingesetzt werden sollte.

Best Practice?

Wie bei jedem Werkzeug gibt es passende und unpassende Anwendungen. Aber im Gegensatz zu einem Schraubendreher gibt es hier nicht den einen konkreten Verwendungszweck, bei dem es immer passt.

Und ebenso habe ich nicht die ultimative Lösung, da dies auch immer vom Spielstil der Runde und des Spiels selbst abhängig ist, und ob es sich um eine epische Kampagne oder einen komplett unvorbereiteten One-Shot handelt.

Vielleicht helfen aber ein paar Richtlinien, um zu entscheiden, wann und wie man eine Zufallstabelle verwenden könnte.

1. Kopf leer, Tabelle her!
Ein zufälliges Ereignis ist besser als gar keines, zumindest, wenn sich die Situation zieht und einfach nichts neues passiert oder man Leben in die Runde bringen möchte. Wenn man selbstreflektiert genug ist, um zu merken, dass man gerade in seinem eingefahrenen Spielleitungsmuster gefangen ist, und ausbrechen möchte, bringen einen Tabellen auch hier durchaus weiter.

2. Einsatz mit Augenmaß
Wenn man nicht gerade bewusst einen völlig skurrilen und willkürlichen Spielfluss erschaffen will, sollte man darauf achten, die inflationäre Nutzung von Zufallstabellen zu vermeiden. Wie bereits erläutert, kann das zum Bruch der Immersion oder dem Gefühl von Fließbandarbeit und vollkommener Willkür führen.

Statt alles jederzeit auszuwürfeln, lohnt es sich, Einsatzgebiete einzugrenzen: Details wie Farben, Formen, die Beschaffenheit eines beliebigen Gegenstandes, der Name eines zufälligen NSCs, usw. Darüber hinaus sollten Tabellen in Abenteuern mit fester Rahmenhandlung sparsam eingesetzt werden. Bei frei improvisierten Szenarien darf auch öfter mal zum Würfel gegriffen werden, um spontan ein spannendes Motiv oder einen Plot-Twists zu generieren.

3. Serviervorschlag statt Fertiggericht
Ein Tabellenwurf muss nicht bindend sein. Wenn das Ergebnis nicht passt, einfach noch einmal würfeln oder das Ergebnis frei interpretieren. Oder statt zu Würfeln einfach die Augen zur Inspiration über die Tabelle wandern lassen und dann gezielt ein Ergebnis auswählen.

4. Veto der Spielleitung
Wenn ein Ereignis die Handlung ruiniert, darf es einfach ignoriert werden, auch wenn in einem vorgefertigten Abenteuer steht, dass man an dieser Stelle auf eine bestimmte Tabelle würfeln soll. Zufallstabellen sollen die Spielleitung unterstützen, nicht das Spiel zerstören.

5. Option statt Zwangsprogramm
Nicht jeder zufällig ermittelte Inhalt muss zwingend eintreten. Oft reicht es, dass er im Hintergrund plausibel existiert und die Spieler*innen die Entscheidung fällen, ob sie diesen aufgreifen oder nicht.
Ist eine Zufallsbegegnung laut Tabelle beispielsweise "eine Räuberbande", heißt das nicht, dass die Gruppe auf ihrer Reise unbedingt von der Bande überfallen oder angegriffen wird. Vielleicht hört sie im nächsten Weghaus nur Gerüchte über ein Räuberlager im nahegelegenen Wald.

6. Kontext beachten
Ganz wichtig: Ein Ereignis muss sich in die Stimmung, das Genre, die Umstände und die aktuelle Handlung einfügen. Wenn dem nicht so ist: weglassen oder anpassen!

Fazit

Zufallstabellen an sich sind weder göttliche Offenbarungen noch Spielzerstörer. Günstig eingesetzt bringen sie Abwechslung, Inspiration, Überraschung und Lebendigkeit. Unpassend eingesetzt schaffen sie Chaos, Frust und Belanglosigkeit.

Der entscheidende Punkt am Ende ist: Zufall ist nur dann gut, wenn er sich für Spielleitung und Spieler*innen sinnvoll einfügt. Tabellen geben Impulse; die Spielleitung entscheidet, welche davon sie annimmt. Ziel ist nicht, die Tabelle das Spielgeschehen lenken und bestimmen zu lassen, sondern sie effektiv zu nutzen, um das eigene Spiel zu bereichern.
So kann die Spielleitung – egal ob in der Vorbereitung oder live am Spieltisch – eine Welt erzeugen, die sich organisch anfühlt. Die angefüllt ist mit kleinen Details, die vielleicht nicht plotrelevant sind, aber einen gewissen Reichtum erzeugen, der die Vorstellungskraft der Spieler*innen kitzelt, und welcher Raum bietet, um neue, überraschende und lebendige Geschichten zu erzählen.

Sebastian Pfitzenmaier
ww-mag.de/redaktion

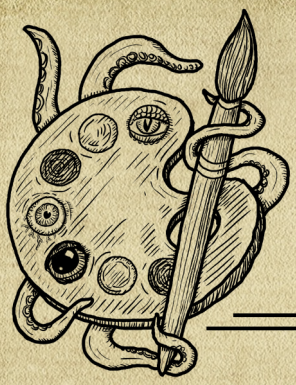


1W20 Zufalls- und Inspirationstabelle: Plot-Twists

1. Es war alles nur eine Ablenkung.
2. Eine Falle schnappt zu.
3. Eine Annahme erweist sich als falsch.
4. Eine geheime Allianz oder die Wahrheit über eine Verbindung wird enthüllt.
5. Getätigte Handlungen kommen unvorhergesehen einem Feind zugute.
6. Jemand kehrt unerwartet zurück.
7. Ein Feind verfolgt dasselbe Ziel, was euch zu Verbündeten oder Konkurrenten macht.
8. Eine wahre Identität wird enthüllt.
9. Ein Vertrauter begeht einen Verrat.
10. Es ist zu spät. Wie kann die Situation noch zum Guten gewendet werden?
11. Der wahre Feind wird offenbart oder ein gefährlicherer Gegner tritt auf den Plan.
12. Der Feind gewinnt neue Verbündete.
13. Ein Ereignis von Außen oder eine höhere Gewalt verändert die Situation drastisch.
14. Jemand oder etwas verschwindet.
15. Zwei scheinbar unabhängige Situationen erweisen sich als miteinander verbunden.
16. Unerwartete Kräfte oder Fähigkeiten werden offenbart.
17. Ein Verbündeter verfolgt in Wahrheit ein eigenes, verborgenes Ziel.
18. Eine scheinbar unwichtige Entscheidung erweist sich als entscheidend.
19. Ein alter Feind bietet überraschend Hilfe an. Kann man ihm trauen?
20. Etwas aus der Vergangenheit hat gefährliche Konsequenzen.

Diese Tabelle ist massiv von dem Orakel „Major Plot Twists" aus *Ironsworn* von Shawn Tomkin inspiriert. Das Grundregelwerk in englischer Sprache erhält man auf der Webseite tomkinpress.com kostenlos als PDF zum Download und ich kann sämtliche Orakeltabellen als Inspirationsquelle nur allerwärmstens empfehlen! Eine ausführlichere Rezension zu *Ironsworn* selbst findet sich in der Ausgabe #4 des Weltenwanderers.

Illustration: © Ninkasi – @ninkasi_die_reine



Die Palette des Wahnsinns

powered by FHTAGN
fhtagn-rpg.de

Autorin: Alina Dekinger

Art des Abenteuers:
Horror, Closed-Room-Szenario

Geeignete Systeme:
Neben *FHTAGN* auch *Call of Cthulhu*, sowie jedes System in dem es Luftschiffe gibt (dafür Orte, Namen, Werte und Setting gegebenenfalls abändern)

Dauer: ein bis zwei Spieleabende

Ort und Zeit der Handlung:
In der vermeintlich echten Welt, Spätsommer 1932

Trigger-Warnung: Suizid, Gewalt/Tod, Bodyhorror, Flugangst, Monster

Wesentliche Handlung:

Die Charaktere sind mit dem Zeppelin Freiherr von der Tann von Friedrichshafen nach New York auf Reisen.

Unter den Passagieren befindet sich die talentierte Surrealistin Anita Ditz. Die junge Dame birgt ein düsteres Geheimnis. Die Künstlerin befindet sich bereits seit Kindesbeinen an in einer Symbiose mit dem Gezücht einer uralten Mythoskreatur.

Unwissend über die Pläne dieser grausamen Kreatur, für die sie durch die Verwachsung mit dem Gezücht zu einem Einfallstor für deren Flüstern und deren Gedanken wurde, ist sie dabei, ein Portal zu erschaffen. Sobald das Portal fertiggestellt ist, steht es offen für unvorstellbare Schrecken jenseits der menschlichen Vorstellungskraft, welche die Reise in eine tödliche Alptraumfahrt verwandeln.

Zu allem Überfluss befinden sich Mitglieder einer Splittergruppe der Horpeniten unter den Mitreisenden. Diese sind wortwörtlich auf einem Himmelfahrtskommando. Die Todesfälle über dem Atlantik sorgen für Unruhe bei der Crew und der Passagierbereich wird abgeriegelt.

Werden die Charaktere New York lebend erreichen können?

Hintergrundinformationen für die Spielleitung

Unterwegs mit dem Zeppelin

Der Zeppelin *LZ 128 Freiherr von der Tann* ist ein fiktives Luftschiff. Es basiert auf dem Vorgängermodell der *LZ 129 Hindenburg*, das geplant, jedoch nie gebaut wurde. Für die Zeitlinie dieses Abenteuers existiert dieses Luftschiff unter dem Namen *LZ 128 Freiherr von der Tann*.

- Der Transatlantikflug von Friedrichshafen nach New York dauert 60 Stunden.
- Die Reise beginnt Mittwoch um 13 Uhr.
- Die geplante Ankunft in New York ist am Freitag um 19 Uhr, was durch die Zeitverschiebung Samstag 1 Uhr in Deutschland entspricht.
- Das Luftschiff kann bis zu 24 Passagiere transportieren.
- Die Crew besteht aus 35 Personen.
- Der Preis für ein Ticket beträgt 1950 Reichsmark.
- Dreimal täglich gibt es für die Reisegäste warme Mahlzeiten, da es hoch über den Wolken kalt wird – vor allem in der Nacht.

Lageplan der Freiherr von der Tann

- Es gibt acht Doppelkabinen und zwei Viererkabinen in der hinteren Hälfte des Zeppelins.
- Die Waschräume und Toiletten – jeweils für Damen und Herren – liegen in separaten Zimmern im hinteren Teil.
- Vor den Passagierkabinen befindet sich der Aufenthaltsraum, welcher auch als Speiseraum fungiert.
- Vorne befinden sich neben dem Eingang die Küche, der Funk-, Navigations- und der Steuerraum des Luftschiffes. Abgesehen von der Küche sind diese Bereiche den Passagieren nicht zugänglich.

Die Crew

Die Crew der Freiherr von der Tann besteht aus einem Kommandeur, zwei Kapitänen, zwei Funkern, vier Navigatoren, zwei Steuermännern, drei Assistenzsteuermännern, zwei Chefingeneuren, einem Cheffunker, vier Ingenieuren, elf Mechanikern und einem Elektriker. Zudem gibt es noch das Kabinenpersonal, welches aus der ehemaligen Hotelangestellten **Margarete Gruber** und dem ehemaligen Kellner **Hans Huber** besteht. Das Kabinenpersonal ist für die Küche, die Unterhaltung und die Bewirtung der Fluggäste da. Da der Flug 60 Stunden dauert, arbeitet die Crew in mehreren Schichten rund um die Uhr. Zum Schlafen und in der Freizeit ziehen sich die Crewmitglieder in den Rumpf des Luftschiffes zurück. Das Kabinenpersonal schläft im Aufenthaltsraum auf den länglichen, gepolsterten Bänken und ist von Anfang bis Ende des Flugs im Passagierbereich.

Margarete Gruber (31)

Ihrer Familie gehören zwei Hotels in Friedrichshafen. Dort hat sie immer mit angepackt. Da sie Erfahrung mit der Bewirtung und Betreuung von Gästen hat, wurde ihr die Stelle vor acht Monaten angeboten. Das kam wie gerufen, da die belesene Frau die Arbeit im elterlichen Betrieb langweilte und sie gerne mehr von der Welt sehen wollte. Mit den Gästen spricht die freundliche Dame gerne über kulturelle Themen, wie Kunst, Literatur, Film und Theater.

Trefferpunkte: 10

Fertigkeiten: Buchführung 50%, Fremdsprache: Englisch 40%, Fremdsprache: Französisch 40%, Handwerk: Kochen 60%, Psychologie 60%, Wachsamkeit/Verborgenes erkennen 50%, Waffenloser Kampf/Handgemenge 60%

Hans Huber (39)

Wurde im Großen Krieg im Sanitätskorp ausgebildet und hat in den Lazaretten viel Leid, Tod und schwere Verwundungen gesehen. Nach Ende des Krieges begann er, in einem Restaurant zu bedienen. Erst in kleinen Eckläden, später in noblen, teuren Restaurants verschiedener Großstädte. Als er hörte, dass

Kabinenpersonal für Transatlantikflüge gesucht wurde, bewarb er sich sofort. Seit sechs Monaten begleitet er Passagierflüge auf der Freiherr von der Tann. Er tritt stets höflich und butlerhaft auf. Er unterhält die Gäste gerne mit Geschichten aus seinem bewegten Leben und gibt zum Besten, was er in all den Jahren Gastronomie erlebt hat.

Trefferpunkte: 12

Fertigkeiten: Erste Hilfe 60%, Handwerk: Kochen 40%, Heimlichkeit/Verborgen bleiben 30%, Medizin 20%, Militärwissenschaft 20%, Nahkampfwaffen/Handgemenge 70%, Pharmazie 20%, Psychologie 60%, Schusswaffen/Gewehr, Flinte 50%, Wachsamkeit/Verborgenes erkennen 50%

Die anderen Passagiere

Neben den Charakteren befinden sich noch weitere Mitreisende an Bord der *Freiherr von der Tann*. Du als Spielleitung kannst frei entscheiden, wie du die Figuren auftreten lässt und kannst flexibel Charaktere ändern, weglassen oder weitere Personen für geplante Anschlussabenteuer oder -kampagnen erstmalig auftauchen lassen. Jede der Figuren belegt eine Doppelkabine allein.

Anita Ditz (23):
Surrealistische, exzentrische Künstlerin.

Freiherr Konrad von Abendroth (34):
Reicher Erbe eines alten sächsischen Adelsgeschlechts, beschäftigt sich mit Altertumswissenschaften, Philosophie und Okkultismus. Arbeitet als Schriftsteller. Anhänger der Horpeniten.

Hans Peter Kutscher (48):
Diener des Freiherrn von Abendroth. Mitglied bei den Horpeniten.

Dr. Charlotte Maas (50):
Ehemalige Chirurgin, Mitglied bei den Horpeniten. Verdient als selbsternannte spiritistische Heilerin ihr Geld.

Emma Dornbach (19):
Hat den kleinen Hund Hattie und viel Gepäck dabei. Sie hat kürzlich üppig geerbt. Möchte in die USA emigrieren und Schauspielerin am Broadway werden. Der Hund bellt vor allem im Beisein von Anita Ditz. Emma fliegt, da sie Angst davor hat, Schiff zu fahren. Hat eine geladene leichte Pistole (1W8) und ein Ersatzmagazin dabei.

Frieda Degenhardt (52):
Reporterin der Frankfurter Zeitung, welche vom Geschäftsführer der Zeppelinreederei Eckener eingeladen wurde, um einen Artikel über die Freiherr von der Tann zu schreiben. Ist begeistert von der Luftfahrt und kann den Charakteren viel über die Geschichte der Zeppeline und technische Details erzählen.

Gustav Degenhardt (27):
Fotograf und Kameramann, ebenfalls für die Frankfurter Zeitung tätig. Sohn von Frieda Degenhardt. Dokumentiert den Flug. Interessiert sich vor allem für forensische Themen.

Die Horpeniten an Bord

Die Horpeniten sind ein esoterischer Geheimbund mit einer christlichen und spiritistischen Philosophie. Neben praktizierten Okkultismus gehört die Reinkarnation zum Gedankengut. Konrad von Abendroth, Hans Peter Kutscher und Dr. Charlotte Maas haben die Reise mit dem Luftschiff gemeinsam aus einem Grund angetreten: Sie gehören einer kleinen Splittergruppe der Horpeniten an, die gerade einmal zwei Dutzend Mitglieder hat, die zusammen die Bibel und esoterische Werke studieren.

Weltuntergang und Transformation

Sie glauben, dass die aktuelle Weltordnung und deren Werte bald zerstört werden, um Platz für eine neue Ära zu schaffen. Der bevorstehende Weltuntergang wird als notwendige Reinigung betrachtet. Die drei haben die Überzeugung, dass höhere Wesen mit uralten kosmischen Kräften in die Weltgeschichte eingreifen und schließlich das Ende herbeiführen. Nach dem Ende der Welt soll unter der Herrschaft einiger Auserwählten eine neue spirituell reine und erleuchtete Gesellschaft entstehen. Die drei Reisenden halten sich für die Auserwählten, welche in der neuen Welt eine führende Position einnehmen werden.

Deutungen von Ereignissen

Die Sektenmitglieder deuten, neben eigenen Träumen und Visionen, weltweite Krisen, Katastrophen, politische Umwälzungen und gesellschaftliche Veränderungen, als Zeichen für die nahende Apokalypse. Das Jahr 1932 war ein Jahr voller Instabilität. Dabei berufen sich die Mitglieder auf Stellen aus der Bibel.

Reale Ereignisse 1932 auf welche sich die Sekte beziehen könnte:

- Die Weltwirtschaftskrise, die 1929 begann, erreichte ihren Höhepunkt.
- Die Weimarer Republik war durch die wirtschaftliche Lage geschwächt und die NSDAP gewann immer mehr Anhänger.
- Mit dem Preußenschlag im Juli, bei dem die preußische Regierung abgesetzt wurde, wurde die Demokratie geschwächt.
- In der Sowjetunion kam es zu einer Hungersnot durch die Politik Stalins.
- Das Segelschulschiff Niobe sank nach einer Kollision mit einem Frachter in der Ostsee. Dabei kamen viele Menschen ums Leben.
- Im Februar verursachte eine schwere Sturmflut in Hamburg erhebliche Schäden und Todesopfer.

Ritueller Selbstmord unter den Wolken

Den genauen Zeitpunkt für das Ende der Welt haben die drei, nach jahrelangen Textstudium und Interpretation biblischer Prophezeiungen auf die erste Nacht des Zeppelinflugs gelegt. Die drei wollen gemeinsam so nah wie möglich unter dem Himmel ihrem Leben in einem sorgfältig vorbereiteten Ritual ein Ende setzen. Nach ihrem Glauben werden sie in der neuen Welt als Anführer - als reine Gott-Menschen - wiedergeboren, um die verbliebene Menschheit zu beherrschen.

Anita Ditz und das Gezücht



Die surrealistische Künstlerin malt albtraumhafte Bilder. Trotz ihres jungen Alters, hat Anita Ditz in Künstler- und Kunstliebhaberkreisen für Aufsehen gesorgt und gilt als werdende, große Surrealistin und echter Geheimtipp. Ihr künstlerisches Talent und ihre Kreativität hat Anita Ditz durch die Verbindung zu der uralten Kreatur. Mit 13 verbrachte sie den Sommer bei ihren Großeltern am Ostseestrand in Stralsund. Eines Tages spazierte sie mit anderen Kindern den Strand entlang. Da fand sie etwas im Sand: Ein fremdartiges Wesen. Die scheußliche Kreatur, deren bloßer Anblick alle Kinder bis auf Anita Ditz Hals über Kopf davonrennen ließ, war ein Gezücht dieser unaussprechlichen, uralten Kreatur und auf der Flucht vor dieser. Das Gezücht stammt aus der tief in der Erde verborgenen Höhle mit zahlreichen dunklen Tunneln. Es entkam aus den schwarzen Kavernen und reiste als blinder Passagier in einem Frachtcontainer nach Europa. Die Fracht ging über Bord und das Gezücht wurde am Ostseestrand angespült.

Eine untrennbare Verbindung

Die sterbende Kreatur lag im Sand. Anita Ditz hörte zum ersten Mal das fremdartige Flüstern und eine telepathische Verbindung, welche das Gezücht zu ihr suchte, pflanzte ihr augenblicklich das Gefühl ein, dieser Kreatur helfen zu müssen. Das Gezücht verschmolz mit ihrem Fleisch und wurde ein Teil von ihr, um zu überleben. Seitdem hört Anita Ditz das fremdartige Flüstern. Der Schöpfer aus der schwarzen Höhle ruft seine Schöpfung zu sich zurück. Anita Ditz ist untrennbar mit dem Gezücht der uralten Kreatur verwachsen.

Auswirkungen der Transmutation:

- Grau-bläuliches Blut mit beißendem Geruch
- Eine Seite ihres Körpers ist stellenweise mit einem gräulichen, gummiartigen Gewebe verwachsen, welches kleine Pseudopodien und rudimentäre Augen ausbildet.
- Künstlerisches Talent und ausufernder kreativer und schöpferischer Drang mit dem Ziel, das perfekte Abbild der Kreatur zu erschaffen.
- Eigenartige Träume über die schwarzen Kavernen und die Höhle, in der das Wesen lebt.
- Träumt immer wieder davon, in einer grau-bläulichen Masse zu verschwinden und Teil von etwas Größerem zu werden.
- Sensible Menschen (gescheiterter **STA-Wurf** mit **1W3 STA-Verlust** bei der ersten Begegnung) fühlen sich in ihrer Anwesenheit unrein und schmutzig.

Anita Ditz (23)

Die blasse, schmächtige Künstlerin mit dem blonden Bubikopf trägt zu jeder Tageszeit und jedem Wetter langärmliche, lange, hochgeschlossene Klamotten, um ihre Transmutationen zu verstecken. Durch den Kontakt zu der uralten Kreatur, durch die Verwachsung mit deren Gezücht, hat sie erstaunliche, künstlerische Fähigkeiten entwickelt. Sie hört das Flüstern und folgt dem Ruf der Kreatur, der sich ihr als "Der Schöpfer" offenbart hat. Sie hat den Drang, das perfekte Abbild von der uralten Kreatur in der Höhle zu erschaffen. Sie malt, zeichnet und töpfert bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Ein Kunstsammler aus New York hat das Ticket für den Zeppelin bezahlt, um einige ihrer Werke im Gegenzug zu erhalten. Anita Ditz wirkt verträumt und hat eine lebendige Fantasie. Sie ist zurückhaltend und hält ihre Transmutationen geheim.

Muttersprache: Deutsch

Trefferpunkte: 10

Fertigkeiten: Anthropologie 30%, Fremdsprache: Latein 40%, Fremdsprache: Englisch 20%, Geschichte 50%, Heimlichkeit/Verborgen bleiben 30%, Kunst: Malerei 100%, Kunst: Töpfern 60%, Okkultismus 50%, Psychologie 40%, Suchen/Spurensuche 30%, Unnatürliches Wissen/Cthulhu Mythos 20%, Überzeugen 40%, Wachsamkeit/Verborgenes erkennen 50%

Kampf: kleines, scharfes Taschenmesser 1W4 Schaden

Die uralte Kreatur in der Höhle

Der Große Alte lebt in einer schwarzen Grotte in einer unterirdischen, verzweigten Höhle. Die Kreatur hat die Gestalt einer widerlichen, grauenhaften, gestaltlosen, für den menschlichen Verstand nicht fassbaren, metamorphischen Masse, die als Quelle abscheulicher Monstrositäten fungiert. In der leuchtenden, blau-grauen Masse werden pausenlos allerlei geartete Abscheulichkeiten geboren. Kein Gezücht gleicht dem anderen. Die widernatürlichen Gestalten reichen in ihrer Erscheinung von unförmigen, amöbenhaften Klumpen, einzelnen Körperteilen, monströsen Fehlschöpfungen, abscheulichen Monstern und komplexen, teilweise humanoid wirkenden Kreaturen. Nachdem die Schöpfungen aus dem stinkenden Miasma kriechen, werden sie ausgebildeten Pseudopodien und Gliedmaßen - die der Schöpfer beliebig ausbilden kann - gepackt, zurückgezogen und verschlungen. Viele der überlebenden Kreaturen bleiben beim Schöpfer und umsorgen ihn. Andere überlebende Gezüchte entkommen in das schwarze Labyrinth aus Tunneln und Kavernen. Nur sehr wenige finden ihren Weg an die Erdoberfläche. Der Schöpfer kann mit jedem seiner Gezüchte telepathisch kommunizieren und durch die Augen dieser sehen.

Menschliche Anhänger

Es gibt nur einzelne menschliche Anbeter. Durch die Verwachsung mit dem Gezücht hat Anita Ditz einen fragmentierten telepathischen Kontakt zu der uralten Kreatur, was zu einem kreativen Ausbruch bei ihr führte. Die künstlerische Besessenheit dreht sich darum, die Gestalt und die Nachrichten des Wesens einzufangen und das perfekte Abbild zu erschaffen. Sie nimmt die Lockrufe der Kreatur wahr und hat dadurch das Verlangen diesen ausfindig zu machen.

Begegnung

In der grau erleuchteten Höhle unbekannter Lage in einem unreinem, blubbernden, stinkendem Tümpel voller Unrat residiert der Schöpfer. Vor Ort entsteht ein starkes Gefühl von Beschmutzung, das Dinge über die Haut krabbeln, düstere Vorahnungen, sowie Übelkeit, kurz vor dem Erbrechen. Zunächst werden Eindringlinge, die zu ihm gefunden haben, neugierig beobachtet. Das unförmige, gestaltlose Wesen streckt Pseudopodien und Gliedmaßen aus, um die Unbekannten zu befühlen. Meistens werden die Eindringlinge verspeist.

Das Portal

Anita Ditz malt und zeichnet ununterbrochen Blatt um Blatt, Leinwand um Leinwand, um ihre künstlerische Besessenheit auszuleben. Sie malt auf einer großen Leinwand im Aufenthaltsraum. Ihr Blut, so stellt sie fest, hat die perfekte Farbe, um die Gestalt der Kreatur in der Höhle darzustellen. Mit ihrem mutierten Blut als Grundlage malt sie. Sobald die Sonne untergegangen ist und alle Lichter erloschen sind, beginnt aus dem Bild unaufhörlich eine leuchtende, grau-bläuliche zähe Masse zu tropfen, welche fremdartige, scheußliche Gezüchte bildet. Anita Ditz hat mit ihrem Bild ein Portal zur Höhle erschaffen. Anita Ditz hört durch das offene Portal nun erstmals klare und intensive Botschaften und macht sich auf den Weg, um durch das Portal zu schreiten. Solange das Portal offen steht, kriecht die sich bewegende, brodelnde, stinkende, leuchtende Masse aus der Leinwand und bildet ununterbrochen neue Geschöpfe aus, welche Jagd auf die Passagiere des Zeppelins machen.

Ausgangssituation der Charaktere

Sie haben gewonnen!

Die Charaktere können unterschiedlicher Herkunft sein. In verschiedenen Zeitungen gab es Preisausschreiben, an denen jeder der Charaktere teilgenommen hat. Die Charaktere der Spielrunde sind die glücklichen Hauptgewinner einer Hin- und Rückreise mit dem Zeppelin *LZ 128 Freiherr von der Tann* von Friedrichshafen nach New York und zurück, inklusive einem zehntägigen Aufenthalt in New York.

Alternative: Reicher Pinkel

Natürlich kann der ein oder andere schwerreiche Charakter 1950 Reichsmark für ein Ticket gezahlt haben, um in einer privaten oder geschäftlichen Angelegenheit nach New York mit dem Luftschiff zu reisen. Die Unterbringung alleine in einer Doppelkabine ist für eine Person noch möglich.

Reise nach New York

Was erwarten sich die Charaktere von der Reise nach New York? Fliegen sie zum ersten Mal? Frag die Spielrunde!

Akt 1: Ankunft an Bord

Die Charaktere erreichen mit dem Linienbus, zu Fuß, per Automobil oder dem Schiff das Gelände der *Deutschen Zeppelin-Reederei* in Friedrichshafen. Das Gelände liegt unmittelbar am malerischen Bodensee. Das Wetter ist sonnig, der Himmel wolkenfrei und strahlend blau. Die Sonne lässt das Wasser des Bodensees kristallartig schimmern. Ein Restaurant mit Terrasse ist unweit der Anlegestelle der Schiffe. Von dort aus kann der Start und die Landung der gigantischen Luftschiffe von neugierigen Menschen beobachtet werden. Am Hangar angekommen, müssen die Charaktere ihre Tickets vorzeigen, auf denen die Kabinennummer steht. Die Tickets werden von einem Crewmitglied gesichtet und abgestempelt. Das Gepäck wird durch das Kabinenpersonal, das sich kurz vorstellt, angenommen und bereits in die Kabinen verfrachtet. Hier bietet es sich an, dass du als Spielleitung erste Begegnungen mit anderen Passagieren beschreibst, die am Hangar auftauchen.

Die Crew

Während der Großteil der Crew bereits an Bord ist und den Abflug vorbereitet, werden die Passagiere vom Kommandeur Friedrich Kühnert und den beiden Kapitänen Karl Ocker und Albert Maihof empfangen, welche sich den Passagieren vorstellen und eine angenehme Reise wünschen. Die Männer sind allesamt in dunkelblauen Uniformen mit goldenen Knöpfen und Schirmmützen gekleidet. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Militärwissenschaft/BI** kann anhand der Streifen und Embleme auf der Uniform erkannt werden, welchen Rang diese Personen haben.

Der Zeppelin

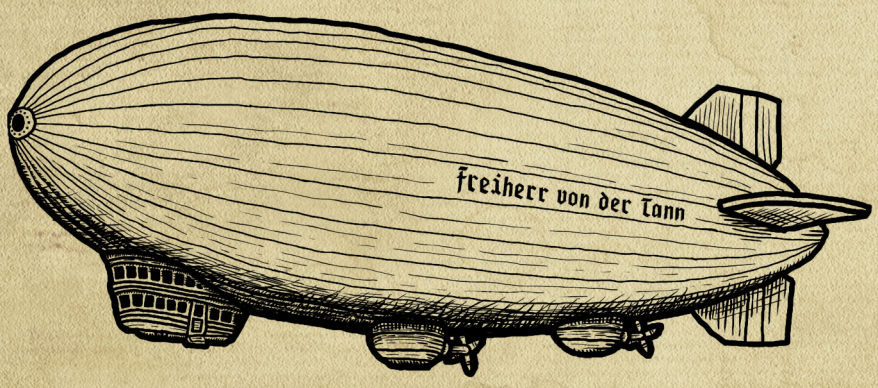
Das gigantische Luftschiff mit der Kennung *LZ 128* auf der Außenseite ruht mit dem Bug an Masten gekoppelt im geöffneten Hangar. Das optisch charakteristischste Merkmal der Luftschiffe sind die mit Traggas gefüllten Hüllen, die durch Ballonets unter Druck gehalten werden. Sobald die Charaktere ihre Tickets eingelöst und ihr Gepäck abgegeben haben, dürfen sie an Bord der *Freiherr von der Tann* gehen. Das Innere ist kompakt, jedoch hochwertig und luxuriös eingerichtet, um den Passagieren ein erstklassiges Reiseerlebnis zu bieten. Das erste, was die Charaktere sehen, als sie eintreten, sind die Bordküche und der abgetrennte Bereich der Crew.

Der Aufenthaltsraum

Durch den schmalen Gang erreichen die Charaktere den Aufenthaltsraum, der gleichzeitig als Speiseraum fungiert. Die Optik wird dominiert von hochwertigen Materialien wie Aluminium, Mahagoni, Leder und hochwertigen Stoffen. An vier großen Panoramafenstern, die eine wundervolle Sicht nach Außen geben, stehen jeweils ein Mahagoni-Tisch mit zwei dunkelroten bequemen Ledersesseln. In der Mitte des Aufenthaltsraums stehen zwei große Mahagoni-Tische, an denen vier gleichartige Sessel und zwei lange Ledersofas im gleichen Stil stehen. Alle Tische sind mit Schrauben im Boden fixiert, damit sie bei Turbulenzen nicht umfallen. An der Decke hängen moderne Lampen, die Wände sind mit weißen Stofftapeten bedeckt und Bilder zeigen Aufnahmen diverser Luftschiffe. Ganz besonders fällt ein Foto mit der legendären *LZ 127 Graf Zeppelin* über dem Zuckerhut in Brasilien auf.

Die Kabinen

Die Charaktere werden getrennt nach Geschlechtern in den Viererkabinen untergebracht. Dort hat die Spielrunde die Möglichkeit, dass die Charaktere sich kennenlernen können. Die platzsparende Kabine ist ausgestattet mit zwei bequemen Leichtbaubetten in zwei Etagen. Die obere Matratze kann an die mit Stoff tapezierte Wand geklappt werden. An den Fenstern sind marineblaue Vorhänge und ein Teppich in derselben Farbe liegt auf dem Boden. Unter den Betten ist jeweils ein Stauraum für Gepäck. Auch die Kabinen verfügen über große Fenster, die einen atemberaubenden Blick nach draußen ermöglichen.



Der Zeppelin hebt ab

Das Luftschiff wird durch ein an den Bug gekoppeltes Mastfahrzeug aus dem Hangar herausgefahren. Sobald der Zeppelin vor dem Hangar steht und abgekoppelt wird, hebt es durch das Traggas ab. Als Traggas kommt Wasserstoff zum Einsatz, da es leichter als Luft ist. Allerdings ist der Wasserstoff ein hohes Sicherheitsrisiko, da dieser leicht entflammbar ist. Mit einem Schub durch die eigenen Motoren manövriert sich das Luftschiff in die gewünschte Richtung.

Begegnungen im Aufenthaltsraum

Die *Freiherr von der Tann* startet um 13 Uhr Richtung New York. Direkt nach dem Abflug wird das Mittagessen serviert, welches von Hans Huber in der Bordküche aufgewärmt wurde. Seine Kollegin Margarete Gruber schenkt Getränke aus. An den Tischen haben bereits andere Passagiere Platz genommen. Die Charaktere können frei einen Platz wählen.

- Eine modisch gekleidete Dame um die 50, ein edel gewandeter Herr Anfang 30 mit goldenem Siegelring am kleinen Finger und ein etwa 50 Jahre alter Herr in einem schwarzen Anzug sitzen gemeinsam an einem der großen Tische in der Mitte.
- Eine junge Dame Anfang 20 mit modischem Hut und passendem Sommerkleid sitzt an einem der kleinen Tische. Sie hat eine Handtasche dabei, aus der ein winziger Hund hinausschaut, der eine rosa Schleife im Fell auf dem Kopf festgebunden trägt.
- Eine ältere Dame im Hosenanzug und ein junger, alltagstauglich gekleideter Herr mit großer Foto- und Filmausrüstung haben gemeinsam an einem der kleinen Tische Platz genommen.
- Eine junge, blasse Dame mit blondem Bubikopf, die trotz des warmen Wetters eine langärmliche hochgeschlossene Bluse und einen bodenlangen Rock trägt, ist gerade dabei, eine Staffelei aufzubauen. Auf der Staffelei ruht eine 100x80 cm Leinwand. Auf einem der Tische am Fenster steht ein großer Koffer mit Farben und ein Lederetui mit Pinseln.

Die junge Künstlerin

Anita Ditz (**0/1W3 STA**) beginnt im Aufenthaltsraum die Leinwand zu grundieren und wird von Margarete Gruber unterbrochen, die eine dicke Tischdecke auf das teure Mahagoni über den Farben platziert. Als das Es-

sen kommt, unterbricht die Malerin ihre Tätigkeit und fängt dann wieder an zu pinseln. Tritt man näher und beobachtet sie oder spricht sie an, stellt sie sich als Anita Ditz vor. Sie ist Künstlerin und auf dem Weg zu einem Kunstsammler in New York, der einige ihrer Gemälde erwerben will, die in ihrer Kabine stehen. Dieser Kunstsammler hat auch das Zeppelinticket für sie bezahlt. Sie äußert malen zu müssen, da ihre Kreativität übersprudelt und sie ihre Ideen auf Leinwand verewigen muss. Sie hat nie Kunst studiert, wird jedoch durch ihren einzigartigen surrealistischen Stil in Fachkreisen anerkannt. Anerkennung ist ihr nicht wichtig. Sie malt, da es ihre Bestimmung ist, Kunst zu machen. Mit einem geglückten Wurf auf **Psychologie** erkennt man, dass das Malen zwanghafte Züge zu haben scheint. Zeigt sich jemand interessiert, zeigt Anita Ditz ihr Skizzenbuch. Die Skizzen sind technisch überragend. Die Motive jedoch erschreckend. Es sind deformierte, fremdartige Kreaturen, eine sich windende Masse, aus der sich Augen und Pseudopodien bilden und auf einer Seite ist ein Selbstportrait der Künstlerin, welche von einer amorphen Masse mit Augen und Auswüchsen bedeckt ist. Auf Nachfrage hin äußert die Künstlerin, dass sie versucht, ihre Traumerlebnisse und künstlerischen Visionen einzufangen und auf Papier zu bringen. Sie träumt oft davon, in einer grauen Masse zu verschwinden. Das sei die Inspiration des Selbstportraits. Fragt ein Charakter nach persönlichen Dingen oder zieht die Gespräche in die Länge, sagt sie höflich, dass sie gerne ungestört malen will und später Zeit für Gespräche ist. Hindert man sie aktiv zu malen oder versucht gar das Gemälde zu beschädigen, wird Anita die anderen Passagiere und das Kabinenpersonal um Hilfe bitten oder sich verteidigen, wobei sie auch vom Messer Gebrauch machen würde.

Die fliegende Reporterin

Frieda und Gustav Degenhardt sind auf Einladung Eckeners hin an Bord der *Freiherr von der Tann*. Frieda ist Journalistin für die *Frankfurter Zeitung* und ihr Sohn Gustav ist Kameramann und Fotograf. Sie sollen eine Kolumne über die Reise der *Freiherr von der Tann* machen. Zynisch spricht sie die wirtschaftlichen Probleme der *Deutschen Zeppelin-Reederei* an und redet von einer Werbekampagne. Als sie erfährt, dass die Charaktere das Preisausschreiben gewonnen haben, bietet sie ein kurzes Interview an, welches im Artikel untergebracht wird. Frieda erzählt, dass sie sich darauf freue, hier an Bord zu sein, da sie sich sehr für die Luftfahrt interessiert. Frieda kann den Charakteren etwas über die Geschichte der Zeppeline und technische Details erzählen, wenn Interesse besteht. Auf jeden Fall wird sie die Problematik mit dem hochentzündlichen Wasserstoff als Traggas äußern. Der Grund für die Verwendung von Wasserstoff ist die Weigerung der USA, Helium nach Deutschland zu liefern. Das Rauchen an Bord ist unverständlicherweise erlaubt. Angesprochen auf Anita Ditz äußert sie, dass die junge Künstlerin ein neuer aufgehender Stern der Kunstszene sei und ihre Werke bereits viele Kunstkenner schwer beeindrucken, da diese handwerklich überragend sind und die Motive einzigartig, schauderhaft und kreativ sind.

Die Horpeniten

Freiherr Konrad von Abendroth, Hans Peter Kutscher und Dr. Charlotte Maas sitzen über Bücher, lose Papiere und Karten, welche Sternenkonstellationen zeigen, gebeugt und diskutieren leise miteinander. Tritt man näher, verstummen die Gespräche und einige der Karten und Bücher werden zugeklappt. Eines der Bücher trägt den Titel *Horpena der Kampf 7 Jahrgang*, ein okkultes Buch mit der übersinnlichen Theosophie der Horpeniten. Weitere Bücher sind mehrere Bibeln, die aufgeschlagen sind und in denen viele handgeschriebene Notizen an den Seitenrändern stehen, mehrere Bücher der deutschsprachigen Buchreihe *okkulte Welten* und Werke des österreichischen Esoterikers Rudolf Steiner. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Okkultismus** lassen sich die Schriften einordnen.

Die Schauspielerin und ihr Hund

Die extrovertierte Emma Dornbach erzählt gerne von ihrem Lebenstraum in den USA und über die Chance, die sie durch das Erbe nun hat. Sie erwähnt, dass ihr Hund Hattie seit der Ankunft im Zeppelin furchtbar viel kläfft.



Akt II: Rätselhafte Todesfälle

In der Nacht um ein Uhr treffen sich die drei Horpeniten in der Kabine vom Freiherr von Abendroth zum Gebet. Gegen drei Uhr nehmen sich die drei Horpeniten in einem Ritual gegenseitig das Leben, indem sie vorbereitetes Gift trinken und sich mit Dolchen erstechen.

Träume aus der Höhle 1

Jeder, der schläft, legt einen **MA/EN-Wurf** ab. Scheitert dieser erlebt der Charakter lebhafte Träume, in der eine Stimme dem Träumenden zuflüstert. Dir als Spielleitung sind keine Grenzen in der Ausgestaltung gesetzt. Die Träumenden erleben, wie sie Anita Ditz beim Malen sehen, wobei ihre Augen grün-gräulich leuchten oder selbst vor einer Leinwand stehen und dunkle Farben auf die Leinwand auftragen. Die Farben scheinen zu flüstern. Das Gemälde muss fertiggestellt werden, ist die Botschaft des Traumes. Das Flüstern verspricht alles, was sich der Träumende von Herzen wünscht. Ein solches Traumerlebnis kostet **0/1W3 STA**.

Drei Tote über dem Atlantik

Beim Frühstück fehlen drei Passagiere. Wenn keiner der Charaktere auf die Suche nach ihnen geht, wird Hans Huber losgehen. Kurze Zeit später ist ein lauter Schrei zu hören. Hans Huber steht vor der geöffneten Kabine von Freiherr von Abendroth. Frieda und Gustav Degenhardt spurten sofort mit der Kamera im Schlepptau los. Werfen Charaktere einen Blick in die Kabine, sehen sie ein schreckliches Durcheinander, jede Menge Blut an Wänden, Interieur und Boden und die leblosen Passagiere, die nicht zum Frühstück erschienen sind (**1W3/1W8 STA**).

Der Passagierbereich wird abgeriegelt

Der Kommandeur und einer der Kapitäne kommen zum Ort des Verbrechens und vermuten sofort Mord. Sie vermuten, dass sich der Mörder unter den Passagieren befinden muss und dass in New York die Angelegenheit den Behörden übergeben werden soll. Höchste Aufgabe der Crew sei es, das Schiff sicher nach New York zu fliegen. Zum Schutz seiner Mannschaft ordnet der Kommandeur an, dass der Passagierbereich mit allen dort befindlichen Menschen vom Rest des Schiffes abgeriegelt wird. Die Türen zu den Crewbereichen hin werden mit allerlei Einrichtungsgegenständen von innen zugestellt und zugenagelt. Durch den Krach, mit dem

dies vonstatten geht, bekommt jeder an Bord von den Vorgängen mit. Auch die Todesfälle sprechen sich schnell herum.

Die Stimmung bei den Passagieren

Die verbliebenen Passagiere haben Angst, da sie glauben, mit einem brutalen Mehrfachmörder zusammen zu reisen, unterstellen sich gegenseitig und den Charakteren die Tat und ziehen sich zurück. Weggesperrt vom Rest des Luftschiffes zu sein, sorgt für Angst und Unwohlsein. Nur Gustav Degenhardt dokumentiert akribisch und scheint Freude daran zu haben, diesen Kriminalfall zu verfolgen. Die Passagiere selbst könnten den Fall bis New York aufklären und er fragt Charaktere mit ermittlerischen oder polizeilichen Hintergrund gezielt nach Unterstützung. Das gäbe eine spannende Geschichte ganz nach seinem Geschmack. Mit **Psychologie** erkennt man, dass Gustav mit seinem Verhalten versucht, sich vom Ernst der Lage abzulenken. Anita Ditz sitzt scheinbar jederzeit im Aufenthaltsraum und pinselt unerlässlich. Das Bild zeigt inzwischen erste Motive. Das Gemälde ist in düsteren Farben und stellt das Innere einer finsteren Höhle dar, in deren Mitte ein leuchtender Tümpel liegt, aus welchem Augen und Tentakeln wachsen und gruselige Kreaturen kriechen (**0/1W3 STA**). Mit **Wachsamkeit** fällt auf, dass der Hund von Emma Dornbach vor allem in der Nähe der Künstlerin kläfft.

Ermittlungen

Sehen sich die Charaktere den Tatort genauer an, können folgende Entdeckungen gemacht werden:

- Mit weißer Kreide wurden Linien auf den Boden und ein Kreis gemalt. Man erkennt ein Kreuz mit einem Kreis, indem ein Schwan dargestel lt ist. Mit **Religion** oder **Okkultismus**, lässt sich das Symbol als Zeichen der *Horpeniten* erkennen.
- Bei den Toten finden sich Bibeln, blutige Dolche (**1W8 Schaden**) und leere Flachmänner, die mit **Wahrnehmung/Verborgenes erkennen** eigenartig nach Mandeln riechen.
- Die Toten haben Stich- und Schnittverletzungen am ganzen Körper. Bei Hans Peter Kutscher steckt eine abgebrochene Dolchklinge im Brustbein. Mit **Medizin** lässt sich feststellen, dass die Wunden zu einem großen Blutverlust geführt haben. Abwehrverletzungen sind keine vorhanden.
- Todesursache ist inneres Ersticken. Die Toten haben sich vor dem Tod erbrochen, haben rosige Hautveränderungen und bläuliche Lippen und Fingerspitzen. Postmortal abgenommenes Blut ist hellrot. Erbrochenes riecht nach Mandeln. Mit einem Wurf auf **Forensik** oder **Medizin** lässt sich eine Cyanidvergiftung als Todesursache vermuten. Um sicher zu sein, müssen entsprechende Veränderungen an Herz und Lunge festgestellt werden.
- Mit **Wachsamkeit/Verborgenes** erkennen lässt sich vermuten, dass hinsichtlich der Blutlachen auf dem Boden niemand den Raum betreten oder verlassen hat während der Tat.
- Mit **Religion** und **Okkultismus** lassen sich die markierten Bibelstellen interpretieren (siehe Kastentext: *Bibelstellen und Interpretation*).
- Mit **Pharmazie**, **Naturwissenschaft: Chemie** oder **Forensik** lässt sich die Flüssigkeit in den leeren Flachmännern als Cyanid erkennen.
- Mit **Suchen/Spurensuche** lässt sich in Dr. Maas Kabine ein Brief finden, der den Glauben und die Motivation der Selbsttötung der Sekte beschreibt (siehe Abschnitt: *Die Horpeniten an Bord*)

Bibelstellen und Interpretation

Matthäus 24,6-8, Offenbarung 6,12-14, Timotheus 3,1-5

Interpretation: Moralische Dekadenz, politische Unruhen, Kriege, gesellschaftliche Zerwürfnisse, Naturkatastrophen und wirtschaftliche Krisen könnten als Erfüllung einer Prophezeiung auf eine bevorstehende Endzeit hinweisen.

Konsequenzen

Auch wenn die Charaktere eindeutige Beweise haben, dass die Toten sich selbst umgebracht haben, wird sich der Kommandeur aus Sicherheitsbedenken nicht erweichen lassen und die Abriegelung soll bis zu einer behördlichen Untersuchung bestehen bleiben. Mit **Überzeugen** kann der Kommandeur davon überzeugt werden, umzudrehen, anstatt weiter nach New York zu fliegen. Eine solche Entscheidung sorgt für Unmut bei manchen Passagieren. Sind die Untersuchungen durch die Charaktere abgeschlossen, schließt das Kabinenpersonal die Kabinen der Toten ab.

Akt III: Das Portal

In der Zwischenzeit ist Anita Ditz fast durchgehend vor der Leinwand anzutreffen. Inzwischen steckt das Bild in den Endzügen. Es zeigt eine riesige, finstere Höhle mit einer gigantischen fremdartigen Kreatur, die einem schrecklichen Alptraum entsprungen sein muss. Anita Ditz summt gedankenverloren beim Pinseln, malt über Stellen, um diese auszubessern und macht nur kurze Pausen zum Trinken, Essen oder ein Nickerchen in ihrer Kabine. Mit **Psychologie** bemerkt man Anspannung. Darauf angesprochen äußert sie, mit der Farbgebung unzufrieden zu sein.

Mutiertes Blut

Gegen Abend hat Anita Ditz eine spontane Idee für die Farbe. Sie geht mit einer leeren Farbpalette in das Waschzimmer, schneidet sich mit einem kleinen, scharfen Messer und sammelt ihr mutiertes Blut auf der Palette. Das Blut hat in ihren Augen die perfekte Farbe für das Abbild der Kreatur, welches sie porträtiert. Sie verbindet sich die Wunde notdürftig und geht manisch weiter pinseln. Mit ihrem Blut mischt sie die Farben an. Ihr Blut hat Fragmente der Kreatur selbst und hat einen Effekt auf das Gemälde. Neben der perfekten Farbe ist dieses überaus lebendig. Durch das Blut kann das Wesen Einfluss auf das Gemälde nehmen. Für Außenstehende wirkt Anita Ditz gegen Abend entspannter und zufriedener mit dem Ergebnis auf der Leinwand. Mit **Wachsamkeit/Verborgenes erkennen** entdeckt man auf ihrer Bluse am Ärmel einen großen grau-bläulichen Fleck und nimmt einen übel riechenden Gestank, der von den Farben und vom Bild ausgeht, wahr (**0/1W3 STA**).

Das Portal ist fertiggestellt

Gegen 22 Uhr ist Anita Ditz mit dem Gemälde fertig. Das Kabinenpersonal räumt auf, da die Künstlerin in einen tiefen Schlaf fällt und bringt die erschöpfte Anita Ditz auf ihre Kabine ins Bett. Nachdem sich der Aufenthaltsraum geleert hat und alle Passagiere und Charaktere auf ihren Kabinen sind, wird das Licht gelöscht und das Kabinenpersonal legt sich auf den Sofas im Aufenthaltsraum schlafen.

Träume aus der Höhle 2

Jeder, der schläft, legt einen **MA/EN-Wurf** ab. Scheitert dieser erlebt der Charakter lebhafte Träume, in der sich diese Kreatur in der Höhle als Schöpfer offenbart und den Träumenden zu sich ruft: Mit dem Versprechen auf Erlösung. Dir als Spielleitung sind keine Grenzen in der Ausgestaltung gesetzt. Die Spielenden können das Aufeinandertreffen von Anita Ditz und dem Gezücht aus der Egoperspektive erleben oder die Gestalt der Kreatur in der Höhle im Traum sehen (siehe Hintergrundteil) oder Visionen eigener Träu-

me und Wünsche erleben, deren Erfüllung versprochen wird. Ein solches Traumerlebnis kostet **1W3/1W6 STA**.

Die Lichter sind aus

Als die Lichter aus sind, beginnt das Gemälde in einem gräulichen Licht zu leuchten. Das Portal öffnet sich und eine zähe, schleimige, leuchtende, übelriechende, grau-bläuliche Masse (Anblick **1W3/1W8 STA**) tropft und fließt aus der Leinwand. Aus der Masse bilden sich unentwegt verschiedenste, grauenvolle Kreaturen, die aus der Masse kriechen. Anita Ditz schlägt in ihrer Kabine die Augen auf, denn sie hört den Ruf so laut, deutlich und klar wie niemals zuvor. Alle machen einen **Stabilitäts-Rettungswurf**. Wer diesen nicht schafft, hört den Ruf und erhält eine Vision (siehe *Hintergrund-Teil*) und erwacht sofort aus seinem Schlaf (**1/1W4 STA**).

Das außerweltliche Flüstern des Schöpfers

Ein **EN/MA-Rettungswurf** wird notwendig, ansonsten macht sich das Bedürfnis breit, zu dieser Kreatur, diesem Schöpfer zu gelangen und durch das Portal zu gehen. Es sind weitere **Rettungswürfe** nötig, um sich gegen die Korrumption zur Wehr setzen oder das Portal zu zerstören. Sieht ein Korrumpierter, dass andere Personen das Portal zerstören oder Personen am Durchgehen hindern wollen, greift der Korrumpierte diese Personen an, wenn die Rettungswürfe scheitern.

Kampf ums Überleben

Sobald die Masse aus der Leinwand tropft passieren folgende Dinge:

- **1W6 Gezüchte** bilden sich aus der Masse und beginnen ihre Jagd (siehe Kasten: *Grässliche Kreaturen*)
- Anita Ditz macht sich, wie in Trance, auf den Weg zum Portal
- Mit einem gescheiterten **MA-Rettungswurf** erwachen Charaktere und vernehmen Hundegebell und Schritte auf dem Gang
- Hund Hattie dreht, als sich das Portal öffnet, durch und bellt wild
- Emma Dornbach lässt den Hund in ihrer Kabine und macht sich im Nachthemd mit gezogener Waffe auf den Weg in den Aufenthaltsraum
- Ein spitzer Schrei und **1W8 Schüsse** aus einer Handfeuerwaffe fallen: Alle werden wach und auch die anderen Passagiere gehen dorthin (**0/1W3 STA**)

Angekommen im Aufenthaltsraum bietet sich folgender Anblick:

- Die grässlichen Gezüchte sorgen für Chaos und Schrecken. Weitere **1W4 Gezüchte** bilden sich aus der leuchtenden, schlackeartigen Masse, welche aus der Leinwand tropft (siehe Kasten: *Grässliche Kreaturen*)
- Das grau-bläulich erleuchtete Portal erhellt den Aufenthaltsraum in einem kalten Licht, graue stinkende, seltsam leuchtende Masse tropft unerlässlich aus dem Bild und bedeckt den Boden (**1/1W4 STA**)
- Emma Dornbach (**10 TP**) steht zitternd mit gezogener Handfeuerwaffe im Aufenthaltsraum und starrt wie versteinert auf die Kreaturen. Mit einem spitzen Schrei schießt sie wieder wild um sich und drückt auch weiter auf den Abzug, wenn die Waffe leer ist. Ignoriert man sie, wird sie von Kreaturen attackiert und zerfleischt (**1/1W6 STA**)
- Anita Ditz geht wie in Trance auf das Bild zu. Aus ihren Augen, deren Skleren sich grau verfärbt haben, strahlt ein grau-bläuliches Licht. Mit **Wachsamkeit/Verborgenes erkennen** ist zu erkennen, dass sich etwas unter ihrer Bluse zu winden scheint. Das Gezücht, mit dem sie verwachsen ist, ist in Aufregung, da es seinem Schöpfer mit jedem Schritt näher kommt.



Grässliche Kreaturen

Deiner Fantasie als Spielleitung sind keine Grenzen gesetzt, da kein Gezücht einem anderen gleicht. Bediene dich an den Phobien der Charaktere und nutze folgende Tabellen als Werkzeug oder Inspiration.

Größe (1W6)

1 **Winzig**: ~ 20 cm hoch
Trefferpunkte: 3
Schaden: 1
Stabilitätsverlust: 1/1W3

2 **Zwerg**: ~ 50 cm hoch
Trefferpunkte: 5
Schaden: 1W3
Stabilitätsverlust: 1/1W4

3 **Klein**: ~ 1 m hoch
Trefferpunkte: 7
Schaden: 1W4
Stabilitätsverlust: 1/14W

4 **Mittel**: ~ 1,5 m hoch
Trefferpunkte: 9
Schaden: 1W6
Stabilitätsverlust 1/1W6

5 **Groß**: ~ 2 m hoch
Trefferpunkte: 11
Schaden: 1W8
Stabilitätsverlust: 1W3/1W8

6 **Monströs**: über 2 m
Trefferpunkte: 10+1W6
Schaden: 1W10
Stabilitätsverlust: 1W4/1W10

Gestalt (1W6)

1 Einzelne Gliedmaße: **1W3**
1: Rollender Kopf
2: Herum hüpfender Fuß
3: Einzelner Arm/Tentakel

2 Amorpher Klumpen, der sich amöbenhaft fortbewegt

3 Sich wälzender, zuckender, hüpfender Rumpf ohne Gliedmaßen

4 Komplexe Kreatur: **1W3**
1: Froschähnlich, hüpfend
2: Fledermausartig, fliegend
3: Schlangen- oder Fischartig, kriechend

5 Humanoide Gestalt: **1W3**
1: schuppige Kreatur
2: grotesk verzerrte menschliche Züge
3: gekrümmte, verdrehte, deformierte Gestalt

6 Eine amorphe Masse, welche ihre Gestalt laufend verändert:
Kann zwischen flüssigem und festem Zustand wechseln und dabei Gegner bedecken und ersticken (1 Schaden pro Runde). Würfel auf **2 Merkmale**.

Merkmale (1W6)

1 Spitze, rasiermesserscharfe Zähne:
+ 1W3 Schaden

2 Bildet Pseuodpodien und Augen aus: Kann Gegner in bis zu 2 m Entfernung greifen und festhalten (**ST- oder GE-Rettungswurf** nötig)

3 Mit knotiger Haut bedeckt, welche voller tumorös wirkender Auswüchse ist: **2 Punkte Panzerung**

4 Zahlreiche, winzige Tentakeln sprießen aus der Haut: Die Kreatur kann sich über Wände und Decke bewegen (**STA-Verlust +1**)

5 Lange, dolchartige Klauen:
Winzig - Klein: **+1 Schaden**
Mittel - Groß: **+1W3 Schaden**
Monströs: **+1W4 Schaden**

6 Zahlreiche, schwarze Mäuler bedecken den Körper der Kreatur. Diese schreien aus unmenschlichen Kehlen schmerzerfüllt und unaufhörlich, während sich die Kreatur qualvoll windet:
+1W3 STA-Verlust,
-2 Trefferpunkte

- Wird Anita Ditz nicht aufgehalten, tritt sie durch das Portal, aus dem im Moment des Durchtritts blaue Blitze zucken, und verschwindet spurlos (**1/1W3 STA**). Wird Anita von den Charakteren aufgehalten, durch die Leinwand zu gehen, wehrt sie sich mit allen Kräften dagegen.
- Der Passagierbereich bleibt abgeriegelt. Die Crew hört, was vor sich geht, verfolgt jedoch das Ziel, den Zeppelin sicher zum Zielort zu bringen und reagiert nicht auf Klopfen, Schreien oder Betteln (zugenagelte Tür: **30 TP**).

Die Charaktere werden von einzelnen Gezüchten attackiert. Sollte ein Charakter auf die Idee kommen durch das Portal zu reisen, landet er in einer Höhle, wo ihn ein grausiges Schicksal ereilt (siehe Hintergrundteil). Solange das Portal offen steht, bilden sich immer neue Kreaturen aus der Masse aus. Die einzige Lösung, den Alptraum zu stoppen, ist es, das Portal zu zerstören.

Das Portal zerstören

Es gibt mehrere Möglichkeiten das Portal zu zerstören:

- Das Gemälde mit einer Farbe, welche nicht Anitas Blut enthält, übermalen
- Das Portal aus dem Zeppelin werfen. Es versinkt in den Tiefen des Atlantik.
- Das Gemälde verbrennen (**1W100):**

  1: Das Bild verbrennt und das Feuer greift auf keine andere Struktur über und erlischt von selbst. Von der Leinwand ist nur Asche übrig.

  2-60: Das Feuer ist durch einfache Maßnahmen z. B. eine darüber geworfene Decke in den Griff zu bekommen, um es zu löschen.

  61-95: Das Feuer greift schnell auf andere Strukturen über und setzt den Teppichboden in Brand. Eine **KO-Probe** ist notwendig, um trotz des Qualms erfolgreiche Löschversuche zu bewältigen. **1W8 Eimer Wasser** sind notwendig, um das Feuer in den Griff zu bekommen.

  96-99: Das Feuer greift sofort um sich und breitet sich rasend schnell aus. Alle Anwesenden müssen einen **KO-Rettungswurf** schaffen, um nicht erstickend zusammenzubrechen. Das Luftschiff detoniert (**3W10 Schaden** bei allen darauf befindlichen Menschen) und stürzt brennend in den Atlantik.

  100: Eine Stichflamme schießt hoch und es kommt im Bruchteil einer Sekunde zu einer Knallgasexplosion (**5W10 Schaden** bei allen sich im Luftschiff befindlichen Menschen). In einem Inferno geht das Luftschiff in Flammen auf und die qualmenden Trümmerteile regnen in den Atlantik.

Anschließende Spurensuche

Haben Charaktere überlebt und sind moderat bei Verstand, gibt es die Möglichkeit, einen Teil des Mythos, mit dem sie in Berührung gekommen sind, aufzuklären.

In Anita Ditz Kabine finden sich Hinweise:

- Ein großes Gemälde, welches säuberlich in Kartonpapier verpackt ist, zeigt einen Akt. Die Person auf dem Gemälde blickt weg vom Betrachter. Die Frisur, Haarfarbe und Körperbau passen jedoch zu Anita Ditz. Der Körper ist zur Hälfte mit einer grauen, knotigen Masse bedeckt, welche rudimentäre schwarze Augen und kleine Pseudopodien ausbildet.
- Ein Selbstportrait zeigt Anita Ditz in einer grauen Masse versinken.
- Mehrere Bilder zeigen dieses groteske Wesen in einer schwarzen Höhle aus mehreren Perspektiven.
- Einige Töpfereien zeigen ebenfalls die Gestalt eines solchen Wesens. Wird eine Statue berührt, löst dies ein Schaudern aus und ein unnatürlicher, beißender Gestank hängt in der Nase (**1 STA**).
- Ein Traumtagebuch ist mit **Suchen** in einem versteckten Kofferfach zu finden. Es schildert Dinge zur Höhle und zum Schöpfer. Anita Ditz erzählt vom Tag an dem sie das Gezücht, welches Teil von ihr wurde, traf und davon die Kreatur, von der sie träumt, zu finden. Sie vermutet den Einstieg in die unterirdische Höhle in Nordamerika.
- Wird einem Charakter klar, dass die Bilder und Statuen nicht aus der Fantasie Anita Ditzs entspringen, sondern möglichst naturgetreue Abbildungen sind, erschaudern sie (**1/1W4 STA**) und **Unnatürliches Wissen/Cthulhu-Mythos** steigt um den Wert des **STA-Verlustes**.

Ende

Sollte der Zeppelin seinen Kurs nach New York fortsetzen, endet das Abenteuer damit, dass die überlebenden Charaktere und Passagiere durch die Sichtfenster die Skyline von New York sehen können. Riesige Baugerüste und Wolkenkratzer ragen in die Höhe. Im Hafen steht auf einer kleinen Insel die Freiheitsstatue und scheint das eintreffende Luftschiff willkommen zu heißen. Die Freiherr von der Tann nimmt Kurs auf das Empire State Building, da sich dort die Anlegestelle für Luftschiffe in schwindelerregender Höhe befindet.

- Sehen die Charaktere die Skyline von New York, erhalten sie **1W6 STA** zurück, da sie endlich das Ende der Fahrt vor Augen haben.
- Wurde das Portal zerstört erhalten die Charaktere zusätzliche **1W6 STA**.
- Haben alle Passagiere, Crewmitglieder und Charaktere überlebt gibt es weitere **1W6 STA**.

Sind die Charaktere gescheitert und das Luftschiff Freiherr von der Tann ist auf dem Weg nach New York verunglückt, landet die Geschichte vom verschwundenen Zeppelin, welcher nie sein Ziel erreichte und über dem Atlantik verschwand, weltweit in den Zeitungen und Radiosendungen.

Sind die Charaktere gescheitert und das Luftschiff erreicht den sicheren Hafen, wird von einer unbekannten Behörde übernommen, der Zeppelin von Monstrositäten gesäubert und die wahren Ereignisse verschleiert. Die offizielle Version lautet, dass es einen technischen Defekt gab, bei dem Teile des Luftschiffes zerstört und Passagiere bei einem Brand im Passagierbereich getötet wurden. Jeder Überlebende bekommt Besuch von Agenten dieser geheimen Behörde. Mit der Androhung, einen Lebenslang in eine psychiatrische Anstalt zu sperren, wird den Überlebenden eingetrichtert, bei der offiziellen Geschichte zu bleiben. Dazu gibt es ein großzügiges Schweigegeld in Höhe des Ticketpreises.

Alina Dekinger



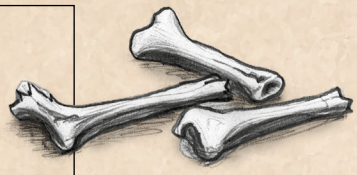
Alina ist erfahrene Cthulhu-Spielleiterin, leitet aber auch andere Systeme. Außerdem ist sie Katzenmama, Würfelbastlerin und Hobbyautorin (Erstauftritt: „Ein traumhafter Sud“ aus der Cthulhu-Abenteuersammlung „Schnappatmung“ – weitere werden hoffentlich folgen).

Foto: © Alina Dekinger

Illustrationen: © Sebastian Pfitzenmaier

Dieses Werk basiert auf **FHTAGN**, 2. Auflage, Copyright © 2025 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. (https://fhtagn-rpg.de/); es enthält Herzblut, Geist und Verve von Carsten Feldhahn, Julia Knobloch, Marc Meiburg, Volker Rattel und Christina Wessel; für die Verwendung lizenziert unter Creative Commons Namensnennung 4.0 International (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). FHTAGN Copyright © 2017 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.; Nutzung des Namens sowie des „Powered by FHTAGN“-Logos mit freundlicher Genehmigung.

FLÜSTERNDES WASSER



Compatible with Pirate Borg

Autor: Stefan Graf

Art des Abenteuers:
Horror, Closed-Room-Szenario

Geeignete Systeme:
Pirate Borg, aber auch andere Piraten-/Seefahrer-Systeme die mystische/magische Elemente beinhalten (dafür Werte und Proben gegebenenfalls abändern)

Dauer: 3-4 Stunden

Ort und Zeit der Handlung:
Zeit der Piraten, irgendwann und irgendwo auf offener See

Trigger-Warnung: Halluzinationen, Gewalt/Tod, Monster

Background

Die Crew eines Schiffes hat auf der Jagd nach Schätzen einen folgenschweren Fehler begangen. Sie traf ein neugieriges Meereswesen und harpunierte es, um es zu verkaufen. Das Wesen wurde dabei schwer verletzt, besitzt jedoch eine starke geistige Präsenz. Durch seinen Schmerz und seine Angst hat es eine chaotische Welle von mentalen Effekten ausgelöst.

Diese Effekte haben fast die gesamte Crew in den Wahnsinn getrieben. Einige versuchten das Wesen zu befreien und wurden von ihren Kameraden erschlagen. Andere ertranken, erstickten oder sind freiwillig über Bord gegangen.

Die Spieler finden das Schiff scheinbar ohne Crew auf dem Meer treibend und müssen sich schon bald der zentralen Frage stellen: Wollen sie das Wesen befreien oder töten?

Intro

Die Spieler treffen auf ein einsam im Meer treibendes Schiff. An Deck des Schiffes sind mehrere umgeworfene Fässer, aufgebrochene Kisten und zwei am Boden liegende Körper sichtbar. Es ist recht einfach zu erkennen, dass es sich um Leichen handelt. Schnittwunden und ein am Boden liegender Säbel weisen deutlich darauf hin, dass sie keines natürlichen Todes gestorben sind.

Schiffsname: d66 Regelwerk S.114

Die Locations

Info: Doppel-Lupen
Bei allen Doppel-Lupen könnte zusätzlich ein Wurf auf die „Loot the Body" Tabelle (Regelwerk S.1) erfolgen.

1) Oberdeck

Planken feucht vom Sprühwasser der See. Taue hängen wie erschlaffte Muskeln von der Takelage. Aufgebrochene Kisten und umgeworfene Fässer.

2 Leichen: Ehemalige Crewmitglieder, Säbelwunden, Blut getrocknet (wurden von anderen Crewmitgliedern getötet)

Ein Säbel, 18 Silber

2) Vorderkastell

Erhöhter Bugbereich. Kratzspuren an der Reling. Heruntergelassener Anker, aber das Tau ist nicht gespannt.

In einer Ecke liegt ein altes Fernrohr

Es besteht die Chance, dass ein oder mehrere Deep Ones (Regelwerk S.100) über das Ankertau auf das Schiff klettern. Sie folgen dem Hilferuf des Meereswesens.

3) Achterkastell

Erhöhter Heckbereich. Geländer mehrfach gesplittert. Eine Spur matschiger Fußabdrücke endet an der Reling.

Spirit DR12: Die Sicht über das Deck wirkt für einen kurzen Moment verzerrt. Dinge stehen nicht da, wo sie eben noch waren.

4) Zwischendeck

Enge Reihen von Hängematten. Der Geruch von nasser Kleidung und kaltem Schweiß hängt in der Luft.

3 Leichen: Ehemalige Crewmitglieder, Säbelwunden, Blut getrocknet (wurden von anderen Crewmitgliedern getötet)

2 Leichen: Ehemalige Crewmitglieder, liegen in ihren Hängematten, Blut unter der Nase (hielten dem mentalen Druck durch das Meereswesen nicht stand)

Drei Säbel, eine Pistole, 29 Silber

5) Kapitänskajüte

Schrank, Schreibtisch, großes Bett, die Tür ist von innen verschlossen

Hier versteckt sich **Selina Wright**

Das Logbuch

6) Offiziersräume

Kleinere Schränke, kleinere Betten

53 Silber, einige Flaschen Schnaps

7) Messe

Tafelbereich für Offiziere. Raum im Vergleich relativ intakt.

Spirit DR12: Mehrere Crewmitglieder sitzen an einem der Tische und speisen. Sie ignorieren die Spieler. Sobald jemand versucht ein Crewmitglied zu berühren, lösen sie sich alle in Nebel auf.

8) Kombüse

Schiffsküche. Dunkel und feucht. Es riecht nach gebratenem Fisch.

Hier versteckt sich **Adrian Jones**

Mehrere Rationen Essen

9) Pulverkammer und Magazin

Intakte und geborstene Fässer mit Schwarzpulver. Das Pulver ist fast auf dem gesamten Boden verstreut.

Eine Leiche: Ehemaliges Crewmitglied, Schwarzpulver im Gesicht (hat in seinem Wahn das Pulver für essbar gehalten)

Eine Pistole oder Muskete

10) Laderaum

Weiträumiger Frachtraum. Dunkel und modrig. Herz des Schiffes. Viele Kisten und Fässer.

Hier befindet sich das **Meereswesen** in einem großen Badezuber, mit Ketten gebunden

Spirit DR12: Verspürt den Wunsch, das Wesen umgehend von den Ketten zu befreien

11) Bilge

Tiefster Bereich des Schiffes. Wasser sammelt sich hier in dunkler schimmernder Schicht. Es riecht nach Moder, Öl und Blut.

d6 Bilge Ratten (Regelwerk S.86)

Illusionen & Begegnungen

Info: Optionale Kämpfe ☠!?

Alle Punkte mit der Symbolkombination ☠!? können (aber müssen nicht) in eine Begegnung/Kampf gewandelt werden.

Info: Imaginärer Schaden

Wird Schaden durch Illusionen verursacht, könnte dieser automatisch nach ein paar Runden geheilt sein. Oder nach einem DR12 Wurf gegen Spirit.

Die folgenden 3 Tabellen dienen als Inspiration. Von Tabelle zu Tabelle wird die Intensität und das Bedrohungslevel gesteigert. Es liegt an Dir als SL auf welcher Tabelle Du jeweils mit einem d12 würfelst und wie oft.

Wichtig: Damit die Spieler das Interesse daran behalten, das fremde Schiff zu erkunden, sollte das Wesen zwischen den (Horror-) Illusionen auch Verlockungen senden und die Wünsche oder die Gier der Charaktere ansprechen. Das können Visionen von einem großen Schatz sein, aber auch andere Dinge, die sich die Charaktere wünschen. Das Ziel des Wesens ist, die Charaktere in das Schiff zu locken, da es unter allen Umständen befreit werden will. Durch seine Verwundung hat es jedoch zu einem gewissen Grad die Kontrolle über seine Fähigkeiten verloren und sendet daher immer wieder mit jedem Schmerzschub unkontrollierte Schreckensvisionen aus.

Tabelle A: Leichte Illusionen und kleine reale Gefahren

1. Eine Laterne flackert für einen Moment ohne erkennbaren Grund.
2. Ein doppeltes Geräusch begleitet die Schritte eines Spielers und klingt so, als würde ihm jemand unsichtbar folgen.
3. Ein unsichtbare kalte Hand umgreift einen Arm.
4. Eine dünne Salzkruste bildet sich auf einem Objekt und fällt im nächsten Augenblick wie feiner Staub wieder ab.
5. Eine Bilge Ratte ☠!? (Regelwerk S.86) huscht über den Boden und setzt zu einem kleinen aber aggressiven Sprung an bevor sie wieder im Dunkeln verschwindet.
6. Eine mit Algen überzogene Krabbe ☠!? (Regelwerk S.101) schnappt nach den Stiefeln eines Spielers und hinterlässt ein unangenehmes Kribbeln am Bein.
7. Ein fernes Pochen schallt unter dem Schiff und klingt für einen Augenblick wie der Herzschlag einer gewaltigen Kreatur.
8. Ein Schattenarm zuckt unter einem Fass hervor und zerfließt direkt wieder.
9. Eine vage Nebelgestalt gleitet zwischen Kisten hindurch oder an einer offenen Tür vorbei.
10. Das Schiff bebt kurz unter den Füßen, als würde ein schwerer Schlag irgendwo tief unten aufprallen.
11. Eine salzige Welle schwappt plötzlich über das Deck und hinterlässt einen einzelnen blutigen Handabdruck, der langsam verblasst.
12. Eine der Leichen blickt einen Spieler für einen Herzschlag direkt an.

Tabelle B: Stärkere Illusionen, körperliche Bedrohungen, eskalierende Unruhe

1. Schattenhafte Gestalten der alten Crew ☠!? (Regelwerk S.96) greifen nach den Spielern und lassen ein Gefühl kalter Finger an ihren Armen zurück.
2. Ein Spieler erblickt sich selbst klatschnass im Türrahmen.
3. Wassertropfen steigen lautlos nach oben und das Gefühl einer umgekehrten Schwerkraft bleibt einen Moment in der Luft.
4. Schwere Schritte hallen durch das Zwischendeck und erzeugen ein drückendes Gefühl nahender Gefahr.
5. Ein halbstofflicher Krakenarm ☠!? (Regelwerk S.88) schnellt aus einer Ritze hervor und hinterlässt ein nasses brennendes Gefühl auf der Haut.
6. Merkwürdige Möwen ☠!? (Regelwerk S.98) kreisen bedrohlich über dem Schiff und ihr Kreischen klingt unnatürlich scharf.
7. Die Planken pulsieren für einen Moment wie ein lebender Körper und das Gefühl eines mächtigen Herzschlags hallt nach.
8. Der Raum flackert zwischen intaktem Zustand und schimmelndem Verfall.
9. Geisterhafte Crewmitglieder imitieren die Bewegungen der Spieler.
10. Eine ertrunkene Gestalt hebt den Kopf aus einer stillen Pfütze und der Blick aus glasigen Augen bleibt hängen, bevor sie zerfällt.
11. Es wird plötzlich unnatürlich warm und feucht und dichter Nebel legt sich um die Spieler.
12. Ein ertrunkenes Crewmitglied ☠!? (Regelwerk S.94) greift mit klammen Händen zu und verschwindet danach wie Nebel in einer Pfütze.

Tabelle C: Massive Illusionen, reale tödliche Bedrohungen, maximaler Druck

1. Das Salzwasser steigt rapide und das Gefühl drohenden Ertrinkens bleibt noch lange nach dem Zurücksinken.
2. Gewaltige Tentakel ☠!? (Regelwerk S.105) krachen durchs Deck und der Druck ihrer Bewegung lässt das ganze Schiff erzittern.
3. Dutzende Hände aus Wasser greifen nach einem Spieler und das Ziehen fühlt sich an, als würde jemand ihn nach unten ziehen wollen.
4. Der Raum verzerrt sich wellenartig und die eigene Körperbalance bricht für Sekunden völlig zusammen.
5. Geisterhafte Doppelgänger ☠!? (Werte gleichen den Charakteren) treten vollständig aus glänzenden Oberflächen und bewegen sich wie verzogene Versionen der Charaktere.
6. Salzschnee fällt aus dem Nichts und sein Brennen fühlt sich wie tausend kleine Schnitte an.
7. Ertrunkene Crewmitglieder ☠!? (Regelwerk S.94) steigen aus Pfützen hervor und ihre untoten Hände reißen an Kleidung und Haut.
8. Plötzlich wird es im Raum stockdunkel und es ist ein Schlurfen aus einer Richtung zu hören.
9. Ein Gang krümmt sich zu einer lebendigen Röhre, die die Spieler kurz voneinander trennt, bevor er wieder stillsteht.
10. Eine geistige Welle trifft die Gruppe und lässt mehrere Trugbilder gleichzeitig aufblitzen wie Erinnerungen, die zerbrechen.
11. Eine tiefe Wunde erscheint an einem Spieler und das scharfe Brennen bleibt, obwohl kein Angriff sichtbar war.
12. Mehrere Drowned ☠!? (Regelwerk S.100) erheben sich aus dem dunklen Wasser und versuchen die Opfer zu sich zu ziehen.



NSCs

Meereswesen

Eine Mischung aus humanoidem Körperbau und tiefseetypischen Merkmalen. Große trübe Augen. Auf der Stirn ist eine leicht fluoreszierende Muschel zu sehen. Es kommuniziert rein mental. Sein Verhalten schwankt zwischen panischer Verteidigung und trauriger Neugier. Es besitzt mentale Fähigkeiten wie Illusion und geistige Beeinflussung.

Was will es: Die Freiheit und Rache an der Crew die es gefangen hat.

Werte: HP 18, Morale 10, Scales (-d2), **Mental Magie**

Info: Mental Magie

Jede Runde erfolgt ein mentaler Angriff durch das Wesen. Getroffene Ziele können mit Geist DR14 die Auswirkung verhindern. Wirf einen d6 um den Angriff zu bestimmen

1. Geistiger Schlag: Ein Ziel – d4 Schaden + Wurf gegen Geist DR10 sonst eine Runde aussetzen
2. Mentale Tentakel: Eldritch Tentacles (Regelwerk S.65)
3. Wasserruf: Thalassomancy (Regelwerk S.65) gegen d4 Ziele
4. Befehl: Mind Manacles (Regelwerk S.65) für d4 Runden
5. Mentale Welle: Alle Wesen in der Nähe – Jedes betroffene Ziel wird von der Illusion eines Deep One angegriffen, der nur illusorische Wunden schlägt und sich bei 0 HP einfach auflöst.
6. Dunkelheit: Ein Ziel - Das Ziel erblindet für d4 Runden.

Theoretisch wäre das gefangene Wesen recht einfach zu treffen. Durch den enormen mentalen Druck, den es ausübt, wird das Treffen jedoch um 2 erschwert.

Schiffsjunge Adrian Jones

Letzter klar denkender Überlebender. Versteckt sich in der Schiffsküche. Hat Angst, aber will helfen. Er glaubt, dass das Wesen intelligent ist und befreit werden sollte.

Was will er: Runter vom Schiff. Wünscht sich die Freiheit für das Wesen, besteht aber nicht darauf.

Werte: HP 7, Morale 8, Keine Rüstung, scharfes Küchenmesser (d4)

Navigatorin Selina Wright

Geistig korrumpiert. Glaubt, das Wesen habe ihr Macht versprochen. Sie hält sich in der Kapitänskajüte auf und bewacht die Harpune, mit der das Wesen gefangen wurde. Sehr misstrauisch gegenüber Fremden.

Was will sie: Die Harpune um jeden Preis bewachen

Werte: HP 9, Morale - (Kämpft bis zum Tod), Lederrüstung (-d2), Muskete (Regelwerk S.53)

Mögliche Enden

Befreiung

Die Spieler lösen die Ketten. Das Wesen beruhigt sich und die Illusionen vergehen. Wenn sie das Wesen an Deck tragen, gleitet es über die Bordkante ins Meer und taucht in die Tiefe. Kurz darauf wird das Schiff von Einschlägen unter dem Wasserspiegel erschüttert und beginnt zu sinken. (Das Wesen will das Schiff vernichten und hat Hammerhaie gerufen.)

Alle Charaktere, die für das Wesen erkennbar an der Rettungsaktion beteiligt waren, erhalten ein zufälliges Ritual (Regelwerk S.65).

Tötung

Wenn die Spieler sich für Gewalt entscheiden, entlädt das Wesen kurz vor dem Tod einen mentalen Energiestoß und danach bricht die mentale Präsenz abrupt ab. Eine große Gruppe Deep Ones (Regelwerk S.100), gerufen von dem Todesschrei, entert das Schiff, um Rache zu üben. Die Spieler sollten keine Chance auf Sieg haben, jedoch die Möglichkeit erhalten, sich auf ihr Schiff zurückzuziehen und zu fliehen.

Sollten die Charaktere die Muschel mitnehmen, erhalten sie damit die Möglichkeit, einmal am Tag die Mental Magie des Wesens einzusetzen.

Handel

Das Wesen kann den Spielern mehrere Dinge für seine Befreiung anbieten. Das Schiff, Visionen von bestimmten Orten (Schätze oder Plothooks) oder den **Segen der Tiefe**.

Info: Segen der Tiefe

Die Crew intoniert eine Art Gebet und aktiviert den Segen der Tiefe.
Wirf einen d6 für die Auswirkung

1. keine
2. Sea Shantie 1 (Regelwerk S.69)
3. Sea Shantie 3 (Regelwerk S.69)
4. Sea Shantie 7 (Regelwerk S.69)
5. Sea Shantie 9 (Regelwerk S.69)
6. Die Crew kann eine der Auswirkungen wählen.

Du kannst den Segen auch zeitlich begrenzen. z.B. auf die Dauer von einem Monat.

Hier bieten sich einige Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer.

Wenn die Spieler das Wesen dann befreien, siehe "Befreiung", allerdings erhält kein Charakter eine Einzelbelohnung.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion

Illustrationen: © Sebastian Pfitzenmaier

„Flüsterndes Wasser" ist eine unabhängige Produktion von Stefan Graf. Es besteht keine Verbindung zu *Limithron LLC*. Die Veröffentlichung erfolgt unter der *PIRATE BORG* Drittanbieterlizenz.
PIRATE BORG ist ©2022 *Limithron LLC*.
limithron.com/pirateborg



Quell des Schwarzen Fiebers



Autor: Sebastian Pfitzenmaier

Art des Abenteuers:
Fantasy-Action/Adventure
mit Psycho-/Horrorelementen

Geeignete Systeme:
Savage Worlds, aber theoretisch auch andere Systeme, die eine düstere Fantasywelt abbilden können (sämtliche Werte, Proben und Figuren müssen dann natürlich angepasst werden)

Dauer: ein Spieleabend,
je nach Ausbaugrad auch mehr

Ort und Zeit der Handlung:
Im vergangenen Reich auf Darshiva, der Welt von *Tharanor*, im 3. Weltenlauf, aber übertragbar auf jegliche mittelalterliche High-Fantasy-Welt

Trigger-Warnung: Lebensmüdigkeit, Selbstaufopferung, Gedankenmanipulation, Gewalt/Tod, Monster/Geister

Dieses kleine One-Shot ist von den Begebenheiten in einem Reich auf Darshiva, der Welt des Worldbuilding-Spiels *Tharanor* inspiriert. Grundlage dafür sind neben des tatsächlichen Plots im Spiel mehrere Beiträge aus dem *Buch der Zeit*, sowie dem Briefwechsel der Spielenden. Diese Inhalte sind aufgrund des Umfangs nicht mit abgedruckt, aber online einsehbar, um spannendes Hintergrundwissen für diesen OneShot oder ein umfangreicheres Abenteuer zu vermitteln (🌐 tharanor.de/downloads/info-quell-des-schwarzen-fiebers.pdf). Prinzipiell spielt diese Geschichte also auf der Welt von *Tharanor*, kann theoretisch aber auch auf **andere Fantasy-Settings** übertragen werden. Die **Dalaar** und **Aschlinge** spielen eine zentrale Rolle in diesem Abenteuer, welche jedoch gegen ein anderes Volk ersetzt werden können, wenn diese als unpassend für das gewählte Alternativ-Setting empfunden werden.

Um dieses One-Shot spielen zu können, benötigt man das **Savage Worlds Grundregelwerk**. Die derzeit aktuelle 4. Auflage wird empfohlen, es lässt sich aber auch problemlos mit älteren Versionen von *Savage Worlds* bespielen.

Das Abenteuer spielt im dritten Weltenlauf im Reich der Aschlinge, welches nur als „das vergangene Reich" bezeichnet wird. Andere Völker, welche in das Reich und die Kultur der Aschlinge eingegliedert werden, nennen sich Eidlinge. Unterstützt wird das Reich bei der Mission in diesem Abenteuer vom Reich Thedekya. Die dort lebenden Dalaar sind Symbionten und gehen Verbindungen mit sämtlichen denkbaren intelligenten Lebensformen ein. **Vier vorgefertigte Charaktere** sind beigelegt, um das Abenteuer direkt starten zu können. Ihre Ausrüstung ist nur rudimentär und kann in Absprache mit den Spieler*innen ausdifferenziert werden. Es kann auch mit anderen in das Setting passenden *Savage Worlds* Charakteren bespielt werden – diese könnten Söldner oder frische Eidlinge sein, welche jedoch eine entsprechende Motivation vorweisen sollten, warum sie verrückt, verzweifelt oder fanatisch genug sind, sich diesem Himmelfahrtskommando anzuschließen.

Als besonderes Schmankerl sind hier Regeln und Erläuterung für **zwei neue Völker** (Aschlinge und Dalaar) beigefügt. Diese Regeln können natürlich auch für andere Fantasy-Settings und -Völker adaptiert werden.

Die auf den folgenden Seiten abgebildeten Charaktere sowie weitere Archetypen, Regeln und vorgefertigte Charaktere finden sich auch als Download-PDFs zum Ausdrucken unter:
🌐 **tharanor.de/rpg-charaktere**

Um mit **selbstgenerierten Charakteren** in der Welt von *Tharanor* zu spielen, empfiehlt es sich, eines der klassischen Fantasyvölker aus dem Grundregelwerk zu wählen: Elfen, Halbelfen, Halblinge, Menschen oder Zwerge. Ausgeschlossen sind Androiden und Avionen. Ebenfalls denkbar wären Aquarianer, Rakashaner und Saurianer oder man generiert wie im Regelwerk beschrieben selbst ein passendes Volk. Auch das Talent „Arkaner Hintergrund" ist inzwischen denkbar, da Magie und göttliches Wirken auf Darshiva derzeit zurückkehren. Sollte das Abenteuer auf ein anderes Fantasy-Setting übertragen werden, sind hier ohnehin alle Möglichkeiten offen.

Ein herzliches Dankeschön noch an die urhebenden Personen hinter den Aschlingen aus dem vergangenen Reich sowie der Dalaar aus Thedekya, die ich während des Schreibens dieses Abenteuers mit Fragen löchern durfte und die mich mit Namen, Fakten und Material versorgt haben! 😀

THARANOR

Du möchtest ebenso fantastische Plots mit Deinem eigenen Volk in Deinem eigenen Reich zusammen mit andere Spieler*inne entwickeln und erleben?

Dann schau doch einfach mal bei *Tharanor* rein, einem rundenbasierten High-Fantasy-Spiel, das Aspekte von klassischen Strategie-, Plan- und Briefspielen mit rollenspielerischen Einflüssen, aktivem Worldbuilding und moderner Bedienerfreundlichkeit verbindet.

Entwickle Dein Volk, Deine Kultur und Deine Regierungsform individuell nach Deinen Wünschen und beschreibe ihre Geschichte, um die Welt von Tharanor mitzugestalten.

Entscheide, wie Du Dein Reich führst, sei es durch Diplomatie, Wirtschaft, Kultur, arkane oder militärische Stärke und präge so den Verlauf der Ereignisse.

Erlebe epische Geschichten, die von Dir und anderen Spieler*innen gemeinsam geschrieben werden und trage zur lebendigen Chronik der Welt bei.

Schließe Allianzen, verhandle klug und kämpfe um Ressourcen und Einfluss, während Du mit anderen konkurrierst oder kooperierst.

Sei Teil eines ewigen Spiels, bei dem die Welt durch die Handlungen der Spieler*innen und den Metaplot stetig wächst und sich verändert.

Gestalte jetzt die Zukunft von Tharanor mit!

Mehr Info und Anmeldung unter:
🌐 **tharanor.de**

Die Dalaar sind kleine insektoide Wesen, höchstens so lang wie eine Hand. Ihre länglichen, mit Chitinplatten besetzten, segmentierten Körper besitzen Fühler, scharfe Beißwerkzeuge und viele dünne Beine. Die meisten von ihnen führen eine parasitäre oder symbiontische Lebensweise. Insbesondere jene, welche dem durch Königin Amerest begründeten Reich Thedekya angehören, haben sich für die einvernehmliche Verbindung mit vorwiegend kulturschaffenden Wesen entschieden. Die Dalaar stehen in einer Art telepathischen wie auch physischen Dauerverbindung mit ihrem Wirt, da sie sich tatsächlich im Leib des Gefäßes einnisten. Die Dalaar haben ein ausgeprägtes Schwarmbewusstsein. Auch wenn es sowohl männliche wie auch weibliche Larven gibt, sind innerhalb eines Staates nur Königinnen fähig, Nachkommen zu gebähren. Erst wenn eine Königin stirbt, und ein anderes Weibchen die Nachfolge antritt, wird dessen Fertilität nicht länger unterdrückt.

Weitere Informationen, die auch ein Gefühl für dieses Volk vermitteln, finden sich in den folgenden Beiträgen aus dem *Buch der Zeit* von *Tharanor* (🌐 tharanor.de/buch-der-zeit):

- "Erwachen" (1. Buch der Zeit)
- "Geburt" (2. Buch der Zeit)

Sonderregeln:

Die Dalaar sind zwar ein eigenständiges Volk, gehen aber grundlegend Symbiosen mit anderen Lebewesen ein. Entsprechend kann bei der Charaktererschaffung ein beliebiges weiteres Volk gewählt werden. Die folgenden positiven und negativen Volkseigenarten werden dann mit denen des gewählten Volkes kombiniert. Sollte es dadurch zu Überschneidungen kommen, sollten diese durch Handicaps und Talente kompensiert werden:

- *Krankheitsresistenz:* 1 Talent
- *Symbiontische Regeneration:* 1-2 Talente
- *Inneres Zwiegespräch:* 1 leichtes Handicap
- *Junges Volk:* 1 schweres oder 2 leichte Handicaps

Positive Volkseigenarten:

- ***Krankheitsresistenz:*** Die Dalaar sind immun gegen natürliche Krankheiten – eine Fähigkeit, die sie auch an ihre Gefäße vererben. Durch arkane Kräfte hervorgerufene Krankheitseffekte werden dadurch zwar nicht verhindert, Widerstandsproben dagegen werden jedoch grundsätzlich mit +2 abgelegt.
- ***Symbiontische Regeneration:*** Innerhalb der Symbiose erholen sich sowohl die Dalaar wie auch ihre Gefäße enorm schnell von Schaden. Es kann einmal pro Tag ein natürlicher Heilungswurf abgelegt werden (statt einmal alle fünf Tage). Darüber hinaus ist eine Genesung von permanenten Verletzungen möglich, sobald alle anderen Wunden verheilt sind. Jede permanente Verletzung wird wie eine zusätzliche Wunde behandelt und es kann ein Versuch pro Woche unternommen werden, diese zu heilen.



- ***Nur eine Hülle:*** Wird ein Wirt tödlich verwundet, so besteht eine beachtliche Chance, dass nur das Gefäß stirbt, der Dalaar jedoch überlebt. Würfle in diesem Fall einen W6:
  - 1: Der Dalaar stirbt
  - 2-3: Er überlebt schwer verwundet (3 Wunden)
  - 4-5: Er ist deutlich verwundet (2 Wunde)
  - 6: Er wurde nur leicht verletzt (1 Wunde)

  Der Dalaar verliert ohne sein Gefäß die symbiontische Regeneration und hat folgende Eigenschaftswerte:

  > Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4-3, Verstand (identisch), Willenskraft (identisch)
  > Fertigkeiten: Athletik W8, Heimlichkeit W8, Wahrnehmung W6
  > Größe: -4 (ca. 15 cm); Bewegungsweite: 6; Parade: 2; Robustheit: 3
  > Biss/Klauen: Stä+1; Volkseigenarten: *Wandkrabbler*

Negative Volkseigenarten:

- ***Inneres Zwiegespräch:*** Die Symbiose zweier Wesen erfordert eine fortwährende Überprüfung, ob die eigenen Entscheidungen und Handlungen im Sinne beider Parteien sind. Dies entspricht dem Handicap "Vorsichtig", welches nicht zusätzlich gewählt werden kann.
- ***Manipulationsanfällig:*** Durch die telepathische Dauerverbindung der Symbionten ist es leichter für andere arkane Kräfte, in den Geist eines oder gar beider Wesen einzudringen. Willenskraft-, Verstand- oder andere Proben, um übernatürlicher geistiger Beeinflussung oder Analyse zu widerstehen, müssen mit -2 abgelegt werden (gilt bspw. für die Mächte Empathie, Furcht, Gedankenleere, Gedankenlesen, Illusion, Marionette, Schlummer, Verwirrung...).
- ***Junges Volk:*** Im Vergleich zu anderen Völkern und Kreaturen verfügen die Dalaar erst seit wenigen Weltenläufen über ein klares Bewusstsein. Daher sind sie außerordentlich wissbegierig und zugleich auch etwas naiv. Auch wenn die Gefäße diese Eigenschaften ursprünglich nicht unbedingt mit ihren Symbionten gemein hatten, färben diese Eigenschaften enorm auf sie ab. Dies entspricht dem Handicap "Neugierig", welches nicht zusätzlich gewählt werden kann. Zudem ist der Charakter sehr leichtgläubig, was ihm einen Abzug von -2 auf vergleichende Proben gegen Überreden oder den Versuch, Lügen zu durchschauen, einbringt.

Spieltipps:

Im Prinzip kann jedes Volk mit den Dalaar kombiniert werden und bringt daher seine ganz eigenen Charakterzüge mit rein. Spannend ist hier natürlich der Aspekt, dass man gewissermaßen zwei Charaktere in einem Körper spielt. Und zwar nicht als multiple Persönlichkeit, sondern parallel. Von Außen ist dennoch nicht unbedingt ersichtlich, welche Persönlichkeit gerade maßgeblich die Zügel in der Hand hält. Da es bei den meisten Dalaar – insbesondere aus Thedekya – eine einvernehmliche Verbindung ist, sollte es selten sein, dass dieser das Gefäß unter seinen Willen zwingt. Affekthandlungen oder Situationen, die keine interne Diskussion der Symbionten zulassen, können jedoch dazu führen, dass der Dalaar reflexartig eingreift und einem herabfallenden Stein ausweicht oder vielleicht dem Wirt den Mund verbietet, ehe dieser etwas ausspricht, was zu größeren Schwierigkeiten führen könnte. Ob und wie dies das Verhältnis zwischen den Symbionten beeinflusst, kann der/die Spieler*in selbst festlegen und gerne entsprechend ausspielen. Die meisten Gespräche zwischen den Symbionten verlaufen in der Stille, doch vielleicht bricht auch hier und da mal ein an den Dalaar gerichtetes Wort aus dem Gefäß heraus. All diese Dinge liegen im Bereicht des Möglichen und können auf Wunsch das Spiel dieser ungewöhnlichen Charakterkombination bereichern.

Volk / Rasse: Die Aschlinge

Die Aschlinge aus dem vergangenen Reich sind missgestaltete goblinartige Humanoide, deren Gestalt durch die Entbehrungen der Aschezeit verformt wurde. Ihre Mimik wirkt stets traurig, ihre fahlgrauen, faltigen Körper sind abgemagert und oft von Narben oder auch Missbildungen entstellt. Mit ihren langen, sehnigen Gliedmaßen bewegen sie sich mal schleichend, mal gekrümmt und gebeugt vorwärts und ähneln eher Ghulen oder Untoten als Menschen. Ihre Nasen ragen kaum aus dem Schädel hervor und bestehen oftmals aus nicht viel mehr als zwei Atemlöchern. Ihre weißen, irislosen Augen liegen tief in ihren Schädeln. Körperbehaarung ist spärlich oder gar nicht vorhanden, die Ohren laufen spitz zu, doch eine Verwandtschaft zu Elfen bleibt fragwürdig. Aschlinge sehen sich selbst als Sinnbild des Verfalls und als Mahnmal für die Völker der Welt. Sie leben in matriarchalen Sippenverbänden und ordnen sich im Allgemeinen einer straffen religiösen Hierarchie unter, an deren Spitze der längst verstorbene letzte Ethnarch steht, sowie das Orakel der Toten als dessen Sprachrohr.

Um mehr über dieses eigenartige Volk und ihr Reich zu erfahren und ihre Philosophie und Struktur besser zu verstehen, empfiehlt sich die Lektüre der folgenden Beiträge aus dem *Buch der Zeit* von *Tharanor* (🌐 tharanor.de/buch-der-zeit):

- "Requiem der Aschlinge" (1. Buch der Zeit)
- "An die fremden Völker jenseits des Schleiers" (2. Buch der Zeit)
- "Aufruf zum Austausch an die Völker Darshivas" (5. Buch der Zeit)
- "Vom Vermächtnis des letzten Ethnarchen" (7. Buch der Zeit)

Sonderregeln:

Ein hoher Stärke-Wert (W10 oder höher) ist eher unüblich bei Aschlingen, dafür ist eine erhöhte Konstitution (W8 oder höher) die Regel. Dies sind allerdings nur Richtlinien und es gibt immer Ausnahmen. Beide Attribute werden bei der Generierung entsprechend nicht modifiziert. Aufgrund ihres Wesens und ihrer Konformität treten bestimmte Handicaps und Talente mit erhöhter Wahrscheinlichkeit bei Aschlingen auf. Diese sind nicht verpflichtend. Es handelt sich lediglich um Empfehlungen:

- Handicaps: *Angetrieben, Arm, Feige, Hässlich, Kränklich, Misstrauisch, Pech, Schwur, Stur, Vorsichtig*
- Talente: *Gelehrter, Heiler, Sammler, Sechster Sinn, Selbstlos, Starker Wille*

Positive Volkseigenarten:

- ***Nachtsicht:*** Aschlinge ignorieren Abzüge für düstere oder dunkle Beleuchtung (aber nicht vollständige Finsternis).
- ***Besondere Anpassungsfähigkeit:*** Aschlinge beginnen mit einem zusätzlichen Anfänger-Talent ihrer Wahl (und müssen alle Voraussetzungen dafür erfüllen) oder dürfen einmal die Volkseigenart *Widerstand gegen Naturgewalten* für einen einzelnen Umgebungseffekt auswählen.

Negative Volkseigenarten:

- ***Größe -1:*** Aschlinge sind dürr und kleiner als ein durchschnittlicher Mensch, was ihre Größe (und damit die Robustheit) um 1 verringert.

Spieltipps:

Aschlinge werden – insbesondere von anderen Völkern – als eher unsympathisch wahrgenommen. Sie sind tendenziell pessimistisch, oder zumindest sehr realistisch, aber mit einem deutlichen Hang zum Negativen. Euphorie ist ihnen fremd und jede Überlegung basiert auf dem Abwenden oder Akzeptieren eines möglichen Übels. Geselligkeit und Humor sind nicht ihre Stärken, eher Klage und unheilvolle Vorhersagen. Gerne berufen sie sich auf bereits Geschehenes und mahnen davor, die gleichen Fehler erneut zu begehen. Tod und Verfall sind für sie die einzig wahren Konstanten im Universum, alles andere ordnet sich letztlich irgendwann diesen Prinzipien unter. Somit sind sie sehr schicksalsergeben – weder in einem positiven noch einem ausschließlich negativen Sinn, sondern geprägt von der Erkenntnis und der Akzeptanz des letzten Endes Unabwendbaren. Materialistische Bescheidenheit und die Abwendung vom Individualismus prägen ihre Kultur. Sie tragen ihre Denk- und Lebensweise gerne nach außen, da viele von ihnen es als ihre Mission ansehen, insbesondere Mitglieder anderer Völker über die Verfehlungen der Vergangenheit aufzuklären und die Sinnlosigkeit von in ihren Augen unnützem Streben aufzudecken. So werden sie von fröhlichen Gemütern gerne als Spielverderber, Jammerlappen oder Schwarzseher wahrgenommen, was für sie jedoch keine Beleidigung darstellt. Ausnahmen bestätigen immer die Regel, doch dies sind alles Aspekte, welche die Darstellung eines Aschlings bereichern könnten.

Setting: Das vergangene Reich

Müsste man das vergangene Reich allumfassend mit einem einzigen Wort beschreiben, so würde die Wahl vermutlich auf „trostlos" fallen.

Geographisch gesehen könnte das Gebiet als eine gigantische Halbinsel beschrieben werden. Die Landschaft ist geprägt von Eiswüsten und karger Tundra im Nordwesten und einer unwirtlichen Gebirgskette im Südosten. Dazwischen liegt ein schmaler Streifen aus Berg- und Sumpfland, welcher jedoch ebenfalls kaum fruchtbaren Boden birgt. Dort befindet sich auch die Reichshauptstadt Prachtfall.

Einst war dies ein florierendes Reich, doch heute ist das Imperium nur noch das, was die Aschezeit davon übrig gelassen hat. Die Bevölkerung lebt vorwiegend in Katakomben, Höhlen, Ruinen, schlichten Hütten oder Zeltlagern. Ihre Ortschaften sind wie sie selbst ein Sinnbild des Zerfalls und eine bedrückende Erinnerung an die Vergangenheit und deren Vergänglichkeit.

Die Bürger des Reiches teilen sich auf in Aschlinge und Eidlinge. Die Aschlinge sind gewissermaßen die Erben des alten Reiches während Eidlinge jene sind, die sich dem Reich angeschlossen haben und sich – wie der Name sagt – per Eid an das Reich gebunden haben und ganz verschiedenen Völkern und Rassen entstammen können.

Die Aschlinge unterteilen sich in matriarchalisch geführte Sippen, aus denen sich der regierende Senat von Prachtfall zusammensetzt. Sie stellen auch die gebildeten Staatsdiener: die Akolyten. Sie sind meistens verkrüppelt und gehören einem der sechs Orden an: Den Heilenden, den Wachenden, den Klagenden, den Reisenden, den Schaffenden und den Schreibenden.

Das Reich wird durch pessimistische Philosophie und einen staatstragenden Toten- und Ahnenkult zusammengehalten. Magie und die Verehrung von Göttern ist verpönt. Stattdessen thront über allem der verstorbene letzte Ethnarch als unvergänglicher Herrscher und das weise Orakel der Toten, welches mit den Ahnen spricht und damit als die höchste religiöse Autorität gilt.

Narbenschmerz, die ergebene Todgeweihte



Narbenschmerz stammt aus dem Küstenort Niederwacht im vergangenen Reich. Wie viele andere in der Region bestritt sie ihr karges Leben mit Grabraub und mäßig erfolgreichen Schatzjagden. Doch ihre unaufhörlich stechende Kleptomanie wurde ihr irgendwann zum Verhängnis. Lange kam sie mit Taschendiebereien und Gelegenheitsgriffen davon, bis sie schließlich erwischt wurde und die Situation derart eskalierte, dass sie im Affekt das Opfer erschlug. Sie stellte sich ohne Widerstand der Gerichtsbarkeit. Die Strafe für den Raubmord war die Eingliederung in die Reihen der Todgeweihten. Die Schuld ihrer Tat belastet sie so sehr, dass sie ihr Leben kaum noch als lebenswert empfindet. Aber sich einfach das Leben nehmen – das wäre, als würde sie vor der Verantwortung davonlaufen. Sie will erst die Schuld begleichen, ehe sie gehen kann. Und da die Person, welcher sie dies schuldet, tot ist, muss ihre Buße einen Nutzen für die Gemeinschaft haben. Sie wurde zwar zwangsrekrutiert für die Todgeweihten, hat sich jedoch freiwillig für die Truppen gemeldet, die in die sogenannte "Spuksteppe" geschickt werden sollen. Eine Reise ohne Wiederkehr, heißt es – aber vielleicht auch die Möglichkeit, ihren größten Fehler auszugleichen.

Rasse/Volk: Aschling aus dem vergangenen Reich
Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)
Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8
Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Diebeskunst W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6
Größe: -1 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 6 | **Robustheit:** 5 (4 + 1 Rüstung)
Handicaps: Beschämt (schwer), Gierig (leicht), Größe -1, Lebensaufgabe
Talente: Akrobat, Beidhändig, Beidhändiger Kampf, Dieb, Nachtsicht, Rückzug, Selbstlos
Ausrüstung: Schwere Tücher (+1 Panzerung), 2 Kurzschwerter (Stä+W6), 6 Wurfmesser (Stä+W4, FRW 3/6/12, FR 1), Dietriche, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Tornak, der gnadenlose Eidwahrer



Tornak stammt aus Glutschlund. Er ist der Sohn eines Trolls und einer Orkin. Durch sein gemischtes Blut war er in keiner der Kulturen wirklich zuhause. Trotz seiner körperlichen Überlegenheit war er nicht selten der Prügelknabe für die ziellose Wut Anderer. Das Gefühl, alleine gegen den Rest der Welt zu stehen, manifestierte sich in ihm. Dann wurde er von den Dienern des letzten Ethnarchen entdeckt, nachdem diese seine Heimat von den gefürchteten Nebelwesen befreit hatten. Ihre Taten und Lehren sprachen zu ihm und das Gefühl, zu etwas Größerem dazugehören zu können, entfachte einen heißen Funken: Endlich hatte seine Existenz einen Sinn. So wurde er vom Eidling zu einem der ersten Eidwahrer. Wer seine fanatischen Ziele teilt, für den würde er sein Leben geben, doch wer diesen im Wege steht, dessen Leben nimmt er, ohne zu zögern. Tornak wurde als Geleitschutz für Dunkelstich, ein hochrangiges Mitglied des Ordens der Wachenden, auf dem Weg nach Welksteppe abgestellt. Nur sein Pflichtbewusstsein hält seine Abneigung gegenüber den Thedekyanern im Zaum, die gekommen sind, um Buße für ihr Vergehen in Glutschlund zu tun. Die Mission, welche am Ende der Reise auf Tornak wartet, wird seiner Opferbereitschaft würdig sein.

Rasse/Volk: Troll-Ork-Mischling, Eidling aus dem vergangenen Reich
Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)
Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6
Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Kriegskunst W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6
Größe: 2 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 10 (8 + 2 Schild) | **Robustheit:** 14 (11 + 3 Rüstung)
Handicaps: Außenseiter, Loyal, Schwur (schwer), Skrupellos (leicht)
Talente: Block, Größe +1, Kräftig, Raufbold, Rundumschlag, Schmerzresistenz
Ausrüstung: Verstärkte Lederrüstung mit Brustplatte und Schulterstücken (+3 Panzerung), Kriegsaxt (Stä+W8), mittleres Schild (+2 Parade), Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Saranto & Midas, der Griesgram & der treuherzige Zwerg



Der Dalaar Saranto und der Zwerg Midas sind schon viele Weltenläufe miteinander verbunden. Beide wuchsen in dem thedekyanischen Ort Arbataro auf. Während Saranto ein missmutiger Geist ist, sieht man Midas anhand seiner Lachfalten das heitere Gemüt deutlich an. Trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer so verschiedenen Ansichten über das Leben, wurde eine Verbindung der beiden arrangiert. Denn während Saranto in der Lage ist, Midas einzufangen, wenn der Übermut mit ihm durchzugehen droht, schafft dieser es wiederum, den Dalaar aus seinen pessimistischen Tiefen zurückzuholen, wenn er abzustürzen droht. Somit ist in ihrer Verbindung über die körperliche hinaus auch die soziale Symbiose von einer gewissen Bedeutung für die beiden. Als Midas volljährig wurde und beschloss, sich der schweren Infanterie des Reiches anzuschließen, wurde die Verbindung mit Saranto vollzogen. Midas' Vorfahren waren wohl überwiegend Eiszwerge, welche aus Nor'Davara oder Ligath Tureen stammten. Die kleine Sippe aus Zwergen überdauerte die Aschezeit in jenem Ort, welcher zum heutigen Thedekya zählt und ging Verbindungen mit anderen Zwergenvölkern ein. Die Haut des Zwerges weist jedoch einen leicht bläulichen Schimmer auf, was auf eiszwergische Wurzeln hindeutet.

Rasse/Volk: Dalaar & Eiszwerk aus Thedekya
Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)
Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6
Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Darbietung W4, Glücksspiel W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Kriegskunst W4, Reparieren W4, Überleben W4, Überreden W6, Wahrnehmung W6
Größe: 0 | **Bewegung:** 5 | **Parade:** 6 (7 - 1 Waffe) | **Robustheit:** 11 (8 + 3 Rüstung)
Handicaps: Große Klappe, Loyal, Übermütig, Verringerte Bewegungsweite
Talente: Lieblingswaffe, Mutig, Nachtsicht, Raufbold, Riposte
Ausrüstung: Beschlagene Lererrüstung (+3 Panzerung), Zweihandaxt (Stä+W10), 2 Wurfäxte (Stä+W6, FRW 3/6/12, FR 1), kleine Flöte, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Yiv & Herdra, die Selbstverlorene & die sture Wikingerin



Die Dalaar Yiv und die junge Wikingerin Herdra sind noch nicht sehr lange in ihrer Verbindung. Viele Jahre war Yiv der Symbiont eines Infanteristen in der thedekyanischen Armee. Dieser wurde ihr im Kampf gegen die Nebelwesen im Reich entrissen. Eine der Kreaturen drang in ihn ein, übernahm den Körper des Wirts und stürzte diesen in den Tod. Yiv überlebte schwer verkrüppelt. Sie leidet darunter, dass sie nicht in der Lage war, sich gegen das Nebelwesen zu behaupten und ihren Wirt zu retten. Herdra wuchs in einem Clan von Wikingern in der Hafenstadt Serantia auf. Ob ihr Clan vor der Zeit des Kataklysmus dem Askenfolk angehörte oder dem Reich Ligath Tureen entstammte, ist ungewiss und die Überlieferungen lassen keine finalen Schlüsse zu. Schon in jungen Jahren wurde Herdra aufgrund ihrer Fähigkeiten zur Schützin ausgebildet. Ihr Sturkopf erschwerte es allerdings, einen passenden Dalaar für eine einvernehmliche Verbindung zu finden. Doch dann erkrankte sie schwer und ihr Leben hing am seidenen Faden. So führte die Notwendigkeit des Moments zu einer Vereinigung. Nur auf diesem Weg konnten sie beide heilen. Ihre Kampfbereitschaft und ihr Überlebenswille vereinen sie, doch darüber hinaus ist die Verbindung schwierig. Yiv ist durch ihren Verlust traumatisiert und Herdra hat das Gefühl, dass die Dalaar den geistigen Kontakt zu ihr meidet.

Rasse/Volk: Dalaar & Mensch aus Thedekya
Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)
Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6
Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Heilen W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Schießen W10, Überleben W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8
Größe: 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 5 | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)
Handicaps: Heldenhaft, Inneres Zwiegespräch, Junges Volk, Loyal, Manipulationsanfällig, Stur
Talente: Doppelschuss, Flink, Krankheitsresistenz, Meisterschütze, Naturbursche, Nur eine Hülle, Sechster Sinn, Symbiontische Regeneration
Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Speer (Stä+W6), Jagdmesser (Stä+W4), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

NSCs und Storyfiguren

Schmachwort, Heerführer des vergangenen Reiches



Der Heerführer Schmachwort ist ein Mensch im Alter von gerade einmal 16 Weltenläufen, der als Kind in einer Wiege nahe der Nebelgrenze gefunden und von Aschlingen aufgezogen wurde. Sein Ziehvater ist Ältester Aschegrimm, Führer der Harrenden des Schicksals und Stimme der Vernunft. So wurde er zu einem der ersten Proselyten, der der Philosophie und dem Glauben der Aschlinge folgt ohne selbst von ihrer Rasse abzustammen. Durch seine Ziehfamilie hat er bedeutende Gönner im Senat von Prachtfall. Trotzdem wurde ihm seine Position nicht geschenkt. Ursprünglich war er der Hauptmann einer Truppe von fanatischen Eidlings-Todgeweihten – ein Rang, welchen er sich hart erarbeitet hat –, aber dann kam das Fieber und er wurde auf einmal zum Heerführer in diesem Unterfangen. Seine Jugend macht er durch seinen glasklaren Verstand, sein strategisches Denken und seine Bereitschaft zu konsequentem Handeln wett. Dennoch herrscht Zweifel, ob er dieser Aufgabe gewachsen ist. Letztlich war es seine Entscheidung, die viele hundert Soldaten mit Sicherheit das Leben kosten wird. Gelingt die Mission wird er zum Helden und Erreter des Reiches – scheitert diese, hat er den sinnlosen Tod von vielen Aschlingen, Eidlingen und Thedekyanern auf dem Gewissen. Über das Auftreten letzterer ist er heilfroh, auch wenn er dies versucht, nicht übermäßig zu zeigen. Er hofft nicht nur, dass die Fähigkeit der Dalaar gegen Krankheiten zu bestehen von Nutzen sein wird, sondern weiß auch, dass für jeden Thedekyaner ein Mitglied des vergangenen Reiches weiger in den Tod gehen muss. Schmachwort tritt immer vollständig mit dickem Leinen verhüllt auf. Es ist zwar sehr kalt im vergangenen Reich, doch heißt es, dass ihn niemand auch an warmen Tagen je unvermummt gesehen habe. Keiner weiß warum.



Haras & Loiken, General aus Thedekya

Der Dalaar Haras und sein Gefäß, ein schneidiger und militärisch akkurat wirkender Mensch namens Loiken, treten gemeinsam als erfahrerer General des Reiches Thedekya auf. In ihrer Verbindung haben sie schon etliche Kämpfe gegen Nebelwesen bestritten und zu Land wie zu See neue vom Aschenebel befreite Regionen erkundet und gesichert. Unter ihrem Kommando betraten Truppen aus Thedekya zum ersten Mal nach der Aschezeit ein fremdes Reich. Dass die Situation eskalierte und ihrer Kontrolle entglitt, lastet schwer auf dem Gewissen beider Symbionten. Sie versuchen, es sich nicht anmerken zu lassen, doch sie sehen einen bedeutenden Teil der Schuld bei sich und sind der Überzeugung, dass sie durch entsprechende Vorkehrungen diese Katastrophe und die daraus folgende Schande für ihr Reich hätten verhindern können. Sie sehen den daraus resultierenden Bußgang als die gerechte Konsequenz für sich an. Sie bedauern, dass dies auch Soldaten in ihren Reihen betrifft, welche die Verfehlung nicht zu verantworten haben, akzeptieren es aber als Teil der militärischen Ordnung. Ein Trost ist zudem, dass der Kampf gegen das Schwarze Fieber ein Dienst an der ganzen Welt darstellt, denn leicht könnte sich diese Pestilenz über Landesgrenzen hinaus verbreiten, insbesondere, wenn diese arkanen Ursprungs ist. Loiken spricht mit deutlicher klarer Stimme. Seine Befehle sind unmissverständlich und man merkt seinen Worten an, dass sie ehrenhaft und ehrlich sind. Dies verleiht ihm eine militärische Präsenz, wie sie nur wenige andere haben und zeichnet ihn als Armeeführer aus. Die Verlässlichkeit von Haras und Loiken sowie ihre Reichstreue sichern ihnen wiederum die Treue ihrer Truppen.

Dunkelstich, Akolyth des Ordens der Wachenden



Der mysteriöse Akolyth Dunkelstich entstammt der Sippe der Schwarzmaler und ist ein skrupelloser Handlanger der Interessen des Ordens der Wachenden – einer Institution, welche durchaus fragwürdige und inquisitorische Methoden an den Tag legt, um sowohl die innere Sicherheit des Reiches zu festigen, als auch bei der Erfüllung der Prophezeiungen durch das Orakel der Toten nachzuhelfen. Als Akolyth ist er mehr als nur ein Staatsdiener, sondern vielmehr ein Sklave des letzten Ethnarchen. Er tritt betont als Teil der strengen Hierarchie und Vollstrecker des Willens des Orakels auf. Sein erklärtes Ziel ist es, sicherzustellen, dass der Orakelspruch über Haras & Loiken sich erfüllt, sobald die Mission vorüber ist und er keinen Nutzen mehr für das Reich hat – koste es, was es wolle. Er ist fremdenfeindlich und hat für die Thedekyaner ohnehin nicht viel mehr übrig als Hass und Misstrauen. Auch sonst ist er ein Widerling und Unsympath wie er im Buche steht: Spitzelei, Bestechung, Denunziation, Drohung und Erpressung sind beliebte Werkzeuge aus seinem Repertoire an schmutzigen Methoden. Auch sein Auftreten und sein Äußeres stehen seinen inneren Wesenszügen in nichts nach. Selbst für einen Aschling wirkt er dürr und sein Gesicht mit den eingefallenen Augen ist kaum mehr als die Fratze eines hautbespannten Schädels. Seine Stimme ist heiser, leicht krächzend und seine Art zu Sprechen ist schmierig und gespickt mit mal mehr mal weniger subtilen Dolchen, die nur darauf warten, sich in den Rücken ihres Opfers zu bohren.

Hintergrund

Im vergangenen Reich ist das Schwarze Fieber ausgebrochen. Eine Pestilenz, welche – wie sich inzwischen herausgestellt hat – durch arkane Mächte heraufbeschworen wurde und noch immer durch diese aufrechterhalten wird. Inmitten dieser Zeit wurde zudem eine Hafenstadt durch das Reich Thedekya eingenommen, mit welchem man bis dahin gute Beziehungen pflegte und bereits ein Flottenabkommen ausgehandelt hatte. Laut einer offiziellen Erklärung hielten die einfallenden Truppen die nie zuvor zu gesehenen Bewohner der Stadt für finstere Kreaturen und Monstren, wie sie sonst der Aschenebel auf Darshiva hinterlässt, und in einer Kurzschlussreaktion kam es zu einem wahrhaften Massaker. Um die katastrophale Wunde in den diplomatischen Beziehungen der Völker zu behandeln, wurde beschlossen zum Ausgleich eine Armee aus Thedekya zu entsenden, um den Vorstoß in das finstere Bollwerk aus undurchdringlicher Schwärze, welches die Quelle der Seuche umgibt zu unterstützen. Zudem wird den Thedekyanern eine enorme Robustheit gegen Krankheiten nachgesagt – eine Eigenschaft, welche das vergangene Reich sich in diesem Zusammenhang zu Nutze machen will.

Eine Zusammenstellung von informativen Texten, welche allesamt den Veröffentlichungen, Korrespondenzen und Protokollen der beiden Völker aus dem Spiel *Tharanor* entstammen, finden sich als Download unter:

🌐 **tharanor.de/downloads/info-quell-des-schwarzen-fiebers.pdf**

Vorgeschichte

► **Für Helden aus Thedekya:**
Saranto & Midas und Yiv & Herdra (sowie andere eventuelle Charaktere aus Thedekya) kennen sich nun schon einige Jahre. Als die neu gegründete Flotte unter General Haras & Loiken aufbrach, um neue Ufer zu erkunden, schlossen sie sich umgehend den jeweiligen Truppen an, welche diese auf ihrer Fahrt begleiten sollten.
Sie waren beide beim Sturm auf Glutschlund zugegen. Sie erinnern sich daran, dass sie nach langer Zeit auf See endlich die felsige Küster erreicht hatten und froh waren, wieder festes Land unter den Füßen zu spüren. Nach der Landung entdeckte man eine in einen Krater gebaute Siedlung voller Schächte und Höhlen. Es ging alles sehr schnell – jemand rief etwas von "Monstern", "Untoten" und "Nebelwesen", dann wurden kurzentschlossene Befehle gebrüllt und die Situation eskalierte.
Was geschehen ist war nicht in ihrer Absicht, doch sie haben Blut an ihren Händen und tragen die Schuld mit sich. Der Bußgang in die "Spuksteppe" ist für sie ein bitteres Los, dem sie sich fügen.

► **Für Helden aus dem vergangenen Reich:**
Narbenschmerz und Tornak (sowie andere eventuelle Charaktere aus dem vergangenen Reich) stammen aus den südöstlichen Küstenregionen. Dort haben sie sich aus unterschiedlichen Gründen dem Heerzug richtung Welksteppe angeschlossen. In jedem Fall sollen sie die dortigen Truppen unterstützen. Ihnen ist bewusst, dass es sich um eine Mission handelt, von der es wahrscheinlich keine Wiederkehr geben wird.

► **Für externe Helden:**
Andere Charaktere könnten Söldner oder frische Eidlinge sein, welche jedoch eine entsprechende Motivation vorweisen müssen, warum sie verrückt, verzweifelt oder fanatisch genug sind, sich diesem Himmelfahrtskommando anzuschließen.

☝ ***Meistertipps:*** Theoretisch kann für ein ausgedehntes Abenteuer an einem Wochenende die Reise vom Hafenort Niederwacht in der Region Wundzacken (🌐 tharanor.de/region-wundzacken) über die Gebirgspässe von Schattengrad (🌐 tharanor.de/region-schattengrad) durch die Kluften und Katakomben von Hohlgipfel (🌐 tharanor.de/region-hohlgipfel), welche gut zwei Mondläufe in Anspruch nimmt, abschnittsweise ausgespielt werden. Verschiedene Hindernisse und unerwartete Begegnungen könnten hier eingestreut werden. Ab Hohlgipfel werden Ortschaften gemieden, da diese oftmals unter Quarantäne stehen. Begegnungen mit Kranken oder das Auffinden von Massengräbern oder der Geruch von verbrannten Leichen ist dann an der Tagesordnung. Auch kann 𓀀 **Dunkelstich** bereits während der Reise beginnen, seine Fäden zu spinnen und Helden aufsuchen, die ihm empfänglich erscheinen.
Die Spieler*innen sollten sich entscheiden, ob die Charaktere aus verschiedenen Lagern sich aus bestimmten Gründen auf der Reise bereits begegnet sind. Wenn überhaupt, kennen sie sich vermutlich nur sporadisch. Wird die Reise ausgespielt, bietet es sich jedoch an, dass sich die Helden hier schon begegnen und miteinander interagieren, damit sie nicht nur nebeneinander her spielen.

Einführung

Der nachfolgende Text kann den Spieler*innen als stimmungsvoller Einstieg vorgelesen werden oder frei formuliert werden.

Endlich erreicht ihr nach langer Reise Welksteppe: Eine karge Region, von Staub und Dürre gezeichnet. Doch die arkanen Mächte, welche hier nun wirken, hinterlassen auch am Land selbst Spuren: Wo einst trostlose Gräser wucherten, leuchten nun geisterhafte, violette Blüten im ewigen Zwielicht. Niedrige Hölzer und blattlose Zweige ragen verdreht aus dem Boden wie dürre Finger, die vergeblich zum Himmel greifen. Und über allem hängt ein aschgrauer Nebel – dicht, zäh, voller Flüstern. Und immer wieder meint man, im Augenwinkel Bewegung zu sehen. Es heißt, die Seelen der Fiebertoten wandern noch immer durch das Heidekraut und haben vergessen, dass sie bereits gestorben sind. Daher nennt man das Gebiet inzwischen nur noch „die Spuksteppe".

Die Luft ist schwer von einem Geruch nach verbranntem Holz und rostigem Eisen. Feine Asche rieselt unaufhörlich herab, legt sich wie schimmernder Staub auf Haut und Stoff. Einer der Führer der Aschlinge gerät plötzlich ins Husten – ein dumpfer, nasser Laut. Es ist bekannt, dass diese Flocken eine Krankheit bergen, die langsam, leise und unausweichlich die Betroffenen von innen her auffrisst. Halb trauernde, halb stoische Blicke der anderen Aschlinge liegen auf dem Infizierten. In nicht allzu großer Ferne, hoch über dem Horizont, ragt eine gewaltige Säule aus Rauch und Schatten empor, verzweigt wie die Krone eines verkrüppelten Baumes, deren Äste sich wie Finger im Himmel verkrallen: Das unheilverkündende Ziel dieser Expedition liegt also vor euch…

Das Heerlager, in welches ihr eintretet, wirkt wie erwartet angespannt: Totengräber arbeiten parallel neben Ausrüstungsmeistern. Zerstreute Grüppchen von Aschlingen und Eidlingen, darunter einige Menschen, Goblinoide oder Trollartige sitzen um armselige Feuerstellen oder vor provisorischen Zelten. Einige tragen Stoff vor dem Gesicht, um sich vor den Ascheflocken in der Luft zu schützen, aber die meisten haben diese sinnlose und trügerische Vorsichtsmaßnahme offenbar schon aufgegeben. Dunkle Rauschwschwand und Nebelschleier treiben immer wieder vorbei. Hier und da sieht man Todgeweihte des vergangenen Reiches, welche sich mit Ruß Zeichen ins Gesicht malen.

Die eintreffenden Truppen aus Thedekya wahren die Disziplin unter den misstrauischen Blicken der Aschlinge und Eidlinge, während General Haras & Loiken vortritt. Kurz darauf schält sich aus der Masse der zusammengerotteten Soldaten des vergangenen Reiches Heerführer Schmachwort und geht auf den General zu. Man kann nicht hören, was die beiden miteinander besprechen, doch dann legt Schmachwort dem Thedekyaner eine Hand auf die Schulter und nickt ihm zustimmend und mit einer gewissen Dankbarkeit zu, ehe die beiden Befehlshaber wieder auseinandergehen.

Info: NSC-Werte

Bei den Storyfiguren **Schmachwort**, **Haras & Loiken** und **Dunkelstich** handelt es sich um *Wildcards* mit einiger Erfahrung. Sollten Proben für diese fällig werden, gehe davon aus, dass Attribute bei W8 und Fertigkeitswerte bei einem W6 liegen, es sei denn, es scheint unplausibel, dass sie über diese verfügen. Besonders passende Fertigkeiten sollten mit einem W10 gewürfelt werden, bei den Heerführern **Schmachwort** und **Haras & Loiken** etwa *Athletik*, *Darbietung*, *Kämpfen*, *Kriegskunst*, *Reiten*, *Überreden* und *Wahrnehmung*, bei **Dunkelstich** eher *Diebeskunst*, *Einschüchtern*, *Heimlichkeit*, *Recherche*, *Überreden* und *Wahrnehmung*.

Für **andere NSCs** verwendest du die Werte für den *Soldaten* aus dem *Bestiarium* des *Savage Worlds*-Regelwerks.

Der Auftakt

Der Akolyth **Dunkelstich**, der bereits auf der Reise immer wieder sporadisch Kontakt zu den Helden aus dem vergangenen Reich geknüpft hat, sucht diese in einem ruhigen Moment auf und versucht sie "durch die Blume" als Attentäter auf **Haras & Loiken** anzuwerben, indem er ihre Gesinnung und Einstellung bezüglich der Mission prüft, ihre Treue zum Reich, die Haltung gegenüber Haras & Loiken, sowie ihre Einschätzung des Orakelspruchs, welcher diesem ein grausames Schicksal voller Leiden vorherbestimmt hat.

Meistertipps: Sollte es sich tatsächlich ergeben, dass sich einer oder mehrere Charaktere zu dem Attentat bereit erklären, kann dies optional von Dunkelstich angenommen und im Anschluss ausgespielt werden. Diese Unterredungen sollten nach Meisterentscheid auch abseits der anderen Spieler*innen ausgespielt werden. Alternativ kann Dunkelstich auch mit einem "Ich werde möglicherweise darauf zurückkommen" das Feld räumen, wenn der Ausgang mit der fremden Attentäterin (siehe Abschnitt *Option: Das Attentat*) ausgespielt werden soll oder dieser Teil des Nachgeplänkels ganz weggelassen wird.

General **Haras & Loiken** schwört seine Truppen, darunter auch die Helden aus Thedekya, darauf ein, dass sie zusammenhalten sollen, weil niemand weiß, was sie erwartet. Aber er macht auch klar, dass die Chance, lebend zurückzukehren, sehr gering ist. Er appelliert an die Ehre und Opferbereitschaft der Truppen und ihren Willen, den begangenen Fehltritt in Glutschlund auszugleichen, warnt aber auch vor dem verständlichen Groll, den die Truppen aus dem vergangenen Reich hegen und mahnt, diesen nicht unnötig weiter zu befeuern oder herauszufordern.

Heerführer **Schmachwort** spricht zu den Truppen aus dem vergangenen Reich, daurnter die verbleibenden Helden und eventuelle Söldner. Er betont, dass diese Reise ohne Wiederkehr ins Herz der Finsternis von größter Bedeutung für das Reich ist, das die Namen der Opfer niemals vergessen werden und die Todgeweihten dadurch ihr verwirktes Leben zu einem guten Zweck einsetzen werden. Er betont auch, nicht gegen die Thedekyaner vorzugehen, sondern mit ihnen zu kooperieren und das Geschehene geschehen sein zu lassen, so die Krieger aus Thedekya nun ihre Schuld begleichen.

Der Einmarsch

Die Truppen aus Thedekya und dem vergangenen Reich marschieren separiert voneinander ein. Die einzelnen Truppen bleiben dabei zwecks militärischer Organisation unter sich. Zunächst laufen die ersten Truppen Thedekyas (Milizen und Infanteristen), gefolgt von den Todgeweihten aus dem vergangenen Reich, dann der Rest der Thedekyaner (darunter die Schützen) und in der letzten thedekyanischen Truppe: Haras & Loiken selbst. Abschließend die Nachhut des vergangenen Reiches (darunter auch die vorhandenen Hopliten und Eidwahrer).

Im Inneren der Wolke offenbart sich ein Ort aus zerklüfteten Felsen und Ruinen, soweit man sehen kann. Das Atmen wird zunehmend schwerer und ein Heulen und Kreischen ist zu hören, das manchmal von überall her und dann wieder aus dem eigenen Kopf zu stammen scheint.

Das Chaos bricht los

Die Helden werden Zeuge, wie um sie herum ein paar ihrer Mitstreiter plötzlich von aus schwarzer Asche geformten Tentakeln erfasst und schreiend in die Dunkelheit gerissen werden. Andere brechen zusammen und halten sich die Ohren zu. Einige beginnen gräulichen Schlick und dunkles Blut zu husten und können sich kaum noch auf den Beinen halten. Wieder andere scheinen plötzlich, als hätten sie den Verstand verloren und beginnen schreiend in den eigenen Reihen zu wüten. Alle anderen haben nur ein einziges Ziel: Vorwärts durch die Hölle!

Meistertipps: Warte mit diesem Abschnitt bis alle Helden in die dunkle Wolke eingedrungen sind. Springe dann schnell in den einzelnen Proben zwischen den Spieler*innen hin und her. Diese sind noch voneinander getrennt und so erleben sie dennoch das Chaos zur gleichen Zeit. Verteile die nachfolgenden Ereignisoptionen am Besten reihum und würfle mit **1W6** aus, welches Ereignis den Charakter trifft oder entscheide einfach, was dir passend erscheint. Jeder Held sollte nacheinander zwei oder drei Ereignisse überwinden, dies kann jedoch je nach Spielzeit und Laune verkürzt oder verlängert werden oder abhängig davon, wie gut die Helden durch die Szene kommen.

Grundsätzlich sind alle Proben in diesem Abschnitt durch die finstere Aschewolke und das Chaos zusätzlich um 2 erschwert.

1. Aschetentakel

Eines der schwarzen Tentakel schnellt auf den Helden zu.

Probe: **Geschicklichkeit (-2)** oder **Athletik**

- Bei Fehlschlag – Treffer:
  1W6 Schaden und erneute Probe
- Weiterer Fehlschlag – Gepackt:
  2W6 Schaden und **Stärke**-Probe
- Weiterer Fehlschlag – Weggerissen:
  Das Tentakel reißt den Held in die Finsternis, wo es diesen gegen eine Ruinenwand oder Felsen schleudert – 3W6 Schaden

Optionale Begebenheit bei direktem Erfolg: Ein anderer Soldat in direkter Reichweite wird von dem Tentakel erfasst. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Stärke (-2)** kann dieser befreit werden.

2. Forcierte Infektion

Eine geballte Ladung der Ascheflocken versucht gezielt in den Helden einzudringen.

Probe: **Konstitution**

- Bei Fehlschlag – Bluthusten:
  Die Ascheflocken dringen ein und erzeugen ein Beißen und Brennen in der Lunge und den Atemwegen. Der Held hustet dunkles Blut und erhält 1 Punkt Erschöpfung.

3. Stimmes des Wahnsinns

Die Stimmen im Kopf des Helden werden immer lauter und drohen, ihn in einen rasenden Irrsinn zu treiben.

Probe: **Willenskraft**

- Bei Fehlschlag – Verwirrung:
  -1 (kummulativ) auf alle Proben bis zum Ende der Szene und erneute Probe
- Weiterer Fehlschlag – Kontrollverlust:
  Der Held schlägt um sich und attackiert unkontrolliert einen anderen *Soldaten*, welcher in seiner Panik zurückschlägt. Der Held kann jede Runde versuchen, durch eine erfolgreiche Willenskraft-Probe zurückzuerlangen.

4. Hindernis

Trümmer und Felsen versperren den Weg. Für Umwege ist jedoch keine Zeit!

Probe: **Geschicklichkeit (-2)** oder **Athletik**

- Bei Fehlschlag – Stolpern: 1W6 Schaden und erneute Probe
- Weiterer Fehlschlag – Abgerutscht: Der Held stürzt unglücklich auf seinen Arm, verdreht sich das Bein oder kommt mit seinem Kopf auf einem Stein auf. Er erhält 2W6 Schaden und -1 (kummulativ) auf alle Proben bis zum Ende der Szene.

5. Panische Soldaten

Ein wahnsinniger *Soldat* (siehe *Bestiarium* im *Savage Worlds*-Regelwerk) greift den Helden für 1W4 Runden an.

Waffe: Streitkolben (Stä+W6)

6. Herabstürzendes Gestein

Felsbrocken oder Teile einer einstürzenden Ruine stürzen aus der Finsternis auf den Helden herab!

Probe: **Geschicklichkeit (-2)** oder **Athletik**

- Bei Fehlschlag – Erwischt: 3W6 Schaden

☝ ***Meistertipps:*** Die Helden können gerne ordentlich zerschunden aber nicht halbtot aus dieser Szene hervorgehen, da noch einige Proben und ein finaler Kampf bevorstehen. Sollte ein Held sich besonders schwer tun oder außergewöhnliches Pech bei den Proben haben, kann dieser auch von einem Aschetentakel in die Finsternis gezerrt werden und das Bewusstsein verlieren. Der Charakter wird dann von einem anderen Held direkt vor der Zuflucht in der nächsten Szene am Boden gefunden und kann von diesem in die vorübergehende Sicherheit gebracht werden.

Die Zuflucht

Die Helden finden unabhängig voneinander zu einem Treppenabstieg in einen geschützten Raum in einer Ruine, wo sie kurz innehalten und verschnaufen können, während draußen Kreischen, Heulen, irre Schreie und markerschütternde Laute von brechenden Knochen zu ihnen hereindringen.

Außer ihnen treffen noch zwei weitere Personen (beide mit dem Profil *Soldat* aus dem *Bestiarium* im *Savage Worlds*-Regelwerk) dort ein:

► **Grabfrost**, ein fanatischer Aschling-Totgeweihter, bewaffnet mit einem Kurzschwert (Stä+W6) und einem Kurzbogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1). Er dient schon lange unter Heerführer Schmachwort und würde rückhaltlos sein ohnehin verwirktes Leben für das Reich geben. Sollte die Gruppe zu lange warten oder zögern, wird er diese antreiben, den Weg fortzusetzen.

► **Agrax & Baresh**, ein Dalaar und sein menschlicher Wirt aus der thedekyanischen Infanterie, bewaffnet mit Kriegshammer (Stä+W6) und einem mittleren Schild (Parade+2), der seit dem Angriff auf Glutschlund beschlossen hat, aus der Armee auszutreten und ein Leben als Handwerker anzustreben, sollte er diesen Bußgang überleben und Thedekya eines Tages tatsächlich wieder erblicken.

📌 Sollte die Gruppe längere Zeit warten, wird klar: kein Anderer dringt bis zu ihnen durch. Nach spätestens einer halben Stunde verstummen draußen die letzten Schreie und es ist nur noch das Tosen der Aschewolke zu vernehmen.

📌 Sollten sich die Helden in die Richtung aus der sie gekommen sind wieder hinauswagen, werden sie mit weiteren Aschetentakeln, infektiösen Ascheflocken und den Stimmen des Wahnsinns (siehe Abschnitt *Das Chaos bricht los*) konfrontiert.

📌 Aus dem Unterschlupf führt ein unterirdischer Gang weiter in Richtung des vermeintlichen Zentrums der Aschewolke.

Der Weg ins Zentrum

Der Gang aus dem Kellergewölbe endet nach einigen Metern in einem Treppenaufgang.

Die Helden haben das "Auge des Sturms" erreicht, wo es deutlich ruhiger ist als zuvor. Das allgegenwärtige Heulen ist durch wirres unverständliches Flüstern abgelöst worden. Der Blick nach oben offenbart, dass über ihnen schwarze Aschewolken den Himmel verdunkeln und alles in ein düsteres Licht und tiefe Schatten tauchen, während um sie herum eine gigantische Wand wie ein Tornado aus Asche und Dunkelheit tobt.

☝ ***Meistertipps:*** Die folgenden Hindernisse können genutzt werden, um den Zusammenhalt der Gruppe zu fördern. Je mehr Situationen entstehen in welcher gegenseitige Unterstützung sie voranbringt, umso besser. Die beiden NSCs können – wenn dramaturgisch gewünscht – in passenden Momenten auf besonders tragische Weise über die Klinge springen oder den Helden die Gelegenheit für eine nervenaufreibende Rettungsaktion bescheren.

Am schwarzen Graben

Die Gruppe erreicht eine zerfallene Tempelanlage, welche das Zentrum des Aschetornados darstellt. Aus dem zentralen Gebäude, welches offenbar keine Decke mehr besitzt, schießen immer wieder schwarze tentakelartige Auswüchse und Fäden empor und fügen sich in den umgebenden Aschetornado ein. Um die Anlage herum verläuft ein etwa vier Schritt breiter Wassergraben. Die Flüssigkeit darin wirkt allerdings wie flüssiger Teer oder dickes, schwarzes, dampfendes Öl. Die steinerne Brücke, welche einst den Übergang bildete, ist eingebrochen.

📌 Die dunkle Flüssigkeit ist eiskalt ätzend. Gerät eine Gliedmaße hinein: 2W6 Schaden pro Runde. Fällt jemand in die Flüssigkeit: 4W6 Schaden pro Runde. Ab der zweiten Runde dauerhafte Verätzungen, die je nach Ausmaß das leichte oder sogar schwere Handicap *Hässlich* nach sich ziehen können.

💡 Es gibt verschiedene Lösungsansätze:

- Springen: Probe auf **Athletik (-2)**. Eine vorherige gemeinsame Suche nach einer Engstelle reduziert dies auf **Athletik (-1)**. Sobald ein Charakter auf der anderen Seite ist, kann dieser mit einer erfolgreichen Probe auf **Geschicklichkeit** unterstützen.
- Improvisierte Brücke: Mit vereinten Kräften und Seilen könnte eine kleine Steinsäule aus der Umgebung beschafft und über den Graben gelegt werden. Holz in ausreichender Länge zu finden, welches nicht vollkommen Morsch ist, ist theoretisch auch möglich, aber sollte enorm erschert werden.
- Seil spannen: Insbesondere an der Stelle wo die Brücke sich befand, ist es möglich ein Seil so zu spannen, dass man darüber ballancieren oder sich sogar daran entlanghangeln kann. Ein mitgeführter oder improvisierter Wurfhaken ermöglichen dies, oder eine Person springt hinüber und befestigt das Seil.

☝ ***Meistertipps:*** Auch andere Lösungsansätze können zielführend sein. Wenn sie den Zusammenhalt der Gruppe fördern, umso besser.

Das Flüstern der Asche

Auf dem Weg durch die zerklüfteten von dichter Asche bedeckten Tempelruinen und bis in das zentrale Gebäude hinein werden die leisen aber allgegenwärtigen Stimmen in den Ohren der Gruppe zunehmend deutlicher und ihre Einflüsterungen immer eindringlicher.

📌 Jeder in der Gruppe muss eine Probe auf **Willenskraft** bestehen, ansonsten wird er Opfer der Einflüsterungen. Ermittle die Wirkung mit einem Wurf auf 🎲**1W4** oder wähle einfach einen passenden Effekt aus. Sobald die Effekte wirken, ist es sehr schwer, die Stimmen wieder loszuwerden. Jede Runde darf eine Probe auf **Willenskraft (-4)** abgelegt werden, um die Beeinflussung zu beenden. Sobald andere Gruppenmitglieder beschwichtigend auf den betroffenen Charakter eingewirkt haben, dürfen diese ihn bei der Probe unterstützen.

1. Provokation

Der Charakter provoziert ein anderes Mitglied der Gruppe. Wähle das Opfer der Provokation anhand von möglichen Abneigungen des Provozierenden. Proben auf **Provozieren** und entsprechende Konsequenzen sind möglich.

2. Zwietracht

Der Charakter beschuldigt ein Mitglied der Gruppe einer beliebigen Handlung oder Einstellung gegenüber eines anderen Gruppenmitglieds oder der Gruppe als Ganzes. Ob die Beschuldigung einen wahren Kern hat oder komplett erlogen ist, spielt keine Rolle. Proben auf **Überreden** oder ähnliches und entsprechende Konsequenzen sind möglich.

3. Sabotage

Der Charakter tut plötzlich etwas, was die Mission gefährdet oder zumindest negativ beeinflusst. Ein Mitglied der Gruppe in der Nähe einer Treppe oder eines Abhangs schubsen, die Sehne eines Bogens durchtrennen oder schlicht einen heimlichen Angriff versuchen.

4. Autoaggression

Der Charakter beginnt ein aggressives Verhalten gegen sich selbst an den Tag zu legen. Zunächst beißt er sich selbst in den Arm oder ähnliches. Sollte niemand eingreifen, wird sein Verhalten immer drastischer, er verletzt sich selbst mit seiner Waffe und geht soweit, sich selbst zu verstümmeln oder unternimmt gar den Versuch, sich das Leben zu nehmen.

☝ ***Meistertipps:*** Anstatt auch für die NSCs zu würfeln, empfiehlt es sich, nachdem die Willenskraft-Proben abgelegt wurden, zu notieren, wer diese nicht geschafft hat und dann mit einem Effekt bei einem ausgewählten NSC zu beginnen. Das sorgt für zusätzliche Überraschung und Verwirrung bei den Spieler*innen. Handle danach die anderen Fehlschläge in beliebiger Reihenfolge ab. Es kann auch eine zweite Runde an Willenskraft-Proben verlangt werden, um der Gruppe die Möglichkeit geben, den Horror der Inflüsterungen „auszukosten“ und sich gegenseitig zu unterstützen.



Das Finale

Die Gruppe betritt schließlich eine Art Säulenhalle, deren Decke jedoch schon nicht mehr vorhanden ist. In der Mitte schießt eine Säule aus wirbelnder Finsternis empor. Nur schemenhaft lässt sich ein auf einem Sockel stehendes Gefäß ausmachen, welches für den Bruchteil einer Sekunde silbern aufblitzt ehe es wieder von den Schatten umschlossen wird.

📌 Je Gruppenmitglied bildet sich aus der Säule ein **Ascheschatten** heraus und greift dieses an. Sobald ein Ascheschatten vernichtet wurde, bildet sich in der darauffolgenden Runde an dessen statt ein neuer. Final können diese nur besiegt werden, wenn jemand in die Säule eindringt und den Kelch, welcher mit dunkler zäher Flüssigkeit gefüllt ist, an sich bringt und diesen ausgießt.

📌 Will jemand in die Säule eindringen werden folgende Proben fällig: **Stärke (-2)** um nicht zurückgeschleudert zu werden, **Konstitution** um nicht ohnmächtig zu werden, **Wahrnehmung** um den Kelch zu finden und zu ergreifen, **Willenskraft (-2)** um diesen auszuleeren. Scheitert eine der Proben, muss von neuem begonnen werden, es sei denn, der Held wählt die vollkommene Selbstaufgabe, dadurch gilt eine einzelne gescheiterte Probe als bestanden und der Held bezahlt seine selbstlose Tat mit seinem Leben.

📌 Wurde der Kelch ausgeleert, endet der Spuk augenblicklich. Auch die finsteren Aschewolken verflüchtigen sich langsam und hinterlassen ein grausames Leichenfeld.

Option: Das Attentat

Die Gruppe wird Zeuge, wie **Haras & Loiken** lebendig aus den Ruinen geborgen und durch die Reihen der überlebenden Soldaten geführt wird, als plötzlich ein Aschlingsweib auf ihn stürzt und ihm schwarze Flüssigkeit entgegenspeit woraufhin dieser zusammenbricht. Soldaten, Heiler und auch **Schmachwort** stürzen herbei. Der General überlebt, doch sein Gesicht ist versehrt.

Was die Zukunft bringt...

Auch wenn dieses Abenteuer hier endet, gibt es doch reichlich Stoff für Folge-Abenteuer der nun zusammengeschweißten Gruppe:

✲ Die Gruppe wird Teil der Nachforschungen, woher der Kelch stammt, wer ihn aktiviert hat und was dieses Relikt überhaupt ist.

✲ Die Gruppe versucht, das Attentat auf Haras & Loiken aufzuklären. War es wirklich, wie verkündet wurde, die Tat einer Einzelnen oder eine geplante Aktion, angestiftet durch Dunkelstich und den Orden der Wachenden?



Ascheschatten

Wabernde Kreaturen aus Asche und Finsternis...

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W10 | Athletik W8, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W12, Kämpfen W8, Wahrnehmung W12 | **Größe:** 0 | **Bewegungsw.:** 6 | **Parade:** 6 | **Robustheit:** 10 | **Fluide Form:** Kann sich durch Öffnungen mit einem Durchmesser von 10 cm bewegen; immun gegen Schaden durch Projektile, kleine Dolche und Messer; stumpfe Waffen und Schläge verursachen nur halben Schaden | **Schattengestalt:** Ignoriert Gelände und kann nicht stürzen oder gestoßen werden. | **Geisterwesen:** +2 auf Erholungsproben gegen Angeschlagen; kein zusätzlicher Schaden durch Angriffe auf angesagte Ziele; ignoriert Wundabzüge; atmet nicht; immun gegen Gifte und Krankheiten | **Tentakel:** Stä+W6 | **Eisiger Griff:** Jeder erfolgreiche Angriff erzwingt eine vergleichende Probe auf Willenskraft. Gewinnt der Ascheschatten, ist das Ziel *verwundbar*, bei einer Erhöhung erzeugt er eine Stufe Erschöpfung.

Sebastian Pfitzenmaier
🌐 ww-mag.de/redaktion

Illustrationen: © Sebastian Pfitzenmaier

Dieses Produkt bezieht sich auf das Regelsystem **Savage Worlds**, erhältlich bei der *Pinnacle Entertainment Group* unter www.peginc.com. *Savage Worlds* und alle zugehörigen Logos und Warenzeichen sind urheberrechtlich geschützt durch die *Pinnacle Entertainment Group*. Verwendung mit Genehmigung. Die deutsche Übersetzung der Begrifflichkeiten von *Ulisses Spiele* darf verwendet werden. *Pinnacle* oder *Ulisses Spiele* geben keine Zusicherungen oder Garantien in Bezug auf die Qualität, Funktionsfähigkeit oder Eignung dieses Produkts für einen bestimmten Zweck.

🌐 ulisses-spiele.de/game-system/savage-worlds
🌐 peginc.com/savage-settings/savage-worlds



Zum Roten Fass

Autor: Konrad Endres

Ein lockeres Szenario für eine Pen&Paper-Runde über 1-3 Sitzungen mit Schwerpunkt auf soziale Konflikte, Nachforschungen und urbane Atmosphäre. Auf Charakterwerte wurde bewusst verzichtet, so kann die Spielleitung an ein beliebiges System anpassen. Am Ende stehen Leben, die von der Heldengruppe gerettet wurden, eventuell auch ein neuer Ort für zukünftige Übernachtungen und weitere Abenteuer.

Einleitung

Eine frisch eröffnete Taverne mitten in der Stadt soll eigentlich ein Ort der Freude und Gemeinschaft sein. Doch kaum öffnen Alessa und Joran Trenwik die Türen, werden sie Opfer gezielter Einschüchterungen. Ohne ihr Wissen verbirgt sich unter ihrer Taverne ein düsteres Geheimnis.
Die Held*innen geraten zufällig mitten hinein – als Gäste, Beobachter*innen oder Verteidiger*innen. Werden sie helfen, den Traum der Trenwiks zu retten?

Hintergrund

Die Taverne „Zum Roten Fass“ stand lange leer. Ihr Kellergewölbe bot perfekte Deckung für eine kleine, aber lukrative Drogenküche. Die Bande „die Gassenratten“ um Rastan „die Ratte“ Veynar hat diesen Ort genutzt und kommt jetzt nicht mehr heran, weil die Taverne im Weg ist und die Gäste irgendwann etwas sehen oder riechen würden. Rastan will die Wirte loswerden – schnell, leise und ohne, dass jemand zu viel fragt.



Aufhänger

Die Held*innen können auf verschiedene Weise in die Handlung stolpern, eventuell sind sie einfach unter den ersten Gästen, als es Ärger gibt.
Das Ehepaar begegnet ihnen freundlich und dankbar. Als Zeichen der Anerkennung bieten Alessa und Joran freie Kost und Logis, solange die Held*innen in der Taverne verweilen.

Wichtige NSCs

Alessa Trenwik (Wirtin): bodenständig, warmherzig, entschlossen, ihren Traum nicht aufzugeben.

Joran Trenwik (Wirt): optimistisch, aber etwas unsicher. Will Streit vermeiden, findet dennoch seinen Mut.

Rastan „die Ratte“ Veynar: schlauer, feiger Bandenchef. Zieht die Fäden aus dem Schatten, tritt nie selbst in der Taverne auf.

Seine Schläger, die Gassenratten: bullig, auf Ärger aus, aber nicht unbedingt loyal. Mit Druck oder List könnten sie Informationen preisgeben.

Schauplätze

Die Taverne „Zum Roten Fass“: rustikal, frisch hergerichtet, gemütlich.

Die umliegenden Gassen: Arbeiterviertel, enge Straßen, in denen Schläger lauern oder Informationen zu finden sind.

Der Keller: alte, gewundene Räume, voll leerer Kisten und alter Fässer, die teilweise verschlossen oder verbarrikadiert sind. Hier liegt das dunkle Geheimnis hinter einer beweglichen Wand.

Das geheime Labor: Die Luft ist stickig und schwer, durchzogen vom beißenden Geruch verbrannter Kräuter und scharfer Chemikalien. Auf langen Holztischen stapeln sich irdene Schalen, Metallmörser und Glasgefäße, manche noch klebrig von dunklen Rückständen. Ein paar der Gefäße sind umgestoßen – das Pulver auf dem Boden hat sich in zähe, klebrige Flecken verwandelt. An den Wänden hängen Rußspuren von Öllampen, die hier Tag und Nacht gebrannt haben müssen.

Verlauf (flexibles Gerüst)

Erster Ärger
Eine Handvoll Schläger erscheint, pöbelt Gäste an und versucht, die Stimmung zu verderben. Ein erster Test für die Gruppe, wie sie reagieren: mit Gewalt, Diplomatie oder Einschüchterung.

Die Schikanen nehmen zu
Die Bande steigert ihre Versuche: nachts eingeschlagene Fenster, Drohbotschaften oder verschwundene Vorräte. Schließlich schmuggeln sie sogar einen Käfig voller Ratten in die Küche, um das Geschäft zu ruinieren.

Spurensuche
Die Held*innen haben Gelegenheit, die Bande in den Gassen zu verfolgen, Gerüchte zu sammeln oder beim Verhör eines gefassten Schlägers Hinweise zu erlangen. So stoßen sie auf Veynars Namen – und den Hinweis auf ein Geheimnis im Keller.

Die Wahrheit unter der Taverne
Im Keller stoßen die Held*innen auf die Drogenküche, nachdem sie Keller durchsucht, Schlösser und Geheimtüren finden, sich vielleicht mit einem Viech prügeln, welches durch einen Mauerriss aus der Kanalisation eingewandert ist.

Finale Konfrontation
Ob in einer direkten Auseinandersetzung mit Veynars Leuten, einer cleveren Falle in der Taverne oder einem Hinterhalt in den Gassen: die Held*innen müssen den Bandenchef und seine Operation entscheidend treffen.

Mögliche Ausgänge

Triumph: Die Bande wird zerschlagen, die Trenwiks behalten ihre Taverne. Ein potentieller dauerhafter Stützpunkt für die Held*innen.

Kompromiss: Rastan zieht sich zurück, aber nicht ohne Drohungen. Die Drogenküche bleibt ein offenes Geheimnis – mögliche Folgen für spätere Abenteuer.

Scheitern: Die Bande zwingt das Ehepaar zur Aufgabe. Die Held*innen erleben, wie ein guter Traum an der Realität der Stadt zerbricht.

Viel Spaß und frohes Spielen!

Euer *Konrad „Zinkgroschen“ Endres*
ww-mag.de/zinkgroschen

Illustrationen (Bierkrug & Münzen):
© AnwenArt – anwenart

DIE LESERFRAGE

In der letzten Ausgabe des Weltenwanderers haben wir Euch gefragt:

"Welche Titelthemen wünschst Du Dir für zukünftige Ausgaben??"

Wir haben alle Einsendungen ausgewertet
und präsentieren Euch nun eine Zusammenstellung:

Es besteht großes Interesse an weniger bekannten Rollenspielen,
aber auch an einem klaren Überblick über Regelwerke der D&D fünften Editionen sowie deren Entwicklung.
Gewünscht wurde auch ein Vergleich mit Pathfinder in seiner zweiten Edition,
um die Nähe und die Unterschiede der Systeme besser einordnen zu können.

Einige möchten erfahren, wie ein Rollenspielprodukt entsteht und
welche Schritte bis zur Veröffentlichung nötig sind.

Zudem besteht ein deutlicher Bedarf an Orientierung im Bereich virtueller Spieltische,
ergänzt durch Hinweise zu Funktionen und Materialquellen.

Die Sammlung an Antworten wird durch Neugier an der Geschichte des Hobbys
und an Der Eine Ring in seiner zweiten Edition erweitert.

Herzlichen Dank an alle, die an der Umfrage teilgenommen haben! 😀

Verlosung einer gedruckten Weltenwanderer-Ausgabe:
Wie angekündigt haben wir unter den Einsendungen eine*n Gewinner*in ausgelost.
Und gewonnen hat ... *Trommelwirbel* ... **"Torsten Ott"** ... Gratulation! 🥳

Die neue Leserfrage:

„Wie findest Du das neue Layout? Hast Du dazu Wünsche und Anregungen? Und gibt es Rubriken, die Du Dir zusätzlich wünschst?"

Sende uns Deine Antwort an **red@ww-mag.de**
mit dem Betreff **„Leserfrage"**.

Unter allen Teilnehmer*innen verlosen wir eine gedruckte Ausgabe des Weltenwanderers. Gewinnst Du, kannst Du entscheiden, welche Ausgabe wir Dir zusenden sollen.

Wir freuen uns auf Eure Einsendungen
und präsentieren Eure Antworten
in der nächsten Ausgabe
des Weltenwanderers!

Ein letztes Mal...

geht ein herzliches Dankeschön für die tolle Unterstützung
an unsere erste physische Verkaufsstelle:



Am Samstag, den 10.01.2025, wird das Ladengeschäft Kainskind
zum letzten Mal seine Türen für den Verkauf öffnen.

Wir sind traurig, dass der Stadt Freiburg
und insbesondere der Rollenspielszene
so ein fantastischer Laden verloren geht,
aber auch dankbar für die Zeit,
in der es ihn gab.

Danke, liebes Kainskind-Team,
dass ihr an uns geglaubt
und den Weltenwanderer unterstützt habt.

Wir sind froh, dass viele eurer tollen Projekte weiterlaufen werden,
auch wenn das Geschäft nicht mehr existiert.

Der Laden schließt –
der Funken bleibt...



Weltenwanderer CON 2026

31.01.+01.02.2026

JUGENDHERBERGE FREIBURG

BRETTSPIELE, PEN&PAPER, TABLETOPS,
PC- & KONSOLENSPIELE, WORKSHOPS...

Black Forest TableTop Verein

FREI SPIEL Spieleladen und - Café

Rollenspiel FREIBURG

FREIBURG ESPORTS e.V.

Infos unter WW-CON.DE

JETZT TICKETS BUCHEN !!!

Es gibt nur 300 Stück...