Weltenwanderer

#6

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN



INTERVIEWS, SYSTEM- & BUCH-VORSTELLUNGEN,
AKTUELLE CONVENTIONS UND CROWDFUNDINGS,
ROLLENSPIEL-MATERIAL & -INSPIRATIONEN,
CON-BERICHTE, FORTSETZUNGSGESCHICHTEN
UND WEITERE INTERESSANTE ARTIKEL...

MEIN CONTENT –

VERFASSEN & VERÖFFENTLICHEN VON ROLLENSPIELINHALTEN

WIE KOMME ICH ÜBERHAUPT REIN INS SCHREIBEN? WIE STRUKTURIERE ICH ABENTEUERTEXTE? WIE GESTALTE ICH EINEN ANSPRECHENDEN DUNGEON? WELCHE MÖGLICHKEITEN HABE ICH, MEIN WERK ZU VERÖFFENTLICHEN? WIE HABEN ES ANDERE VOR MIR GEMACHT UND WELCHE WEGE SIND SIE GEGANGEN? UND WEITERE THEMEN...

Spielchen gefällig?

SAVAGE WORLDS FANPRODUKT

The Eye of the Red Dragon

NEW HONG KONG STORY

DER WEG AUS DEM GRAB
(MINI-SOLO-SZENARIO)

Nephilion

Brimborium im Skriptorium

Compatible with Mausritter

BURG STURMLICHT
ein Fantasy-One-Shot-Dungeon
(SYSTEMNEUTRAL)

Eine Geschichte zweier Tavernen aus
Zinkgroschens Tavernenecke
(SYSTEMNEUTRAL)

8,00 €

AUSGABE #6 | MÄRZ 2026

9 772052 257005 06



Impressum

Herausgeber:
Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30 · 79241 Ihringen
Geschäftsführer:
Sebastian Pfitzenmaier & Stefan Graf

Autor*innen dieser Ausgabe:
Alina Dekinger, Anjo Czernich, Felicia Scharsich, Gianni Ventrella, Konrad Endres, Konstantinos Vavelidis, Malte Koster, Manuel Pier, Marcel Durer, Markus Gerwinski, Markus Raab, Moritz Böger, Nadja Endres, Philipp Feistel, Sebastian Hahn, Sebastian Pfitzenmaier, Simon Lukas, Stefan Graf, Stefan Tomaschitz, *sukiiland*, Thomas Klöck, *Weltengeist*
Weitere Informationen zu den Autor*innen finden sich (sofern gewünscht und vorhanden) bei den jeweiligen Beiträgen.

Coverbild:
Christian Schwager / The Art of Schwager
theartofschwager theartofschwager.de

Weltenwandererbild Umschlaginnenseite:
Ninkasi ninkasi_die_reine

Weitere Illustrationen und Gestaltungselemente:
AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart
Frau Knurrkater knurrkater.itch.io
Gordy Higgins gordyh.net
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

Korrektorat:
Lukas Feinweber

© 2026 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,

die Reise geht weiter und unsere ist dieses Jahr fulminant gestartet.
Die Weltenwanderer Convention in Freiburg Ende Januar war ein voller Erfolg.
Mit 300 Teilnehmer*innen ausverkauft und alle haben harmonisch zusammen gespielt.
Brettspiele, Rollenspiele, TableTop und Konsolen/PC-Spiele. Und ein paar Workshops gab es auch. Eine Wiederholung ist also Pflicht – und auch bereits in Planung.

Das Magazin selbst ist auch in dieser Ausgabe zu 100 % KI-frei und wir sind guter Dinge, dass wir diesen Status quo auch in Zukunft erhalten werden können.
Danke erneut an alle Illustratorinnen und Illustratoren, die das ermöglichen.

Auf welchen Cons man uns in diesem Jahr antreffen wird, können wir noch nicht fest zusagen, aber wir sind in der Planung und werden in der nächsten Ausgabe und auf Instagram sicherlich mehr erzählen können.

Aufgrund der weiterhin steigenden Kosten, auch was Papier angeht, müssen wir leider den Preis für den Weltenwanderer auf 8,- Euro erhöhen. Ansonsten würden wir bei jeder neuen Ausgabe drauflegen und das wäre nicht gerade förderlich für ein Fortbestehen des Magazins. Dadurch ändert sich auch der Abo-Preis.

Parallel dazu haben wir einen Steady-Account für den Weltenwanderer eingerichtet **ww-mag.de/steady** über den Du uns und das Magazin unterstützen kannst. Jeder Euro kommt dem Weltenwanderer und allen Beteiligten zu Gute.

Leider ereilte uns die Nachricht, dass die Fortsetzungsgeschichte „Abenteuer in Kuris“ nicht fortgeführt wird. Entsprechend suchen wir ein Nachfolgeprojekt. Vielleicht auch was Kleineres: Abgeschlossene Kurzgeschichten oder Erzählungen mit wenigen Episoden, die sich über maximal 4–5 Ausgaben erstrecken. Wir sind hier offen für Deine Ideen. Ansonsten erwarten Dich in dieser Ausgabe viele spannende und interessante Artikel zum Titelthema, mehrere OneShots, eine Liste der nächsten Cons, Systemvorstellungen und ein von vielen sehnsüchtig erwartetes Crowdfunding.

Wer Fehler findet, darf sie … ach ne, wir haben ja jetzt die Unterstützung von Lukas. Er wird so gut es zeitlich klappt, die eingereichten Beiträge korrigieren und damit die Fehlerquote deutlich senken. Danke, Lukas. 😀

Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern.

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 Kritikpunkt, 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 und Stück für Stück ist der Pool an Menschen angewachsen, die Lust haben, mit uns zusammen ein schönes Magazin zu erschaffen. Bereits die 4. Ausgabe war zu 50 % mit echten Illustrationen versehen, **Ausgabe #5 war komplett KI-frei und auch diese Ausgabe ist zu 100 % 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. Und auch rund um das Magazin herum gibt es zahlreiche Dinge, bei denen illustratorischer Support hilfreich wäre: Sticker, Flyer, Buttons, Rollups usw.

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. Die Mission geht also weiter und wenn Du Illustratorin oder Illustrator bist und Lust hast, Dich am Magazin und/oder den Dingen drum herum zu beteiligen, 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 7te Ausgabe ist für den 15.06.'26 geplant.

Abo

Du willst jeden neuen Weltenwanderer druckfrisch nach Hause geliefert bekommen?

Für 28 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 schon fest: Charakter-Erschaffung, -Design und -Entwicklung!

Wenn Du Lust hast, Dich daran mit einem Artikel oder Artwork zu beteiligen, dann melde Dich gerne bei **red@ww-mag.de** oder auf 🌐 **ww-mag.de/discord**.
Redaktionsschluss und finale Deadline dafür ist der 15.05.'26.
Terminkritische Sachen wie Con-Berichte oder Crowdfundings gerne mit uns abklären.

Die neue Rubrik "Support your local dealer" geht im nächsten Heft an den Start.
Die ebenfalls bereits angekündigte Kategorie „Rollenspiel-News", in der wir über die aktuellen Neuheiten in der Szene informieren wollen, ist noch in der Planungsphase.

Wir freuen uns also darauf, mit dem Weltenwanderer noch so manches neue Terrain zu bereisen. 😀✨

Ihr seid einfach die Besten!

Dass wir mit dieser Ausgabe erneut unseren Anspruch an ein Magazin ohne KI-generierte Inhalte einhalten konnten, 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" auch weiterhin so großartig läuft.

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

AnwenArt @anwenart 🌐 twitch.tv/anwenart
Christian Schwager @theartofschwager 🌐 theartofschwager.de
Frau Knurrkater 🌐 knurrkater.itch.io
Joshua Wright 🌐 joshuawright.net
Ninkasi @ninkasi_die_reine
SmoothsArt @smooths.art
sukiiland @sukiiland 🌐 ww-mag.de/sukiiland

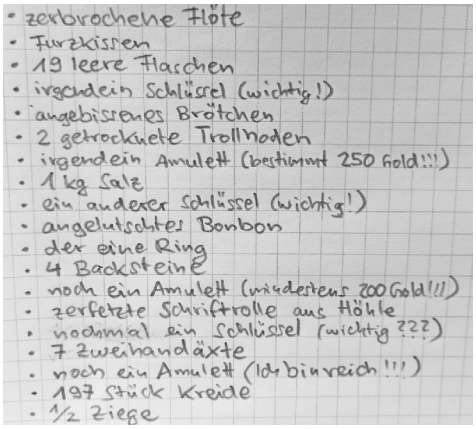
Danke! Ihr seid fantastisch! ❤️

Eure Weltenwanderer Redaktion

Meme up your Lifestyle

SL: „Die Vertiefung im Altarsockel erinnert euch an das Amulett der toten Gräfin – hatte das nicht jemand von euch mitgenommen?“

Mein Inventar:



© Sebastian Pfitzenmaier

Wir finden:
Die Welt braucht mehr

Rollenspiel- und Fantasy-Memes!

Findest Du das auch?

Fantastisch!

In dieser Ausgabe sind vereinzelt schon erste kleine Meme-Leckerbissen verteilt. Danke an die edlen Spender*innen, die uns dadurch an der verquirlten Gedankenwelt von Gleichgesinnten teilhaben lassen.

Hast auch 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

Wenn Geschichten Flügel bekommen	6
Interview mit einem Literaturwissenschaftler	8
Verwaltung von NichtSpieler*innenCharakteren (NSC)	11
Also, das kann ich besser...! Drei Tipps, wie aus Kaufabenteuern eigene Kreationen werden	14
Slack Wyrm	15
Dungeon Design – Mehr als Monster	16
P&P-DungeonCrawl: Burg Sturmlicht (systemneutral)	18
Wer braucht schon Antworten, wenn er Fragen hat?	20
Systemvorstellung: Scherbenfresser – zerbrochene Erinnerungen, gemeinsame Geschichten	22
RabenThing – Pen and Paper Rollenspiel Events	23
Wie strukturiere ich Abenteuertexte?	24
P&P-DungeonCrawl: Brimborium im Skriptorium (Mausritter)	27
Abenteuer-Gestaltung ist keine One-(wo)man-Show!	28
P&P-Abenteuer: The Eye of the Red Dragon (New Hong Kong Story)	32
Game-Design und Abenteuer-Design als Berufsfelder – Strukturen, Praxis und persönliche Erfahrungen	40
Nephilion – Dark Science-Fantasy in einer großen Galaxie	42
Der Weg aus dem Grab – Ein Mini-Solo-Szenario für Nephilion	44
Die nächsten Cons	46
Con-Bericht: Weltenwanderer Con 2026	47
P&P-Abenteuer: Spielchen gefällig? (Savage Worlds) – Ein OneShot-Abenteuer auf der Weltenwanderer Con 2026	49
Vom Traum zur Tat – Schriftsteller im Rollenspielbereich werden	59
Cowdfunding: Melliador – Aventurien 5e	62
Buchvorstellung: Drachenschmalz	62
Game-Review: Grounded 2 – Zurück im Park	63
Nomen est Omen – jedes Ding hat [s]einen Namen	64
Choose your own Adventure – Teil 6	65
Systemvorstellung: Endless Horizons	66
Unhappy Thanksgiving, Hipsterkultisten & Herr Graupfote – Die Entstehungsgeschichte von „Ein traumhafter Sud“, von der Idee bis zur Veröffentlichung	68
P&P-Szenario: Eine Geschichte zweier Tavernen (systemneutral)	70
Leserumfrage & Steady	71

Wenn Geschichten Flügel bekommen

Rollenspiel lebt von Geschichten. Von geheimen Kulten und vergessenen Städten, von verfluchten Relikten und staubigen Archiven, von Heldinnen und Helden, die an den unmöglichsten Orten Entscheidungen treffen müssen. Und hinter jeder dieser Geschichten steht jemand, der sie geplant, ausgearbeitet und schließlich mit anderen geteilt hat.

Genau darum geht es unter anderem in dieser Ausgabe des Weltenwanderers.

Von der Idee zum fertigen Abenteuer

Am Anfang ist da nur eine Idee. Vielleicht eine Szene oder ein Konflikt. Vielleicht nur ein einzelner Gedanke, den man nicht mehr loslassen kann. Daraus entsteht dann ein Konzept. Figuren gewinnen an Kontur. Orte bekommen ihre eigene Geschichte. Aus groben Skizzen werden strukturierte Abläufe. Aus losen Notizen wird ein spielbares Abenteuer.

Wie man Ideen entwickelt, Dramaturgie aufbaut, Spannung erzeugt oder ein Szenario an unterschiedliche Spielgruppen anpasst, beleuchten wir ausführlich in mehreren Artikeln innerhalb dieser Ausgabe ausführlich. Es geht um Struktur, Handwerk und kreative Werkzeuge.

Dieser Leitartikel richtet den Blick bewusst auf den nächsten Schritt. Denn so wertvoll ein gutes Abenteuer auch ist, seine volle Kraft entfaltet es erst, wenn es den Spieltisch anderer erreicht.

Veröffentlichen im digitalen Zeitalter

Noch nie war es so leicht wie heute, eigene Rollenspielinhalte zugänglich zu machen.

Früher war der Weg zur Veröffentlichung ein steiniger Pfad, der fast ausschließlich über die großen Verlage führte. Heute ist die Landschaft so vielfältig wie ein Multiversum. Wer seine Inhalte teilen (und vielleicht sogar Geld damit verdienen) möchte, hat verschiedene Optionen:

- **Self-Publishing-Plattformen:** Portale wie *DriveThruRPG*, *DMsGuild* oder *Itch.io* sind die Giganten der Branche. Sie bieten eine fertige Infrastruktur und Millionen potenzieller Kund*innen, verlangen aber auch einen Teil des Umsatzes.
- **Crowdfunding:** Plattformen wie *Kickstarter* oder *BackerKit* sind ideal für größere Projekte. Hier wird die Community zum Finanzier – doch Vorsicht: Ein unterschätzter logistischer Aufwand hat schon so manchen Drachentöter in die Knie gezwungen.
- **Fanzines und Blogs:** Der klassische Weg für Idealisten. Hier stehen der Austausch und die Liebe zum Detail im Vordergrund, oft kostenlos oder gegen einen kleinen Unkostenbeitrag.
- **Professionelle Verlage:** Wer sich voll auf den inhaltlich kreativen Part des Schreibens konzentrieren will und Layout, Lektorat sowie Vertrieb lieber Profis überlässt, sucht den Weg zum Verlagshaus.

Egal für welchen Weg man sich am Ende entscheidet, es gibt drei wichtige Faktoren, die man beachten sollte:

- **Sichtbarkeit**
- **Präsentation**
- **Vertrauen**

Ein gut strukturiertes Layout, eine klare Produktbeschreibung und transparente Informationen zu Umfang und Zielgruppe sind entscheidend. Rezensionen und Empfehlungen aus der Community spielen ebenfalls eine große Rolle. Wer veröffentlicht, wird Teil eines Diskurses. Austausch, Feedback und Weiterentwicklung gehören untrennbar dazu.

Auch Community-Plattformen und offene Lizenzmodelle bieten Chancen. Systeme mit offenen Spielregeln ermöglichen es, Abenteuer offiziell kompatibel zu veröffentlichen. Hier ist es wichtig, die jeweiligen Lizenzbedingungen sorgfältig zu prüfen und rechtliche Rahmenbedingungen ernst zu nehmen. Professionelles Arbeiten beginnt nicht erst beim Schreiben, sondern auch beim korrekten Umgang mit Rechten.

Print ist nicht tot

Trotz aller digitalen Möglichkeiten ruft das gedruckte Buch weiterhin eine besondere Faszination hervor. Ein Abenteuer in gedruckter Form wirkt greifbar, dauerhaft, wertig. Print-on-Demand-Dienste senken die Einstiegshürde erheblich. Kleinauflagen sind realisierbar, ohne große Lagerkosten zu riskieren.

Wer den Schritt in den Druck wagt, sollte sich frühzeitig mit Layoutstandards, Druckdaten, Farbprofilen und Papierqualität beschäftigen. Professionelle Illustration und sorgfältiges Lektorat gewinnen hier noch einmal an Bedeutung. Ein physisches Produkt verzeiht weniger Ungenauigkeiten als eine digitale Datei.

Zusammenarbeit mit Verlagen

Neben der Selbstveröffentlichung bleibt der klassische Weg über einen Verlag eine attraktive Option. Verlage übernehmen häufig Aufgaben wie Redaktion, Layout, Vertrieb und Marketing. Dafür erwarten sie ein ausgereiftes Konzept und Verlässlichkeit.

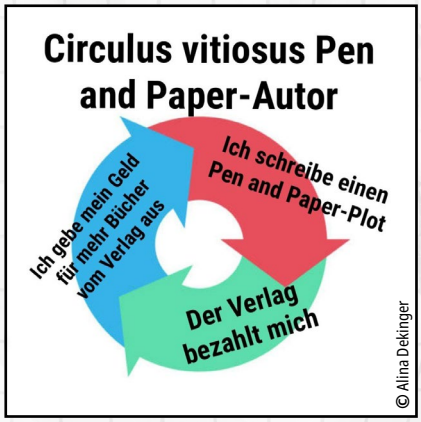
Ein Exposé, eine klare Zielgruppenbeschreibung und eine realistische Einschätzung des eigenen Projekts sind essenziell. Wer ein Abenteuer einreicht, sollte zeigen, dass er oder sie nicht nur kreativ, sondern auch strukturiert arbeiten kann.

Zwei weitere wichtige Entscheidungskriterien betreffen die Aspekte Sicherheit und Gewinn sowie die Frage der Massentauglichkeit.

Im Hinblick auf Sicherheit bietet die Zusammenarbeit mit einem Verlag einen klaren Vorteil. Wird ein Projekt vom Verlag verantwortet, trägt dieser in der Regel die Produktionskosten und damit auch das wirtschaftliche Risiko. Entwickelt sich das Produkt nicht wie erhofft, liegt die finanzielle Last nicht bei der Autorin oder dem Autor. Dem steht jedoch gegenüber, dass ein erheblicher Teil des Gewinns beim Verlag verbleibt. Die eigene Vergütung fällt entsprechend geringer aus, als es bei einer erfolgreichen Selbstveröffentlichung möglich wäre.

Der zweite Aspekt betrifft die Marktausrichtung. Größere Verlage arbeiten mit höheren Auflagen und profitieren von deutlich besseren Produktionskonditionen. Um diese wirtschaftlich sinnvoll nutzen zu können, setzen sie bevorzugt auf Produkte mit breiter Zielgruppe und hoher Absatzwahrscheinlichkeit. Sehr spezielle Nischenprojekte haben es daher oft schwerer, unabhängig von ihrer inhaltlichen Qualität. Wer ein besonders ausgefallenes oder stark spezialisiertes Abenteuer realisieren möchte, sollte diesen Punkt bei der Wahl des Veröffentlichungsweges berücksichtigen.

Der Vorteil einer Verlagsveröffentlichung liegt häufig in Reichweite, Professionalität und wirtschaftlicher Absicherung. Große Verlage haben zudem eine gute Infrastruktur und vorhandene Vertriebswege, von denen



ein*e Autor*in ebenfalls profitiert. Der mögliche Nachteil kann ein geringerer kreativer Spielraum sowie eine stärkere Marktorientierung sein. Beide Wege haben ihre Berechtigung. Wichtig ist, sich bewusst zu entscheiden, welches Modell zu den eigenen Zielen, Erwartungen und Inhalten passt.

Sichtbarkeit ist kein Zufall

Ganz gleich, welchen Veröffentlichungsweg man wählt, ein Aspekt bleibt zentral: Kommunikation.

Ein Abenteuer vermarktet sich nicht von selbst. Ein kleines Making-of, Einblicke in die Entstehung, Proberundenberichte oder Designerkommentare schaffen Nähe. Conventions, Online-Runden oder Community-Events bieten Gelegenheiten, Inhalte vorzustellen und direktes Feedback zu erhalten.

Wer bereit ist, sein Werk nicht nur anzubieten, sondern auch darüber zu sprechen, erhöht die Chance, langfristig wahrgenommen zu werden.

Qualität als Haltung

Der Schritt von der heimischen Spielrunde zur Veröffentlichung bedeutet Verantwortung. Andere Spielleitungen verlassen sich auf die Klarheit der Struktur. Spielende investieren Zeit und Geld. Sorgfalt bei Regeln, Karten, NSC-Beschreibungen und Dramaturgie ist keine Kür, sondern Grundlage.

Professionelle Veröffentlichung heißt nicht zwangsläufig großes Budget, sondern bedeutet vor allem Respekt gegenüber dem eigenen Werk und der Community.

Ein Blick nach vorn

Als Verlag, der hinter diesem Magazin steht, beschäftigen wir uns nicht nur theoretisch mit diesen Fragen. Wir planen, selbst künftig verstärkt eigene Rollenspielinhalte zu veröffentlichen. Dazu zählen Abenteuer, ergänzende Spielmaterialien und weitere Projekte im Fantasy- und Rollenspielbereich.

Wir verstehen dieses Magazin auch als Plattform für Austausch, Inspiration und Vernetzung.

Wenn Du an einer Zusammenarbeit interessiert bist, eine Idee vorstellen möchtest oder über eine Kooperation nachdenkst, freuen wir uns über Deine Kontaktaufnahme über unseren Discord (**ww-mag.de/discord**) oder via E-Mail (**red@ww-mag.de**).

Gute Geschichten entstehen selten im Alleingang. Sie wachsen im Dialog.

Möge diese Ausgabe Dich ermutigen, Deine Ideen nicht nur zu planen und zu schreiben, sondern den entscheidenden Schritt zu gehen und sie in die Welt zu tragen. Denn jedes veröffentlichte Abenteuer erweitert nicht nur ein Spielsystem. Es bereichert unsere gemeinsame Fantasie.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion



GEWINNSPIEL

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).

ACHTUNG: In der letzten Ausgabe hatten wir cleverer Weise vergessen, das Enddatum anzugeben.
Das holen wir hiermit nach:

Das Gewinnspiel läuft noch bis zum
31.03.2026

Interview mit einem Literaturwissenschaftler

Tobias Herrmann über das Schreiben von Pen-and-Paper-Abenteuern

Tobias Herrmann



Foto: © Tobias Herrmann

Tobias Herrmann studierte an der Universität Augsburg Vergleichende Literaturwissenschaften und erlangte einen Masterabschluss in Internationaler Literatur mit Fokus auf anglophone Science-Fiction und Fantasy. Seine Masterarbeit hatte den Titel „Learning to live... in Space. Didaktische Narration anhand von Brandon Sandersons Skyward Serie und Star Trek: The Next Generation". Tobias ist zudem ein großer Pen-and-Paper-Fan und leitet seit 7 Jahren regelmäßig Rollenspiele auf Conventions, in privaten Gruppen oder anderen öffentlichen Events.

Tobias, schön, dass du Zeit für ein Gespräch über das Thema "Abenteuer schreiben" gefunden hast und seitens deiner Expertise als Literaturwissenschaftler etwas beisteuern kannst. Fangen wir ganz seicht an mit der ersten Frage: Wie kamst du zum Pen-and-Paper?

Zum Pen-and-Paper kam ich über Bioware Spiele. Baldur's Gate 1, 2 und Neverwinter Nights waren ein großer Teil meiner Kindheit. Irgendwann bildete sich in meinem Wohnheim eine kleine Dungeons-and-Dragons Gruppe. Nachdem ich Blut geleckt hatte, brach die Gruppe jedoch auseinander. Als ich von meinem Studentenjob einen großen Bonus bekam, beschloss ich, mir die Kernregelwerke für D&D zu kaufen. Meine ersten Erfahrungen sammelte ich beim Leiten einer Promo-Kampagne im Laden eines guten Freundes. Seither lese ich nicht nur gerne Pen-and-Paper Systeme zum Spaß, sondern rezensiere sie auch.

Sei es ein Grundregelwerk oder ein Abenteuerband. Wenig ist sicher vor meinem Gemecker.

Da du gerade Systeme ansprichst: Welche Rollenspielsysteme hast du schon geleitet?

Ich habe für sehr viele Systeme geleitet. Die meiste Erfahrung habe ich mit Dungeons and Dragons. Ich habe schon 6 Kampagnen komplett geleitet. Dazu kommen noch mehrere One-Shots und Mini-Kampagnen. Vampire: The Masquerade ist auch ein alter Favorit von mir. Ich leite dort gerade meine dritte Kampagne. Weiterhin bin ich ein großer Freund der Powered-by-the-Apocalypse-Systeme. Kult: Divinity Lost, Monster of the Week, Avatar: Legends und Blades in the Dark sind Systeme, die ich gerne und oft spiele. Dieses Jahr habe ich auch meine Begeisterung für Call of Cthulhu entdeckt.

Kommen wir nach dem Einstieg direkt zum Thema: Immerhin habe ich hier einen Experten vor mir. Du hast einerseits Wissen aus deinem Studium und andererseits viel praktische Erfahrung in verschiedenen Systemen. Ganz konkret: Wie kann man lernen, Geschichten für ein Pen-and-Paper-Rollenspiel zu schreiben?

Also, in Bezug auf Pen-and-Paper würde ich sagen, schreiben lernen ist relativ einfach. Die wichtigste Regel ist nicht, dass du einen sehr komplexen Plot schreibst, das Geheimnis ist, dass alle am Tisch Spaß haben. Das Schöne an Systemen wie D&D, Pathfinder oder Daggerheart ist, mit wie wenig Informationen ihr wirklich einen One-Shot schreiben könnt. Ganz extrem gesagt braucht ihr eigentlich nur einen Auftrag, ein oder zwei Kämpfe, ein oder zwei Möglichkeiten zum Roleplayen und eine Belohnung für die Spieler*innen. Es ist kein Hexenwerk. Und ich bin mir zu 100 % sicher, dass Matt Mercer oder Jason Carl genauso angefangen haben.

Wenn du jemandem nun Ratschläge geben willst, der anfangen will zu schreiben: Gibt es eine erlernbare Grundstruktur, wie ein Plot aufgebaut werden kann?

Ich würde sagen, das kommt auf das System an. Bei Dungeons and Dragons liegt ein großer Fokus auf dem Kampfsystem, während bei Cthulhu Ermittlungen und Grusel im Vordergrund stehen. Und ich hoffe, meine Gruppe liest das nicht mit, aber ich habe fast kein einziges Abenteuer für Vampire: The Masquerade geschrieben. Hier liegt der Fokus eher auf Politik, Intrigen und Roleplay. Hier reicht es oft, eine Herangehensweise wie eine Staffel einer TV-Serie zu haben. Also eine Idee was in der „Staffel" passieren soll und dann den Spieler*innen reaktiv Plotpunkte entgegenwerfen. Das funktioniert aber nur bei Vampire: The Masquerade.

Ich würde also nicht sagen, dass es eine feste Grundstruktur gibt, aber es gibt eine Herangehensweise, die vieles einfacher macht.

Dafür müsste ich eine kleine Anekdote aus meinem Privatleben erzählen. Jedes Mal, wenn ich mit anderen Menschen Pizza essen gehe, esse ich den Rand der Pizza immer zuerst und stürze mich dann auf den Rest der Pizza. Ich ziehe also den Teil vor, der zuletzt kommt. Viele Menschen sind fasziniert von meiner Art Pizza zu essen.

Meiner Meinung nach solltet ihr eure Abenteuer genauso aufziehen. Ihr solltet mit dem Ende anfangen. Ihr stellt euch also die Frage: Was ist die Lösung? Stellt es euch wie einen Agatha-Christie-Krimi vor: Ihr bestimmt zuerst, wer der Mörder ist, wie die Tat begangen wurde, und die Zahl der Verdächtigen.

Um das auf ein Pen-and-Paper umzumünzen, benutze ich mal Monster of the Week. Ich bin ein riesiger Fan des Lore Podcasts. Hier rollt Aaron Mahnke regelmäßig Fälle auf, in denen True Crime, Forensik und Folklore aufeinandertreffen. Viele Folgen geben gute Vorlagen für Abenteuer. Zum Beispiel die Geschichte des Nain Rouge, ein rotes Teufelchen aus Detroit, das andere mit Pech verflucht. Meine Herangehensweise wären hier zunächst die Fragen: Wer ist der Ursprung des Fluches? Wie wirkt sich der Fluch aus? Wie kann man den Fluch auflösen? Wie bringe ich die Spieler*innen dazu, dass sie den Fluch ernst nehmen? Das sind die wichtigsten Fragen, die ich erst beantworte. Meist kommen mir beim Beantworten schon Ideen, wie und wo ich weitermachen muss.

Zu guter Letzt habe ich mir von Justin Alexander die "Three Clue Rule" abgeschaut. Die funktioniert wie folgt: Für jeden weiteren Schritt, den die Spieler*innen nehmen

sollen, muss jede Szene mindestens drei Hinweise haben, damit der Plot weitergeht. Ihr wollt darauf hinweisen, wo der Mörder zuletzt gesehen wurde? Ihr könnt am Tatort eine Streichholzschachtel eines Nachtclubs liegen lassen. Oder die Spieler*innen können die Obdachlosen der Stadt befragen. Oder, der Täter hat sich beim Einbruch verletzt und hinterlässt beim Laufen eine Blutspur. Für den Folgeort müsst ihr euch natürlich auch wieder drei weitere Hinweise ausdenken. Dies soll verhindern, dass Spieler*innen auf einen Flaschenhals stoßen und ihnen potenziell handlungsrelevante Hinweise entgehen.

Sollten wir wieder ein Interview führen, bestellen wir gemeinsam Pizza: Davon muss ich mir bei Gelegenheit selbst ein Bild machen. Zurück zum Thema: Das klingt doch schonmal nach zwei wirklich guten Tipps. Das Rückwärts-Aufziehen und die 3-Hinweise-pro-Schauplatz-Regel klingen tatsächlich einfach umsetzbar. Neben der Handlung ist auch das Flair entscheidend: Welche Ratschläge würdest du zum Thema Worldbuilding und NSC-Erschaffung geben?

Mein Tipp ist, dass ihr definitiv unterscheidet, ob ihr etwas einbaut, weil ihr es für den Plot braucht oder ob ihr es für die Atmosphäre benutzt.

Gerade für Kampagnen gilt folgender Grundsatz: Dezentralisiert eure NSC. NSC sind ein Mittel zum Zweck. Im Mittelpunkt sollten immer eure Spieler*innen und ihre Entscheidungen stehen.

Klar könnt ihr euch ein großes und komplexes Steuersystem für eure Welt ausdenken, aber was bringt es euch, wenn es in keiner Art und Weise für den Plot relevant ist? Solltet ihr jedoch eine Kampagne schreiben, in der Politik und Recht einen Fokus spielen, dann wäre es vielleicht nicht ganz verkehrt, sich darüber Gedanken zu machen. Wir erinnern uns: Star Wars Episode 1 begann damit, dass aufgebrachte Händler gegen eine Handelsroute-Besteuerung protestierten.

Also denkt dran: Worldbuilding ist wichtig, aber am besten ist es, wenn es dem Plot dienlich ist.

Bisher ging es darum, was man beim Schreiben richtig machen kann. Meiner Meinung nach lernt man auch aus Fehlern. Jeder macht Fehler, Fehler sind wichtig, um zu lernen und es in Zukunft besser zu machen. Außerdem muss man



Bild: © sukiland – @sukiland

nicht jeden Fehler selbst machen, sondern kann aus denen anderer lernen, wenn diese angesprochen werden. Auf was ich hinaus möchte: Was sind absolute Storysünden, die man vermeiden sollte?

Für mich ist ein DM PC eine absolute Sünde. Effektiv sucht sich die Spielleitung einen Charakter heraus, der von den Spieler*innen bestaunt werden soll. Er ist auch ein Self-Insert. Eine Art persönliche Fan-Fiction. Dies lässt die Erfahrungen und Entscheidungen der Spieler*innen ganz oft in den Hintergrund rücken. Das sorgt dafür, dass Spieler*innen sehr oft frustriert und gelangweilt werden. Wenn dein Plot von einem einzigen NSC abhängig ist, ist es kein guter Plot.

Die zweite große Sünde ist, wenn die Spielleitung immer von einem ganz bestimmten Verhalten der Spieler*innen ausgeht. Du kannst keine plotrelevanten Details ein paar Ratten geben und hoffen, dass der Druide mit ihnen spricht. Das kann einer deiner Plotpunkte sein, aber nicht der Plotpunkt.

Die letzte große Storysünde ist für mich, eine kleine Kombination aus Punkt 1 und 2. Es gibt Spielleitungen, die ganz oft den Plot um einen ganz bestimmten Spielercharakter drehen lassen. Alle anderen sind dann schmückendes Beiwerk. Ganz oft passiert dies bei Spielleitungen, deren Partner*innen mit am Tisch sitzen.

Danke für diesen Einblick. Tobi, du schreibst eigene Plots für Spielrunden und Conventions für verschiedene Systeme. Woher holst du deine Inspiration? Welche Tipps kannst du geben, wie man Inspiration finden kann?

Um es mit den Worten von den Prinzen zu sagen: „Das ist alles nur geklaut." Was jetzt ganz fies nach Plagiatur klingt, ist gar nicht so ungewöhnlich. Viele Vertreter der Postmoderne, unter anderem Umberto Eco, waren der Meinung, dass Originalität nicht existiert und dass wir eigentlich nur vorhergehende Ideen neu kombinieren. Effektiv mache ich das genauso. Ganz oft habe ich beim Film gucken oder Bücher lesen eine coole Idee und denke mir: „Oh ja, das ist geil!" Und dann rattern die Zahnräder in meinem Kopf. Ich habe gerade erst wieder mit den Hexer-Romanen von Andrzej Sapkowski angefangen und habe jetzt gerade ein großes Bedürfnis einen Plot zu schreiben, in dem es um ein Mystery in einer Burg geht.

Aber wenn jemand nicht so erfahren sein sollte, kann man auch Plots von anderen Filmen, Serien oder Comics nutzen. Star Wars und Herr der Ringe beziehen sich zum Beispiel auf die Heldenreise von Joseph Campbell. Dieser Text kann als klassische Blaupause für westliche Erzählungen genutzt werden. Tatsächlich kann das als ein sehr gutes Grundgerüst für eine Kampagne genutzt werden. Dabei könnt ihr dann für jeden Schritt so zwischen 2-5 Sessions einplanen.

Bei allem gilt aber eins: Ihr dürft nie vergessen, den Plot zu eurem eigenen Ding zu machen. Es hält euch zum Beispiel nichts davon ab, eure eigene Kampagne aus Harry Potter und Strixhaven zu machen. Ihr könnt hier die Versatzstücke von Dingen nehmen, die euch bei beiden Dingen gut gefallen haben, aber zum Beispiel auch Dinge daran korrigieren, die euch nicht gefallen haben.

Mein Beispiel wäre hier wie folgt: Ich mag zum Beispiel die Idee, dass in Harry Potter Häuser gegeneinander antreten und Punkte kassieren. Was mir nicht gefallen hat, ist zum Beispiel, dass sich die Schüler*innen sich nicht gegenseitig ausspielen und versuchen, andere Häuser schlechter vor den Lehrer*innen dastehen zu lassen. Auf der anderen Seite gefällt mir am Strixhaven-Setting, dass es inhärent gefährlicher ist als Harry Potter.

Was mir an beiden fehlt, ist Horror. Beide haben schon einige gruselige Dinge, aber was, wenn ein Schüler beschließt, er stiehlt ein Buch aus dem geheimen Teil der Bibliothek, um ein anderes Haus schlecht aussehen zu lassen? Was, wenn hier nun ein Monster gerufen wird, das H.P. Lovecraft verzücken lassen würde? Ab hier hat die Spielleitung einen guten Absprungpunkt. Hier gibt es gute Möglichkeiten für Worldbuilding. Man kann sich eine eigene Schule ausdenken, NSC, man hat die Möglichkeit, sich ein eigenes Monster auszudenken. Die Liste geht sehr lang, macht aber nach einer Weile echt Spaß und verdammt süchtig.

*Das ist ein sehr bildliches, schönes Beispiel, um deine These zu umschreiben. Ich würde auch weniger von Plagiatur sprechen, wenn man Einflüsse zusammenfügt und etwas vollkommen Neues damit erschaffen kann. Eine letzte Frage habe ich noch: Was ist dein abschließender Ratschlag für Schreibanfänger*innen, die frisch anfangen, Plots zu schreiben und an ihre Grenzen kommen?*

Hört nicht auf zu schreiben! Wenn euch ein Plot mal nicht gelingt, dann macht euch Notizen, was nicht geklappt hat. Ihr müsst am Ball bleiben. Ihr dürft keine Angst vorm Scheitern haben. Wenn euch der One-Shot nicht gefallen hat, dann überarbeitet ihn nochmal. Um wieder auf Sapkowski zurückzukommen: Die jungen Hexer müssen in ihrer Ausbildung Maschinen bewältigen, die sie zu Boden



schlagen und ihnen Verletzungen zufügen. Die jungen Hexer springen aber sofort wieder auf die Maschine, damit man keine Angst vor den Übungen bekommt.

Haltet euch auch von KI fern. Das bringt euch wirklich gar nichts. Ich habe vor ein paar Jahren, als ChatGPT noch neu war, damit ein bisschen rumgespielt und ich kann euch sagen, die Informationen, die es ausspuckt, sind schlecht bis fragwürdig. Zum Beispiel hat es mir die Autarkis bei Vampire: The Masquerade als einen eigenen Clan ausgespuckt, was falsch ist, wie WoD-Fans wissen. Um wieder in einer Analogie zu reden: KI-Nutzung ist wie eine Fettabsaugung. Oft seht ihr nicht mal sinnvolle Ergebnisse, müsst aber dafür auch nicht wirklich Arbeit leisten. Wenn ihr jedoch stattdessen eure Ernährung umstellt und sehr viel Sport macht, werdet ihr nicht gleich die Ergebnisse sehen, wenn ihr aber dranbleibt, werdet ihr langfristig große Erfolge sehen.

Mein letzter Tipp: Die meisten Spieler*innen sind oft einfach nur glücklich, dass sie spielen können. Also braucht ihr euch auch in dem Bereich keine Sorgen zu machen.

Danke für das erhellende und interessante Gespräch, Tobi. Ich finde, die Tipps, die du gegeben hast, sehr einleuchtend und durch die Umschreibungen gut verständlich.

*Auch fortgeschrittene Schreiber*innen können sicherlich noch etwas von den Ratschlägen mitnehmen.*

May the Power protect you!

Interview geführt von Alina Dekinger

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 39

Verwaltung von NichtSpieler*innenCharakteren (NSC)

Dieser Artikel ist eine überarbeitete und ergänzte Version eines Kapitels aus dem Buch:
*Der kleine Moosbach - 13+1 Gedanken für Rollenspielleiter*innen* · ISBN 978-3-7115-1959-7

NichtSpielerCharaktere sind im Rollenspiel wie das Salz in der Suppe. Sie sind das soziale Gefüge einer Spielwelt. NSC sind Antagonist*innen, Verbündete, Informationsgeber*innen und alle anderen, mit denen die Spieler*innencharaktere interagieren. Sie haben Informationen, Konflikte, Ressourcen, Gerüchte, Emotionen und sie sind die Schrauben, an denen die Spieler*innencharaktere (SC) direkt drehen, um Einfluss auf ein Abenteuer zu nehmen.

Das Problem ist dabei oft nicht, NSC zu erschaffen, sondern NSC konsistent zu handhaben, wenn die Kampagne länger wird. Der Cast wächst und auch die Beziehungen zwischen SC und NSC. Bei manchen Kampagnen kommt da eine ziemliche Menge zusammen, teilweise weit über 200 verschiedene NSC.

Gute NSC-Verwaltung ist deshalb wichtig. Die NSC sollten nicht noch mehr Notizen sein, sondern wichtig ist ein besserer Zugriff: Was muss ich jetzt am Tisch bei einer Spielsitzung wissen, und wie finde ich es in 3 Sekunden? Ein NSC ist gut verwaltet, wenn du:

- ihn sofort identifizieren kannst (Name + Rolle + Merkmal),
- sein/ihr aktuelles Ziel und die Haltung gegenüber den SC kennst,
- weißt, was sich seit der letzten Sitzung geändert hat,
- und welche Informationen sie*er liefern kann.

Alles andere ist Luxus.

Einer der häufigste Fehler ist die Überdokumentation, wie eine ausgiebige Hintergrundgeschichte, umfassende Motive und tief verschachtelte Intrigen pro Figur. Mike Shea empfiehlt, die Notizen übersichtlich und simpel zu halten und auf alles zu verzichten, was nicht notwendig ist. Das betrifft nicht die wichtigsten 6 bis 8 NSC einer Kampagne, die wohl jede Spielleitung auswendig kennt. Es geht vielmehr um die große Anzahl von NSC in der zweiten und dritten Reihe.

Ein weiterer Fehler meiner Anfängerzeit war, dass jede*r NSC nicht nur eine Signatur besaß, sondern gleich ein Dutzend. Eine Signatur ist ein Merkmal, das hilft, die Figur wiederzuerkennen und von den anderen abzuheben. Es gibt sprachliche Marker, wie einen bestimmten Satz, körperliche Marker, wie ein hinkendes Bein, psychische Marker, wie einen bestimmten Tick, visuelle Marker, wie ein besonderes Kleidungsstück, z.B. einen roten Zylinder und noch ein halbes Dutzend weiterer Kategorien. Aber jede*r NSC, selbst eine Hauptfigur, braucht nur einen Marker als Signatur, nicht drei oder vier. Je besser man seine NSC kennt, desto eigenständiger werden sie.

Die wichtigste Entscheidung ist aber, wie viel Zeit ich investieren kann und möchte. Ein Beziehungsdiagramm, eine NSC-Karte, selbst eine NSC-Liste sind wertlos, wenn man sich nicht die Zeit nimmt, sie zu pflegen. Die einfachste Form ist eine Liste mit den oben erwähnten Informationen. Diese kann ich bei jedem Abenteuer zur Hand nehmen und im Abenteuer verwenden.

Nach jedem Abenteuer bzw. jeder Spielsitzung stelle ich mir für jede*n NSC vier Fragen und versuche sie kurz und prägnant zu beantworten. Es braucht aber nicht zwangsläufig für jede*n NSC eine Antwort auf alle dieser Fragen.

- Was hat die Figur in dieser Spielsitzung gelernt bzw. mitgenommen?
- Was plant die Figur in der nächsten Spielsitzung?
- Hat die Figur durch die Handlungen der SC etwas gewonnen oder verloren?
- Welche offene Schuld oder Bindung ist der Figur durch diese Spielsitzung entstanden?

Die Antworten notiere ich auf der Karteikarte der NSC. Zusätzlich notiere ich mir im Vorbereitungsbereich für die nächste Spielsitzung die Namen der NSC, damit ich weiß, dass ich nachsehe, und diese Veränderung gegebenenfalls ins nächste Abenteuer einfließen lasse.

Die Anzahl der NSC

Generell versuche ich, die Anzahl der NSC einigermaßen überschaubar zu halten. Auch wenn eine große Anzahl von NSC eine Spielwelt lebendig erscheinen lässt, kann sich niemand 100 NSC auch nur annähernd merken. Daher versuche ich mich pro Spielabend auf maximal ein Dutzend NSC zu konzentrieren, besser ist die Hälfte. Damit meine ich keine Statist*innen wie den generischen Tavernen-Wirt, bei dem die SC ihre Getränke bestellen, oder die Stadtwächterin, die sie nach einem Ort fragen, oder den Taschendieb, den sie verfolgen, sondern solche NSC, die salopp gesagt einen Namen haben, sprich NSC, welche einen Einfluss auf das Abenteuer nehmen können.

Sobald ich merke, dass ich beim Schreiben eines Abenteuers mehr Figuren zusammen bekomme, überlege ich, ob ich einige Rollen zusammenlegen kann. Außerdem bemühe ich mich immer, wo es möglich ist, bereits bestehende und bekannte NSC zu verwenden. Dazu habe ich alle meine NSC der jeweiligen Spielwelt in verschiedene Kategorien eingeteilt. Das hilft mir, schneller zu überblicken, welche bereits bestehenden NSC ich verwenden kann. Erst wenn ich keine passende Figur finde, erschaffe ich eine neue. Das hilft auch der Immersion einer Kampagne. Wenn die Spieler*innen immer wieder auf dieselben NSC stoßen, bauen sie Bezug und Beziehungen zu ihnen auf.

Kategorien von NSC

Ich unterteile meine NSC grob in drei Gruppen, wobei man niemals vergessen sollte, dass die wahren Protagonist*innen einer Geschichte immer die Spieler*innencharaktere sind. Diese Unterteilung hilft mir, einen Überblick zu behalten, die NSC leichter zu finden und fokussiert zu bleiben. Sie dient auch dazu, dass nicht plötzlich 48 Hauptfiguren meine Spieler*innen um den Verstand bringen. Über so viele NSC behält nämlich keiner den Überblick. Außerdem halte ich damit meinen Arbeitsaufwand überschaubar. Für Statist*innen muss ich mir keine Hintergrundgeschichte ausdenken, keine Familie basteln oder kein dunkles Geheimnis definieren.

Hauptfiguren bzw. zentrale Hauptfiguren: Die Hauptfiguren sind bei einer längeren Kampagne maximal 12–24 NSC. Diese kehren über



Bild: *Foto-Collage der NSC aus der Cthulhu-Kampagne Königsdämmerung* – © KvM/Stefan Tomaschitz – kanzleramt-moosbach.at

einen längeren Zeitraum wieder. Sie haben ausformulierte Ziele, die sie oft mit Hilfe der SC oder gegen deren Widerstand umsetzen. Die Hauptfiguren durchlaufen auch eine Entwicklung und verändern sich durch den Einfluss der SC. Falls es zu viele Hauptfiguren werden, sortiere ich aus. Es gibt keinen 25. NSC. Zuvor muss die Geschichte eines anderen abgeschlossen werden, der dann zu den erweiterten Nebenfiguren wandert.

Die zentralen Hauptfiguren umfassen maximal 6 bis 8 NSC, die so essenziell für die Geschichte und die SC sind, dass sie sogar agieren, wenn sie im Abenteuer nicht vorkommen. Da überlege ich mir immer, was sie in der Zwischenzeit machen und in welcher Form sie Einfluss auf das Abenteuer und/oder die SC nehmen, selbst wenn sie nicht direkt im Abenteuer auftreten.

Nebenfiguren bzw. zentrale Nebenfiguren: Diese NSC tauchen immer wieder auf, meist in einer bestimmten Funktion, wie der überforderte Halblingsbürgermeister der Stadt, welcher immer wieder die SC um Hilfe bittet, oder die freundliche zwergische Zimmerwirtin der SC, welche sie mit Tratsch und Klatsch versorgt, oder der zwielichtige Tieflingshehler, welcher die SC ins Herz geschlossen hat. Das sind die NSC, welche eine Kampagne lebendig machen. Auch die Bösewichte eines Abenteuers, die darüber hinaus keine Rolle mehr spielen, zähle ich zu den Nebenfiguren.

Zentrale Nebenfiguren sind solche, die regelmäßig in den Abenteuern eine Rolle spielen und mit den SC Kontakt haben. Ich schaue, dass es für jeden SC eine zentrale Nebenfigur gibt, mit der er stärkeren Kontakt hat, etwa dass die Stadtwächter-Veteranin immer mit dem Barbaren-SC ein Feierabendbier trinkt, dass der Halblingszauberer-SC immer von der zwergischen Zimmerwirtin gebeten wird, ihr etwas Ausgefallenes vom Markt mitzubringen oder dass die Klerikerin-SC immer wieder der Tieflingsbardin begegnet, welche ihr ein Ständchen bringt und für sie die Augen und Ohren in der Stadt offen hält.

Der große Unterschied zwischen Hauptfiguren und Nebenfiguren ist, dass erstere ihre eigenen, großen Ziele haben, während zweitere Wünsche und Bitten haben.

Statist*innen bzw. zentrale Statist*innen: Diese NSC tauchen mehrfach auf, aber meist in einer bestimmten Funktion, wie z.B. der Handlanger des Schurken des Abenteuers, welcher die Schläger befehligt, oder die Wirtin, die Zeugin eines Kult-Rituals im abgebrannten Kloster wurde, oder der Türsteher zum Eingang der Hehlerhöhle, einer besonders zwielichtigen Taverne im Hafenviertel. Diese NSC haben oft nicht einmal einen Namen, tauchen selten in der Kampagne auf und haben oft nur eine Funktion, keine eigene Agenda. So ist der Türsteher, der den SC den Zugang zur Hehlerhöhle verweigert, ein Hindernis, welches die SC überwinden können. Womöglich begegnen sie ihm noch einmal, wenn sie erneut die Hehlerhöhle aufsuchen und je nachdem, wie sie ihn damals überwunden haben, wird er auf die SC reagieren. Wenn die SC beginnen öfter mit ihm zu interagieren, oder wenn sie ihn anheuern, kann aus einem Statisten auch eine Nebenfigur werden.

Zentrale Statist*innen sind solche, die den SC öfter begegnen. Ein Beispiel sind Straßenkehrergoblins, die im Viertel der SC immer ihre Runde drehen, oder der alte bärtige Bettler am Eingang zum Tempel, der immer die gleichen Seemannslieder singt. Sie kommen regelmäßig im Abenteuer vor, tragen aber vor allem zum Ambiente und weniger zum Abenteuer selbst bei.

Das NSC Skript

Die Übersicht über Dutzende NSC zu behalten, welche alle in Interaktion mit den Spieler*innencharakteren stehen, ist nicht ganz einfach. Auch als Spielleiter*in verliert man dabei recht leicht den Überblick, vor allem, wenn die Spieler*innen mitentscheiden, welche der NSC bei welchen Aktivitäten dabei sind, oder wenn vieles gleichzeitig abgewickelt wird.

Bei Systemen mit einer großen Anzahl von NSC-Hauptfiguren verwendet ich ein sogenanntes NSC-Skript. Alle an der Szene beteiligten NSC werden farblich markiert, für aktive und inaktive NSC. Sie haben jeweils ein Charakterbild und einen Namen. Darunter vermerke ich zusätzliche Informationen, sei es, ob sie einer bestimmten, voraussehbaren Entscheidung zustimmen oder nicht, welchen für den Spielverlauf wichtigen Status sie haben und einen stichwortartigen Verlauf ihrer wichtigsten Szenen.

Ausgedruckt oft auf DIN A3 bieten diese Skripte einen sehr guten Überblick über die NSC und sie helfen mir als Spielleiter*in niemanden zu vergessen, zu übersehen und jederzeit zu wissen, welchen Status sie haben. Bei kleineren Abenteuern genügt mir eine Gesamtübersicht aller NSC des Abenteuers auf einer Seite.

Das Mindeste, was ich für ein Abenteuer erstelle, ist eine Liste mit den wichtigsten Daten, meist Name, Alter, Funktion im Abenteuer. Dann füge ich oft noch ein Zitat hinzu und Informationen, die der jeweilige NSC besitzt. Generell erschaffe ich für alle Situationen ein paar NSC, die ich mir in der Hinterhand als Reserve halte und die ich nur ins Spiel bringe, wenn es notwendig ist.

Sehr hilfreich sind Bilder für NSC. Dadurch kann man sich eine Figur auch besser merken und sie wiedererkennen. Das gilt nicht nur für Spielleiter*innen, sondern auch für die Spieler*innen. Vor allem bei eher zeitgenössischen Rollenspielsystemen wie Cthulhu oder KULT - Die Verlorene Göttlichkeit findet man einiges an Bildern, die man verwenden kann.

Das Beziehungsdiagramm

Zusätzlich zum Skript hilft mir ein Beziehungsdiagramm der NSC zu den SC und innerhalb der NSC den Überblick zu behalten. Ein Beziehungsdiagramm ist eine visuelle Übersicht, die zeigt, wer mit wem wie verbunden ist, inklusive Konflikten, Abhängigkeiten, Loyalitäten, Geheimnissen und Machtstrukturen.

Ein Beziehungsdiagramm ist vor allem dann nützlich, wenn es sich um NSC handelt, die stark miteinander interagieren. Das kann den Räumlichkeiten der SC geschuldet sein, wie dass sie in einem Hotel abgestiegen und die NSC andere Hotelgäste sind, mit eigenen Quests und Geheimnissen, oder weil sie zu einer Gruppe gehören, wenn die SC z.B. auf eine Expedition gehen. Da wäre es komisch, wenn die NSC nicht auch untereinander gewisse Freundschaften oder Feindschaften entwickeln würden. Für die Hauptfiguren und die SC sollte man immer ein Beziehungsdiagramm erstellen.

Ich beginne immer mit der zentralen Gruppe, die Spieler*innencharaktere. Jede*r SC ist mit Name, Bild und seinem wichtigsten Merkmal abgebildet. Um diese zentrale Gruppe ziehe ich eine Kreislinie. Als Nächstes kommen die zentralen Hauptfiguren, jeweils mit Bild, Name, Funktion, Ziel, Motiv und ein paar Stichworten. Dann verbinde ich die zentralen Hauptfiguren untereinander, falls es eine Verbindung zwischen ihnen gibt, und alle mit der Kreislinie der SC, bzw. bei speziellen Verhältnissen auch mit einem speziellen SC.

Rund um die Hauptfiguren kommen die wichtigsten Nebenfiguren, die man ihnen zuordnen kann. Auch hier verbinde ich jeden NSC, der eine Beziehung zu einem anderen hat, mit einer Linie. Wenn sich NSC nur kennen und höflich grüßen, stellt das für mich noch keine Beziehung für dieses Diagramm dar. Zu jeder Verbindungslinie gibt es kurz gefasste Informationen zu dieser Beziehung, meist in Stichworten, wie „hasst ihn wegen seiner Verbindung zum Drachenkult“, „liebt sie blind seit Kindheitstagen“, „versucht ihn aus Rache zu demütigen“

Die 8-Felder-NSC-Karte

Vor einem Abenteuer oder einer Spielsitzung erstelle oder ergänze ich für jede*n NSC (Hauptfiguren und Nebenfiguren) eine kleine Karteikarte, früher noch auf Papier, mittlerweile elektronisch. Darauf zeichne ich 8 Felder. Vor jedem Abenteuer suche ich sie mir raus. Statist*innen werden hier nicht bearbeitet.

Ich verwende wieder ein Farbschema, um die NSC zu gruppieren und leichter zu unterscheiden. Die 8 Felder sind:

- Name + Alias + Volk
- Funktion (z. B. Stadtschreiber*in, Vermittler*in) + Klasse bzw Profession
- Status/Ort (aktiv/inaktiv, zuletzt gesehen, verletzt/verschwunden, verstorben, untot etc.)
- Motiv (was will die Person wirklich)
- Mittel (wie kann sie das erreichen, welche Ressourcen hat sie)
- Beziehung zu den SC (Feind/Neutral/Freund)
- Signatur (Stimme, Stehsatz, Macke, Requisite)
- Offene Fäden (2–3 „Wenn X passiert, dann Y“)

Elektronisch sind Karteikarten oft unbegrenzter als Papier, aber selbst dort schaue ich, dass ich veraltete Informationen in das Archiv des NSC schiebe, oft ein Word Dokument, One-Note oder ein Wiki. Die Karteikarte profitiert davon, dass sie kurz und übersichtlich ist. Sie soll wirklich nur die aktuellen Informationen beinhalten. Falls ein*e NSC ein Dutzend offener Fäden besitzt, sollte ich dafür sorgen, dass diese zu einem Abschluss kommen. Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten und elektronische Tools, um seine NSC zu verwalten. Wichtig ist es, für sich selbst den besten eigenen Weg dabei zu finden.

„Kanzler von Moosbach“ Stefan Tomaschitz

kanzleramt-moosbach.at

KvM / Stefan Tomaschitz



Stefan ist seit über 25 Jahren Spielleiter. Er hat u.a. Abenteuer für Dungeons & Dragons verfasst und schreibt für den Uhrwerk Verlag. Weitere Tipps und Texte finden sich auf seinem Blog kanzleramt-moosbach.at und auf Patreon patreon.com/KanzleramtMoosbach.

Bild: © Cathy Chen – © raspberrion

Also, das kann ich besser...!

Drei Tipps, wie aus Kaufabenteuern eigene Kreationen werden

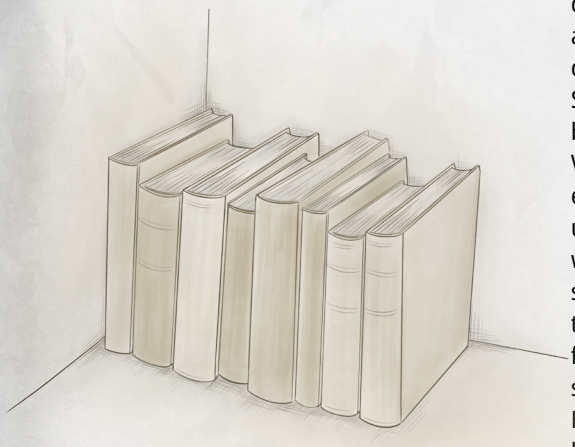
Liebe Lesende,
ihr müsst nun sehr tapfer sein.

Ihr dachtet, mit dieser Ausgabe des Weltenwanderers eine Vielzahl an hochinformativen Artikeln serviert zu bekommen, die euch zeigen, wie man eigene Pen&Paper Kreationen erschafft. Wie man individuelle Abenteuer schreibt. Wie man die eigenen Werke gar einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich macht und so unsterblichen Ruhm und prickelnde Anerkennung bei potenziellen Lebensabschnittspartnern erntet.

Und nun das.
Ein schnöder Artikel über die Vorbereitung von Kaufabenteuern. Ja, geht's noch?

Bevor ihr euch nun rachelüsternd sinistren Mächten verschreibt, möchte ich Kurt Lewin zu Hilfe rufen, der einmal meinte: „Man versteht etwas erst wirklich, wenn man versucht, es zu verändern."

Zwar hatte der Sozialpsychologe dabei wahrscheinlich eher gesellschaftliche Systeme als Pen&Paper Abenteuer im Sinn, doch sein Satz lässt sich auch hervorragend auf letztere anwenden: Wer ein Kaufabenteuer vorbereitet, analysiert dessen Aufbau, erkennt wichtige Schlüsselszenen und identifiziert Stellen, an denen Eingriffe notwendig oder sinnvoll sind. Und genau diese Auseinandersetzung schult denselben Blick, der auch beim Schreiben eigener Abenteuer entscheidend ist. Nicht zuletzt ist diese Beschäftigung ein kreativer Prozess, in welchem vieles ausgewählt, verändert und neu gedacht wird. Also etwas, was sich allemal lohnt, zu üben.



In diesem Sinne: Zieht ein fertiges Kaufabenteuer aus dem Regal und lasst uns anhand von drei Punkten sehen, wie wir es am besten für unsere Zwecke anpassen können. Am Ende könnte etwas dabei herauskommen, was mehr unsere eigene Handschrift trägt als die des ursprünglichen Autors.

Legt den Rotstift an. Und zwar nicht zu knapp.

Der Inhalt vieler Kaufabenteuer ist breit gefächert, um einer möglichst großen Spielerschaft mit verschiedenen Vorlieben gerecht zu werden. Das führt in der Praxis oft dazu, dass sich viele Dinge wiederfinden, die für eure Gruppe schlicht nicht zu gebrauchen sind.

Stellt euch deshalb unbedingt die Frage, welche Szenen euch wirklich gefallen und welche nicht. Welche Situationen können herausgenommen werden, weil eure Gruppe keinen Spaß daran hätte - oder ihr keinen Spaß daran habt, sie zu leiten? Vergesst nie, dass ein Kaufabenteuer lediglich ein Angebot ist. Keine Macht im Universum kann euch dazu zwingen, einen zweistündigen Kampf auszuwürfeln, wenn eure Gruppe viel mehr Freude an sozialen Interaktionen hat – oder umgekehrt. Schmeißt alles raus, was nicht auf das Konto eures persönlichen Spielspaßes einzahlt, und verstärkt alles, was euch Freude macht.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich die Struktur des Abenteuers gezielt anzuschauen und sich gegebenenfalls Notizen zu machen. Gliedert den Inhalt und setzt Prioritäten. Welche Situationen sind insofern Schlüsselszenen, als dass sie die Handlung vorantreiben? Welche Möglichkeiten haben die Spielerinnen und Spieler, diese Plotpunkte zu erreichen? Sollten bestimmte Hinweise ausschlaggebend für das Voranschreiten der Geschichte sein, überlegt euch, wie diese Informationen die Heldinnen und Helden erreichen können – selbst dann, wenn sie (wie allzu häufig) andere Wege einschlagen. Bewährt hat sich hier die sogenannte Drei-Hinweis-Regel: Infos, die unabdingbar für das Fortschreiten des Abenteuers sind, sollten in verschiedener Form dreimal für die Helden bereitliegen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, gefunden zu werden.

Auch die Anzahl an NSCs in einem Kaufabenteuer muss nicht geschont werden. Es ist weder der Dichte der Sessions noch eurer wertvollen Vorbereitungszeit dienlich, wenn eine Heerschar an Figuren die soziale Landschaft der Geschichte zumüllt. Überlegt, welche Figuren es wirklich braucht und welche in ihrer Funktion redundant sind. Ein Questgeber kann unter Umständen gleichzeitig ein Hinweisgeber sein. Mehrere Hinweisgeber, die man einzeln abklappern müsste, könnten hingegen zu einer einzigen zentral auffindbaren Figur zusammengelegt werden, welche die nötigen Informationen weitergeben kann.

Passt die Geschichte an die Figuren der Spielenden an

Spielerinnen und Spieler investieren oft viel Zeit und Kreativität in den Hintergrund und die Ausgestaltung ihrer Figuren. Ihr könnt diesen Umstand nutzen, um das Abenteuer persönlicher zu machen, indem ihr die Geschehnisse der Geschichte direkt mit den Figuren der Spielenden verknüpft.

Vorgefertigte Abenteuer bedienen sich meist generischer NSCs, die keine Rolle in der persönlichen Vita der Heldinnen und Helden gespielt haben – wie sollte es auch anders sein, wenn der Autor eurer Spielrunde nie im Leben begegnet ist? Da bitten wildfremde Adlige plötzlich um Hilfe, unbekannte Magier, deren größte Zauberkraft ihre Unscheinbarkeit ist, sprechen die Helden aus fadenscheinigen Gründen an und tragen ihnen Quests auf. Am besten findet das Ganze noch in einem 08/15-Wirtshaus statt, um jegliche persönliche Identifikation bereits im Keim zu ersticken.

Doch wie wäre es stattdessen, wenn der Auftraggeber die Halbschwester eines der Helden ist, der sich nach langem Zwist ein Herz fasst und sein Geschwisterkind bittet, das alte Schwert des gemeinsamen Vaters einem Feind der Familie zu entreißen? Die erste Begegnung findet womöglich in den heimischen Hallen statt, wo sich längst vergessene Details aus der Vergangenheit auftun und selbst alltägliche Anblicke maßgeschneiderte Erinnerungen wecken.

Auf diese Weise wird aus einer generischen Quest im Handumdrehen eine persönliche Aufgabe. Gleichzeitig werden die Mühen der Spielenden belohnt, indem ihre Investitionen aufgegriffen werden, anstatt sie mit einem von ihrer Figur völlig entkoppelten Abenteuerbeginn zu langweilen. Und nicht zuletzt signalisiert ihr als Spielleitende eurer Gruppe: Ich habe eure Überlegungen zu euren Charakteren gesehen und ernst genommen.

Narrativ gekoppelte Time to Shine

Der dritte Ratschlag vereint gewissermaßen die beiden vorherigen Punkte. Wir ändern das Abenteuer unter Einbeziehung der Figuren der Spielenden, indem wir ihnen gezielt Möglichkeiten geben, im Rampenlicht zu stehen, ihre Stärken auszuspielen und einmal so richtig zu glänzen: Die Barbarin besiegt den obersten Handlanger des Antagonisten im Zweikampf, der Kleriker deckt mit einem Gebet den Rückzug der Gruppe vor einer Horde Untoter usw.

Wichtig ist dabei: Auch hier geht es nicht um das Festlegen eines Skripts, sondern um die Vorbereitung von Gelegenheiten. Anstatt feste Handlungen einzuplanen, lohnt es sich, das Abenteuer nach Szenen zu durchsuchen, in denen mit kleinen Änderungen zusätzliche Lösungswege möglich werden. Vielleicht ist der Antagonist gar nicht so gewissenlos, wie die Vorlage suggeriert, und lässt sich durch eine überzeugende Rede des Barden doch noch von seinen Plänen abbringen. Oder das mächtige Schutzamulett, das im Originalabenteuer nur gegen eine hohe Summe zu haben ist, wird zum Ziel einer nächtlichen Aktion der Diebin. Kurz gesagt: Fügt mögliche Reibungspunkte ein, damit die Stärken der Figuren zur Geltung kommen können.

Macht es zu eurem

Damit wir uns richtig verstehen: Kaufabenteuer und vor allem die Mühe, die sich jemand gemacht hat, um sie zu schreiben, sind eine wunderbare Sache. Doch wer den Mut hat, fremde Abenteuer zu verändern, macht sie nicht kaputt, sondern lebendig. Denn wie lautete doch ein anderer Satz von Kurt Lewin:

Bei einem Abenteuer zählt nicht, wie es auf dem Papier steht, sondern wie es gespielt wird.

Ja, diese Aussage stammt tatsächlich von ihm. Vielleicht habe ich sie ein klein wenig abgeändert. Nur, damit sie besser passt …

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



Bild: © SmoothsArt – @smooths.art











© Joshua Wright

Übersetzung: Stefan Graf

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

– Dungeon Design –

MEHR ALS MONSTER

Ein Dungeon, in dem Monster geduldig in ihren Räumen warten, bis sie erschlagen werden? Langweilig. So gestaltest du Orte, die deine Spieler:innen wirklich fesseln.

Natürlich gibt es an der Oberfläche jede Menge für Abenteurer:innen zu tun: Intrigen am Hof, Wildnisreisen oder das Managen der eigenen Taverne. Aber seien wir ehrlich: Die wahren Schätze und oft auch die besten Geschichten finden wir tief unter der Erde. In Ruinen, alten Magiertürmen, vergessenen Tempeln, feuchten Höhlen oder verstaubten Lagerhäusern am Hafen. Und wenn die wirklich gut gemacht sind, sind solche Komplexe echte Höhepunkte.

In den letzten Jahren ist das Dungeon Design bei den großen Rollenspielsystemen etwas in Vergessenheit geraten. Die OSR-Bewegung hat da mehr zu bieten, auch wenn der Fokus dort manchmal stark auf dem Ungewöhnlichen liegt. Die folgenden Tipps funktionieren systemunabhängig.

Bevor wir ins Detail gehen, eine wichtige Unterscheidung: Planst du einen schnellen **„5-Room-Dungeon"** für einen Abend, oder eine echte, komplexe **Abenteuer-Location**? Ein kleiner Dungeon für zwischendurch darf linear und simpel sein. Aber wenn du einen Ort erschaffen willst, der sich **echt** anfühlt und die Spieler:innen über mehrere Sitzungen fesselt, braucht es mehr Tiefe. Die folgenden Tipps zielen auf Letzteres ab.



Bild: *Entering The Cave* – © Gordy Higgins – gordyh.net

Warum überhaupt in den Dungeon?

Frei nach Tom Moldvay, Autor des legendären *D&D Basic Set* von 1981, ist die Motivation der Schlüssel zum Design. Ein Dungeon ist kein Selbstzweck. Es gibt konkrete Gründe, warum eine Gruppe ihr Leben riskiert:

Die 8 Dungeon-Motivationen nach Moldvay

- **Extraction**: Etwas finden und herausholen (klassisch: ein MacGuffin)
- **Lieferdienst:** Etwas hineinbringen (etwa ein Artefakt zum Versiegeln)
- **Verteidigung:** Jemanden von etwas abhalten
- **Sabotage/Ritual:** Drinnen eine bestimmte Handlung ausführen
- **Attentat:** Einen spezifischen Feind besiegen
- **Rettung:** Gefangene befreien
- **Aufklärung:** Informationen beschaffen
- **Survival:** Aus Versehen hineingeraten – verzweifelt den Ausgang suchen

Das mag banal klingen, aber der Grund des „Besuchs" bestimmt massiv die Dynamik am Spieltisch. Wer nur Informationen sucht, schleicht und verhandelt. Wer einen Feind töten muss, stürmt vielleicht voran. Wer entkommen will, meidet jeden unnötigen Konflikt.

Was an Dungeons Spass macht

Ein Dungeon, der nur eine Höhle voller Feinde ist, ist die langweiligste Variante. Ein lebendiger Ort braucht eine interne Logik. Damit der Dungeon nicht zum statischen Brettspiel verkommt, beachte folgende Grundsätze:

1. **Kämpfe sollten vermeidbar sein:** Kluge Spielende sollten belohnt werden, wenn sie Gewalt umgehen.
2. **Soziale Interaktion:** Die meisten Bewohner (selbst Monster) haben Ziele und Ängste. Sie sollten grundsätzlich an Allianzen oder Tauschgeschäften interessiert sein.
3. **Fraktionen:** Es sollte verschiedene Gruppen geben, die sich vielleicht gegenseitig nicht leiden können. Die Spielenden können das ausnutzen („Feind meines Feindes …").
4. **Der Apex-Predator:** Es sollte eine Bedrohung geben, vor der selbst die anderen Monster Angst haben. Das schafft Atmosphäre.
5. **Telegraphing:** Besonders gefährliche Orte und Wesen sollten angekündigt werden (Spuren, Gerüche, Leichen). Ein unfairer Tod aus dem Nichts ist frustrierend; ein ignorierter Warnhinweis ist tragisch – und fair.
6. **Konsequenzen und Rückzug:** Spieler:innen dürfen fliehen. Aber wenn sie zurückkehren, hat der Dungeon reagiert. Barrikaden wurden errichtet, Wachen verdoppelt, Leichen beseitigt. Das ist ein „lebendiger Dungeon".

Die Goblinpunch-Checkliste

Wie gut ist dein Dungeon-Design? Arnold Kemp vom Blog Goblinpunch hat dafür eine Checkliste entworfen.

Wenn dein Dungeon nicht mindestens fünf dieser sieben Punkte erfüllt, solltest du noch einmal ans Reißbrett:

Die 7-Punkte-Checkliste

- ❑ **Etwas zum Stehlen:** Nicht einfach finden. Jemand sollte entschieden etwas dagegen haben, dass die Spielenden es mitnehmen.
- ❑ **Etwas zum Töten:** Bonuspunkte, wenn es kein Standard-Ork ist, sondern etwas Einzigartiges, das taktisches Denken erfordert.
- ❑ **Etwas, das dich töten kann:** Das Risiko muss spürbar sein. Der Dungeon sollte sich gefährlicher anfühlen, als er vielleicht ist.

- ❑ **Verschiedene Lösungswege:** Nicht nur physische Wege (Geheimtüren), sondern auch methodische Ansätze (Bestechung, Magie, Gewalt).
- ❑ **Jemand zum Reden:** Das Wichtigste überhaupt. Ein Dungeon ohne soziale Interaktion ist tot.
- ❑ **Etwas zum Experimentieren:** Ein seltsamer Hebel, ein blubbernder Brunnen, ein magischer Spiegel. Wichtig: Verstecke niemals den einzigen Weg zum Ziel hinter einem Rätsel!
- ❑ **Etwas, das sie nicht finden:** Geheimnisse sind das Salz in der Suppe. Wenn Spieler:innen sie finden, fühlen sie sich genial. Wenn nicht, bleibt das Mysterium für später.

Der Dungeon als Entität

Ein guter Dungeon ist auch architektonisch interessant. Vermeide den „linearen Schlauch", bei dem Raum A immer zu Raum B führt. Gute Dungeons haben **Loops (Schleifen)**, mehrere Eingänge und Verbindungen zwischen den Ebenen.

Dieses Prinzip wird in der Szene „Jaquaysing" genannt – benannt nach Jennell Jaquays, der legendären Designerin klassischer Dungeons wie *Caverns of Thracia* (1979). Ihre Karten zeichnen sich durch nicht-lineare Strukturen aus, die den Spielenden echte Entscheidungsfreiheit geben.

Denk zudem an die **Umgebung als Charakter**. Ein Raum ist nicht nur „3 × 3 Meter groß". Nutze Vertikalität (Balkone, tiefe Schächte), dynamische Elemente (steigendes Wasser, drehende Wände) und alle Sinne (der Gestank von Ozon, das Vibrieren des Bodens).

Nicht ganz unwichtig ist auch die Wahl der Dungeon-Bewohner. Pro Ebene eines Dungeons würde ich nicht mehr als drei verschiedene Monster-Arten verwenden. Sonst fühlt sich das Ganze zu sehr nach „Zoo" an. Denk daran, dass verschiedene Monster im Konflikt miteinander sein können oder brüchige Allianzen gebildet haben.

Zeitmanagement

Vergiss den Faktor Zeit nicht. In einem echten Dungeon ist Zeit eine Ressource. Fackeln brennen ab, Schutzzauber enden. Wer trödelt oder laut diskutiert, riskiert **Aufmerksamkeit zu erregen**. Das erzeugt natürlichen Druck und verhindert, dass Spieler:innen jeden Quadratzentimeter risikolos absuchen.

Im klassischen D&D würfelt die Spielleitung alle 10 oder 20 Minuten auf einer Zufallstabelle. Das Ergebnis können plötzlich auftauchende Monster oder andere Dungeon-Ereignisse sein. Je kreativer diese Tabelle ist, desto spannender wird der Dungeon.

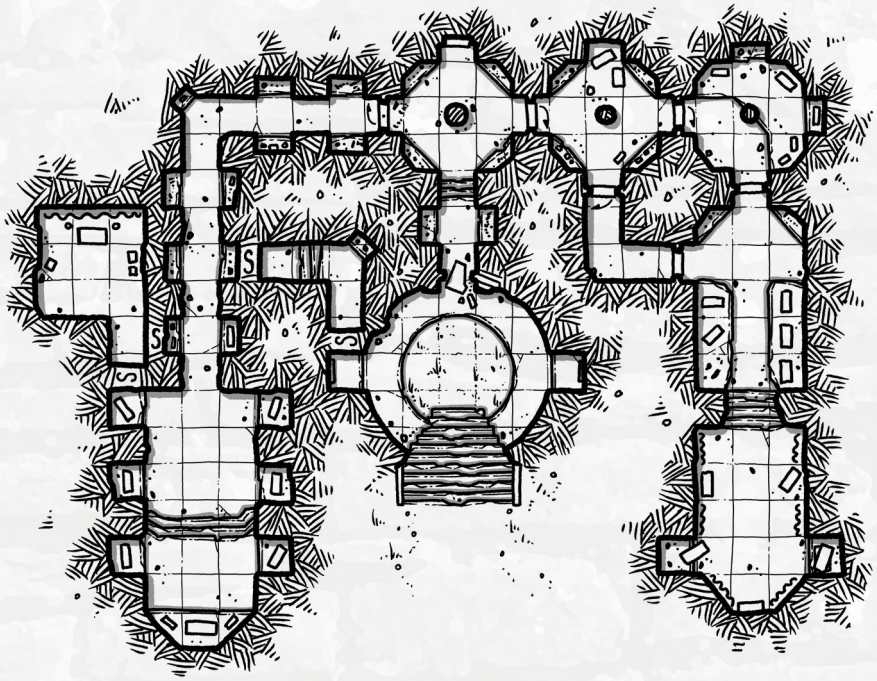


Bild: *The DreadWarren* – © DysonLogos – dysonlogos.com

Ein Tipp: Statt „Drei Minotauren erscheinen im Raum" schreib lieber „Die Hälfte der Monster aus einem der nächsten Räume bewegt sich auf die Spielenden zu." Das fühlt sich organischer an und respektiert die interne Logik des Ortes.

Löse dich von der Lösung

Dein Job als Spielleiter:in ist es, Probleme und Situationen zu schaffen. Nicht die Lösungen!

Es ist eine Falle, zu denken: „Hier müssen sie den Zauber ‚Fliegen' benutzen." Die Spieler:innen werden etwas tun, auf das du in hundert Jahren nicht gekommen wärst. Sie werden die Tür eintreten, den Wächter bestechen oder ein Loch durch die Decke graben. Das ist gut so! Belohne Kreativität, auch (und besonders), wenn sie deine Vorbereitung „ruiniert". Es ist ihre Geschichte, nicht nur deine.

Lies den Raum

Kein Dungeon existiert im Vakuum. Du kannst nicht gegen die Stimmung deiner Gruppe anspielen.

Haben alle einen albernen Tag und machen Witze? Dann wird dein düsterer Gothic-Horror nicht funktionieren. Mach die NSC skurriler, geh auf den Humor ein. Sind alle müde und wollen einfach nur kämpfen? Dann kürz den politischen Dialog ab. Flexibilität ist die wichtigste Eigenschaft am Spieltisch. Wichtiger als jede vorbereitete Karte.

Jetzt bist du dran

Nimm dir deinen nächsten Dungeon vor und prüfe ihn gegen die Goblinpunch-Checkliste. Wie viele Punkte erfüllt er? Fehlt ein sprechbarer NSC? Eine echte Bedrohung? Ein Geheimnis, das vielleicht nie entdeckt wird?

Die besten Dungeons entstehen nicht am Reißbrett – sie wachsen durch Iteration.
Also: Ran an die Karte.

Weiterführende Quellen

- Tom Moldvay: *D&D Basic Set* (TSR, 1981)
- Jennell Jaquays: *Caverns of Thracia* (Judges Guild, 1979)
- Arnold Kemp: *Goblinpunch-Blog* goblinpunch.blogspot.com
- Justin Alexander: *Jaquaying the Dungeon* thealexandrian.net

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

BURG STURMLICHT

Autor: Sebastian Hahn

Ein systemneutraler One-Shot-Dungeon nach den Prinzipien des Dungeon-Designs auf Seite 16 vom gleichen Autor.

Geeignete Systeme: Swords & Wizardry und andere Oldschool- oder OSR-Systeme. Mit entsprechenden Anpassungen mit jedem Fantasy-Rollenspiel spielbar.

Fürst Kilian bat seinen Hofmagier Ignatius vor etwa einem Jahr, einen Dämon zu beschwören und wollte einen Pakt für ewiges Leben aushandeln. Etwas ging furchtbar schief. Der größte Teil der Burg ist zerstört. Auf dem Hof ist es fast unnatürlich still. Nur der östliche Flügel der Burg ist noch einigermaßen intakt, das obere Stockwerk ist aber eingestürzt.

1. Eingangsraum

Hier scheint es sich einst um einen viel größeren Raum gehandelt zu haben, doch der hintere Teil ist komplett eingestürzt. Aus Raum 4 kommen zwei **vage humanoide Schattenwesen (Angriffe entziehen einen Punkt Stärke oder Äquivalent für 24 Stunden)** und greifen die Charaktere an.

Die Trümmer deuten darauf hin, dass es sich um ein Treppenhaus gehandelt haben muss. Einige menschliche Knochen stecken in den Trümmern.

2. Statue von Sontzee

An der Westwand dieses Raumes sitzt eine übergroße Statue des Gottes Sontzee auf einem Thron und blickt in Richtung des Eingangs. Zwei goldene Scheiben mit stilisierten Sonnen sind in den Thron eingelassen. Es ist deutlich zu sehen, dass Platz in der Mitte für eine dritte Scheibe frei ist.

Die **Geheimtür zu Raum 3** öffnet sich, wenn die Sonnenscheibe an diesem Platz eingesetzt wird. Die Tür ist anhand von schmalen Spalten zu erkennen, lässt sich aber auf keine andere Art öffnen.

3. Geheimraum

Auf einer Seite des Raums befindet sich eine Truhe mit 3w6 mal 400 GM, auf der anderen Seite eine Art **Schneiderpuppe**, die einen roten Gehrock mit goldenen Borten und eine gepuderte Perücke trägt.

Der **Gehrock** kann anstelle einer Rüstung getragen werden und verfügt über starke Abwehrmagie. (Einmal pro Tag kann man erlittenen Schaden komplett ignorieren.)

Die **gepuderte Perücke** ist mit ebenso mächtiger Magie durchwirkt. (Zweimal pro Tag jemanden komplett heilen.)

4. Kuppelsaal

Wo sich die Kuppel befinden sollte, ist nun ein Loch aus absoluter Finsternis. Schaut ein Charakter dorthin, muss er einen Rettungswurf bestehen oder ist für 3 Runden paralysiert. Außerdem entsteht ein **Schattenwesen** (siehe Raum 1).

Balustraden aus dem ersten Stock sind herabgestürzt und versperren den Durchgang zu Raum 8. Dieser kann freigeräumt werden, die Tür ist aber mit magisch gesichert und kann nur mit entsprechender Magie geöffnet werden. (Oder man klopft mal an.)

Die Tür zu Raum 5 steht offen.

5. Galerie

Auf zwei Podesten stehen Büsten von Männern mit altmodischen Perücken. Eine dritte Büste ist von ihrem Podest gestürzt. An den Wänden hängen Gemälde.

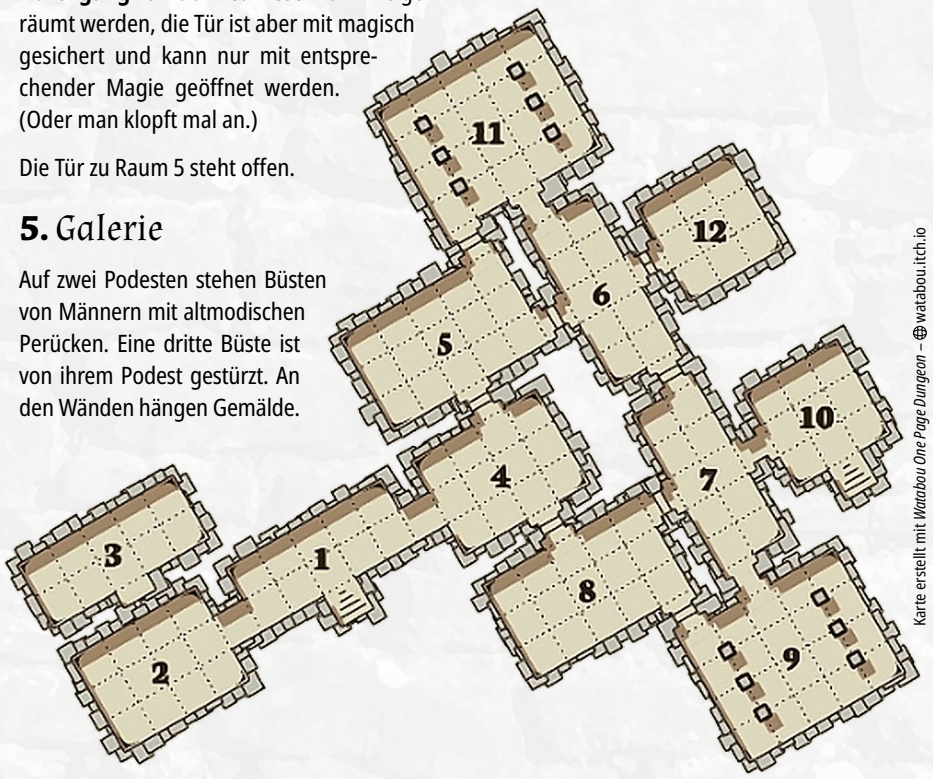
Die Türen zu den Räumen 6 und 11 sind geschlossen, aber nicht versperrt.

Die Tür zu Raum 11 ist abgeschlossen.

An den Wänden hängen insgesamt sechs Gemälde. Zwei davon stellen Szenen aus Kriegen dar. Ein drittes Gemälde zeigt eine Seeschlacht. Die anderen drei Gemälde sind Porträts, zwei von Frauen in aufwendigen Kleidern, eins von einem jungen Mann in schwarzem Gehrock. **Die Gemälde sind von einigem Wert**.

Das Bild der Seeschlacht ist scheinbar häufiger bewegt worden. An der Rückseite des Rahmens ist die **Sonnenscheibe befestigt, die in Raum 2 gebraucht wird**.

Nach einigen Minuten im Raum fällt das Porträt des jungen Mannes von der Wand. Eine Minute später entsteht aus ihm **der Schatten von Prinz Kilian. (Doppelte Werte eines normalen Schattenwesens, gleicher Stärke-Entzug. Kilian entsteht 5 Minuten nach seinem „Tod" neu, solange das Porträt intakt ist.)**



Karte erstellt mit *Watabou One Page Dungeon* – watabou.itch.io



6. Gang 1

Die Wände dieses Raums bestehen aus einer halbflüssigen, schwarzen Masse. (Das gilt für alle Räume ab Raum 6.) Wer sie anfasst, muss einen Rettungswurf bestehen oder verliert einen Stärkepunkt oder Äquivalent für 24 Stunden.

Der Gang ist ansonsten leer, ein Durchgang führt zu Raum 11, die Tür zu Raum 7 steht offen.

Die Tür zu Raum 12 ist mit einem sehr komplizierten Schloss versehen und abgeschlossen.

7. Gang 2

Dieser Raum ist eine Fortführung von Raum 6. Die Decke ist zum Teil eingestürzt, alles wirkt sehr marode und die Trümmer sind von der schwarzen, glibberigen Masse bedeckt.

Wenn die Spielenden den Rest der Decke nicht abstützen oder irgendwie sichern, stürzt sie nach einigen Minuten ein und macht Raum 9, 10 und 8 von hier aus unbegehbar. Der Einsturz verursacht zudem Schaden und bedeckt das Opfer mit der schwarzen Masse (Rettungswurf oder Charakter verliert 3 Stärkepunkte oder Äquivalent für 24 Stunden).

Die Tür zu Raum 8 ist magisch gesichert und kann nur durch entsprechende Magie geöffnet werden (oder man klopft an).

Offene Durchgänge zu den Räumen 9 und 10.

8. Springbrunnen

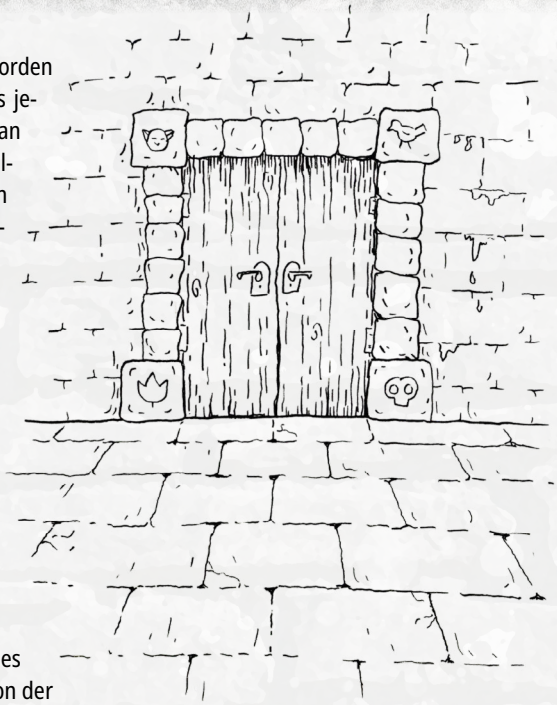
In diesem Raum hat sich **Hofmagier Ignatius (67, verfilzt, kränklich, abgemagert, halb wahnsinnig) verschanzt**. In einem Springbrunnen plätschert faulig riechendes Wasser. Überall im Raum sind Schutzrunen an Boden, Decke und Wände gemalt.

Ignatius hat hier zehn Jahre überlebt, indem er Monster beschworen und sie dann gegessen hat. In einer Ecke sind Knochen verschiedenster Wesen gestapelt. In einer anderen ist ein Schlaflager und in einer Dritten menschliche Exkremente. **Entsprechend riecht es hier.**

Ignatius ist fast völlig wahnsinnig geworden und kann erst gar nicht glauben, dass jemand hier ist. Er weiß, dass man Kilian besiegen kann, indem man das Gemälde in Raum 5 zerstört. Er hat den Dämon mit Formeln aus dem Buch „De Invocatio Daimonis" beschworen. Es ist in der Bibliothek.

Ignatius hat außerdem den **Schlüssel zur Beschwörungskammer (Raum 12)**. Dort hatte er mit Kilian das Ritual durchgeführt.

Alle Türen sind magisch gesichert und können nur von Ignatius oder entsprechender Magie geöffnet werden.



9. Kapelle

Dies scheint eine Kapelle zu Ehren des Gottes Sontzee zu sein. Allerdings ist von der Heiligkeit des Raumes nichts mehr zu spüren. Auch hier sind die Wände von der dickflüssigen, schwarzen Masse bedeckt.

Einige steinerne Bänke scheinen durch die Gegend geschleudert worden zu sein. Die Überreste mehrerer Toter liegen herum. **Sie haben ein wenig Geld bei sich.**

Eine Leiche beim Altar an der Südseite des Raumes hat eine Art **Fackel** in der Hand, **die auf magische Weise noch immer brennt**. (Kann wie ein Streitkolben verwendet werden. Verzaubert, Feuer kann nicht gelöscht werden.)

10. Eingestürzter Raum

Hier scheint eine Treppe in den Keller geführt zu haben. Sie ist aber komplett eingestürzt und lässt keinen Zugang mehr zu. An der nördlichen Wand steht eine Truhe. Darin befinden sich verschiedene Kleidungsstücke, aber nichts von besonderem Wert.

11. Bibliothek

Die zähe schwarze Flüssigkeit, die an vielen Wänden zu finden ist, hat sich hier auch auf die Decke und Teile des Bodens ausgeweitet. Ab und zu tropft es von der Decke oder ein **Tentakel** bildet sich spontan aus der Wand heraus, tastet in den Raum und bildet sich dann wieder zurück.



Auf einem Podest nahe des Eingangs liegt das Buch „De Invocatio Daimonis". **Nur Zauberkundige (wie Ignatius) können das Buch nutzen, um Dämonen zu beschwören und zu verbannen.** (Dämon bannen dauert 3 Runden, während denen der Zauberkundige nicht gestört werden darf.)

Es ist außerdem möglich, mit einer Reihe von gelungenen Proben oder Rettungswürfen verschiedene Zauber-Schriftrollen aus den Regalen zu bergen. (Je nach Spielsystem, aber auf jeden Fall ein Zauber zum Öffnen von magisch verschlossenen Türen.)

Nach etwa 5 Minuten „tropfen" drei Schattenwesen (siehe Raum 1) von der Decke.

12. Beschwörungskammer

Dieser Raum ist mit einem komplizierten Schloss gesichert (Schlüssel bei Ignatius).

Auf den Boden ist ein Ritualkreis gemalt. Darin gefangen ist der Schatten einer geflügelten Bestie, etwa doppelt so groß wie ein Mensch. **Sie will freigelassen werden und kommuniziert über Bilder im Kopf.**

Wenn die Charaktere sie freilassen, indem sie den Kreis zerstören, verleiht sie als Belohnung exakt genug EP, um ein Level aufzusteigen und verschwindet dann. Sie kann selbst nicht agieren, aber jede Runde 2 Schattenwesen (Stats wie in Raum 1) beschwören.

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

Autoreninfo zu *Sebastian Hahn* auf Seite 17

Illustrationen:
© Frau Knurrkater – knurrkater.itch.io

Wer braucht schon Antworten, wenn er Fragen hat?

Game Design aus meiner Perspektive

Ich lernte die Jungs von *Weltenwanderer* auf einer Convention in Mannheim kennen. Schon auf den ersten Blick hatte ich ein gutes Gefühl. Sie wirkten freundlich und ansprechbar. Der Tisch war reich gedeckt mit wunderschönen Dingen. Ich war dort, um eine Runde *Scherbenfresser* und eine Proberunde meines aktuellen Spiels in Entwicklung, *Supernova Dynasty*, zu spielen. Ich konnte mich zwischendrin noch in Ruhe mit den beiden unterhalten, und mein erster Eindruck bestätigte sich. Vor mir standen zwei junge Menschen, die es mit dem Spaß am Rollenspiel ernst meinten.

Die beiden entwickelten mit rund 18 Jahren ihr erstes eigenes Briefspiel und betreiben seit längerer Zeit eine digitale Variante dieses Spielkonzepts. Ich freue mich, dass das Hobby Rollenspiel ein weiteres Print-Magazin bekommen hat. Nun trifft es sich, dass das aktuelle Thema die Entwicklung von Rollenspiel-Content ist und ich mal wieder kopfüber in genau diesem Prozess stecke. Warum nicht also ein paar Sätze dazu schreiben?

Die gute Nachricht vorab: Rollenspiele zu entwickeln heißt spielen, spielen, spielen. Die schlechte Nachricht: Spielen ist nicht gleich Spaß haben. Für mich als geselligen, kommunikativen Menschen ist die Begegnung mit anderen am Tisch immer eine Bereicherung. Aber das muss man auch mögen. Die andere Seite der Rollenspielentwicklung ist natürlich die Arbeit im stillen Kämmerlein. Dabei möchte ich nicht das Klischee vom einsamen Schreiber bedienen, der nächtelang vor der Kerze an der Schreibmaschine tippt. Viele Prozesse entstehen unterwegs: beim Spazierengehen, beim Duschen, beim Brötchen schmieren oder auf viel zu langen Autofahrten.

Warum wirkte das, was die beiden Jungs von *Weltenwanderer* machen, so besonders auf mich? Ich habe in mehreren Jahrzehnten Rollenspiel-Hobby viele Menschen kennengelernt, die von eigenen Büchern oder Heften reden oder fantasieren. Dagegen spricht zwar überhaupt nichts. Für mich ist es trotzdem immer eine Bereicherung, wenn ich Menschen sehe, die ihre Vision in die Tat umsetzen und in greifbare Werke verwandeln. Ganz am Anfang steht meist nichts Greifbares, ganz am Anfang steht meistens nur eine Idee. Und da hört die Gemeinsamkeit der meisten Rollenspielautoren wahrscheinlich schon auf. Und diese Jungs hatten einen Tisch voll mit greifbarem Zeug.

Bei mir ist die anfängliche Idee meist ein Gefühl oder eine Geschichte, die ich vermitteln möchte. Bei anderen ist es vielleicht ein innovativer Mechanismus oder eine Spielwelt, die sie zum Leben erwecken wollen. Vielleicht eine neue Herangehensweise an Kampfregeln, vielleicht ein durchdachtes Magiesystem, ein intelligentes gesellschaftliches Leben oder einfach nur eine abgedrehte, großartige Welt, die man bespielen möchte. Wie kommt man von dieser allerersten Idee zum Regelbuch, das man in den Händen hält? Eigentlich bräuchte man dafür heute keinen mehr, der einem erklärt, wie das geht. Man setzt sich an den Rechner, tippt alles ab, so detailreich oder oberflächlich, wie man möchte, bringt es zum Copyshop oder druckt es über einen Online-Shop. Und schon hält man das eigene Werk in den Händen. Dabei gibt es so viele Herangehensweisen, wie es Menschen gibt, die Rollenspiele schreiben. Und genau deshalb können wir wahrscheinlich alle voneinander lernen.

Im Nachfolgenden möchte ich etwas über meine Herangehensweise sprechen: Für mich sind Fragen zentral. Ich möchte euch eine Handvoll dieser Leitfragen an die Hand geben und diese kommentieren. Die Beantwortung dieser Fragen liegt an euch.

Was ist das Herz deines Spiels?

Die erste Idee, mit der du beginnst, weshalb du überhaupt ein Rollenspiel-Regelwerk entwickeln möchtest, ist wichtig!

Sie ist nicht deshalb wichtig, weil du unbedingt an ihr festhalten musst, sondern weil sie dein roter Faden ist. Sie zeigt dir, warum du dich entschieden hast, Monate oder Jahre deines Lebens zu investieren. Sie hilft dir zu erkennen, ob du noch auf dem Pfad bist oder inzwischen einen ganz anderen Weg eingeschlagen hast. Im Laufe eines Entwicklungsprozesses verändern sich oft die Kernideen. Wenn dir das nicht bewusst ist, wirst du viel Zeit damit verlieren, nach und nach herauszufinden, was Ballast ist und wie du ihn loswerden kannst. Mit der Zeit wirst du (hoffentlich) viele verschiedene Iterationen deiner Regeln und deiner Spielwelt entwickeln. Damit nimmst du Neues hinzu und solltest dafür auch Altes streichen. Angenommen, deine Welt soll sich zentral darum drehen, Abenteuer mit fliegenden Piratenschiffen zu erleben. Das heißt, du entwickelst Reiseregeln, Kampfregeln, Regeln zur Charakterentwicklung und vielleicht Regeln, um ein eigenes Schiff zu bauen. Nach und nach kristallisiert sich heraus, dass Spielerinnen und Spieler viel lieber die Charakterklassen übernehmen, die beflügelt sind, und gar keine Schiffe brauchen. Ob geflügelte Menschen, Vogelmenschen oder Drachenmenschen. Vielleicht kommt sogar der Wunsch auf, richtige Drachen spielen zu können. Dann musst du dich entscheiden: Lässt du die Schiffbau-Regeln weg, um dich mehr auf den Flugstil der Charaktere zu konzentrieren? Oder kehrst du zur Grundidee zurück und streichst konsequenterweise vielleicht sogar alle flugtauglichen Charakterklassen? Mein Trick ist, dass ich zu Beginn meiner Arbeit einen Kerntext aus einer Handvoll Sätzen formuliere: Worum geht es im Spiel? Welche Rolle übernehmen die Spielerinnen und Spieler? Was ist ihre Agenda? Was ist der Grundkonflikt in der Welt? Welche psychologischen, soziologischen oder politischen Hintergründe aus der echten Welt speisen diese Ideen? Alle paar Runden schaue ich über diesen Text. Ich überprüfe, ob ich meiner Idee noch folge oder ob ich den Text anpassen sollte. Jede Regel oder jeder Mechanismus, der sich nicht um diesen Kern dreht, ist Ballast.

Hast du gut genug zugehört?

Hast du gut genug zugeschaut? Wenn du es gut und ernst meinst, spielst du viele Proberunden und testest deine Regeln und Geschichten auf Herz und Nieren. Zumindest ist das mein Weg, und ich habe ihn noch nicht bereut. Ich lerne viele verschiedene Leute kennen, spiele mit ihnen und bekomme ihre Perspektiven auf mein Werk. Das ist mein Werkzeug, mit dem ich meine Spiele zurechtschleife. Es ist sinnvoll, nach dem Spielen Fragen zu stellen: Was war euer bester Moment im Spiel? An welcher Stelle haben euch die Regeln unterstützt? An welcher Stelle standen sie euch im Weg? Gab es Momente, an

denen ihr besonders viel Freude hattet? Hat euch etwas an der Welt irritiert oder ausgebremst? Es gibt unzählige solcher Fragen.

Genauso wichtig ist es aber, die Spielerinnen und Spieler beim Spielen zu beobachten und ihnen dabei zuzuhören. Wann drehen sie auf? Wann sind sie irritiert? Welche Regel haben sie auch beim fünften Mal nicht richtig verstanden? In welcher Szene haben sie sich gelangweilt und warum? Welche In-Game-Thematik schien grenzwertig? Was du mit den Informationen anfängst, liegt bei dir. Bedient es deinen Kern oder willst du deinen Kern ändern, wenn die Spieler nicht entsprechend reagieren?

Schau genau hin und frag nach der Runde: Habe ich das richtig beobachtet? Hat dir dieser Moment besonders viel Spaß gemacht? Habe ich richtig herausgehört, dass diese Kampfregeln langweilig waren? Kannst du das begründen?

Du wirst es oft mit Leuten zu tun haben, die es gut mit dir meinen. Die Leute freuen sich, wenn andere kreativ sind und sie in ihre Welt einladen. Allen Göttern sei Dank, sonst wäre die Welt nicht so bunt. Wenn du ernsthaft ein Rollenspiel entwickeln willst, solltest du es nicht machen, um dein Ego zu pushen, sondern um ein gutes Spiel zu entwickeln. Du solltest also mehr aufnehmen, als die Menschen dir gegenüber offen formulieren. Nachfragen kannst du immer noch.

Geht es auch kleiner?

Im Laufe der Jahre durfte ich wundervolle Welten bespielen und innovative Regeln austesten. Vielen Dank an alle, die mich in ihre Proberunden eingeladen haben!

Leider wurden nur wenige dieser Werke abgeschlossen, sodass andere in denselben Genuss kommen konnten. Für viele Autorinnen und Autoren ist das völlig in Ordnung. Eine Welt oder einen Mechanismus einfach zum Spaß an der Freude zu entwickeln und die Idee dann wie eine fluffige Wolke vorbeiziehen zu lassen, hat seinen ganz eigenen Charme, dem ich natürlich auch noch regelmäßig unterliege. Aber manchen dieser Menschen war es zumindest eine Zeit lang ernst, das Werk auch Außenstehenden zugänglich zu machen. Und dann ist oft die Frage: „Warum hat das nicht geklappt?“

Da frage ich gerne zurück: „Geht es denn nicht auch etwas kleiner?“
Du hast eine tolle Geschichte? Lässt sie sich in einer schon bekannten Rollenspielwelt umsetzen?
Dir spukt dieser tolle Würfelmechanismus im Kopf herum? Kann er sich vielleicht in einer schon bekannten Welt austoben?
Du hast diese abgefahrene Welt im Kopf? Lassen sich schon bekannte Spielregeln darauf anwenden?

Vielleicht erscheint dir das zu offensichtlich oder eben zu … klein. Du wolltest doch endlich deinen Heartbreaker umsetzen, und jetzt soll es doch nur ein Abenteuer für das Rollenspiel XY werden?!

Unterschätze den Prozess und die Lernkurve nicht, ein Projekt abgeschlossen zu haben. Es ist meiner Erfahrung nach ein zirkuläres Lernen, dessen Ringe sich wie eine Spirale immer weiter ausbreiten. Du kannst dieselbe Geschichte beim zweiten Durchgang mit deinen eigenen Regeln erzählen oder die passenden Regeln zu deiner Welt finden. Ich arbeitete ein Jahr an *Scherbenfresser*, schloss das Werk stolz wie Bolle ab und fing von vorne an. Ich schrieb noch mal ein Jahr daran. Das erste Werk ist nie erschienen. Das zweite ist als abgeschlossenes Werk erhältlich. *Supernova Dynasty* hat inzwischen über ein Jahr Entwicklungsarbeit auf dem Buckel. Es begann als *PbtA*-Setting und hat inzwischen völlig eigenständig zugeschnittene Regeln – Work in Progress.

Und wenn du ein Beispiel brauchst, das die Welt der Rollenspiele etwas mehr umgestülpt hat, dann denk an *Pathfinder Second Edition*, das zu Beginn seiner Reise auch nur ein *D&D*-Klon war.

Gianni Ventrella
questoffice.online



Gianni Ventrella



Giannis Leidenschaft sind interaktive Geschichten und Story Games. Klar, dass da Rollenspiel ganz vorne steht. In seinen Spielen geht es meist um ganz menschliche Themen, die in fantastischen Welten stattfinden. Unter Quest Office veröffentlichte er 2020 das Erzählspiel Scherbenfresser und nun geht die Reise mit Supernova Dynasty weiter.

Bild: © Quest Office

Scherbenfresser

Zerbrochene Erinnerungen, gemeinsame Geschichten

Was passiert, wenn man ein Rollenspiel auf das Nötigste reduziert? In Scherbenfresser von Gianni Ventrella bleiben vor allem Entscheidungen, Bruchstücke und viel erzählerische Freiheit. Das Spiel verzichtet auf dicke Regelwerke und komplizierte Zahlen. Stattdessen bietet es ein offenes, narratives Grundgerüst. Die wichtigste Frage ist nicht: „Schaffst du das?“, sondern: „Was kostet es dich?“ Jede Entscheidung hat Folgen, die die Geschichte sichtbar verändern. So entsteht Spannung direkt aus dem Spiel heraus.

Die sogenannten Scherben sind das Herzstück des Systems. Sie sind gleichzeitig Ressource und Symbol. Scherben können Erinnerungen, Gefühle, gebrochene Versprechen oder wichtige Hinweise darstellen. Eine einzige Spielgröße übernimmt mehrere Aufgaben. Das hält die Regeln einfach, gibt aber viel Raum für Deutung. Was eine Scherbe genau bedeutet, entscheidet die Gruppe selbst im Spiel. Wer feste Werte und klare Listen braucht, könnte das ungenau finden. Wer gern frei erzählt, bekommt viele Möglichkeiten.

Gemeinsam erzählen statt nur reagieren

Bei Scherbenfresser erzählen alle mit. Die Spielleitung steuert weniger und begleitet mehr. Alle am Tisch dürfen Orte beschreiben, Details festlegen und offene Fragen beantworten. Zum Beispiel: Wie sieht der Schauplatz aus? Warum fühlt sich eine Begegnung seltsam an? Welche alte Wunde bricht gerade auf? Dadurch entsteht eine gemeinsame Geschichte. Das klappt besonders gut mit Gruppen, die aktiv mitgestalten wollen.



Weil es kein festes Setting gibt, lässt sich das Spiel leicht anpassen. Eigene Abenteuer brauchen keinen komplizierten Plot. Eine starke Grundidee reicht: eine Stadt ohne Erinnerungen oder ein Team mit einem Geheimnis. Die Regeln sorgen dafür, dass sich Konflikte zuspitzen. Das System funktioniert in vielen Genres: Fantasy, Science Fiction oder Gegenwart. Hilfreich sind drei Startfragen: Was ist zerbrochen? Wer leidet darunter? Was werden die Konsequenzen sein?

Abenteuer in Scherbenfresser entstehen nicht durch ausgearbeitete Plots, sondern durch starke Konfliktideen. Statt einer festen Story genügt ein klarer Bruch im Zentrum der Geschichte. Von dort aus entwickelt sich das Spiel durch die Entscheidungen der Überlebenden und die zusammengefügten Scherben ganz von selbst. Orte, Nebenfiguren und Wendungen müssen nicht im Voraus feststehen, sondern können gemeinsam am Tisch entstehen. So bleiben Abenteuer flexibel, persönlich und überraschend.

Scherbenfresser richtet sich an Menschen, die gern Geschichten entwickeln. Das System ist bewusst schlicht und offen. Es liefert Werkzeuge statt fertiger Abläufe. Für eigene Abenteuer ist es besonders inspirierend. Wer mit Brüchen und offenen Bedeutungen spielen möchte, findet hier ein starkes, elegantes Erzählspiel. Für die Vorbereitung eines Szenarios in Scherbenfresser bedeutet das für mich: Ich widerstehe bewusst dem Impuls, eine Handlung vorzuplanen, und konzentriere mich stattdessen darauf, den zentralen Bruch so prägnant wie möglich zu formulieren. Ich notiere mir ein paar mögliche Eskalationen, gebe ein oder zwei Figuren mit klaren Interessen ins Spiel und lasse vieles absichtlich unfertig. Am Tisch höre ich dann aktiv zu und greife die Ideen der Gruppe auf, statt sie in vorbereitete Bahnen zu lenken. Daraus lässt sich auch für andere Rollenspiele viel mitnehmen: Starke Konflikte tragen oft weiter als detaillierte Plots, offene Fragen erzeugen mehr Beteiligung als feste Antworten, und bewusst gesetzte Leerstellen geben der Gruppe Raum, die Geschichte wirklich gemeinsam zu erschaffen.

Fazit

Das Spiel ist zugänglich, flexibel und fördert kreatives Erzählen. Es eignet sich gut für kurze Runden und intensive Geschichten. Weniger passend ist es für Gruppen, die taktische Kämpfe und viele Regeln mögen. Die offene Struktur kann am Anfang ungewohnt sein.

Erhältlich ist es beim Sphärenmeister oder beim Pro Indie Verlag. Links zu weiteren Rezensionen, Berichten etc. findet ihr auf scherbenfresser.de. Im Laufe der Jahre konnte sich das Spiel vieler YouTube-Videos, Podcasterwähnungen und Rezensionsartikel erfreuen. Wenn ihr mehr Infos dazu möchtet, seid ihr also auch mit „Scherbenfresser“ in einer Suchmaschine eurer Wahl gut aufgehoben.

🌐 scherbenfresser.de

Konstantinos Vavelidis

Konstantinos Vavelidis

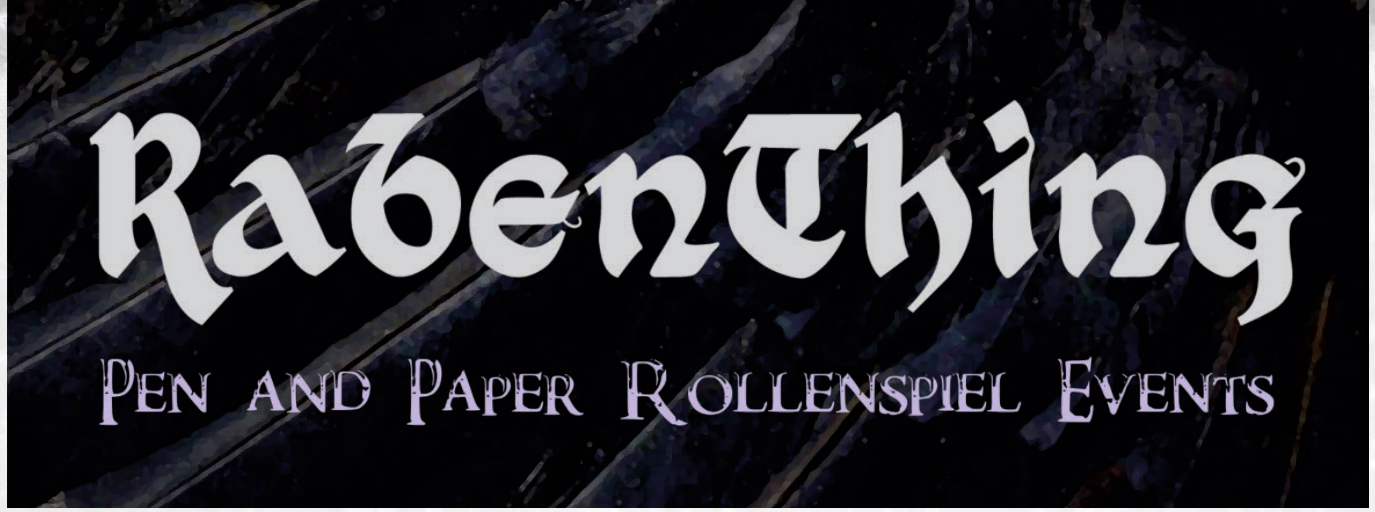


“Kosta” liebt Literatur und Poesie. Meistens vermittelt er diese Liebe in seiner Ausbilder- und Lehrerlaufbahn. Doch ab und zu ruft ihn die Sehnsucht nach Abenteuern und er taucht in fantastische Welten ab. Seine ersten Schritte tat er mit dem Korrektorat von Scherbenfresser. Wir sind gespannt, wohin es ihn als Nächstes verschlägt.

Foto: © Konstantinos Vavelidis



Bild: © Axel Kuckuk – cuculum.de



Eine Hürde, die viele Rollenspielende schon einmal erlebt haben, ist das Finden einer Gruppe. Auf Conventions habe ich mich bereits öfter mit verschiedenen Menschen unterhalten, die einen am Hobby wenig interessierten Freundeskreis haben und daher nur auf Conventions spielen. Der Wunsch nach regelmäßigen festen Gruppen oder epischen Kampagnen in der gleichen Runde ist oftmals da. Für die Onlineaffinen gibt es Discord-Server wie den *Würfelturm*, die Onlinerunden anbieten. Doch Onlinerunden sind nicht für jeden etwas. Zudem ist es immer eine enorme Herausforderung, neue Leute mit gleichen Interessen kennenzulernen. Vor allem, wenn man eher introvertiert ist. Natürlich wäre der Besuch eines lokalen Rollenspielvereins oder Ladens eine Lösung, jedoch gibt es solche Zusammenschlüsse oder Lokalitäten nicht in jeder Stadt und noch weniger sobald es ländlicher wird. Wenn du, lieber Lesende, aus dem nördlichen Schwarzwald bist und Anschluss außerhalb von Onlinerunden suchst, kommt hier mein Geheimtipp für dich:

RabenThing

RabenThing ist ein Zusammenschluss aus passionierten Pen-and-Paper-Rollenspielern, die sich das Ziel gesteckt haben, das Hobby regional zu fördern, Neulingen den Einstieg zu ermöglichen und Menschen, die bereits Pen-and-Paper spielen, zu vernetzen – sowohl online als auch offline. Die Veranstaltungen finden überwiegend in Böblingen, Herrenberg und Calw statt. Der Ursprung der Interessengemeinschaft *RabenThing* war die Idee von den zwei Freunden und Gründungsmitgliedern des *RabenThings*, Jack und Ben, eine eigene Convention ins Leben zu rufen. Den Traum haben sich die beiden 2017 erfüllt. Den Kern von *RabenThing* bilden die vier Pen-and-Paper-Enthusiasten Jack, Ben, Ilias und Moni, doch auch eine wachsende Anzahl weiterer Mitstreitende – humorvoll „RabenThing-Mietlinge“ genannt – bringen sich engagiert ein.

Die Online-Community

RabenThing hat einen eigenen Discord-Server. Dort werden Veranstaltungen angekündigt, News aus der Szene ausgetauscht und es wird ermöglicht, miteinander ins Gespräch und zum Austausch zu kommen. Es besteht über den Server die Möglichkeit, Online- und Tischrunden zu vereinbaren. Auch Werbung für externe Veranstaltungen wird geteilt. Die Community hat sich als lebendig und wichtig erwiesen. Darüber hinaus gibt es die Website **rabenthing.de**, in der Veranstaltungen der Raben angekündigt werden, falls man kein Discord nutzt. Auch ein Newsletter kann über die Website abonniert werden, um informiert zu werden.

MiniThings

MiniThings sind kleine Rollenspielevents des *RabenThings*, die im Schnitt zwischen drei und vier Stunden dauern. Hier stehen Schnupperrunden zu verschiedenen Systemen, Fragerunden, einsteigerfreundliche Pen-and-Paper-Runden für Interessierte und die Präsentation von Rollenspielen im Fokus. Die *MiniThings* finden regelmäßig in der Bibliothek im Höfle Böblingen, der Bibliothek Herrenberg und der Bibliothek Calw statt. Im Oktober wird es gemeinsam mit dem *Troll e.V.* ein *Minithing* in Rottenburg geben. Die Teilnahme ist kostenlos. Hier hat man die optimale Möglichkeit neue Systeme auszuprobieren und andere

Pen-and-Paper-Rollenspieler kennenzulernen. Ab und zu, in der Regel jeden dritten Sonntag im Monat, gibt es beim Offenen Spieletreff der Kulturapotheke in Calw auch Pen-and-Paper-Angebote, die vom *RabenThing* organisiert werden.

Inzwischen haben sich die *MiniThings* lokal etabliert. Beim letzten MiniThing am 21. Februar in der Bibliothek im Höfle in Böblingen kamen insgesamt sieben Spielrunden zusammen.

Gründungsmitglied Jack sagt dazu: „Ich finde die Community, die sich da bildet, echt super und ein Zeichen dafür, dass der Bedarf da ist.“

Der Raben Con

Seit 2017 organisiert *RabenThing* eine eigene Convention. Dabei handelt es sich um eine kleine, aber feine Übernachtungs-Convention, die über ein ganzes Wochenende geht. Da die Con über die Jahre gewachsen ist, findet diese seit 2024 in der Jugendherberge Rottweil statt, die mitten in der Altstadt der ältesten Stadt Baden-Württembergs angesiedelt ist.

Informationen zum kommenden *Raben Con 2026* werden auf dem zugehörigen Discord-Server und der Website zeitnah bekannt gegeben.

Das Auryn

Einmal im Jahr veranstaltet der *FsF e. V.* in Böblingen das *Auryn*. *RabenThing* übernimmt beim *Auryn* als Kooperationspartner die Organisation der Rollenspiel-Runden. Das Waldheim Tannenberg, in dem das *Auryn* stattfindet, liegt am Wald in beschaulicher Umgebung. Neben Pen-and-Paper-Rollenspielrunden bietet die Convention Tabletop, Brettspiele, Turniere, einen Spieleflohmarkt und eine Tombola an. Das Beste: Die Pen-and-Paper-Runden finden in großen, separaten Räumen im Untergeschoss statt, die auch im Sommer angenehm kühl sind. Vom Lärm der Convention wird man dort überhaupt nicht gestört.

🌐 rabenthing.de

Alina Dekinger

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 39

Wie strukturiere ich Abenteuertexte?

Es gibt schon viele Texte darüber, wie Abenteuer inhaltlich aufgebaut sein sollten, sodass sie einen schönen Spannungsbogen haben. Aber heute widmen wir uns dem strukturierten Schreiben von Abenteuern. Eine gute Abenteueridee muss am Spieltisch bestehen, aber eine ganz andere Herausforderung ist es, sie so aufzuschreiben, dass sie für andere verständlich ist. Natürlich macht es beim Schreiben einen großen Unterschied, für welches Format oder System das Abenteuer gedacht ist. Soll es ein One-Page-Dungeon sein oder ein ausformuliertes Abenteuer über 30 Seiten für *DSA*, *Cthulhu* oder *HeXXen 1733*? In diesem Artikel möchte ich Dir ein paar allgemeine Tipps zum Schreiben von Abenteuern geben und dann auf verschiedene Abenteuerformen eingehen.

An wen richtet sich der Inhalt?

Mach Dir klar, an wen sich die Information des aktuellen Abschnitts gerade richtet: an die Spielleitung oder an die Spielenden? Beim Lesen Deines Abenteuers muss erkennbar sein, ob etwas eine offene Information oder ein Geheimnis ist, das die Spielenden noch im Laufe des Abenteuers entdecken müssen. Eine offene Information wäre beispielsweise eine Raumbeschreibung, wenn die Charaktere zum ersten Mal eine Tür öffnen. Oder Hintergrundinformationen zur Welt, die alle Charaktere kennen sollten. Eine geheime Information wäre: Wer ist der Mörder, was ist in dieser Truhe oder wessen Blutspuren sind das? Neben diesen beiden Arten von Informationen gibt es aber noch weitere Inhalte, die sich gezielt an die Spielleitung richten. Spielleitungstipps, die sich auf die Metaebene beziehen (beispielsweise auf das Timing oder auf Safety Tools). Oder interessante Hintergrundinformationen, die nur am Rande mit dem Abenteuer zu tun haben. Das sind bei *HeXXen 1733* beispielsweise historische Bezüge. Bei all diesen Inhalten achte darauf, dass sie sich in einem geschlossenen Absatz befinden und nicht durcheinander gemischt sind. Die Absätze sollten einen entsprechenden Titel haben, der das Ziel deutlich macht. Dann wird es der Spielleitung am Tisch sehr viel leichter fallen, durch das Abenteuer zu blättern und gesuchte Informationen sofort wiederzufinden.



1) Flyerabenteuer

One-Page-Dungeons oder Flyerabenteuer zeichnen sich durch den geringen Seitenumfang (1–2 Seiten) aus und haben daher ein hausgemachtes Platzproblem. Achte hier wirklich darauf, in Deinen jeweiligen Abschnitten präzise und knapp auf den Punkt zu kommen. Keine Abschweifungen und Nebeninformationen. Üblicherweise wird nur knapp umrissen, was die Hintergrundgeschichte dieses Abenteuers ist. Das Setting und die Stimmung müssen schnell erfassbar sein und werden zum großen Teil über Illustrationen und Farbgebung transportiert. Warum und wie die SC in dieses Abenteuer geraten, ist höchstens mit einem Satz umrissen oder fehlt manchmal völlig. Die Inhaltsbeschreibung geht bei Dungeonabenteuern Raum für Raum vor. Dabei gibt es nur eine kurze Beschreibung, was hier die Herausforderungen an die SC und die Konsequenzen bei einem Würfelfehlschlag sind. Solche Abenteuer beschreiben oft nur die Herausforderungen, aber nur selten den Lösungsweg, schon gar nicht, wenn es mehrere Lösungswege gibt. Das bleibt der Spielleitung und den Spielenden überlassen.

Die kurzen Abenteuer für *Mausritter* oder *Mothership* folgen dieser Raumstruktur sehr oft. Bei anderen Abenteuerformaten, wie beispielsweise die Flyerabenteuer für *Private Eye* (ein Sherlock-Holmes-Setting) von *Redaktion Phantastik* folgen nicht unbedingt der Raumstruktur, sondern eher Personen, die in den Kriminalfall verwickelt sind. Außerdem ist die Textverteilung eine andere. Hier nimmt der Part der Hintergrundgeschichte sehr viel mehr Platz ein, da sie den Tathergang beschreibt. Wie genau die SC den Fall ermitteln und in welcher Reihenfolge Befragungen und Untersuchungen vorgenommen werden, ist dabei gar nicht so relevant und wird daher kaum oder gar nicht beschrieben.

2) Dungeon Crawler

Die Grundstruktur eines Dungeon Crawlers ist ähnlich wie bei einem One-Page-Dungeon: Es gibt eine Einleitung mit Hintergrundinformationen und dann folgen der Reihe nach die Raumbeschreibungen. Allerdings ist hier nun genügend Platz vorhanden und jeder Abschnitt darf ausformulierter sein. Trenne bei der Einleitung die Hintergrundbeschreibung und den Abenteuereinstieg. Beides darf jetzt ausgefeilter sein und ausführlicher beschrieben werden. Achte hier darauf, dass alle wichtigen Geheimnisse des Dungeons hier erklärt werden. Falls diese Informationen nochmal in einzelnen Räumen relevant werden, wirst Du hier eine Dopplung an Texten haben. Aber das ist nicht schlimm, sondern sogar sehr sinnvoll, damit die Spielleitung nicht während des Abenteuers von der Raumbeschreibung zurück zum Anfang blättern muss.

Bei den jeweiligen Raumbeschreibungen achte darauf, dass Du bei immer derselben inhaltlichen Struktur bleibst, die im besten Fall durch das Layout unterstrichen wird. So könnte jede Raumbeschreibung mit dem ersten Eindruck aus der Sicht der SC beginnen. Das typische „Als ihr die Tür öffnet, seht/hört/riecht ihr Folgendes …“. Davon deutlich getrennt folgen Absätze zum Hintergrund und den Geheimnissen dieses Raumes. Nichts ist schlimmer, als wenn die Spielleitung stimmungsvoll die Beschreibung vorliest und dann versehentlich den Absatz mit den Fallen auch laut vorliest. Versuche bei der übrigen Raumbeschreibung die interessanten Punkte nacheinander abzuarbeiten. Im besten Fall sind die Schlagworte fettgedruckt, sodass die Spielleitung schnell zum richtigen Absatz springen kann. Kampfwerte gehören nicht in den Einleitungsteil, sondern in die jeweilige Raumbeschreibung oder in einen Anhang, wo sie leicht wiedergefunden werden.

3) Abenteuer für Nicht-Trad-Games

Es gibt Systeme, die eine ganz spezielle inhaltliche Struktur haben, die dem Setting oder dem Regelsystem angepasst sind. Diese Inhaltsvorlagen haben den Vorteil, dass sich die Spielleitung sehr schnell zurechtfindet und Deine Texte schnell einordnen kann. *Brindlewood Bay* gehört dazu, mit den typischen NSC-Beschreibungen und den Listen an Hinweisen. Aber auch *Beyond the Wall* hat eine sehr typische Abenteuerstruktur mit Zufallstabellen für jeden Abenteuerabschnitt. *Mystic Bastionland* hat ebenso eine sehr deutliche Struktur, wie Inhalte aufgebaut werden, und weicht deutlich von traditionellen Abenteuertexten ab. Das liegt natürlich daran, dass diese Systeme Mechaniken und Spielkonzepte haben, die von üblichen Trad-Games abweichen. Die Abenteuerstruktur folgt diesem Spieldesign natürlich auch.

Bei *Brindlewood Bay* gibt es eine ganz klare Vorlage, wie die NSC-Beschreibungen und Raumbeschreibungen inhaltlich und regeltechnisch strukturiert werden. Typischerweise fehlt bei *Brindlewood Bay* eine Empfehlung, wie Herausforderungen gelöst werden wollen, weil das Spielkonzept eben Play-to-find-out ist. Auch die Spielleitung weiß vorher nicht, wie der Fall gelöst werden soll. Deshalb fehlen in den *Brindlewood-Bay*-Abenteuern einige Arten von Texten, die bei anderen Abenteuern ganz selbstverständlich wären. Es fehlt die ausführliche Hintergrundbeschreibung, in der alle Geheimnisse aufgedeckt werden. Es fehlt eine Beschreibung, in welcher Reihenfolge die Szenen abzuhandeln wären oder eine Empfehlung, welche Hinweise wo eingesammelt werden sollen. Im klassischen Sinne gibt es gar keine Szenen, sondern Orte und NSC können frei kombiniert werden. Bedenke beim Schreiben, dass NSC eben nicht nur an einem Ort eingesetzt werden können, sondern überall auftauchen können. So wie es sich in der jeweiligen Runde ergibt.

Wenn Du gerade anfängst, Abenteuer zu schreiben, sind diese Arten von Abenteuern ein sehr guter Einstieg. Denn die deutliche Struktur gibt Dir eine ganz klare Richtlinie, welche Informationen Du wohin schreiben sollst. Und vor allem weißt Du auch genau, wann Dein Text abgeschlossen ist. Ganz im Gegensatz zu den ganz ausführlich ausformulierten Abenteuertexten, wo diese klaren Vorgaben fehlt.

4) Ausformulierte Abenteuer für Trad-Games

Dieser Abschnitt widmet sich den Abenteuern, die den Anspruch haben, vollkommen fertig und durchdacht zu sein, damit die Spielleitung möglichst wenig Arbeit hat. Das sind häufig Abenteuer für Trad-Games, die sich über 15–50 Seiten ziehen und wirklich alles im Detail ausgearbeitet haben. Die „Arbeit" der Spielleitung besteht darin, den Text vollständig zu lesen und weniger darin, zu improvisieren oder Lücken zu füllen. Natürlich korreliert die Länge des Textes auch mit der Komplexität des Abenteuers. Es mag auch Kurzabenteuer geben, die weniger komplex sind, aber für diesen Abschnitt spreche ich von Abenteuern mit einer Länge von 30–50 Seiten, bspw. ein Reiseabenteuer mit 2–3 Orten und jeweils einzelnen Abenteuerabschnitten. Hier besteht die große Schwierigkeit für Dich beim Schreiben darin, nicht im Chaos zu versinken. Weil eben alle möglichen Informationen zum Abenteuer aufgeschrieben werden können, kannst Du Dich sehr schnell verzetteln und die Übersicht verlieren. Noch schwieriger dann für Deine Leser:in, Deinem Text zu folgen und die Informationen später wiederzufinden.

Zusätzlich zur üblichen Einleitung können folgende Arten von Informationen in einem solchen Abenteuertext auftauchen:

- Ingame-Flufftexte, die eine Szene beschreiben
- Gesprächsabläufe mit NSC (sog. Beispieldialoge)
- detaillierte NSC-Beschreibungen
- Handouts (bspw. Briefe, Tagebucheinträge, Archivtexte ...)
- Hinweise zum Ausspielen am Spieltisch (beispielsweise, um gruselige Stimmung zu erzeugen)
- Regelhinweise (bspw. wie ein Pferderennen und Wetteinsätze am Spieltisch gehandhabt werden)
- Empfehlungen für die Spielleitung zur Reihenfolge der Abenteuerszenen und mögliche Alternativen oder Abweichungen
- Metabeschreibungen über den Text zur Struktur und zum Ablauf
- alternative Szenen, um das Abenteuer kürzer oder länger zu machen
- mehrere mögliche Ausgänge für das Abenteuer

Struktur erzeugen

Das Problem ist sehr oft, dass es keine ganz klaren Vorgaben für diese Art von Abenteuern gibt. Je nachdem, wie das Abenteuer aufgebaut ist, können einige Informationen an unterschiedlichen Stellen oder mehrfach auftauchen. Und vergleicht man die Struktur mehrerer Abenteuer desselben Systems, wird man immer Abweichungen finden. Wichtig ist für Dich beim Schreiben, dass Du eine einheitliche Struktur für Dich selbst findest. Einmal für die äußerliche Textstruktur und einmal inhaltlich für das Abenteuer an sich. Für letzteres ist es sinnvoll, Timelines, Karten oder Szenenübersichten als Schautafeln vorzubereiten, um die Abenteuerstruktur für Dich und Deine Lesendenschaft deutlich zu machen. Daraus ergibt sich dann auch eine Struktur für den Text, um das komplexe Abenteuer in sinnvolle Unterkapitel aufzuteilen. Wichtig dabei: Du wirst einige Informationen im Laufe des Textes mehrmals beschreiben müssen, damit die Spielleitung nicht vor- und zurückblättern muss, um alles zu verstehen.

Einleitung

Wie auch der Dungeon Crawler beginnt das Abenteuer mit einer Einleitung. Hier sollte einmal die Hintergrundgeschichte des Abenteuers linear und im richtigen zeitlichen Ablauf beschrieben werden. Hier sollte kein Geheimnis ungelüftet bleiben. Dann wird kurz der Abenteuerablauf umrissen, ab dem die Held:innen die Bühne des Abenteuers betreten. Hier kannst Du auch auf die Metaebene Deiner Textstruktur eingehen, damit sich Deine Lesendenschaft im Folgenden zurechtfindet. Beispielsweise: Wo sind die Kampfwerte zu finden oder wie variabel ist die Reihenfolge der Kapitel?

Optionaler Text: persönliche Motivation und Inspiration für dieses Abenteuer



Abschnitte

Üblicherweise wird das Abenteuer dann in mehrere große Abschnitte aufgeteilt, die für sich als Texte betrachtet wie kleine Abenteuer aufgebaut sind. Das heißt, auch hier beginnst Du wieder mit der Hintergrundgeschichte, aber diesmal nur das, was für diesen Abschnitt relevant sein wird. Dann folgt meistens eine Kurzzusammenfassung, was in diesem Abschnitt voraussichtlich passieren wird. Wie starten die Held:innen hier und was sollten sie am Ende des Abschnittes erreicht haben?

Szenenbeschreibung

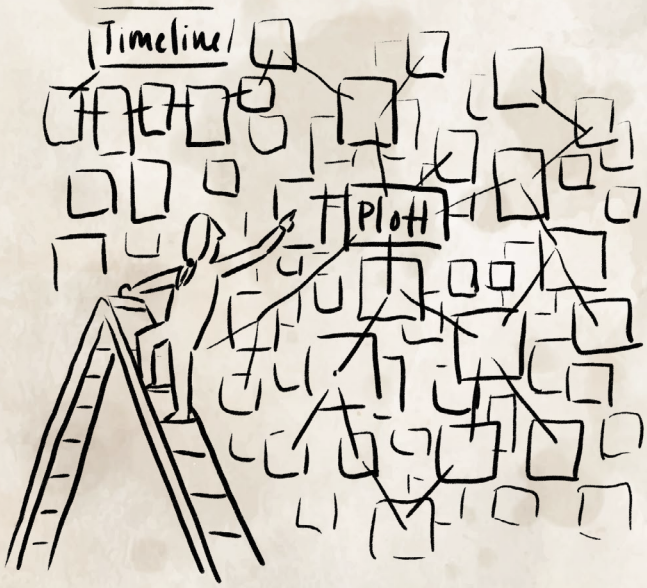
Dann folgen Abschnitte des Abenteuers aufgedröselt in Szenen. Anders als bei einer Dungeonbeschreibung legt eine Szene genau den Ort, die beteiligten NSC und die Bedingung fest, in der die Held:innen hier eintreffen. Meist auch einen ganz konkreten Handlungsablauf. Beispielsweise: „In einer Gasse des Dorfes XY an einem Sommernachmittag, die Person BC läuft suchend umher und ruft: ‚Fiffi, wo bist Du?'"

Die Reihenfolge, wie Du eine Szene beschreibst, sollte im Laufe des ganzen Abenteuers immer gleich bleiben. Beispielsweise kannst Du hier wieder starten, in dem Du kurz Ort, Zeit, NSC und Handlung zusammenfasst. Danach könnte eine Ingame-Beschreibung folgen. Ein Flufftext, der sich direkt an die Spielenden richtet und keine Informationen enthält, die sie noch nicht wissen können. In unserem Beispiel: wie die Person BC heißt, wenn die Held:innen sie nicht schon vorher getroffen haben. Man kann von „Vorlesetexten" halten, was man will, aber sie haben



den Vorteil, dass sie im Layout anders hervorgehoben sind (bspw. kursiv oder mit Trennzeichen) und der Lesende ganz klar erkennt, was für eine Art von Text das ist. Es hebt den Beginn der Szene visuell hervor und hilft dabei, sich in der Textwüste zurechtzufinden. Danach geht die Szenenbeschreibung über in den Handlungsoptionen, die den Held:innen bleiben. Der Text endet meistens mit einem Verweis, welche Szene als Nächstes folgen könnte.

Wichtig hier: Szenenbeschreibungen klingen erstmal danach, dass sie nur für lineare Erzählweisen (Railroading) geeignet sind, aber sie funktionieren auch bei Sandbox-Abenteuern. Beispielsweise ein Markt mit vielen Handelsständen, die dann jeweils mit einer Szene beschrieben werden. Wichtig dabei ist, dass der Abschnittstext auf die Sandbox als Rahmen hinweist und die Szenenbeschreibungen darauf Rücksicht nehmen, dass hier eine beliebige Reihenfolge angewendet werden kann.



Abschnittende

Das Ende eines längeren Abschnitts sollte nochmal kurz zusammenfassen, was die Held:innen geschafft haben (oder auch nicht). Der Text sollte der Spielleitung eine Checkliste an die Hand geben, wann die Charaktere tatsächlich zum nächsten Abschnitt übergehen sollten. Was war tatsächlich relevant und was war optional?

Die restlichen Abschnitte des Abenteuers werden der gleichen Struktur (Abschnittanfang, Szenenbeschreibungen und Abschnittende) und im besten Falle immer etwas ähnlich aufgebaut sein, damit die Spielleitung sich zurechtfindet. Auch das Finalkapitel wird nicht anders aufgebaut sein. Scheue Dich nicht, einige Informationen sehr oft zu wiederholen, auch wenn Dir beim Schreiben alles logisch vorkommt. Vermutlich wird das Abenteuer über mehrere Spieleabende gespielt werden und die Spielleitung wird nicht jedes Mal das Abenteuer von vorn lesen, sondern nur den jeweiligen Abschnitt.

Schlusswort

Am Ende sei natürlich noch erwähnt, dass es immer gut ist, wenn Du Deinen Abenteuertext von einer anderen Person auf Verständlichkeit gegenlesen lässt. Feedback ist wichtig, um zu sehen, wie andere Deinen Text lesen und verstehen. Und mit jedem Abenteuertext wirst Du etwas lernen und besser werden.

Felicia Scharsich alias Frau Knurrkater
knurrkater.itch.io

Felicia Scharsich / Frau Knurrkater



Felicia arbeitet als Autorin für verschiedene Verlage, u.a. Ulisses, Plotbunny Games oder System Matters. Ihre Spezialität sind Detektivabenteuer, aber sie macht auch Kurzabenteuer im Flyerformat.

Foto: © Felicia Scharsich

Illustrationen:
© Frau Knurrkater – knurrkater.itch.io

Brimborium im Skriptorium

Compatible with Mausritter



Autorin: Felicia Scharsich
aka Frau Knurrkater

Art des Abenteuers: Dungeoncrawl

Geeignete Systeme: Mausritter

Dauer: 1 Spielabend

Es war einmal eine Schreibstube, die in früheren Zeiten genutzt wurde, um Bücher zu schreiben. Doch der letzte Mensch, der hier gearbeitet hat, ist längst verstorben. Dennoch lebt die Magie der Geschichten hier fort.

Einstieg ins Abenteuer

Euer Mäusedorf wurde vom Fluch des Vergessens befallen, der euch für immer auslöschen wird, es sei denn, ihr schreibt ein episches Abenteuer.

Dafür braucht ihr nicht nur Stift und Papier, sondern auch gute Ideen, einen brauchbaren Plot und ein fantastisches Finale. Ihr macht euch auf zum magischen Skriptorium, um all das zu finden.

1 - Der Ideenhort



Zwischen dem Chaos aus Buchseiten laufen etwas orientierungslos Ideenkinder herum, die in die Welt hinaus wollen, um groß zu werden. Sie schließen sich gern euch und eurer Geschichte an.

Ideenliste für schlechte und gute Ideen

1. Es regnet ständig, auch drinnen.
2. Freundschaft ist der eigentliche Schatz.
3. Die Reise führt zurück zum Anfang.
4. Alles ist aus Süßigkeiten.

2 - Das gemachte Bett

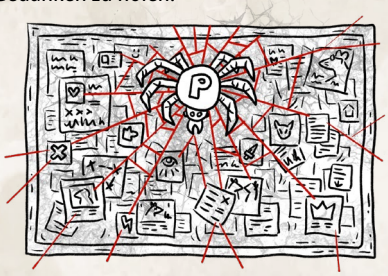
Der äußerst freundliche Kai bietet euch seine Hilfe an. Er könnte das Abenteuer für euch erledigen und alles aufschreiben (und zwar schneller und besser als ihr).

Derweil könntet ihr euch auf diesem sehr bequemen Bett ausruhen. *Es ist eine Falle!* Würfle auf WIL, um aus diesem Sofa wieder aufzustehen und nicht das ganze Abenteuer zu verpassen.



3 - Die Plotspinne

Die Plotspinne murmelt beständig verschiedene Namen, spricht von Emotionen und überlegt sich Verknüpfungen und dramatische Wendungen. Ihr könnt ein paar gute Inspirationen von ihr bekommen, wenn ihr die richtigen Fäden zieht, um sie aus ihren Gedanken zu holen.



1W4 Motivationen:
1. Liebe, **2.** Hass, **3.** Neid, **4.** Gier.

1W4 Wendungen:
1. Verrat durch einen Freund, **2.** ein Plan schlägt fehl, **3.** das wahre Ziel ist ein anderes, **4.** das hatte der Feind die ganze Zeit geplant!

4 - Der Buchstabenwald

Unter einem Bücherdach lebt eine Leseratte, die hier auch sehr glücklich ist, da sie es liebt zu lesen. Allerdings treibt hier gerade ein wildgewordener Rotstift sein Unwesen und die Leseratte hat alle Mühe, die Bücher vor ihm zu retten. Als Belohnung bietet sie euch an, eure Geschichte am Ende Korrektur zu lesen, um Schreibfehler herauszufinden.

Der Rotstift
3 TP, STÄ 10, GES 3, WIL 9
Angriff: W6 Pieks
Will alles kürzen.



5 - Die Treppe

Die Treppe ist voller Papiere und Bücher, die abzurutschen drohen. Mit einer erfolgreichen Probe auf GES könnt ihr die Treppe erklimmen. Aber euch fallen die beiden Teufel auf, die sich einen Spaß daraus machen, herumzutoben und in Bücher zu schmieren.

Der Fehlerteufel
Wenn ihr von ihm getroffen werdet, baut ihr immer Fehler mit diesem Buchstaben ein.
3 TP, STÄ 10, GES 10, WIL 3
Angriff: je nach geworfenem Buchstaben W4-10 Schaden
Will überall Buchstabenchaos anrichten.

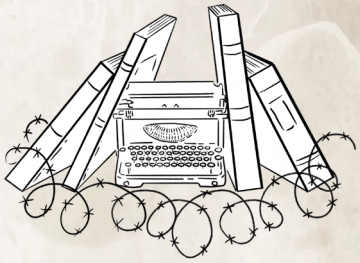


Der Tintenteufel
2 TP, STÄ 8, GES 10, WIL 6
Angriff: W6 Tintenwurf
Kritischer Schaden: Nachteil Blind
Will alles mit Klecksen verzieren.



6 - Die Schreibblockade

Habt ihr den Schreibtisch erklommen, müsst ihr feststellen, dass der Schreibautomat mit den Buchstaben von drei finsteren Gesellen blockiert wird: Zweifel, Druck und Schuld. Diese sind allerdings unsichtbar und kichern jedes Mal gehässig, wenn ihr scheitert.



Zweifel, Druck & Schuld
1 TP, STÄ 3, GES 5, WIL 12
Zauberangriff: W6 Einschüchterung (WIL-Schaden)
Will die Schreibblockade verteidigen.



Auf der Schreibmaschine gibt es viele magische Steine. Punkt/Ausrufenzeichen bringt jede Geschichte zu Ende und beendet den Fluch eures Dorfes. Falls ihr vom Fehlerteufel verflucht wurdet, können die Tasten mit den passenden Buchstaben den Fluch auflösen.

Autoreninfo zu *Felicia Scharsich* auf Seite 26

Illustrationen:
© Frau Knurrkater – knurrkater.itch.io

"Brimborium im Skriptorium" is an independent production by Felicia Scharsich and is not affiliated with *Losing Games*. It is published under the *Mausritter Third Party Licence*.
Mausritter is © *Losing Games*.

Abenteuer-Gestaltung ist keine One-(wo)man-Show!

Auch wenn zwischen der Erstellung eines OneShots, eines (Kurz-)Abenteuers und einer Kampagne Unterschiede bestehen, gibt es viele Dinge, die für alle Arten von Abenteuern gelten. Zur Vereinfachung werde ich daher nur noch von „Abenteuern" sprechen.

Die Abenteuer-Gestaltung ist selbst für einen erfahrenen Spielleiter kein Kinderspiel. Insbesondere, wenn es um euer erstes eigenes Abenteuer geht, bzw. das erste in einem neuen System und/oder mit dieser Gruppe, erfordert es viel Vorbereitung, Planung und Fingerspitzengefühl.
Damit die Erschaffung eines Abenteuers gut gelingt, hilft es, ein paar Erfahrungen mit der Spielleitung zu haben. (Ein paar gute Tipps dazu findet ihr unter anderem in Ausgabe 5 auf S. 6 ff.)

Wie in den Spielleitungs-Tipps erwähnt, sollte bei der Gestaltung eines Abenteuers euer Fokus stets auf den Spielenden und den Zielen, sowie Fähigkeiten der (N)SC liegen. Im Optimalfall erhält jeder wichtige (N)SC im Abenteuer – egal ob Freund oder Feind – mindestens 1–3 eigene Spotlights, bevor es zum Showdown kommt.

Aber alles der Reihe nach:

Das Rad neu erfinden? Homebrew vs. Kaufabenteuer

> *„Ein Ziel ohne Plan ist nur ein Wunsch."*
> (Antoine de Saint-Exupéry)

Inzwischen gibt es zahlreiche sehr gute Kaufabenteuer und Kampagnen, die man nutzen bzw. an denen man sich gut orientieren kann. Mein bisheriger Favorit ist immer noch die *Kingmaker-Kampagne (Pathfinder)* von 2010, die sogar als PC-Spiel umgesetzt und als das neue *Baldur's Gate* gehandelt wurde.

Warum sollte man sich also die Arbeit machen und das Risiko eingehen, ein eigenes Abenteuer zu gestalten?

Der größte Unterschied zwischen einem Kauf- und einem eigenen Abenteuer ist IMO, dass man die SC für ein Kauf-Abenteuer erstellt, entsprechend anpasst oder benötigte Fähigkeiten durch Gruppen-NSC abdeckt, wohingegen man ein eigenes Abenteuer komplett auf die gewünschten/bestehenden SC zuschneiden kann.

Beispiel: Es ist IMO ganz gut vergleichbar mit einem gekauften vs. einem auf Maß gefertigten (Hochzeits)Outfit. Beim gekauften kann man sich verschiedene fertige Modelle in unterschiedlichen Formen, Farben und Größen ansehen und direkt anprobieren. Wenn man lange genug sucht, findet man garantiert das Passende. Im Zweifelsfall lässt man es noch ein wenig anpassen. Aber selbst das teuerste Outfit „von der Stange" kann nicht mit den Möglichkeiten eines maßgefertigten Outfits mithalten.

Sprich, wenn ihr dafür offen seid, die (N)SC auf das Kaufabenteuer anzupassen, sucht euch gerne etwas Bestehendes – ganz egal, ob Kauf- oder Fan-Abenteuer – und passt es ggf. an.
Wenn die SC und das Setting aber bereits feststehen und/oder ihr einen eigenen Spielleitungs-Style habt, erreicht man schnell den Break-Even-Point, an dem ein eigenes Abenteuer weniger Aufwand bedeutet als die Anpassung eines fremden.

Egal, ob gekauft (und angepasst) oder Homebrew: Das wohl Wichtigste an einem guten Abenteuer ist die Grund-Idee inkl. Spotlights, Plot-Twists und Entwicklungs-Potenzial.



Ein guter Grund

> *„Es ist ein gefährliches Geschäft, Frodo, aus deiner Tür hinauszugehen. Du betrittst die Straße, und wenn du nicht auf deine Füße aufpasst, kann man nicht wissen, wohin sie dich tragen."* (*Der Hobbit*, J.R.R. Tolkin)

Neben den genannten elementaren Punkten braucht es – für die SC – immer einen guten Grund, sich einem Abenteuer zu stellen. Eine Handvoll Gold, für einen von einem Fremden in einer Kneipe ausgelobten Auftrag, stellt für mich keinen ausreichenden Grund dar.

> *„Egal, wie schwierig oder unmöglich es ist, verliere dein Ziel nie aus den Augen."*
> (Monkey D. Ruffy, *One Piece*)

Wie bei der *Strohhutbande* müssen die Charaktere auch nicht das gleiche Ziel haben oder dem gleichen Traum hinterherjagen – es reicht bereits vollkommen aus, wenn es eine Schnittmenge gibt. Ein gemeinsames Ziel und gemeinsame Werte helfen natürlich, sich gegenseitig zu motivieren und nicht aufzugeben. Selbst das kleinste Abenteuer kann durch einen guten Grund mehr Gewicht erhalten als eine große, aber für die (N)SC unbedeutende Kampagne. Außerdem hilft ein guter Grund dabei, die Geschichte weiter zu spinnen und die (N)SC zu entwickeln. Eine sehr gute Methode ist es z. B., die SC gesellschaftlich durch wichtige NSC einzubinden. Der Heiler, bei dem sie ihre Tränke kaufen und Wunden versorgen lassen, der Händler, dem sie ihren Loot verkaufen, der Schmied, der ihre Ausrüstung flickt und aufwertet, bieten genauso tolle Möglichkeiten zur Einbindung wie die nette Wirtshaus-Bedienung oder der gerettete Prinz.
Damit man die SC einbinden kann, benötigen sie aber auch ein eigenes Zuhause. Sollten sie keines haben, kann durch die Verbindung zu NSC ein vorübergehendes Nachtlager zu einer Homebase und schließlich zu einem Zuhause werden. Eine solche Homebase und deren Erweiterung kann ebenfalls ein eigenes Abenteuer darstellen (dies wurde mit zusätzlichem Regelwerk sehr gut im *Kingmaker-Abenteuerpfad* umgesetzt). Die SC erarbeiten sich neben diesem Zuhause auch gleichzeitig einen Namen und Privilegien (wie z.B. in *Skyrim Hearthfire*). Aber dazu später mehr.

Antagonisten: Keine Helden ohne Schurken

> *„Entweder stirbst du als Held oder du lebst lange genug, um dich selbst zum Bösewicht zu machen."* (*The Dark Knight*)

Neben dem guten Grund braucht es auch einen guten Antagonisten, einen Erzfeind und ebenbürtigen bis übermächtigen Langzeit-Gegenspieler. Auch dieser braucht einen guten Grund für sein Handeln. Die Anbetung einer bösen Gottheit mag einen Grund für seine Handlungen darstellen, aber warum betet er diese an, um seine Ziele zu erreichen, und nicht eine gute Gottheit? Was treibt ihn an und warum stehen ihm die SC bei seinen Plänen im Weg? War er schon immer so (böse) oder wie wurde er so mächtig? Wer hilft ihm und warum? Tritt er selbst in Erscheinung und gibt sich zu erkennen, oder verschleiert er seine Identität und zieht im Hintergrund die Fäden?

Ganz egal, ob Oneshot oder Langzeit-Kampagne, das Abenteuer steht und fällt mit einem glaubhaften Gegenspieler und seinem Gefolge. In der Regel bekommen es die SC zunächst nur mit kleinen Handlangern zu tun, dann mit dem einfachen Fußvolk, später mit seiner Elite und seinen Generälen, bevor sie überhaupt einen Blick auf den wahren Gegner erhaschen können.
In einer Kampagne kann es hier mehrere Hierarchie-Ebenen mit einem jeweiligen „Boss" geben, der sich im nächsten Abenteuer lediglich als Handlanger eines mächtigeren Gegenspielers herausstellt.

Aber die wahre Frage bleibt, schaffen es die SC, hinter die Maske zu blicken und die Grautöne zu sehen? Geben sie den Handlangern die Chance, sich zu ergeben, schaffen sie es evtl. sogar, den Bann zu brechen und die Handlanger auf ihre Seite zu ziehen? Oder nehmen sie billigend in Kauf, diese im Kampf zu töten?

Sprich, schaffen es die SC, sich an ihren Kodex zu halten, oder werden sie ihre guten Vorsätze über Bord werfen, bis ihnen jedes Mittel recht ist?

Schauplatz: Auf zu neuen Landen

> *Seit langem schon sind die Raublande in der Hand von Räubern und Monstern, doch dies endet nun! Eure Gruppe hat den Auftrag und die Bevollmächtigung erhalten, diese Wildnis zu erkunden, ihre Gefahren zu besiegen und eine neue Nation aus dem Boden zu stampfen!*
> (*Pathfinder, Kingmaker-Abenteuerpfad, Lvl. 1-20*)

Auch wenn es auf den ersten Blick irrelevant erscheinen mag, ändert die Welt bzw. der Ort des Geschehens doch alles.
Welches Klima und was für Flora & Fauna bzw. urbane Gebiete und Dungeons erwarten die SC? Mit welchen (über)natürlichen Gefahren oder Gegner ist zu rechnen. Auf welche verbündeten, neutralen oder feindlichen NSC werden die SC treffen?



Je nachdem benötigen die SC unterschiedliche Fähigkeiten und Ausrüstung. Der Mangel an solchen kann den Schwierigkeitsgrad, aber auch die Frustration der Spielenden erhöhen.

Hometown

Aber auch die Infrastruktur (siehe auch Ausgabe #5, S. 4–6) inkl. der eigenen Homebase bzw. dem Aufbau einer solchen spielt insbesondere in Kampagnen eine wichtige Rolle. Können die SC vor dem Abenteuer noch Ausrüstung erwerben oder gar NSC zur Unterstützung anheuern? Gibt es während bzw. nach dem Abenteuer die Möglichkeit, den Loot zu lagern oder gewinnbringend zu verkaufen, seine Wunden zu lecken und sich auszuruhen?

Homebase

Eine Homebase und das soziale Netzwerk machen die Welt lebendig und schaffen eine Verbindung. Ähnlich einer Infrastruktur erweitert eine Homebase aber auch die Möglichkeiten der SC. Seine kostspielige Ausrüstung inkl. Waffen und Vollrüstung 24/7 herumzuschleppen, ist oft weder möglich noch ratsam. Ohne „Nimmersatten Beutel" ist das Inventar dafür einfach zu begrenzt. Auf der anderen Seite sammelt sich im Lau-

fe der Abenteuer auch einiges an nützlichen Dingen an, die man aufheben, aber nicht ständig verfügbar haben muss. Andere wichtige Dinge sind nur schwer bis gar nicht zu beschaffen und wollen für den Fall der Fälle gut eingelagert werden.

Rhein ins Abenteuer (Motto des Pen and Paper Köln e.V.)

> *„Hey, you. You're finally awake."*
> (*Skyrim*)

Durch einen direkten Einstieg ins Geschehen kann man auch die Spielenden schneller mitreißen. Insbesondere bei OneShots ist ein schneller knackiger Einstieg mit einer guten Beschreibung der Szenerie wichtig, um nicht zu viel Zeit zu verlieren.
Um die Spielenden zu begeistern, sollten die Ziele des Abenteuers mit ihren und ihren SC übereinstimmen und eine Bedeutung haben.

Mit Fremden einen Job erledigen ist machbar, aber mit guten Freunden ist einem jedes Abenteuer recht. Eine tolle Belohnung ist sicherlich förderlich, aber macht es halt nur zu einem Job. Dem Königreich zu dienen ist sicherlich ehrenhaft, aber die Freunde und Bekannten der Heimatstadt vor einer Plage zu schützen ist definitiv motivierender. Die Rettung der Prinzessin ist sicherlich heroisch, aber die Motivation steht bei der eigenen Tochter außer Frage. Nichts lässt einen alles andere um einen herum so gut vergessen wie ein gewisser (Zeit)Druck, achtet aber darauf, dass dieser nur ingame besteht.

Start Checklist

- ❑ **Setting:** Kurze Beschreibung des Settings/der Region/der Welt sowie der Homebase/town
- ❑ **Szenerie:** Beschreibe die Szene in 3–6 Sätzen wie einen Film, um die Atmosphäre zu veranschaulichen.
- ❑ **Team:** Die SC sollten sich bereits kennen und/oder durch ein gemeinsames Ziel verbunden werden.
- ❑ **Motivation:** Persönliche Betroffenheit ist der beste Ansporn (z. B. Entführung einer geliebten Person)
- ❑ **And Action:** Beginne z. B. mitten im Kampf mit Kultisten
- ❑ **Zeitdruck:** Gefahr im Vollzug hält die Spielenden bei der Stange und hilft beim Einstieg

Spotlights

> *„Nur hier habe ich das Gefühl, dass ich was wert bin. Eine Welt, in der die einzige Grenze deine eigene Fantasie ist."* (*Ready Player One*)

Bei der Abenteuer-Gestaltung sollte man dafür sorgen, dass jeder SC mindestens einen besonderen Moment erhält. Dafür ist es hilfreich, mit Spotlights zu arbeiten. Also Situationen, in denen 1–2 Charaktere aufgrund ihrer Fähigkeiten besonders glänzen können und sich als unentbehrlich für die Gruppe erweisen. Ich empfehle, 2–3 Spotlights pro SC und eins pro wichtigem NSC einzuplanen, da erfahrungsgemäß einige Gelegenheiten für Spotlights ungenutzt bleiben.

Auch wenn ein gewisser Grad an Railroading gut und hilfreich ist, sollte man als SL für alles offen bleiben.
Oft sind Abenteuer so linear aufgebaut, dass die Abweichung vom „MasterPlan" oder eine misslungene Probe zum Stillstand führt. Besser ist es, die Abenteuer modular zu gestalten, so dass die SC die Reihenfolge ihrer Handlungen selbst bestimmen. Ähnlich den Teilzielen und Nebenquests in Spielen, die XP & Loot geben und einem das Leben erleichtern, sollten einige Module des Abenteuers optional bleiben. Ungenutzte Module sollten hierbei das Abenteuer erschweren, aber nicht zum Scheitern führen. Gescheiterte Proben sollen das Abenteuer nicht unmöglich machen, sondern z.B. nur erschweren. Einige Systeme wie z. B. Daggerheart oder PbtA haben diese Methode mit dem „Fail Forward" sogar ins Regelwerk integriert.

Aber selbst mit einem Fail-Forward-System kann ein Abenteuer zum Stillstand kommen. Daher bin ich ein Fan davon, Abenteuer aus modularen Spotlights zu gestalten.

Fail Forward (Vorwärts scheitern)

Misslungene Proben führen nicht zum Stillstand, sondern treiben die Handlung durch Komplikationen, Wendungen oder veränderte Situationen voran. Z. B. wird ein wichtiger Gegenstand gefunden und eingesteckt, aber nicht sofort als solcher erkannt. Ein Schloss geöffnet, aber eine Falle ausgelöst …

Open World

> *„Ich finde, es sind die kleinen Dinge, alltägliche Taten von gewöhnlichen Leuten, die die Dunkelheit auf Abstand halten. Einfache Taten aus Güte und Liebe."* (*Der Hobbit*, J.R.R. Tolkien)



Manchmal sind es die kleinen Dinge, die einen unwichtigen NSC zu etwas Besonderem machen oder den SC Türen öffnen und die größten Auswirkungen haben können. Neben einem modularen Aufbau aus Spotlights und Encountern sollte daher ein Abenteuer von den SC unterschiedlich lösbar sein. Eine Falle kann (un)absichtlich ausgelöst, entschärft, umgangen oder gegen die Gegner verwendet werden. Gegner können erschlagen, in die Flucht geschlagen, verhaftet, bekehrt oder bestochen werden. Ja, es wäre sogar denkbar, sich mit den Gegnern gegen den Auftraggeber zu verbünden. Evtl. wurde die Prinzessin aus gutem Grund oder gar aus freien Stücken entführt? Vielleicht sind die Gegner in Wahrheit Freiheitskämpfer für die gerechte Sache? Und die „bösen Goblins" verteidigen evtl. nur ihre Heimat.

Ganz egal, was ihr geplant habt, und was ihr wisst: Lasst die SC entscheiden, wie ihr Lösungsweg aussieht und was „ihre Wahrheit" ist.

> *„Keine gute Tat bleibt lange ungestraft."*
> (zynisches Sprichwort)

Jede (Nicht)Handlung hat Konsequenzen. Immer. Webt die SC in ein Netzwerk aus wiederkehrenden NSC ein, diese machen die Welt lebendig. Je nach Entscheidung der SC werden aus einfachen NSC Verbündete, Freunde oder auch Kontrahenten und Feinde. Hierbei ist es wichtig, dass das Powerlevel der NSC sich mit den SC entwickelt. Aus einem Knappen wird im Laufe der Zeit ein Ritter, ein Dieb, ein Hehler, Auftragsmörder oder Kopf einer Diebesbande.

Roter Faden

Wichtig bei all diesen Dingen ist, dass ihr als SL, aber auch als Gruppe den eigentlichen roten Faden nicht aus den Augen verliert. Sprich, das Thema des Abenteuers, die Grundidee und das Langzeit-Ziel. Natürlich kann eine Kampagne mit einem Netzwerk aus NSC in einer lebendigen Welt auch ein natürliches Eigenleben entwickeln.

So wird aus befriedet ein wildes Land evtl. eine Revolution oder gar ein Unabhängigkeitskrieg. Vielleicht ist aber auch dies genau der geheime Plan?

Ein gutes Abenteuer lebt von unerwarteten Plot-Twists und Charakter-Entwicklungen, dabei ist es egal, ob diese von euch geplant oder improvisiert sind. Denkt immer daran, die einzige Grenze im PnP ist die eurer gemeinsamen (!) Vorstellungskraft.

Alles, was eure Story voran bringt und sich für alle am Tisch gut anfühlt, ist erlaubt. Für alles andere gibt es Safety Tools.

Safety Tools

Ähnlich einer FSK/USK sollte man IMO mit seiner Gruppe vorab besprechen, welche **Trigger-Themen** im Abenteuer enthalten sein werden und ob (bzw. in welchem Umfang) dies für sie OK ist.
Um sicher zu gehen, kann man Safety Tools zusätzlich **vor dem Spiel** (z. B. *Lines & Veils* von Ron Edwards), **während des Spiels** (z. B. *Script Change* von Beau Jágr Sheldon oder *X-Card* von John Stavropoulos) und auch **nach dem Spiel** (z. B. *Stars and Wishes* von Lu Quade) verwenden.



Das Gehalt bezahlt die Arbeit, Anerkennung die Leistung

> *Undank ist der Welten Lohn* (Neues deutsches Märchenbuch, Ludwig Bechstein)

Welche Entscheidungen haben die SC (nicht) getroffen, welche (Miss)Erfolge erreicht, welchen Lohn erhalten, und welche Konsequenzen ergeben sich daraus?

Gebt ihren Entscheidungen und Handlungen Gewicht, indem sie langfristige Auswirkungen haben. Einige Systeme arbeiten hier neben dem klassischen Loot und XP zusätzlich mit Karma und Ruhm.

Karma Deck

Karma-Karten, die man an die Spielenden gezielt vergeben bzw. von ihnen ziehen lassen kann. Diese ermöglichen den SC zeitlich begrenzte besondere Aktionen oder (dauerhafte) Boni.



Macht den Spielenden sowohl die positiven als auch die negativen Auswirkungen bewusst.

Bessere Konditionen bei Händlern, Ehrentitel und besondere Befugnisse, Barden, die Lieder über sie singen.
Aber auch Speichellecker, die partizipieren wollen, Diebe, die auf ihren Reichtum aus sind, oder gar bezahlte Attentäter, die versuchen, sie umzubringen.

Werden die SC vom Volk als Helden gefeiert und/oder machen sie sich eher beim Adel (un)beliebt?

Ruhm & Ehre

Würfelt, ob NSC von den Taten gehört haben, und lasst sie entsprechend reagieren. Vergebt offiziell Preisnachlässe bei Händlern oder Städten. Verleiht den verwendeten Waffen oder der Ausrüstung besondere Fähigkeiten. Vergebt kostenlose Skills oder besondere Fähigkeiten.

Cliffhanger

Werden die SC dafür verachtet, den Bösewicht getötet zu haben, oder kann der Gefangene sich befreien? Sinnt dessen Auftraggeber nun auf Rache?
Teasert diese Dinge an und legt damit den Grundstein für weitere Abenteuer.

Erst durch die Entscheidung der SC und langfristige Auswirkungen ihrer Taten wird aus deinem geplanten Abenteuer eure gemeinsame Kampagne.

> *„Zusammenkommen ist ein Beginn.*
> *Zusammenbleiben ist ein Fortschritt.*
> *Zusammenarbeit ist ein Erfolg."* (Henry Ford)

Euer *Thomas „Der OrigamiMann" Klöck*
ww-mag.de/DerOrigamiMann
derorigamimann

Thomas „Der OrigamiMann" Klöck



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

Foto: © Christian Meter – cmeter_

Bilder:
© Thomas Klöck – derorigamimann

The Eye of the Red Dragon

powered by NEW HONG KONG STORY – Ein Cinematic Action Rollenspiel

Autorin: Alina Dekinger

Art des Abenteuers: Action-Kung-Fu-Film

System: New Hong Kong Story

Dauer: Kurzfilm (Oneshot)

Ort und Zeit der Handlung: Hongkong, 1992

Was ist New Hong Kong Story?

New Hong Kong Story ist ein spannendes **Action-Cinematic-Rollenspiel**, das auf den traditionellen Kung-Fu-Filmen und den modernen Action- und Triaden-Filmen von heute basiert. Im Fokus stehen waghalsige Action, unglaubliche Stunts und spektakuläre Kämpfe. Andere Elemente sind fesselnde Dramatik, mitreißender Humor und filmreife Logikfehler. Das übergeordnete Ziel ist es, einen möglichst guten Film zu drehen und als Schauspieler damit Ruhm zu erreichen. Die Regeln sind bewusst unkompliziert gestaltet: Das einfache **W20**-Fertigkeitensystem (für die Bestimmung der Initiative braucht es einen **W10**) sorgt für unkompliziertes Rollenspiel. Stark vereinfachte Kurzregeln, die für einen Kurzfilm ausreichen, gibt es auf der Seite von *Black Mask Verlag* im Downloadbereich bei den Beiträgen für den GRT:
blackmask-verlag.de



Außerdem: Das Regelwerk, erhältlich im Shop des Verlags, kommt in der Special Edition mit einer Dekoration im Stil einer chinesischen Bindung mit schönen Perlen an den Bändern.

Der Film

Was in klassischen Rollenspielen das Abenteuer ist, das ist in *New Hong Kong Story* der Film. Darüber hinaus unterscheidet man zwischen Kurzfilmen, längeren Spielfilmen und Serienfolgen. Während Kurzfilme an einem Abend abgedreht werden können, benötigen aufwendige und längere Filme mehrere Abende. Serien werden in Folgen gedreht und die Rollen der Schauspieler bleiben gleich.



Die Schauspieler

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Schauspielern. Dazu erstellt jeder Spieler einen Schauspieler auf dem Schauspielerbogen. Auf der Seite des *Black Mask Verlag*, bei den Downloads unter „Fanzone: Verschiedenes" gibt es eine Kurzreferenz zur Charaktererschaffung für angehende Schauspieler. Darüber hinaus gibt es neben einem downloadbaren Schauspielerbogen auch **Con-Schauspieler**, die bereits fertig für den Dreh sind.

Die Filmrollen

Filmrollen können oft Dinge, die ein Schauspieler nicht kann. Für die Dauer des Films erhalten die Schauspieler deshalb die Rollenfertigkeiten, die der Regisseur für die Filmrolle ausgewählt hat. Eine Hauptrolle hat acht Fertigkeiten, eine Nebenrolle sechs. Jede Filmrolle wird auf einem Rollenbogen vorgestellt und zusammengefasst. Das Drehbuch von *The Eye of the Red Dragon* kommt mit fertigen Rollen. Natürlich darf der Regisseur die Rollen nochmal ändern oder um weitere ergänzen. Diese Rollen verkörpern die Schauspieler während des Filmdrehs.

Rollenfertigkeiten

Fertigkeitsstufe des Schauspielers	Fertigkeitsstufe der Rolle
0–2	4
3–4	5
5–9	+1
10	10

Der Regisseur

Die Spielleitung schlüpft in die Rolle des Regisseurs. Der Regisseur erstellt das Drehbuch und legt die Rollen des Films fest. Darüber hinaus ist er Location Scout und Requisiteur.

Für die Umsetzung der Rolle, Dialoge und Details der Szenen sind die Schauspieler gefragt. Die wichtigste Regel für den Regisseur ist: **Es ist ein Film!** Bei Regelunklarheiten sollte spontan zugunsten der Action und der Schauspieler entschieden und nicht diskutiert oder im Regelwerk geblättert werden. Wenn ein Schauspieler etwas tun will, was von den Regeln nicht möglich ist, jedoch die Action gefällt, sollte es zugelassen werden, ohne nachzudenken. Falls ein Schauspieler dies jedoch ausnutzt, sollte der Regisseur Grenzen aufweisen. Selbst für einen Film sind manche Sachen dann doch zu überzogen. Der Regisseur sollte die Schauplätze möglichst detailliert beschreiben und stattet das Set mit Gegenständen aus: Wie sieht es dort aus? Welche Gerüche und Geräusche fallen auf? Spürt man den Wind und wie ist die Qualität der Luft? Welche Dinge oder Personen sind zu sehen? Dabei empfiehlt es sich, mit der Wahrnehmung zu beginnen und die interessantesten Details am Schluss zu nennen. Auch Kameratechnik und Spezialeffekte kann der Regisseur einsetzen und beschreiben. Ungewöhnliche Perspektiven, Zeitlupe, Splitscreen oder Nahaufnahmen vermitteln den Schauspielern das Gefühl, in einem Film zu sein. Außerdem legt der Regisseur die Schwierigkeit von Stunts fest. Szenen können zudem übersprungen (Reise wird angedeutet und nicht als Szene gespielt) oder neu gedreht werden (die Outtakes werden im Abspann der DVD-Veröffentlichung gezeigt).

Würfelwürfe

Fertigkeitswurf:
Fertigkeitsstufe + passendes Attribut

Attributswurf: Attributswert + 4

Erfolg: W20-Ergebnis gleich/kleiner des zu erreichenden Wertes

Kritischer Erfolg:
W20-Ergebnis eins oder zwei

Patzer: W20-Ergebnis 19 oder 20

Regie-Modifikationen:

Fast automatisch	+5/+6
Einfach	+3/+4
Unkompliziert	+1/+2
Knifflig	-1/-2
Schwierig	-3/-4
Sehr schwierig	-5/-6

Coolness-Bonus,
wenn der Schauspieler was besonders tolles sagt oder tut: +1/+2

Das Casting

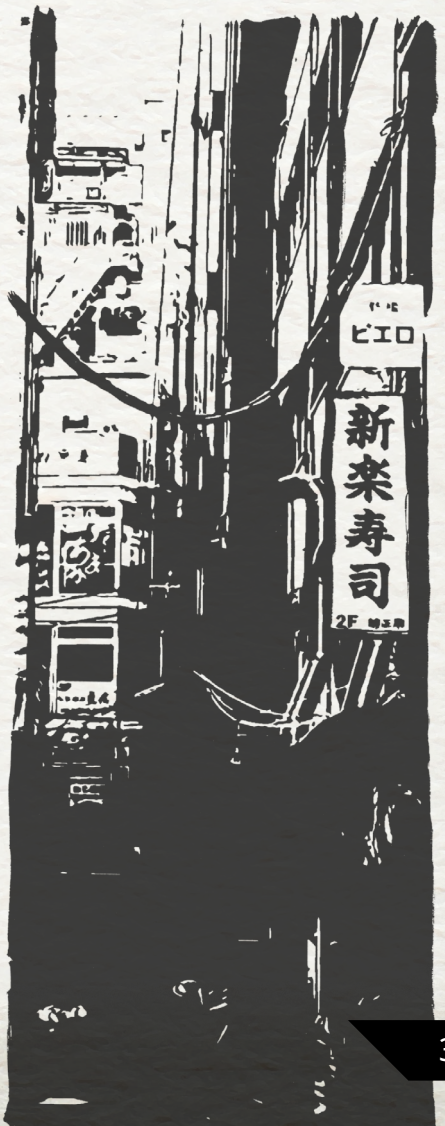
Bevor der Filmdreh beginnt, nehmen die Schauspieler an einem Casting teil. Der Regisseur legt die Filmrollen vor, aus denen die Schauspieler auswählen können. Wenn sich die Schauspieler auf Anhieb einigen können, wer welche Rolle spielt, kann das Casting übersprungen werden. Möchten zwei Schauspieler dieselbe Rolle spielen, wird das Casting durchgespielt. Jeder Schauspieler berechnet seine Casting-Punkte (Starruhm-Punkte + Anzahl gewonnener Awards + Modifikationen aus Vorteilen) und addiert den Wert auf einen **W10**-Wurf. Der Schauspieler mit dem höchsten Ergebnis bekommt die Rolle, bei Gleichstand wird weiter gewürfelt. Eine weibliche Schauspielerin kann auch eine männlich geschriebene Rolle spielen (und umgekehrt). Die Rolle wird dementsprechend angepasst.

Hintergrund

Der Privatermittler **Tony Kwan** erhält eine Nachricht von einem Kontakt – einen Mittelsmann der *Red Dragon Society*. Die *Red Dragon Society* ist eine Triade, deren Territorium in *Kowloon* liegt. Die Geschäftsfelder der Organisation sind Fälschungen und Geldwäsche. Der Anführer der 5.000 Mitglieder starken Triade ist der 45-jährige **Wei Xueying**, der dafür bekannt ist, Kunstschätze aus aller Welt zu sammeln. **Tony Kwan** erfährt von seinem Auftraggeber, dass die *Red Dragon Society* in letzter Zeit mit der jungen, aufstrebenden *Gao-Lulin-Triade*, die in *Kowloon* und *Hong Kong Island* Aktivitäten verfolgt, „einen geschäftlichen Konflikt" hat, da die junge Triade, die aus einer Speedracer- und Straßengang entstand, immer weiter in ihr Revier und ihre Geschäfte drängt. Diese jungen Gangster sind skrupellos, kennen keine Ehre mehr und verärgern die Mitglieder der *Red Dragon Society* zutiefst. Der Auftraggeber **Tao Chen** hat durchgesickerte Informationen bei sich: Die *Gao-Lulin*-Triade plant während einer Gala im **Hong Kong Convention and Exhibition Centre** in *Wan Chai* (*Hong Kong Island*) einen Raub durchzuführen. Auf der Gala, zu der hochrangige Politiker, geschätzte Künstler, reiche Geschäftsleute und angesagte Stars erwartet werden, wollen sie das **„Auge des Roten Drachen"** stehlen – ein unschätzbar wertvolles rotes Juwel, welches **Wei Xueying** mit anderen Kunstschätzen stolz auf der Gala präsentiert. Damit will *Gao-Lulin* die *Red Dragon Society* und den Triadenboss wirksam bloßstellen und das unbezahlbare Juwel stehlen. Die Polizei in *Wan Chai* ist keine Hilfe, da sie von *Gao-Lulin* unterwandert ist.

Das Team

Die Schauspieler schlüpfen in die Rollen von Spezialisten, die für komplizierte Jobs verschiedener Auftraggeber angeheuert werden. Diese bilden während der Handlung des Films ein Team. Der Kopf des Teams ist der Privatermittler und suspendierte Polizist **Tony Kwan**, der die Verantwortung für den Auftrag hat. Er heuert den Rest des Einsatzteams an. Bei jedem handelt es sich um einen alten oder auch regelmäßigen Kontakt von **Tony**. Mit am Start ist die ehemalige Meisterdiebin **Ivy Zhang**, die jetzt als Sicherheitsexpertin arbeitet, der hünenhafte, japanische Ex-Stuntman **Yuuto Saito**, der wie kein anderer improvisierte Waffen nutzt und die Computerspezialistin und Hackerin **Sally Song**, die jeden Computer knacken kann. Der Regisseur kann weitere Filmrollen schaffen, wenn mehr Schauspieler an der Produktion beteiligt sind. Sind es weniger Schauspieler als Filmrollen, so können Nebenrollen auch Nicht-Schauspieler-Charaktere sein. **Sally Song** könnte auch als Nicht-Schauspieler-Charakter von ihrem technisch aufgemotzten Lieferwagen nur über Funk mit den Schauspielern interagieren und den Polizeifunk während des Einsatzes abhören, wenn die Rolle nicht besetzt werden kann.



Hinweis: Die Rollen sind der gedruckten Ausgabe des Weltenwanderers im Format DIN A5 beigelegt und als PDF-Download unter **ww-mag.de/downloads** erhältlich.

NEW HONG KONG STORY
Ein Cinematic Action Rollenspiel

Filmrolle: **Ivy Zhang** – Sicherheitsexpertin - Nebenrolle

Filmplot: Du bist in Armut und den überfüllten Gassen Mongkoks aufgewachsen. Schon früh hast du eine steile Karriere als Meisterdiebin hingelegt. Du hast dich stets geweigert, dich einer Triade oder Gang anzuschließen. Kein Schloss, kein Alarmsystem ist vor dir sicher. Vor sieben Jahren wurdest du betrogen: Du stahlst eine Luxuskarosse für einen anonymen, horrend gut zahlenden Auftraggeber. Es war eine Falle und du wurdest verhaftet. Seit zwei Jahren bist du draußen und arbeitest gelegentlich mit Tony Kwan zusammen, den du über einen früheren Auftrag kennenlerntest. Inzwischen hast du dank der Hackerin Sally Song die Identität des Verräters herausgefunden. Eines Tages wirst du dich an Cecilia Wu von den Gao-Lulin für deine verlorene Lebenszeit rächen.
Tony hat dich kontaktiert, ein Auftrag wartet und im Büro seiner Detektei findet das Treffen statt.

Aussehen: Lange, schwarze Haare, die sie meistens akkurat hochgesteckt trägt, strenge Gesichtszüge, ist geschäftig gekleidet. Auf jeden Unterarm trägt sie einen Koi-Fisch tätowiert. Einer schwimmt mit dem Strom, der andere gegen den Strom.

Ausrüstung: Eine ZZR600 Kawasaki mit apfelgrünem Chassis, Motorradhelm und -bekleidung, zwei kleine Eisenfächer mit Klingen (geschlossen 8 Schaden, geöffnet 10 Schaden), Einbruchswerkzeug, Set Dietriche, Nokia Mobiltelefon, Walkie-Talkie, Wurfsterne (6 Schaden)

Rollenfertigkeiten:

Diverse Nahkampfwaffen
kann mit Eisenfächer, Peitsche, langer Kette, Nunchaku, Pfeil am Seil, Dreigliederstab, Neungliederpeitsche und allen improvisierten Nahkampfwaffen umgehen

Diverse Fernkampfwaffen
kann mit Wurfsternen, Wurfpfeilen, Wurfdolchen, Bogen, Armbrust und improvisierten Fernkampfwaffen angreifen

Athletik STK, AUS
Ausweichen GES
Fingerfertigkeit GES
Schleichen GES

Fertigkeitsstufe	Rollenfertigkeit
0-2	4
3-4	5
5+	+1

Vorteile —

Als Nebenrolle bekommt die Rolle +10 Trefferpunkte und +10 Chi-Punkte

Scharfe Waffen: Kleine Klingenwaffen +4 Schaden, Eisenfächer +2 Schaden, kritische Treffer verursachen +5 zusätzliche Schadenspunkte, +1 kritischer Trefferbereich (dauerhaft)

Waffenspezialist: Bei Angriffe mit dem Eisenfächer erhält die Rolle einen Trefferbonus von +2 (dauerhaft)

Trefferpunkte

Chi-Punkte

New Hong Kong Story © 2018, Black Mask

NEW HONG KONG STORY
Ein Cinematic Action Rollenspiel

Filmrolle: **Tony Kwan** – Privatermittler – Hauptrolle

Filmplot: Du bist Ex-Polizist aus Wan Chai und wurdest vom Dienst suspendiert. Der Grund für die Entlassung war, dass du Verbindungen von teils hochrangiger Polizisten aufgedeckt hast, die sich schmieren ließen, um Verbrechen zu verschleiern. Nun arbeitest du als Privatermittler und musst deinen Ruf wiederherstellen. Du suchst weiter Beweise gegen deine ehemaligen Kollegen, um endlich für Gerechtigkeit zu sorgen und deine Unschuld zu beweisen. Da seriöse Aufträge ausbleiben und du kaum über die Runden kommst, nimmst du Jobs von der Triade und Gangs an. Inzwischen hast du festgestellt, dass es keine Rolle spielt, ob jemand in einer Behörde oder im organisierten Verbrechen ist - überall sind dieselben Schurken. Ein neuer Auftrag wartet: Du hast Ivy Zhang, Yuuto Saito und Sally Song in deine Detektei bestellt. Bald trefft ihr euch mit dem Auftraggeber.

Aussehen: Kurze, schwarze Haare, die bereits ergrauen, und Dreitagebart. Du trägst einen altmodischen, dunklen Trenchcoat und eine Brille, ohne die du nicht lesen kannst. Du hast die Marotte, ständig und überall zu rauchen.

Ausrüstung: ~1.000 HK$ Bargeld, Zigaretten, Zippo-Feuerzeug, Taschenmesser, Nokia Smartphone, Glock 19 Pistole (Schaden 14) und Munition, Walkie-Talkie, Notizblock, Kugelschreiber, persönlicher Glücksbringer: eine kleine, goldene Winke-Katze

Rollenfertigkeiten:

Pistolen & Maschinengewehre
kann mit Pistolen/Maschinengewehren aller Kaliber umgehen

Athletik STK, AUS
Ausweichen GES
Einschüchtern & Überreden COL, STK
Ermittler WIS, COL
Erste Hilfe WIS
Gewöhnliche Fahrzeuge WIS, GES
Schleichen GES

Fertigkeitsstufe	Rollenfertigkeit
0-2	4
3-4	5
5+	+1

Vorteile —

Als Hauptrolle bekommt die Rolle +20 Trefferpunkte und +20 Chi-Punkte

Bulletproof: Kann den gesamten in einer Runde von Feuerangriffen erhaltenen Schaden ignorieren (1x/Filmsession)

Glücksbringer: Wendet den Schaden eines Angriffs ab (1x/Filmsession)

Volles Magazin: Die Waffe muss nach einem Patzer nicht nachgeladen werden (dauerhaft)

Trefferpunkte

Chi-Punkte

New Hong Kong Story © 2018, Black Mask

Hinweis: Die Rollen sind der gedruckten Ausgabe des Weltenwanderers im Format DIN A5 beigelegt und als PDF-Download unter www-mag.de/downloads erhältlich.

NEW HONG KONG STORY
Ein Cinematic Action Rollenspiel

Filmrolle: **Sally Song** – Computerspezialistin und Hackerin – Nebenrolle

Filmplot: Du kennst Tony Kwan schon seit der Zeit, als dieser bei der Polizeibehörde in Wan Chai angestellt war. Bei einem Fall mit einer kompromittierten Festplatte, auf der belastende Informationen über den Polizeichef der Einheit waren, suchte Tony dich auf. Du konntest belastendes Material gegen einige Polizisten aus Wan Chai extrahieren, welche Verbrecher deckten und deren Taten verschleierten. In einer breit angelegten Intrige der kriminellen Polizisten wurde Tonys Entlassung erzwungen. Seitdem arbeitest du regelmäßig mit Tony Kwan, der als Privatermittler sein Geld verdient. Für die Sicherheitsexpertin Ivy Zhang hast du die Identität eines Gao-Lulin-Mitglieds namens Cecilia Wu herausgefunden.

Aussehen: Bunt gefärbte Haare, auffällige grelle Klamotten in Schwarz und leuchtenden Neonfarben, ein Nasenpiercing und die Augen sind stets mit einem dicken schwarzen Lidstrich geschminkt. Hat immer einen großen Rucksack mit ihrem tragbaren Computer dabei.

Ausrüstung: Tragbarer Computer, Nokia Mobiltelefon, Skateboard, Walkie-Talkie, Van mit Funkgerät und breiter technischer Ausstattung, Elektroschlagstock (8 Schaden, für jeden Treffer verliert der Gegner eine Aktion und erhält einen Manövermalus von -1, der sich bei mehrfachen Treffern auf -2 erhöht, bei einem Angriffswert von 1 bis 4 wird der Gegner bewusstlos anstatt +10 Schaden zu verursachen)

Rollenfertigkeiten:

Mittelgroße Nahkampfwaffen
Eisenpeitsche, Melonenhammer, Säbel, Schmetterlingsschwert, kurzer Speer, Axt, Katana, Machete, Schlagstock, Wakizashi

Athletik STK, AUS
Elektronik & Computer WIS
Ermittler WIS
Fälschen WIS, GES
Gewöhnliche Fahrzeuge WIS, GES

Fertigkeitsstufe	Rollenfertigkeit
0-2	4
3-4	5
5+	+1

Vorteile —

Als Nebenrolle bekommt die Rolle +10 Trefferpunkte und +10 Chi-Punkte

Drahtseilaktion: Automatischer Erfolg für einen Akrobatik- oder Athletik-Wurf (2x/Filmsession)

Leinwandheld: Statisten und Sprechrollen gehen bei einem kritischen Treffer zu Boden (dauerhaft)

Trefferpunkte

Chi-Punkte

New Hong Kong Story © 2018, Black Mask

NEW HONG KONG STORY
Ein Cinematic Action Rollenspiel

Filmrolle: **Yuuto Saito** – Ex-Stuntman aus Japan – Nebenrolle

Filmplot: Ob Absperrband, Stühle, Leitern, Feuerlöscher, Tassen oder Essstäbchen – du verwandelst alles in eine tödliche Waffe Auch den waffenlosen Kampf beherrschst du schnell und meisterhaft. Du hast schon als kleiner Junge davon geträumt, Filmstar zu werden und bist nach Ende deiner Schulzeit nach Hong Kong ausgewandert, um ein berühmter Schauspieler zu werden. Du bist frustriert, da der Durchbruch einfach nie kam. Immer und immer wieder solltest du die Rolle des Schlägers spielen, die nicht einmal Dialoge bekam, obwohl du eigentlich von einer Hauptrolle träumst. Du hast deinen Traum und deine Tätigkeit als Stuntman an den Nagel gehängt und arbeitest seitdem als Türsteher und Bodyguard. Du lerntest Tony Kwan kennen, einen Privatermittler, der zufällig dein Nachbar ist. Seitdem arbeitest du auch für Tony, wenn deine Talente gefragt sind.

Aussehen: Schulterlange, schwarze Haare, die er stets zusammenbindet, groß, breit und durchtrainiert (Schauspieler erhält drei monatiges Intensivtraining vor Drehbeginn), trägt eine Lederjacke, ein Tasty Tiger Noodles-Shirt und Jeans.

Ausrüstung: Nokia Mobiltelefon, die neue Ausgabe des Lifestylemagazins Yes!, 800 HK$ in bar, ein Walkie-Talkie, ein Bleistift, eine verspiegelte Sonnenbrille, eine Packung Kaugummi, ein Haargummi

Rollenfertigkeiten:

Waffenloser Kampf
geübt in waffenlosen Angriffen, kann Gegner mit bloßen Händen entwaffnen und umreißen

Diverse Nahkampfwaffen
kann mit Eisenfächer, Peitsche, langer Kette, Nunchaku, Pfeil am Seil, Dreigliederstab, Neungliederpeitsche und allen improvisierten Nahkampfwaffen umgehen

Akrobatik AUS, GES
Athletik STK, AUS
Einschüchtern & Überreden COL, STK
Extremsport STK, AUS, GES

Fertigkeitsstufe	Rollenfertigkeit
0-2	4
3-4	5
5+	+1

Vorteile —

Als Nebenrolle bekommt die Rolle +10 Trefferpunkte und +10 Chi-Punkte

Hello Mr. Chan II: Schadensbonus +4 mit improvisierten Waffen (dauerhaft)

Rundumschlag: in einer Aktion können bis zu vier Statisten oder Sprechrollen mit erfolgreichen Trefferwürfeln außer Gefecht gesetzt werden (2x/Filmsession)

Trefferpunkte

Chi-Punkte

New Hong Kong Story © 2018, Black Mask

Die Rollen

Tony Kwan (Hauptrolle)
Ex-Polizist aus *Wan Chai*, wurde vom Dienst suspendiert aufgrund einer Intrige gegen ihn innerhalb der korrupten *Polizeieinheit zur Bekämpfung der organisierten Kriminalität und Banden*. Der Grund für die Entlassung war, dass er Verbindungen mancher teils hochrangiger Kollegen aufgedeckt hat, die sich schmieren ließen, um Verbrechen zu verschleiern. Arbeitet nun als Privatermittler und muss seinen Ruf wiederherstellen. Er sucht weiterhin Beweise gegen seine ehemaligen Kollegen, um endlich für Gerechtigkeit zu sorgen und seine Unschuld zu beweisen. Da seriöse Aufträge ausbleiben und er kaum über die Runden kommt, nimmt er Jobangebote von der Triade und Straßenbanden an. Inzwischen hat er festgestellt, dass es keine Rolle spielt, ob jemand bei einer Behörde oder beim organisierten Verbrechen ist – überall sitzen dieselben Schurken.

Ivy Zhang (Nebenrolle)
Ehemalige Meisterdiebin, die seit ihrer Haftentlassung als Sicherheitsexpertin arbeitet. **Ivy** wuchs in Armut und den überfüllten Gassen *Mongkoks* auf. Schon früh machte sie eine steile Karriere als Diebin. Dabei legte sie Wert auf Eigenständigkeit und weigerte sich strikt, sich einer Triade oder Gang anzuschließen. Kein Schloss, kein Alarmsystem ist vor ihr sicher. Vor sieben Jahren wurde sie betrogen: Sie stahl eine Luxuskarosse für einen anonymen, aber horrend gut zahlenden Auftraggeber. In Wahrheit war es ein ranghohes *Gao-Lulin*-Mitglied, welches die Meisterdiebin, die eine kriminelle Konkurrenz darstellte, aus dem Weg schaffen wollte. Es war eine Falle und **Ivy Zhang** wurde verhaftet. Seit zwei Jahren ist sie draußen und arbeitet gelegentlich mit **Tony Kwan** zusammen, den sie von einem früheren Auftrag her kennt. Inzwischen hat sie dank der Computerspezialistin **Sally Song** die Identität des *Gao-Lulin*-Mitglieds herausgefunden. Eines Tages wird sie sich an **Cecilia Wu** für ihre verlorene Lebenszeit rächen.

Yuuto Saito (Nebenrolle)
Ex-Stuntman aus Japan, der aus wirklich jedem Gegenstand eine gefährliche Waffe machen kann. Ob Absperrband, Stühle, Leitern, Feuerlöscher, Tassen oder Essstäbchen – er nutzt alles, was er in die Hände bekommen kann, als improvisierte Waffe. Doch auch den waffenlosen Kampf beherrscht er meisterhaft. Er träumte schon als kleiner Junge davon, Filmstar zu werden und wanderte direkt nach Ende seiner Schulzeit nach Hong Kong aus, um ein berühmter Schauspieler zu werden. Er ist frustriert, da der Durchbruch einfach nie kam. Immer und immer wieder sollte er die Rolle des Schlägers spielen, die nicht einmal Dialoge bekam, obwohl er eigentlich von einer Hauptrolle träumte. Er hängte seinen Traum und seine Tätigkeit als Stuntman und Schauspieler an den Nagel und arbeitet seitdem als Türsteher und Bodyguard. Er lernte **Tony Kwan** kennen, einen Privatermittler, der zufällig sein Nachbar ist. Seitdem arbeitet er auch für **Tony**, wenn seine Expertise gefragt ist.

Sally Song (Nebenrolle)
Computerspezialistin und begnadete Hackerin. Sie kennt **Tony Kwan** schon seit Jahren und noch aus der Zeit, als dieser bei der Polizeibehörde in *Wan Chai* angestellt war. Bei einem Fall mit einer kompromittierten Festplatte, auf der belastende Informationen über den Polizeichef der Einheit waren, suchte **Tony** die Hackerin auf. **Sally Song** konnte belastendes Material gegen einige Polizisten aus *Wan Chai* extrahieren, welche Verbrecher deckten und deren Taten verschleierten. In einer breit angelegten Intrige der kriminellen Polizisten wurde **Tonys** Entlassung aus dem Polizeidienst erzwungen. Seitdem arbeitet sie regelmäßig mit **Tony Kwan**, der seit dem Rauswurf als Privatermittler sein Geld verdient. Für die Sicherheitsexpertin **Ivy Zhang** hat sie die Identität eines *Gao-Lulin*-Mitglieds namens **Cecilia Wu** herausgefunden. Da **Ivy** nicht preisgeben wollte, warum ihr der Name so wichtig ist, stellte **Sally** Recherchen an und fand heraus, dass **Ivy** früher eine Meisterdiebin war, die schließlich im Gefängnis gelandet ist und erst seit der Haftentlassung als Sicherheitsexpertin arbeitet. Kein Geheimnis und kein Computer ist vor **Sally Song** sicher.

Nicht-Schauspieler-Charaktere

Tao Chen (Sprechrolle)
Der Auftraggeber, der **Tony Kwan** beauftragt, den Juwelenraub zu verhindern und Informationen zum Job liefert. Er ist die rechte Hand von Triadenboss **Wei Xueying**. Er stattet das Team mit Kleidung und Chipmarken aus, damit sie sich auf der Gala unter die Gäste mischen und sich innerhalb des Gebäudes bewegen können.

Richie Yu (Nebenrolle)
Heißt in Wahrheit **Chang-hee Yoon** und ist ein Mitglied der *Gao-Lulin*-Triade und direkter Handlanger von **Cecilia Wu**. Er schlüpft in die Rolle des Sicherheitschef der Gala **Richie Yu** und hat damit einen guten Überblick über den Schauplatz. Wenn **Cecilia Wu** zuschlägt, um das Juwel zu stehlen, werden er und seine Handlanger für das nötige Chaos sorgen, damit **Cecilia** mit der Beute entkommen kann.

Cecilia Wu (Skript-Hauptrolle)
Ist ein hohes Tier in der *Gao-Lulin*-Triade und eine meisterhafte Diebin. Bereits in der Vergangenheit hat sie spektakuläre und aufwendige Diebstähle teurer Luxusautos, wertvoller Kunstwerke und einzigartigen Diamanten begangen. Nie wurde sie erwischt, was ihr eine gewisse Hochmütigkeit verleiht. Mit dem Diebstahl des **„Auge des Roten Drachen"** will sie Anerkennung bei den *Gao-Lulin* erhalten, den Boss der Konkurrenz bloßstellen und so innerhalb der Triade weiter aufsteigen.

Gala-Gäste (Statisten)
Allesamt fein und edel gekleidete Herrschaften der High Society aus Hong Kong und Macao. Wohlhabende Geschäftsleute, wichtige Mitglieder der *Red Dragon Society*, wunderschöne Schauspieler, berühmte Künstler, beliebte Stars und einflussreiche Politiker sind unter den Gästen. Weit oben auf der obersten Etage des **Hong Kong Convention and Exhibition Centre** feiern sie auf der Gala champagnertrinkend und kaviaressend weit oberhalb des wimmelnden Pöbels. Beim Angriff der Schläger können sie nichts anderes außer hysterisch kreischen, im Weg stehen oder kopflos herumrennen.

Gao-Lulin-Schläger (Statisten)
Das Service- und Sicherheitspersonal der Gala wurde durch eine große Anzahl Schläger der *Gao-Lulin* ersetzt, die zuschlagen und für Unruhe sorgen, sobald der Diebstahl des Juwels starten soll. Werden sie schon früher vom Einsatzteam enttarnt, kommt es auch schon früher zu Kämpfen.

Polizisten (Statisten)
Die Polizei in *Wan Chai* ist von den *Gao-Lulin* kontrolliert und unterwandert. Ist der Juwelenraub im Gange, fahren sie mit Blaulicht los, aber nicht um den Raub zu verhindern, sondern um die *Gao-Lulin* zu unterstützen. Sie warten außerhalb des Gebäudes und verhindern im Zweifel die Verfolgung der Juwelendiebin. Das Team muss sich dann durch die Polizisten hindurch kämpfen.

Intro

*Während eines schnellen Intros begleitet von hektischen Synthwaveklängen sieht der Zuschauer aus der Vogelperspektive Hong Kong bei Tag und die näherkommenden und modernen Bürogebäude, Luxushotels und das an der Hafenfront gelegene Hong Konger Wahrzeichen **Hong Kong Convention and Exhibition Centre**. Seitlich erscheinen die Namen der Schauspieler und Mitwirkenden des Films, während die Kamera schnell über die Dächer fliegt. Auffallend ist die riesige Glasfront des hohen Wolkenkratzers. Die*





Glasfront und das Wasser des Hafens funkeln in der Sonne. Dann fährt die Kamera nach unten und rast durch die schattigen Seitenstraßen entlang der typischen vierstöckigen Miethäuser mit vergitterten Balkonen und Bambuswäschestangen. Nahaufnahme: Fokus auf eine Pfütze auf dem Asphalt, die durch blinkende Neonreklamen von Geschäften funkelt. Plötzlich fährt ein Auto durch die Pfütze und kommt mit quietschenden Reifen zu stehen. Das Intro endet, als ein hagerer Mann mit verspiegelter Sonnenbrille und schwarzem Anzug aussteigt und die Tür des schwarzen Autos zuknallen lässt. Er dreht sich um und geht in Richtung eines heruntergekommenen Wohnblocks, an dessen bröckelnder Fassade Klimaanlagen angebracht sind. Am Nacken des Mannes fällt der Anfang eines traditionellen Tattoos auf, welches unter dem Kragen des Anzugs verschwindet. Schnitt. Szenenwechsel.

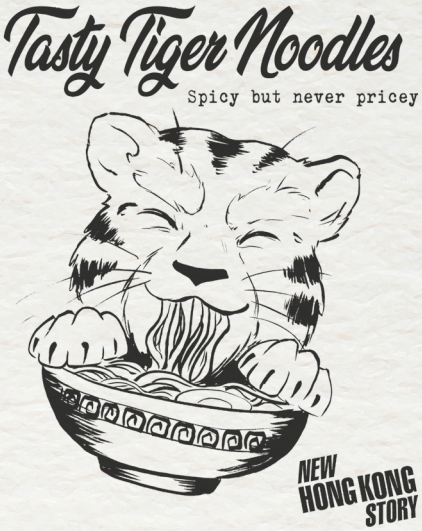
*In einem verrauchten, spartanisch eingerichteten, heruntergekommenen Büro sitzt **Tony Kwan**, dessen Namen ein kleines Schild auf dem Tisch verrät, an einem großen, leicht verranzten, schweren Holztisch in einem abgewetzten Bürostuhl, dessen Futter bereits herausquillt und raucht eine Zigarette. Die Jalousien an den verdreckten Fenstern sind halb heruntergelassen. Es riecht nach Rauch und Kaffee, die Luft ist abgestanden. Auf dem Tisch stehen eine halb leere Whiskyflasche, einige leere Gläser und jede Menge Tassen. Daneben stapeln sich leere Papierverpackungen mit dem Logo von Tasty Tiger Noodles. Ein voller Aschenbecher steht daneben, eine einfache Glühbirne und das karge Licht von draußen erhellen den Raum. Der Mann am Tisch schaut unruhig auf die große, tickende Uhr an der Wand. Die Uhr zeigt kurz vor 18 Uhr. Der Putz ist an manchen Stellen von der Wand gesprungen und Plakate zieren die von Nikotin und Wasserschäden fleckigen Wände. In diesem Raum sind drei weitere Personen. Eine junge Frau mit bunten Haaren, die einen tragbaren Computer auf den Knien hat und in die Tasten haut, hat auf einem Stuhl in der Zimmerecke Platz genommen. An der Wand über ihr hängt ein Plakat des Hong Kong Films „Aces Go Places aka Mad Mission" von 1982 an der Wand. Daneben steht an die Wand gelehnt ein großer, durchtrainierter Mann in dunklen Klamotten, der teilnahmslos in einem Lifestyle-Magazin blättert. Eine Frau mit hochgesteckten schwarzen Haaren und einem geschäftlich wirkenden Anzug läuft unruhig hin und her, wobei die Absätze der Schuhe ein hohes, hektisches Klopfen verursachen, das sich mit dem Ticken der Uhr vermischt. Das Knallen der Autotür aus dem Intro ist zu vernehmen und von draußen nähern sich Schritte. Es klopft laut an der Holztür. Schnitt. Ansicht der Tür von außen. Der verdreckte, türkisfarbene Lack ist bereits großflächig abgeblättert. Ein Schild verrät, dass es sich um die Privatdetektei von **Tony Kwan** handelt. Der Mann, der aus dem Auto ausgestiegen ist, hämmert mit der Faust gegen die Tür.*

Der Auftrag

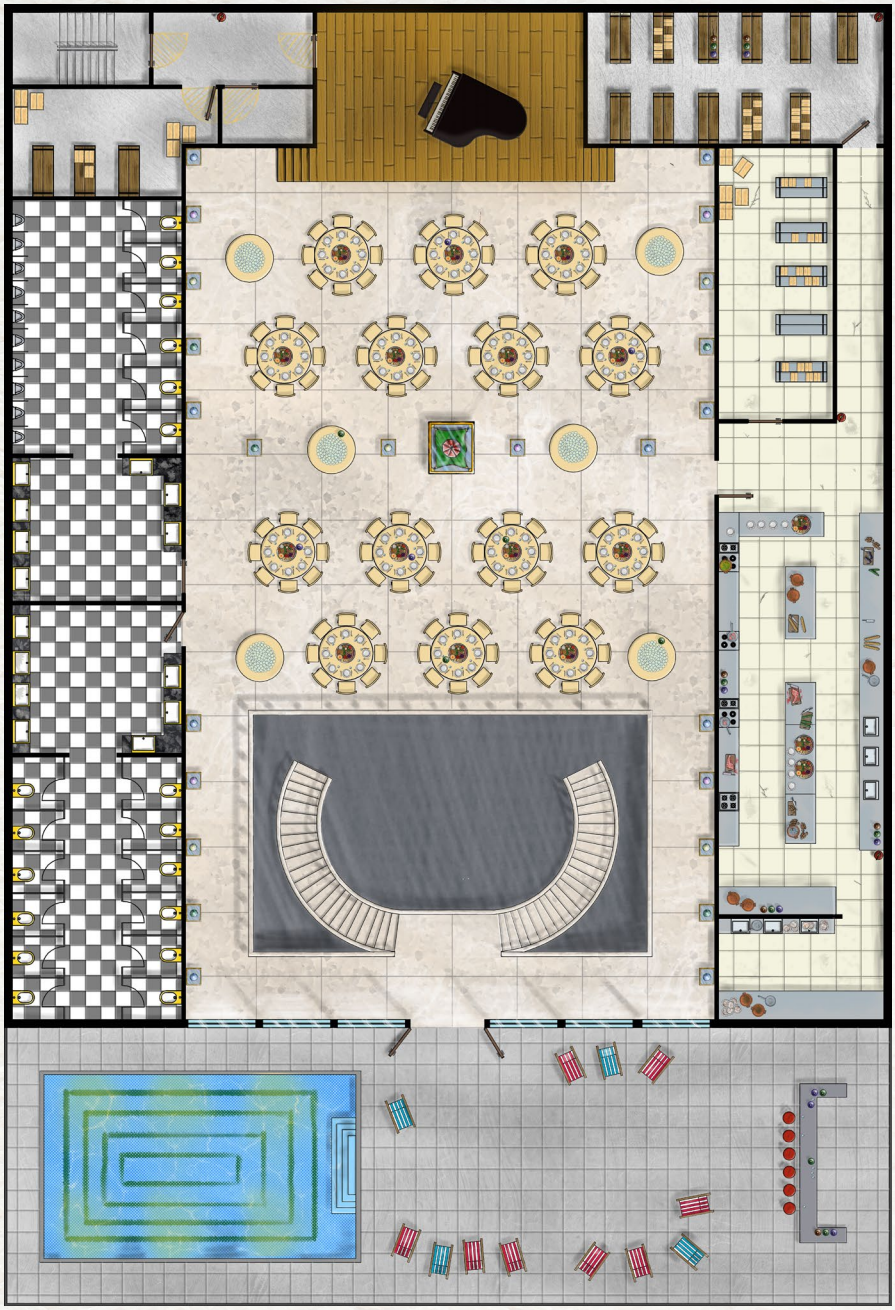
Bei dem Klopfenden handelt es sich um **Tao Chen**, der einen Auftrag im Gepäck hat. **Tao Chen** übermittelt die Informationen zum geplanten Raub in der obersten Etage des **Hong Kong Exhibition Centre**. Das Team soll den Diebstahl des **„Auge des Roten Drachen"** verhindern – ohne, dass es ein Massaker unter den Zivilisten auf der Gala gibt. **Tao Chen** weist an, dass sich das Einsatzteam verkleiden und unter die Gäste mischen soll, um die Veranstaltung zu beobachten. Die passende Garderobe, aus der die Schauspieler auswählen können, hat er dabei. Vom edlen Anzug, verschiedenen Krawatten, dem ein oder anderen eleganten Designerkleid bis hin zu passenden Schuhen und Täschchen für die Damen ist alles dabei. Die Gala hat bereits um 18 Uhr begonnen und es ist eine Frage der Zeit, bis die Diebe zuschlagen.

Die Gala

Wenn die Schauspieler am Set der Gala ankommen, ist diese bereits in vollem Gange. Weiterhin kommen Gäste an. Lange, glänzende Limousinen halten vor einem ausgelegten roten Teppich in der Kurve vor dem Eingang des **Hong Kong Exhibition Centre**. Chauffeure steigen aus, helfen den edel gekleideten Damen und Herren aus dem Fahrzeug und fahren die teuren Luxuslimousinen weg. An der Tür stehen Statisten in der Rolle von Sicherheitsbeamten, die eine Gästeliste führen. Die Schauspieler können entweder durch den offiziellen Eingang oder dank der Chipkarten durch eine Hintertür gehen, die für Lieferungen und Personal gedacht ist. Diese Feinheit kann der Regisseur mit den Schauspielern ausmachen.



*Ein gläserner Aufzug (oder ein Treppenhaus) führt in das oberste Stockwerk des **Hong Kong Exhibition Centre**. Das oberste Stockwerk ist ein riesiger Veranstaltungsraum auf zwei Ebenen. Auf der unteren Ebene gibt es einen Empfang und eine Garderobe, die vom Servicepersonal gemanagt wird. Einige große teure Statuen aus verschiedenen Ländern und eine europäische mittelalterliche Ritterrüstung sind auf hohen weißen Podesten ausgestellt. An den Wänden hängen Malereien unterschiedlicher Künstler aus verschiedenen Epochen. Die eigentliche Gala findet auf der oberen Ebene statt. Eine geschwungene, marmorne Doppeltreppe führt in den oberen Bereich, von dem man wie von einer Balustrade in den unteren Bereich des Veranstaltungsraums blicken kann. Oben befinden sich runde Banketttische, welche mit weißen, bis zum Boden reichenden Tischdecken bedeckt sind. Über jedem der Tische hängt ein üppiger, strahlender Kronleuchter von der Decke und eine kleine Bühne ist zu sehen. Hier steht ein Klavier und eine Pianistin spielt für die Gäste. Eine Klavierinterpretation von Beethovens fünfter Symphonie ist im Hintergrund durch das Stimmengewirr zu vernehmen, während die Kamera über das Set fliegt. Auf den runden Banketttischen sind aufwändig gestaltete Speisen aufgebaut und auf kleineren Tischen stehen Champagnertürme, die in einer kurzen Nahaufnahme umkreist werden. Überall stehen Podeste mit teuren antiken Vasen und Vitrinen mit Fabergé-Eiern, die staunend von den Statisten betrachtet werden.*



Karte: © Julian Wahl

Hinweis: Dieser Bodenplan ist der gedruckten Ausgabe des Weltenwanderers im Format DIN A3 beigelegt und als PDF-Download unter 🌐 **ww-mag.de/downloads** erhältlich.

Im Zentrum steht eine säulenförmige, gigantische Vitrine, in deren Mitte ein lächerlich kleines, weißes Samtkissen liegt. Auf dem Kissen liegt ein rotes, geschliffenes, faustgroßes Juwel, das von mehreren Lichtern an der Decke der großen, verschlossenen Vitrine ausgeleuchtet wird. Ein kleines Messingschild verrät, dass es sich um das ***„Auge des Roten Drachen"*** *handelt. Die Statisten stehen zusammen, trinken Champagner, schütteln Hände und bestaunen die ausgestellten Kunstschätze. Servicepersonal eilt umher, um die Gäste zu bewirten, Champagner nachzufüllen oder Snacks und Drinks anzubieten.*

Regiehinweis: Bei späteren Kampfszenen kann es sehr effektvoll sein, einen Gegner in einen Champagnerturm zu stoßen.

Fünf Türen führen aus dem oberen Stockwerk des Veranstaltungssaals weg:

- Durch eine doppelte Glastür kommt man auf die außen gelegene Terrasse. Dort gibt es einen großen, beleuchteten Pool, Strandliegen und eine gut sortierte Cocktailbar, an der Servicekräfte Cocktails kredenzen. Einige Statisten stehen auf der Terrasse und schlürfen hübsch dekorierte Cocktails.
- Zwei weitere Türen führen in die Nassräume mit Toiletten und Waschbecken. Das Waschbecken und die Toilettenbrillen sind vergoldet. Im Schrank unter dem Waschbecken befindet sich je ein schwarzer Rucksack, in dem je ein Gleitschirm ist.
- Die vierte Tür hinter den Banketttischen führt in eine große Küche, in der sich eine Kühlkammer und ein Lager befinden. An Küchenzeilen mit großen Kochtöpfen und Pfannen sind etliche Köche (*Gao-Lulin*-Schläger) bei der Arbeit. Es riecht intensiv nach Gewürzen und Lebensmitteln. Fett knistert in heißen Pfannen. Im Lager ist das echte Servicepersonal gefesselt und geknebelt festgesetzt, das durch Triadenschläger der *Gao-Lulin* ausgetauscht wurde.
- Die fünfte Tür, die unauffällig hinter dem Bühnenvorhang versteckt ist, führt ins Treppenhaus. Sie ist durch ein elektronisches Schloss gesichert, welches gehackt oder aufgebrochen werden muss, da die Chipkarten der Schauspieler im Verlauf deaktiviert werden. Im Treppenhaus stehen Wachleute, die in Wahrheit *Gao-Lulin*-Schläger sind. Durch das Treppenhaus ist es möglich, auf das Dach des **Hong Kong Exhibition Centre** zu gelangen.

Ein Mann mittleren Alters in dunkler Einsatzkleidung, die ihn als Security kennzeichnet, kommt zielgerichtet auf die Schauspieler zu und erkundigt sich nach der Lage. Er stellt sich als Sicherheitschef **Richie Yu** vor und betont, dass er alle Sicherheitsvorkehrungen persönlich mehrmals gecheckt habe und er und seine Wachleute das Juwel gut im Blick haben. Er rät dem Team, die Veranstaltung zu genießen und sich einen schönen Abend zu machen, da sie aus seiner Sicht vermutlich nicht gebraucht werden.

Finale

Die Szene wechselt. Die Kamera zeigt das beleuchtete Gebäude in der beginnenden Dunkelheit. Ein Hubschrauber fliegt mit scheppernden Rotorblättern über das ***Hong Kong Exhibition Centre*** *und eine maskierte, schwarz gekleidete Gestalt seilt sich ab und landet auf dem Dach. Sie trägt einen schwarzen Rucksack und eine Kletterausrüstung. Geschickt beginnt sie sich an der Gebäudewand abzuseilen und schneidet mit einem Glasschneider ein Loch in die Glaswand, durch das sie sich elegant hindurch hangelt. Sie rennt zu einem Computerterminal an der Wand und manipuliert das Sicherheitsprogramm. Ein technischer Piepton quittiert den Abschluss des Vorgangs. Die Gestalt zieht die Maske vom Gesicht. Sie zieht ein Funkgerät hervor, das Rauschen eines offenen Funkkanals ist deutlich zu hören. Danach gibt sie einen Funkspruch ab: „Hier ist* ***Cecilia Wu****, die Suppe ist salzig und wird serviert." Sie kappt die Funkverbindung. Die Tür zum Raum öffnet sich und zwei Wachleute sind zu sehen.* ***Cecilia Wu*** *verlässt den Raum ins Treppenhaus und die Szene endet.*

Rundenablauf in Kampfszenen

Erste Phase:
Jeder Schauspieler und Gegner kann bis zu zwei Basisaktionen ausführen.
Zweite Phase:
Jetzt können nur noch die Rollen handeln, die Extraaktionen besitzen oder mit 10 Chi-Punkten eine Aktion kaufen. Es sind bis zu drei Extraaktionen möglich.

Aktion: Angriff, Stunt, andere Handlung. Beim Tragen von zwei Waffen sind zwei Angriffe als eine Aktion möglich (erster Angriff Malus -2, zweiter Angriff auf denselben Gegner Malus -3, gegen neuen Gegner Malus -4)
Fortbewegung: Wenige Schritte sind keine Aktion, mehrere Meter zurückzulegen ist eine separate Aktion.

Erfolgreicher Treffer: gleich/kleiner Kampfattributswert + Angriffswert
Kritischer Treffer: W20-Wurf von eins/zwei, Gegner kann sich nicht verteidigen und erhält 10 zusätzliche Schadenspunkte

Zurück zu den Schauspielern:
Plötzlich zieht das Sicherheits- und Servicepersonal Knüppel, Messer, Pistolen und Nunchakus und greift an. Chaos bricht aus. Überall rennen Statisten herum und die Schauspieler werden in Kämpfe gegen eine Überzahl von Gegnern verwickelt. Schließlich erscheint die Diebin **Cecilia Wu**, die dank der deaktivierten Alarmanlage leichtes Spiel mit dem Stehlen des Juwels hat. Bevor die Schauspieler den Diebstahl verhindern und die Diebin schnappen können, müssen sie erst an ihren Komplizen vorbei. **Richie Yu** entpuppt sich als Verräter und versucht, die Schauspieler-Charaktere aufzuhalten. Zudem ist der ganze Veranstaltungsraum voller *Gao-Lulin*-Schläger, die besiegt werden müssen.

Cecilia Wu nutzt das Chaos aus und flüchtet mit dem Juwel auf das Dach. Die Tür ist versperrt und muss aufgebrochen oder gehackt werden. Im Treppenhaus stehen weitere *Gao-Lulin*-Schläger. Schaffen es die Schauspieler schließlich aufs Dach, kommt die letzte Szene. Es beginnt zu regnen und die Dunkelheit ist hereingebrochen. Der Beton schimmert durch die Nässe und die nächtlichen Lichter der Stadt. **Cecilia Wu** steht mit dem riesigen Juwel in der Hand an der Kante des Gebäudes und springt ab. Sie hat einen Gleitschirm dabei. Nun sind Stunts gefragt, um das Juwel aus den Händen der Diebin zu reißen. Auf dem Dach fallen Eimer und Kästen zum Abseilen für Fensterreiniger auf.

Ideen für Stunts nach Schwierigkeitsgrad

Eins:
- Mit einem Gleitschirm hinterher springen und die Verfolgung am Boden aufnehmen.

Zwei:
- Mit einem Gleitschirm oder Ähnlichem hinterher stürzen, in der Luft gegen die Flüchtende kämpfen und versuchen, ihr das Juwel abzunehmen.

Drei:
- Sich an der Glasfront abseilen, um den Abstand zu verringern und in einem gewagten Sprung in die Tiefe stürzen und sich auf die Flüchtende in der Luft fallen lassen und sich am Gleitschirm festhalten.
- Einen Wingsuit improvisieren und hinterherspringen.

Vier:
- Ohne jede Sicherung hinterherspringen und kopfüber nach unten sausen, sich am Gleitschirm festhalten und versuchen, der Flüchtenden das Juwel abzunehmen.

Unten am Boden wartet bereits eine bewaffnete Polizeieinheit. Auf der Straße sind die blauen Lichter der Streifenwagen zu sehen. Hat es **Cecilia Wu** auf den Boden geschafft und flüchtet weiter, sind die Polizisten ein weiteres Hindernis für die Schauspieler.

Wenn der Großteil der *Gao-Lulin*-Schläger oder Polizisten besiegt ist und **Cecilia Wu** gefasst wurde oder die Schauspieler das Juwel zurück ergattert haben, flüchtet der Rest der Gegner, sofern diese sich nicht unmittelbar im Zweikampf befinden.

Der Film endet
und der Soundtrack des Abspanns startet...



Illustrationen:
© Black Mask Verlag – blackmask-verlag.de

Gegnerwerte

Statisten
Trefferpunkte: 25
Initiative: W10+4
Aktionen: 1
Angriffswert: 8, kritische Treffer verursachen +5 Schaden statt +10
Verteidigungswert: keiner, Trefferbonus von +2 gegen Statisten
Martial Arts:
Wing Chun Kung Fu nur Basis
Nahkampf-Schadensbonus: +2
Fernkampf-Schadensbonus: +2

Richie Yu aka **Chang-hee Yoon**
Trefferpunkte: 85
Initiative: W10+6
Aktionen: 2 (2 Basisaktionen)
Angriffswert: 10
Verteidigungswert: 10, hat 2 Verteidigungen
Waffenloser Schaden: 14
Martial Arts:
Wing Chun Kung Fu bis Stufe 3
Nahkampf-Schadensbonus: +3
Fernkampf-Schadensbonus: +3

Cecilia Wu
Trefferpunkte: 120
Initiative: W10+7
Aktionen: 4
(2 Basis- und 2 Extraaktionen)
Angriffswert: 12
Verteidigungswert: 10, hat 3 Verteidigungen
Waffenloser Schaden: 14
Martial Arts:
Mizongyi Kung Fu bis Stufe 4
Nahkampf-Schadensbonus: +3
Fernkampf-Schadensbonus: +3

Alina Dekinger

Pen-and-Paper-Enthusiastin und Rollenspielautorin. Ihr Promoabenteuer „Familienbande“ von Call of Cthulhu ist mit etwas Glück beim GRT 2026 als Printversion zu kriegen.



Foto: © Alina Dekinger

“The Eye of the Red Dragon” ist eine unabhängige Produktion von Alina Dekinger und basiert auf **New Hong Kong Story** © *Black Mask Verlag* (https://blackmask-verlag.de); Nutzung des Namens, des Logos und der Illustrationen mit freundlicher Genehmigung.

Game-Design und Abenteuer-Design als Berufsfelder

Strukturen, Praxis und persönliche Erfahrungen

Als ich 2002 mein Abitur machte, wusste ich noch nicht genau, was ich später einmal machen wollte. Ich begann mein Studium in Geschichte und Germanistik und hatte mehrere Ideen für die Zukunft. Vielleicht Journalist. Vielleicht „irgendwas mit Medien“. Vielleicht Museumspädagoge. Vielleicht Lehrer.

Und irgendwo im Hintergrund war da noch ein anderer Gedanke: etwas mit Spielen, mit RPGs, Computerspielen oder mit Spielemagazinen. ABER: Damals war Game Design kein klarer Beruf. Man konnte es nicht direkt studieren, weder in Bochum noch in Dortmund oder Münster[1]. Oder anders gesagt: Es gab kaum konkrete Informationen darüber, wie Spiele eigentlich professionell entwickelt werden. Ich wusste nur, dass ich Rollenspiele liebe und gerne eigene Abenteuerwelten erfinde. Aber ich hatte keine Vorstellung davon, wie daraus für mich ein echter Beruf werden könnte. Etwa 2004 entschied ich mich, Lehrer zu werden. Diese Entscheidung war richtig. Ich bin es bis heute, im Jahr 2026, und ich mache meinen Beruf sehr gerne. Trotzdem hat mich das Thema Spiele nie losgelassen.

Kreatives Arbeiten neben dem Beruf

Ich bin Moritz Böger, Autor, Podcaster und begeisterter Pen-&-Paper-Spieler. In meinem *Hochleveln Podcast* spreche ich über Fantasy, Science-Fiction und Rollenspiele. Pen & Paper begleitet mich seit 30 Jahren und prägt mein kreatives Arbeiten. Auf Instagram teile ich Einblicke in meine Projekte, mein Nerd-Hobby und meine Freude am Erzählen von Geschichten.

Ein besonderes Jahr war 2021. In diesem erschien mein Roman *Die Aschebrut*. Es ist ein düsterer Fantasy-Roman, geprägt von meinem Wissen, das ich als Spielleiter und als Abenteuer-Designer erworben hatte. Auch im Rollenspielbereich konnte ich praktische Erfahrungen sammeln. Als Autor von *Tales from the Ironlands* habe ich von 2022 bis 2024 mit zwei Co-Autoren Inhalte für das Fantasy-Rollenspiel *Ironsworn* entwickelt. Ich entwarf Schauplätze, Charaktere, Fraktionen und Hintergrundtexte. Außerdem arbeitete ich spielmechanische Elemente aus. Neben dem Schreiben gehörten auch die Strukturierung der Inhalte und die redaktionelle Abstimmung im Team zu meinen Aufgaben. Später übernahm ich dann für den Band Ironsworn: Delve das Lektorat.

Diese Projekte verlangten selbstständiges Arbeiten und gute Kommunikation. Kreative Ideen mussten logisch aufgebaut und verständlich formuliert werden. In dieser Zeit beschäftigte ich mich noch intensiver mit dem Planen, Verfassen und Veröffentlichen von Rollenspielinhalten. Und in dieser Zeit lernte ich auch, dass man Game Design nicht nur als Hobby betrachten kann. Es ist mittlerweile ein konkretes, wirtschaftliches Berufsfeld mit klaren Strukturen. Das möchte ich im Folgenden genauer erklären.

Digitales Game Design

Im digitalen Bereich kann man Game Design heute normal studieren, zum Beispiel als Bachelor of Arts oder Bachelor of Science. In so einem Studium lernt man, wie man Computerspiele systematisch entwickelt. Es geht zum Beispiel um Spielmechaniken, Level-Strukturen und um die sogenannte User-Experience. Damit ist die Art und Weise gemeint, wie sich ein Spiel für die Spielenden anfühlt.

Kreativität ist immer gut. Doch im Bereich Game Design ist analytisches Denken mindestens genauso wichtig, denn ein wichtiger Bereich ist das sogenannte Balancing. Das bedeutet, dass ein Spiel fair sein muss und gleichzeitig spannend bleibt. Die Arbeit in einem Entwicklungsstudio ist klar organisiert. Dort arbeiten verschiedene Fachleute zusammen, zum Beispiel Designer, Programmierer und Künstler. Spiele zu entwickeln ist also Teamarbeit. Gleichzeitig spielt auch Geld eine große Rolle, denn Spiele werden wirtschaftlich geplant und verkauft. Die Wirtschaftskraft der Gaming-Industrie ist heute größer als die der Film- oder Musik-Branche.



Bild: © Mohamed Hassan – pixabay.com

In Deutschland ist die Games-Branche klein bis mittelgroß. Es kann deshalb schwieriger sein, langfristig in diesem Beruf zu arbeiten als in manchen anderen europäischen Ländern. In Ländern wie Polen, Belgien oder Frankreich gibt es größere und international bekannte Studios. Gerade im Bereich digitaler Rollenspiele sind dort erfolgreiche Firmen entstanden, zum Beispiel *CD Projekt*, *Larian Studios* oder *Tactical Adventures*.



Bild: © ArMM1998 – opengameart.org

1 Spezialisierte Studiengänge für Game Design entstanden in Deutschland erst ab Mitte der 2000er-Jahre, zum Beispiel an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin oder an privaten Hochschulen.



Foto: © Edwin Francisco – pixabay.com



Foto: © Elle – pixabay.com

Analoges Game Design

Im Bereich der Brett- und Kartenspiele ist die Organisation etwas anders, aber ebenfalls professionell. Gerade in Deutschland gibt es viele erfolgreiche Verlage, denn Deutschland gilt im weltweiten Vergleich als ein „Brettspielland", das heraussticht.

Spieleautorinnen und -autoren entwickeln Prototypen und stellen sie Verlagen vor. Wird ein Spiel veröffentlicht, erhalten sie Lizenzgebühren. Allerdings können nur wenige allein davon leben. Spiele-Redakteure arbeiten fest in Verlagen. Sie prüfen eingereichte Ideen, testen sie, verbessern sie und begleiten den Produktionsprozess. Zwischen der ersten Idee und dem fertigen Spiel steht also ein klarer Ablauf, der an den Literaturbetrieb erinnert. Zu den bekanntesten Autoren in diesem Bereich zählen Klaus Teuber und Reiner Knizia. Während Teuber vor allem mit *Die Siedler von Catan* berühmt wurde, entwickelte Knizia gleich mehrere bekannte Spiele, wie *Wettlauf nach El Dorado*, *Lost Cities* oder *Ra*. In Deutschland gilt es zudem quasi als Pflicht, dass der Autor bzw. die Autorin immer auf der Spieleschachtel genannt wird!

Pen & Paper und Tabletop

Der Pen-&-Paper-Bereich ist für mich persönlich besonders wichtig. Hier treffen sich meine Begeisterung und das, was ich (meiner Meinung nach) auch gut kann. Autorinnen und Autoren schreiben Regelwerke und Abenteuerbände, oft projektbezogen und manchmal auf Honorarbasis. Dabei müssen sie nicht nur Geschichten entwerfen, sondern auch darauf achten, dass Mechaniken funktionieren, ihre Inhalte zur Spielwelt passen und die Zielgruppe auch regeltechnisch abgeholt wird. Auch wenn vieles kreativ entsteht, gibt es klare Strukturen, denn Texte werden lektoriert, mit anderen Beiträgen abgestimmt, an Layoutvorgaben angepasst und müssen termingerecht sowie in Zusammenarbeit mit Redaktion und Mitautoren fertiggestellt werden. Wichtige Auftraggeber in diesem Bereich sind *Ulisses Spiele*, *Pegasus Spiele*, der *Uhrwerk Verlag* sowie im Indie-Bereich auch *System Matters*.

Viele Tabletop-Rollenspiele (im Englischen TTRPGs) hängen auch mehr oder weniger direkt mit den verwendeten Miniaturen zusammen. Diesen auch wirtschaftlichen bzw. finanziellen Zusammenhang prägte vor allem *Games Workshop*, doch auch andere Firmen wissen, wie man die „Gier" nach immer mehr „Püppchen" ausnutzen kann. Zudem gilt, dass sich durch technische Entwicklungen gerade im Tabletop-Bereich viel verändert hat: Miniaturen werden heute oft digital entworfen. Der sogenannte Digital-Sculptor arbeitet mit spezieller Software und erstellt detailreiche 3D-Modelle. Diese können in größeren Mengen produziert oder als digitale Dateien verkauft werden. Viele, die als Sculptor aktiv sind, machen dies als Freelancer, doch es gibt auch fest angestellte 3D-Artists, allerdings vor allem im englischsprachigen Raum, insbesondere im Bereich Tabletop-Wargaming.

Gemeinsame Grundlagen

Ob digital, analog oder Pen & Paper: Alle Bereiche beruhen auf denselben Grundprinzipien. Es geht darum, Konzepte oder Regelwerke so zu entwickeln, dass sie logisch zusammenpassen. Du musst das Ganze ausbalancieren und dafür sorgen, dass das Spiel fair und abwechslungsreich bleibt. Auch Spielpsychologie kann eine gewisse Rolle spielen, denn nur damit kann man sich erklären, warum Menschen überhaupt spielen und was sie motiviert.

Spiele sind also nicht nur Unterhaltung. Sie sind wie Erfahrungsräume. Sie geben den Spielenden Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen und die Folgen zu erleben. Vielleicht fasziniert mich das bis heute so sehr, weil ich auch als Lehrer solche Erfahrungsräume gestalte. Unterricht funktioniert ebenfalls nicht zufällig. Er braucht Struktur, klare Regeln und eine gute Balance zwischen Herausforderung und Unterstützung. Man muss verstehen, was Schülerinnen und Schüler motiviert. Und nicht zu vergessen: Viele Schüler wollen – so wie eine typische Rollenspielrunde – auch unterhalten werden. Sie wollen sich nicht langweilen … Daher plant man Abläufe, denkt über die „Dramaturgie" nach und baut Lernprozesse ziemlich bewusst auf.

Ich bin Lehrer geworden und ich bin froh darüber. Aber Game Design ist für mich mehr als nur ein (verpasster) Beruf. Es ist eine Leidenschaft und eine Art zu denken. Es bedeutet, Welten zu erschaffen, Systeme zu entwickeln, Strukturen zu gestalten, in denen Menschen Erfahrungen sammeln und eigene Entscheidungen treffen können, sei es am Spieltisch oder im Klassenraum.

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

Nephilion

Dark Science-Fantasy in einer großen Galaxie

Nephilion ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, das klassische Fantasy-Elemente mit Science-Fiction verbindet und Spieler in ein weit verzweigtes Universum voller Kontraste führt. In dieser Galaxie begegnen Zwerge, Elfen und Menschen nicht mittelalterlichen Landschaften, sondern Sternenhäfen, Asteroidenminen und uralten außer-planetaren Mysterien. Futuristische Schwerter existieren neben Schusswaffen, Fackeln stehen neben Hologrammlampen, Heilkräuter neben Medpacks, und Magie findet als seltene, machtvolle Kraft ihren Platz in einer ansonsten technologisch dominierten Wirklichkeit.

Spielwelt

Im Zentrum der interstellaren Wirtschaft stehen die Nephilionkristalle. Diese kostbaren Energieträger dienen als universelle Währung und werden auf Asteroiden oder abgelegenen Planeten abgebaut. Die Galaxy Bank 103 presst sie in handliche, häufig polygonale Formen. Ihr inneres Leuchten und ihre Energiedichte machen sie zu einer endlichen und einer der begehrtesten Ressourcen des Universums. Trotz der Existenz digitaler Zahlungsmittel bleiben physische Kristalle vielerorts unverzichtbar, besonders dort, wo Technologie unzuverlässig ist oder bewusst gemieden wird.

Die Galaxie von Nephilion ist in vier große Sternencluster gegliedert, die eine Vielzahl unterschiedlicher Lebensräume umfassen. Wüsten-, Eis-, Vulkan- und Dschungelwelten prägen die Kulisse für Forschungsreisen, politische Auseinandersetzungen und epische Abenteuer. Gleichzeitig wird das Universum von mehreren Großreichen beherrscht, die um Macht, Einfluss und Ressourcen konkurrieren. Das Reich der Elfen gilt als das stärkste unter ihnen. Daneben existieren die Reiche der Menschen, Zwerge, Vampire, Zesoren und Nachtalben sowie weitere kleinere Reiche, von denen einige Bündnisse gebildet haben, um im interstellaren Gefüge bestehen zu können. Interessierte können sich auf unserer interaktiven Galaxiekarte unter 🌐 **nephilion.de** ein Bild der Galaxie machen und Informationen zu einigen ausgewählten Planeten abrufen.

Die Welt von Nephilion erstreckt sich außerdem über drei Sphären. Neben dem Diesseits existiert die Intermediäre, ein geisterhaftes Zwischenreich, durch das jede Seele nach dem Tod wandert und in dem telepathische Wesen wie die Ti'shara heimisch sind. Die dritte Ebene ist die Splittersphäre, das Reich der Toten und Ursprung uralter Dämonen und Angelois. Immer wieder berichten Mythen von längst verlorenen Splittertoren, die als Übergänge zwischen den Welten gedient haben sollen. Der Einfluss dieser Ebenen prägt die Religionen der Zivilisationen, die sich um sieben zentrale Gottheiten formiert haben.

Magie manifestiert sich in der Ätherkunde und wird von jenen beherrscht, die in der Lage sind, den unsichtbaren Fluss des Äthers zu erkennen und zu formen. Diese seltene Begabung verleiht Ätheristen die Macht, ihre Umgebung zu beeinflussen, Verletzungen zu heilen oder mit Wesen anderer Sphären zu kommunizieren. Trotz ihrer Stärke bleibt Magie ein Privileg weniger. Die breite Zivilisation stützt sich vor allem auf Technologie, wodurch ein spannungsgeladenes Verhältnis zwischen mystischer Kraft und wissenschaftlicher Innovation entsteht.

Spielercharaktere

Spieler können in Nephilion aus sieben spielbaren Spezies wählen. Dazu gehören Elfen, Nachtalben, Menschen, Zwerge, Vampire, Gestaltwandler und die Zesoren. Jede Spezies



besitzt eigene kulturelle Hintergründe und ein charakteristisches Verhältnis zu Magie und Technologie. Ergänzend dazu stehen sieben spielbare Klassen zur Auswahl. Kleriker, magisch begabte Ätheristen, Gestaltwandler, militärisch ausgebildete Strategen, Psioniker, Kybernetiker und Hexer verfügen über individuelle Talente und Spezialisierungen, die den Stil der Figuren maßgeblich formen. Der Ätherist nimmt eine besondere Rolle ein, da er verschiedene magische Richtungen erlernen und den allgegenwärtigen Ätherstrom manipulieren kann. Interessierte können auf unserer Webseite die Beschreibungen aller spielbaren Spezies und Klassen sowie alle erlernbaren Talente und Zauber finden.

Im Alltag der Helden spielen Ausrüstung, Waffen und Fähigkeiten eine entscheidende Rolle. Zwölf Waffengattungen sorgen für breite taktische Vielfalt. Dazu gehören schwere Nahkampfwaffen, elegante Energieklingen, Blastergewehre und Projektilwaffen. Talente, Fertigkeiten und Spezialisierungen ermöglichen es Spielern, ihre Charaktere über lange Kampagnen hinweg zu individualisieren. Ausrüstung kann erworben, gefunden, verbessert oder repariert werden und seltene Artefakte locken in den Tiefen vergessener Welten.

Regelsystem

Das Regelsystem von Nephilion basiert auf einem klassischen W20-Mechanismus. Proben gelingen, wenn ein Probenwert unterwürfelt wird. Für Schadenswürfe wird gelegentlich auch ein W6 verwendet, während ein optionaler W100 für einige erweiterte Regeln notwendig ist. Die Grundregeln sind bewusst übersichtlich gehalten und beinhalten das Abhandeln von Fertigkeitsproben sowie den Ablauf rundenbasierter Kämpfe. Gleichzeitig bietet das System optionale Vertiefungsregeln, die auf Wunsch der Spielleitung das Spielerlebnis erweitern. Dazu gehören Mechaniken zur Regeneration, zu Verletzungen, zu Geisteskrankheiten, zur Reparatur von Ausrüstung und zum entitätischen Wirken. Beim entitätischen Wirken können Spieler göttliche oder dämonische Mächte anrufen, um ein Wunder oder ein Unheil zu erbitten, was in kritischen Situationen über Leben und Tod entscheiden kann.

Jede Form der entitätischen Einmischung verlangt jedoch einen Tribut. Dieser äußert sich in der Macht der angerufenen Entität, die den Charakter zunehmend in ihren Bann zieht und schrittweise dessen geistige Stabilität untergräbt, bis hin zur Unspielbarkeit des Charakters, wenn der Spieler dieses Verhalten übertreibt.



Zusammenfassung

Nephilion beschreibt eine Galaxie, in der technologische Entwicklung und magische Wirkprinzipien keine getrennten Sphären darstellen, sondern sich gegenseitig beeinflussen und durchdringen. Interstellare Expansion, metaphysische Kräfte und politische Machtstrukturen existieren nebeneinander und formen eine komplexe Wirklichkeit, in der sowohl großräumige Konflikte zwischen Reichen als auch die individuellen Entscheidungen einzelner Akteure ihre Bedeutung entfalten. Die Galaxie bietet ebenso Raum für weitreichende Entwicklungen wie für lokale, persönliche Geschichten. Alte Mythen, fortgeschrittene Technologien, nicht vollständig verstandene Entitäten und vielfältige Kulturen bilden ein Geflecht, das weniger auf klaren Gegensätzen beruht als auf Überlagerungen, Spannungen und offenen Möglichkeiten.

Entstehung

Philipp Feistel und Manuel Pier sind die beiden Autoren und Entwickler hinter Nephilion. Sie entwickeln Nephilion nebenberuflich seit 2019 und setzen vor allem auf möglichst viel Unterstützungsleistung für die Spielleitung, um Vorbereitungszeiten zu verkürzen und die Improvisation am Spieltisch zu erleichtern. Aus diesem Grund gibt es auf der Nephilion-Webseite eine interaktive Galaxiekarte, einen Lootbox-Generator sowie viele kostenlose PDFs z. B. mit allen Zaubern und Talenten der Klassen.

Spielmaterial

Zum Spielen ist prinzipiell nur das Basisregelwerk notwendig. Für einen einfachen Einstieg gibt es außerdem einen Schnellstarter. Zuletzt ist ein umfangreicher Kampagnenband erschienen. Ein weiterer Abenteuerband ist in Arbeit.

Infos und Webshop unter:
🌐 **nephilion.de**

Philipp Feistel
🌐 ww-mag.de/Nephilion

Philipp Feistel & Manuel Pier



Philipp Feistel ist Ingenieur mit Begeisterung für neuartige Technologien. Über Videospiele fand er vergleichsweise spät in die Welt des P&P. Als Spieler und Spielleiter von unter anderem DSA entstand der Wunsch, ein eigenes System und Setting zu entwickeln.

Manuel Pier ist seit über 10 Jahren Webentwickler und seit über 20 Jahren leidenschaftlicher Gamer. 2013 entdeckte er über PC-Spiele die Welt des P&P als Spieler und Spielleiter für Systeme wie Cthulhu und Star Wars. Mit der Zeit entstand auch bei ihm der Wunsch nach etwas Eigenem.

Foto: © Nephilion-Verlag

DER WEG AUS DEM GRAB

Ein Mini-Solo-Szenario für Nephilion

Autoren: Philipp Feistel & Manuel Pier

Art des Abenteuers:
Closed-Room-Szenario, Mystery

Genre: Dark Science-Fantasy

System: Nephilion (2. Regeledition)

Spieleranzahl: 1 (Soloabenteuer)

Charakterstufe: Experte (150 NP)

Dauer: 1 Stunde

Ort und Zeit der Handlung:
Mond des Planeten Alveron, 686 vUDS

Triggerwarnung: Psycho-Terror, Klaustrophobie, nicht-explizite Gewalt

Einführung

Dieses Mini-Szenario dient als Einstieg in das Spielsystem von Nephilion. Es richtet sich an neue Spieler:innen, die das Würfelsystem und die düstere Grundstimmung des Spiels kennenlernen möchten, ohne direkt in die volle Komplexität des Systems einzusteigen. Das Szenario ist als Soloabenteuer konzipiert und kann allein gespielt werden oder in einer reduzierten Runde mit einer Spielleitung und einer Spieler:in. Auf unserer Webseite unter 🌐 **nephilion.de/downloads/der-weg-aus-dem-grab** steht ein kostenloses Paket zu diesem Abenteuer bereit. Es enthält neben diesem Einstiegsszenario eine vereinfachte Charaktererschaffung, die speziell für dieses Szenario ausgelegt ist; hierfür wird das Basisregelwerk benötigt. Zusätzlich liegen ein vorgefertigter Charakter sowie kompakte Grundregeln bei, damit neugierige Einsteiger:innen das vorliegende Mini-Szenario auch ohne unser Basisregelwerk ausprobieren können.

Erwachen

Du öffnest die Augen. Erst langsam wird dir bewusst, dass du auf einer metallenen Plattform stehst, umgeben von einem gähnenden Abgrund inmitten eines großen Komplexes. Zu deinen Füßen liegt eine reglose Gestalt – ein Wächter. Seine Panzerung ist aufgerissen, Blut zieht sich in dünnen Rinnsalen über den kalten Metallboden. Aus der Tiefe steigt ein Wind empor, zerrt an deinem Mantel und trägt den metallischen Geruch von Ozon und Tod mit sich. Der Wächter zittert und röchelt letzte Worte.

> *„Die Kirche der Sieben …" Ein feuchtes Röcheln.*
> *„… sie werden erfahren, dass der achte Kreis zurückgekehrt ist …"*

Seine Augen verlieren den Fokus. In diesem Moment rast ein stechender Schmerz durch deinen Schädel. Dein internes Interface fährt mit voller Leistung hoch. Warnsymbole flackern vor deinem Auge auf und verschwinden wieder. Die Korruption, die dein Bewusstsein wie ein Schleier überzogen hat, löst sich auf. Ein Name erscheint in halbtransparenter Schrift vor deinem Auge. Dein Name. In blutroten Lettern. Du bist kein Überlebender. Kein Opfer. Kein Experiment. Du bist ein General des achten Kreises. Die Wahrheit trifft dich mit kalter Klarheit: Du wurdest versiegelt, nicht um dich zu retten, sondern, weil die Welt dich nicht aufhalten konnte und deine Verbündeten zu schwach waren, den Krieg zu gewinnen. Kaum ist dein Name verblasst, meldet sich eine vertraute, verzerrte KI-Stimme.

> *„General identifiziert. Primäre Systeme reaktiviert." – Kurze Pause.*
> *„Warnung: Der Komplex ist nicht länger stabil."*

Hinter dir, tief im Inneren der Anlage, ertönt ein dumpfes, vibrierendes Grollen. Staub rieselt von der Decke der Plattform. An den Wänden beginnen alte Energieleitungen aufzuleuchten. Die KI-Stimme fährt fort.

> *„Mehrere Reaktorkerne fahren unkontrolliert hoch. Ortungssignale wurden ausgelöst. Empfehlung: Sofortige Evakuierung."*

Ein Hologramm wird vor dein Auge projiziert. Ein grober Plan des alten und zerklüfteten Komplexes erscheint. Nach kurzer Zeit blinkt ein Pfad auf, der dich hinausführen soll.

> *„Letzte funktionstüchtige Fähre lokalisiert. Hangar-Sektion Kappa-9. Zeitfenster bis Totalversagen: begrenzt."*

Dir bleibt nur wenig Zeit. Du musst dich durch den Komplex kämpfen und die letzte Fähre erreichen, die dich von hier fortbringen kann. Verpasst du sie, bist du hier gestrandet – ohne Versorgung, ohne Kontakt zur Zivilisation, ohne Überlebenschance. Woher du von der Fähre weißt, ist dir gegenwärtig unbekannt. Verschwinde schnell, bevor deine Spuren bemerkt werden und jemand eingreift.

Instabiler Korridor

An einem Ende der Plattform mündet ein schwach beleuchteter Zugangstunnel. Beim Betreten erkennst du flackernde Notlichter, die den Gang nur bruchstückhaft erhellen. Teile der Wände sind aufgerissen, Kabel hängen wie offene Adern heraus. Der Boden vibriert unter deinen Füßen, während Staub und Schutt von der Decke rieseln. Über dir knirscht das Metall – Teile der Konstruktion drohen einzustürzen.

Aktion:
Lege eine Probe auf die Fokusfertigkeit Fortbewegung oder Reaktionsfähigkeit ab.

- **Erfolg:** Du bewegst dich sicher durch den Korridor, weichst herabfallenden Trümmern aus.
- **Misserfolg:** Du wirst von Trümmern getroffen und erleidest 1 Stufe des Zustandes Schmerz. Dein Stärkewert ist für 1 Stunde um -1 reduziert.

Am Ende des Korridors erreichst du eine halb verklemmte Wartungsschleuse aus dickem Verbundstahl. Das Sichtfenster ist gesprungen, dahinter flackert schwaches Notlicht. Als du das mechanische Rad drehst, kreischt Metall auf Metall und die Tür gibt nur zögerlich nach. Du zwängst dich durch den schmalen Spalt, während hinter dir weitere Betonstücke von der beschädigten Decke herabstürzen.

Die Schleuse öffnet sich zu einer kreisförmigen Versuchskammer mit etwa zwanzig Metern Durchmesser. Die Wände sind mit eingelassenen Glaszylindern bestückt, jeder groß genug, um einen erwachsenen Menschen aufzunehmen. Viele der Behälter

sind zerborsten; Scherben knirschen unter deinen Schritten. In den verbliebenen Zylindern hängen noch Haltegurte und Nackenfixierungen. Getrocknete, bernsteinfarbene Flüssigkeit klebt an den Innenseiten, Reste alter Nährlösung oder Sedativa.

Über der Kammer verläuft ein Ring aus Kabelsträngen und Injektorarmen, die von der Decke herabhängen – ein automatisiertes System zur Überwachung und Versorgung der Insassen. Auf dem Boden erkennst du verblasste Kennzeichnungen: Nummerierungen statt Namen.

Das hier war kein gewöhnliches Labor. Es war eine Vorbereitungsanlage für Experimente an Lebenden. Dann hörst du es. Ein schleifendes Kratzen aus einem der hinteren Zylinder. Ein Ruck. Ein trockenes Knacken, als würde irgendwo Glas zerspringen.

Aktion:
Lege eine Probe auf die Fokusfertigkeit Aufmerksamkeit ab.

- **Erfolg:** Du bemerkst eine Bewegung in den Schatten, bevor es zu spät ist. Du bist daher auf den folgenden Kampf vorbereitet und bist vor dem Gegner an der Reihe.
- **Misserfolg:** Etwas überrascht dich aus der Dunkelheit und du bist im folgenden Kampf erst nach dem Gegner an der Reihe.

Kampf

Aus den Trümmern erhebt sich eine Kreatur. Einst ein Wächter, vielleicht ein Soldat der Kirche, doch sein Körper ist grotesk verzerrt. Ätherische Linien winden sich durch sein Fleisch. Seine Augen glühen unruhig, unstet. Ein verworfener Hüter. Er wurde hier zurückgelassen und er verabscheut offensichtlich alles, was lebt. Du weißt sofort, dass du ihn bezwingen musst, wenn du aus dem Komplex entkommen willst.



Bild: © Sebastian Pfitzenmaier

Wächterkreatur

BESCHREIBUNG

Körpergröße:	2,20 m
Gewicht:	115 kg
Klassifizierung:	Natürlich
Verbreitung:	unbekannt

EIGENSCHAFTEN

Lebenspunkte:	30
Seelenpunkte:	0

KAMPF

Angriffswert:	12
Geschwindigkeit:	5 m
Ausdauer:	5
Verteidigung:	0
Magieschutz:	0
Panzerung:	0
Schaden:	1W6+6
Schadentyp:	physisch
AD-Verbrauch:	2
Reichweite:	2 m

Nach deinem Sieg sackt die Kreatur in sich zusammen. Ihr Körper beginnt sofort zu zerfallen, schnell und unnatürlich. Fleisch löst sich auf wie verbranntes Papier im Wind und wird zu dunklem Staub, der vom Luftzug der Anlage erfasst und in schmale Bodenspalten gesogen wird. Es wirkt fast so, als würde der Komplex selbst das Material zurückfordern.

Die Fähre

Die KI-Stimme meldet sich erneut bei dir.

> *„Struktureller Kollaps beschleunigt. Ortungssignaturen nähern sich dem Areal. Empfehlung: Maximale Geschwindigkeit."*

Mit dem Verschwinden der Kreatur verändert sich das Summen in der Umgebung. Ein zuvor blockiertes Schott am gegenüberliegenden Ende der Halle entriegelt sich mit einem dumpfen Klicken. Rotes Notlicht wechselt zu einem kalten, bläulichen Schimmer.

Du gehst weiter, vorbei an den Resten des Kampfes, durch das geöffnete Schott in einen schmalen Verbindungsgang. Der Boden vibriert schwach unter deinen Schritten. Nach wenigen Metern weitet sich der Korridor abrupt.

Vor dir öffnet sich ein gewaltiger, zylindrischer Schacht. Mindestens fünfzig Meter tief. In der Dunkelheit darunter pulsiert schwaches Licht, als würde irgendwo im Inneren der Anlage ein Kern reagieren. Zwischen deinem Standpunkt und der gegenüberliegenden Plattform spannt sich eine schmale Brücke ohne festes Material. Es ist eine Brücke aus flackernden Energiefeldern. Transparente Projektionsanker halten die Struktur in Position. Die Lichtsegmente knistern unregelmäßig, als seien sie nicht für dauerhafte Belastung ausgelegt.

Aktion:
Lege eine Probe auf die Fokusfertigkeit Selbstbeherrschung ab.

- **Erfolg:** Du überquerst die Brücke kontrolliert ohne Zwischenfälle.
- **Misserfolg:** Trümmer fallen von der Decke und streifen deinen Arm. Du erleidest 1 Stufe des Zustandes Furcht.

Am anderen Ende wartet ein Hangartor auf dich. Noch während du dich über die Brücke begibst bemerkst du aus den Augenwinkeln heraus einen sich bewegenden Schatten an der Wand zu deiner Linken. Unter der Brücke, auf der du dich befindest, gibt es nur Dunkelheit. Ein Abgrund, bei dem du dir sicher bist, dass er deinen Tod bedeutet, solltest du herabstürzen. Der Schatten bewegt sich weiter, ehe er kurz vor dem Hangartor auf die Brücke springt. Die Bestie ragt fast vier Meter hoch vor dir auf und wirkt wie eine gewaltsame Verneinung aller bekannten Lebensformen. Ihr massiger Körper steht auf zwei kräftigen Beinen, deren Gelenke falsch herum zu stehen scheinen und sich bei jeder Bewegung mit einem lauten Knacken neu ausrichten. Die Haut ist kein durchgehendes Gewebe, sondern ein Flickwerk aus verhärtetem Fleisch, dunklen Panzerplatten und freiliegenden Muskelsträngen, als hätte man einen lebenden Körper notdürftig zusammengeflickt. Adern pulsieren sichtbar unter der Oberfläche und leuchten stellenweise schwach, als zirkuliere darin etwas Fremdes, Unnatürliches. Ihre Augen sind das Beunruhigendste an ihr: zu klein für den Schädel, tief in dunkle Höhlen zurückgezogen und von einem kalten, wachen Blick erfüllt. Sie zeigen keine Wut und keinen Wahnsinn, sondern reine, zielgerichtete Absicht. Dieses Wesen ist nicht hier, um zu drohen oder zu prüfen. Es hat dich erfasst, berechnet und sein Urteil gefällt. Es wird nicht aufhören, bis du tot bist oder es selbst zerstört am Boden liegt. Dir ist klar, dass diese Kreatur dich vernichten wird, wenn du zögerst, denn die Zeit rinnt dir unaufhaltsam davon.

In diesem Augenblick blitzt eine Erinnerung in deinen Gedanken auf; ein Satyr mit zwei nach hinten gebogenen Hörnern und einer Haut, die von dickem Fell bedeckt ist. Doch dies ist kein normaler Satyr, du weißt, es ist der Dunkelfürst Meteran. Eine Entität, die dir aus einem dir aktuell unbekannten Grund zur Seite steht, solange du dich ihr hingibst. Du fühlst Dunkelheit in dir aufkommen und hörst ein dumpfes Lachen. Du rufst mit deinem Geist nach Meteran – du flehst um ein

Unheil, damit das Unheil vor dir beseitigt wird. Mit einem Ruck spürst du, wie du innerlich schwächer wirst, bevor die Kreatur vor dir beginnt, sich aufzublähen. Die Kreatur schreit vor Schmerz und dehnt sich immer weiter aus, ehe sie mit einem lauten Knall und ekelhaftem Schmatzen zerbirst und die Energiefelder unter dir mit Innereien bespritzt und der Weg freigegeben wird. Du fühlst dich erschöpft und spürst instinktiv, dass du dich Meteran, einem Geschöpf der Finsternis, auf grausige Art und Weise hingegeben hast, und du weißt, dass dies der einzige Weg war, zu überleben. Ein grausiges Lachen ist noch dumpf in deinem Kopf zu vernehmen. Gib dich ihm weiter hin und deine Gedanken werden nicht mehr deine sein.

Als Konsequenz steigt deine Hingabe zum Dunkelfürsten Meteran um 5 Punkte und du erleidest 1 Stufe des Zustandes *Begierde*. Du bist nun ein „Erwachter".

Begierde Stufe 1: Erwachen

Der Charakter beginnt, sich intensiv für die Bedürfnisse und Wünsche einer Entität zu interessieren. Er könnte sich von seinen eigenen moralischen Prinzipien entfernen und seine Handlungen zunehmend von egoistischen Motiven leiten lassen.

Erschöpft gelangst du durch das große Hangartor. Der Hangar ist halb zerstört. Rauch liegt in der Luft. Eine einzelne alte, aber noch aktive Fähre steht auf einer Plattform. Ihre Triebwerke laufen im Leerlauf. Das nach oben gerichtete Hangartor ist geöffnet und nur ein schwach schimmernder Schild schützt das Innere des Hangars vor der Außenwelt. Du blickst durch den Schild direkt in den Weltraum. Auf den zweiten Blick erkennst du einzelne Himmelskörper und dein Geist scheint sie zu erkennen. Du blickst auf verschiedene Monde und auf einen Planeten – Alveron! Langsam wird dir bewusst, dass du dich selbst auf einem der Monde von Alveron befinden musst...

Philipp Feistel & Manuel Pier
ww-mag.de/Nephilion

PS: Wenn dir das kurze Einstiegsszenario gefallen hat, dann schau doch gerne in unserem Webshop **shop.nephilion.de** vorbei. Dort findest du das Basisregelwerk und spielfertige Abenteuer als hochwertige Druckausgaben.

Die nächsten Cons

21. März 2026 – **KinzigTale**
36391 Schlüchtern (Stadthalle Schlüchtern, Schloßstr. 13)
Mehr Infos: **wuerfelinitiative.de/kinzigtale**

28. und 29. März 2026 – **KeksCon 9**
30165 Hannover (Kulturtreff Hainholz, Voltmerstraße 36)
Mehr Infos: **keks-con.de**

10. bis 13. April 2026 – **KlosterCon**
83324 Ruhpolding (Labenbachhof, Froschsee 7)
Mehr Infos: **kloster-con.de**

17. bis 19. April 2026 – **CatCon LVII**
89075 Ulm (Cat Ulm, Prittwitzstraße 22)
Mehr Infos: **cat-con.de**

24. bis 26. April 2026 – **WolperCon**
57548 Kirchen (Jugendherberge Freusburg, Burgstraße 46)
Mehr Infos: **keks.social/wolpercon**

24. bis 26. April 2026 – **Conventus Leonis**
38100 Braunschweig (Kinder- und Jugendzentrum, An der Neustadtmühle 3)
Findet zum letzten Mal statt!
Mehr Infos: **conventus-leonis.de**

25. und 26. April 2026 – **Fantasy-Con**
1170 Wien (Postsporthalle, Schumanngasse 101)
Mehr Infos: **fantasy-schmiede.at**

02. und 03. Mai – **EulenCon**
51149 Köln (Bürgerzentrum Engelshof e.V., Oberstr. 96)
Mehr Infos: **eulencon.de**

16. und 17. Mai – **NiederrheinCon**
46535 Dinslaken (ND-Jugendzentrum, Beethovenstraße 6)
Mehr Infos: **niederrhein-con.de**

12. bis 14. Juni 2026 – **NordCon**
22119 Hamburg (Brüder-Grimm-Schule, Steinadlerweg 26)
Mehr Infos: **nordcon.de**

19. bis 21. Juni 2026 – **Auryn**
71032 Böblingen (Waldheim Tannenberg, Murkenbachweg 120)
Mehr Infos: **spieleverein-boeblingen.de/auryn**

26. bis 28. Juni 2026 – **HügelCon**
72070 Tübingen (Hans-Küng-Gemeinschaftsschule, Westbahnhofstraße 27)
Mehr Infos: **huegelcon.de**

Viele weitere Conventions – filterbar nach Umkreis, Zeitpunkt und Typ – findest Du unter:

con-kalender.org

Bericht von der Wetterwanderer CON 2026

vom 31.01. bis 01.02.'26 in Freiburg



Pen and Paper um 9 Uhr morgens! An einem Samstag! Was hatte ich mir denn dabei gedacht, als ich da zugestimmt hatte? Und würde überhaupt jemand aufkreuzen, so früh am Morgen? Mit diesen Gedanken bog ich auf den Fahrradweg in Richtung Jugendherberge Freiburg ein. Aber kaum hatte ich das Gebäude betreten, verflogen die Zweifel. Es waren Leute da – am Empfang, zum Aufbauen und natürlich auch zum Spielen. Meine Runde füllte sich schnell und als die ersten Würfel rollten, dachte keiner mehr an die Uhrzeit. Dreieinhalb Stunden kämpfte sich meine Truppe durchs Abenteuer – am Ende war zwar der gestohlene Kristall nicht zurückgebracht und die Welt schlimmstenfalls an einen außerirdischen Pilz verloren, aber Spaß hatte es natürlich trotzdem gemacht.

Inzwischen war auch wirklich einiges los in der Jugendherberge. Dass die Tickets in Rekordzeit ausverkauft waren, war kein Geheimnis, und so waren die Nachmittagsrunden schon restlos ausgebucht, als wir mit unserem Spiel fertig waren. Kein großes Problem, denn inzwischen waren auch die Stände aufgebaut und die Brettspieltische bogen sich unter allerlei Würfeln, Figuren und Karten. In der einen Ecke konnte man Weltraum-Generälen zuschauen, wie sie sich Sternensysteme streitig machten. Ein paar Tische weiter spielte sich das Herr-der-Ringe-Epos im Würfelspiel-Miniaturformat ab – mit neuen Wendungen und offenem Ende. Statt sicherzugehen, dass es Frodo & Friends auch diesmal gelingen würde, die Welt zu retten, ging ich allerdings lieber mittagessen.

Frisch gestärkt machte ich mich daran, die Convention weiter zu erkunden. Mit den praktischerweise ausliegenden Plänen waren die Räume schnell abgelaufen – aber überall gab es etwas zu sehen und zu erleben. Unten im Tabletop-Bereich schaute ich Besuchern über die Schulter, die mit Engelsgeduld und leuchtenden Farben ihre Figürchen bemalten. In der Gaming-Ecke bekam ich einen Controller in die Hand gedrückt und spielte eine Runde in einem Kampfspiel mit, bei dem ich die Regeln bis zum Schluss nicht ganz verstanden habe. So konnte ich nur zusehen, wie mein hochgerüsteter Elite-Krieger von einer gefräßigen Topfpflanze besiegt wurde – Geschichten, die das Leben schreibt … Wieder oben fanden sich genug für ein kleines Kartenspiel im Freien zusammen, während einen Tisch weiter eine ganz rebellisch unangemeldete Runde Shadowrun anlief.

Als es draußen doch ein bisschen kühl wurde, kam ich spontan im Workshop-Raum vorbei und gesellte mich zu einem Vortrag über das System Aschentage. Der Redner entpuppte sich dabei als der Erfinder der Aschentage-Welt selbst, kannte sich also nicht nur im Worldbuilding und Spielleiten im Allgemeinen aus, sondern gab uns direkt noch einen Crashkurs in der eigenen Lingo seines Systems. Wer zum Beispiel wissen will, wie viele Spannen in eine Iode passen, kann sich gern bei mir melden! Nebenbei schaffte ich es auch noch, mich für eine der Abendrunden anzumelden. Meine Wahl fiel auf Blood on the Clocktower, ein Werwolf-ähnliches Deduktions-Du-kannst-niemandem-vertrauen-Spiel, von dem ich schon öfter gehört, das ich aber noch nie selbst gespielt hatte. Tatsächlich erwischte ich in meiner ersten Runde direkt die Rolle des Hellsehers, mit der ich zwar überraschend lange am Leben bleiben konnte, durch diverse rote Heringe und Vergiftungen aber auch nie auf der ganz richtigen Spur war. Ursprünglich sollte das Spiel bis 11 Uhr gehen, aber bis wir die letzte Dämonin dingfest gemacht hatten, war es halb 1 morgens. Für jeden, der auf eine zweite Runde gehofft hatte, vielleicht etwas ärgerlich, wir aber waren sehr dankbar für die zusätzliche Beratungszeit. So eine Hinrichtung auf dem Dorfplatz will schließlich wohl überlegt sein.










Am Sonntag konnte ich – wohlverdient – etwas länger ausschlafen und kam erst pünktlich zum Mittagessen wieder in der Jugendherberge an. Und kaum war ich durch die Tür, war ich wieder voll in der Convention-Atmosphäre. Hier zeigten sich die Vorteile der strikt limitierten Ticket-Anzahl: Viele der Gesichter kamen mir schon bekannt vor, an jedem Tisch bildeten sich Kleingruppen aus alten und neuen Bekannten. Überall war etwas los, aber es war nie so voll, dass man das Gefühl hatte, die Übersicht zu verlieren oder etwas Wichtiges zu verpassen. Diesmal schaffte ich es in die Nachmittagsschicht und entschied mich für eine Runde, in der man in die Rolle von Tieren schlüpft, die in einem Fantasy-Venedig Aufträge für eine mafiöse Kröte erledigen müssen. Während mein Alchimisten-Falke um sein Leben kämpfte, machte ich noch einen Abstecher zum Empfang, wo gerade die Gewinner der Tombola ausgerufen wurden. Ich hatte spontan in eine Hand voll Lose investiert und kehrte sehr zufrieden mit einem neuen Brettspiel unter'm Arm zum Tisch zurück.

Irgendwann war der Kröten-Auftrag dann erledigt und um uns herum begannen fleißige Helfer, die Räume wieder „umzubauen", Trennwände zu entfernen und die Tische zurecht zu schieben. Es war schon vorbei? Aber ich wollte doch noch eine Tabletop-Figur anmalen! Und die Topfpflanze zu einer Gaming-Revanche herausfordern! Und, und, und ... Eine wirklich gute Convention erkennt man wohl daran, wie schnell die Zeit plötzlich verfliegt. Zum Glück wurde inzwischen verkündet, dass es eine zweite Weltenwanderer Con geben wird. Ich werde da sein. Sogar samstags um 9 Uhr.

Simon Lukas

Simon Lukas



Simon Lukas arbeitet als Redakteur in Freiburg. In seiner Freizeit feilt er gern an Pen-&-Paper-Oneshots, aus denen manchmal auch größere Kampagnen werden.

Foto: © Simon Lukas

Ein paar Worte von uns als Orga

Am 5. und 6. Juli 2025 waren wir (Sebastian und Stefan) mit einem *Weltenwanderer*-Stand auf der *HügelCon* in Tübingen und haben das erste Mal eine so themenübergreifende Spiele-Convention erlebt. Und was soll man sagen... Es hat uns geflashed. Sofort war klar: Sowas wollen wir auch in Freiburg haben!

Gesagt, getan – wir haben umgehend mit der Orga angefangen, nach Locations geschaut, mit den Vereinen und dem *FreiSpiel* gesprochen und die vielen anderen Dinge erledigt, an die man da noch denken muss... aber das würde hier den Rahmen sprengen.
Am Ende haben wir uns für die Jugendherberge Freiburg entschieden und den Termin relativ schnell festgezurrt.
Wir hatten keine Ahnung, ob wir überhaupt auch nur ein Ticket verkaufen würden und so war gerade die Anfangsphase der Bewerbung der Convention sehr spannend für uns.
Wie das am Ende ausging, ist den meisten bekannt. 300 verkaufte Tickets, zahlreiche Anfragen in unserer Ticketbörse und Menschen, die extra zur Location gekommen sind, um zu schauen, ob sie vielleicht doch noch ein Ticket bekommen. 300 Menschen auf einem Fleck und alle wollen spielen.

Für alle, die nicht dabei sein konnten oder da waren und nicht in alle Bereiche schauen konnten, gibt es hier mal noch ein paar Zahlen und Fakten:
300 Besucher*innen, ca. 30 Helfer*innen, 22 Supporter*innen, zahlreiche Brettspiele, 40 Rollenspielrunden (+ spontane Runden, sogar draußen), 6 eSports-Turniere, 7 Workshops, eine Panel-Diskussion (Entwicklung und Zukunft des Rollenspiels), 2 „Special"-Turniere (Brewhouse Bash und Circus Imperium), 6 Händler*innen-Stände, eine Runde Blood on the Clocktower, leckeres Essen von der Jugendherberge und Eis!
Ja, für manche war der Eisautomat im Foyer eins der Highlights. 😆

Wir haben mit einer stillen Auktion und anschließender Tombola 1.700 Euro für einen guten Zweck eingenommen. Der gesamte Betrag wurde an die *Freiburger Straßenschule* gespendet. Danke an Manuel Fritsch (von *Insert-Moin*) für die vielen Spiele und ein riesiges Dankeschön an alle Spender*innen.
120 Feedbackbögen wurden abgegeben, von denen 118 ein klares JA angekreuzt haben, was die erneute Teilnahme an einer weiteren Con angeht. Zwei haben "Vielleicht" angekreuzt, weil sie von weiter weg kamen und es auf den Termin ankommt.
Es hat sich niemand verletzt, es wurde nichts geklaut, es ist nichts kaputt gegangen und alle waren happy. Was will man mehr?

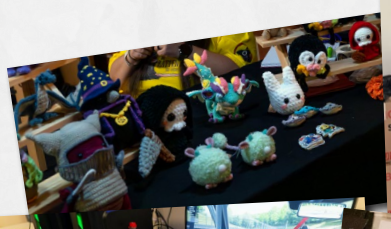
Wir möchten uns bei allen bedanken, die dieses unvergessliche Erlebnis möglich gemacht haben. Die erste *Weltenwanderer Convention* und damit auch Freiburgs erste Spieleconvention. Danke an das *FreiSpiel*, den *Rollenspielverein Freiburg*, den *Blackforest TableTop Verein*, den *Table Top Club Freiburg*, den *Freiburg eSports e.V.*, alle Helfer*innen, alle Supporter*innen und natürlich auch alle Besucher*innen!
DANKE!
Ein großes, fettes Dankeschön an euch alle.
Wir lieben diese Community! ♡

Fortsetzung folgt 😉

Sebastian & Stefan
🌐 ww-mag.de/redaktion

Fotos: © Ingo Holewczuk – 🌐 ql.de,
© Damian Kürzinger, © Konrad Endress,
© Stefan Graf









Spielchen gefällig?

Ein OneShot-Abenteuer auf der Weltenwanderer CON 2026



Autor: Sebastian Pfitzenmaier

Art des Abenteuers:
Agenten/Undercover-Abenteuer mit übernatürlichen Elementen, abhängig von der Spielweise auch Comedy

System: Savage Worlds, aber theoretisch auch andere Systeme, die eine moderne Welt mit übernatürlichen Elementen abbilden können (sämtliche Werte, Proben und Figuren müssen dann natürlich angepasst werden)

Dauer: ein Spieleabend

Ort und Zeit der Handlung:
Freiburg im Breisgau, Deutschland, im Jahr 2026

Triggerwarnung:
Gewalt/Tod, Dämonen

Einleitung

Der nachfolgende Text kann den Spieler*innen als stimmungsvoller Einstieg vorgelesen oder frei formuliert werden.

Übernatürliches existiert:
Zauberei, Geister, Dämonen, Artefakte, Rituale, fremde Sphären und Wesen jenseits menschlicher Vorstellung.

Doch die Welt weiß nichts davon. Und sie darf es auch niemals erfahren.
Nicht, weil die Menschheit schwach ist – sondern weil Angst ansteckender ist, als jede Seuche.
Massenhysterie und ziellos paranoide Selbstjustiz könnten die Folge sein – eine neue Epoche der Hexenjagden und Scheiterhaufen.

Deshalb gibt es eine geheime Organisation, eine Instanz im Schatten:

A.R.K.A.N.U.M., die Agentur zur Regulation und Kontrolle von abnormen Naturphänomenen und Magie.
Ihrer Auffassung nach ist das Arkane nicht per se böse. Aber es ist gefährlich. Übernatürliche Wesen, die unter uns leben, dürfen ihre Macht nicht missbrauchen. Und mächtige Magie darf niemals in die falschen Hände fallen.

A.R.K.A.N.U.M. beobachtet, reguliert und verwischt Spuren. Und genau das ist euer Job als Agenten dieser Organisation. Verdeckte Ermittler zum Schutz der fragilen, scheinbaren Normalität.
Eure Aufträge folgen immer denselben Prinzipien: Phänomen analysieren und Bedrohung neutralisieren. Keine Öffentlichkeit! Keine Panik! Keine Beweise!

Heute führt euch euer Auftrag an einen Ort voller Fantasie, Würfel, Miniaturen, Gaming-Konsolen und Geschichten. Womöglich ist gerade dort die Grenze zwischen Spiel und verborgener Realität dünner als sie sein sollte ...

Hintergrund (für die Spielleitung)

Der Spieleentwickler Timo Bäcker will auf der Weltenwanderer-Con im Brettspiel-Bereich seinen neuen Prototypen „Zhal'Reth" vorstellen. Bei diesem handelt es sich um die modernisierte Variante eines uralten Spiels, bei dem es darum geht, den namensgebenden bösen Geist Zhal'Reth mit der Kraft des Geistes und der Seele der Spielenden zu bändigen. Dies wird symbolisiert durch Runensteine, die taktisch platziert werden müssen, um den Spielstein, welcher den Geist darstellt, durch mehrere Kreise in sein Portal zurückzudrängen.

Nur wenige Wochen zuvor hatte sich Timo Bäcker in einem Straßencafé mit Markus Veit angefreundet, der sich ihm als exotischer Kunsthändler vorgestellt hatte. Im Gespräch erzählte dieser ihm von einem alten Spiel, das vor Urzeiten von einer längst vergessenen Kultur gespielt wurde.

Die Idee, dieses Spiel in einer modernisierten Fassung anzufertigen, war eines Morgens in seinem Kopf. Er weiß nicht, dass es in Wahrheit eine Einflüsterung durch Markus Veit war, einem bösartigen Dämonen-Paktierer, der den Spieleentwickler für seine Zwecke nutzen will.

Timo Bäcker ging aus vermeintlich eigenem Antrieb eine Zusammenarbeit mit Markus Veit ein – dieser sollte für das visuelle Konzept und das Storytelling hinter dem Brettspiel zuständig sein. Er weiß nicht, wo Markus Veit wohnt. Die Treffen fanden immer bei Timo Bäcker statt und die Mobilnummer, die er von Markus Veit erhalten hat, gehört zu einer Prepaid-Karte. Das Spielmaterial, das für den Prototypen verwendet wird, hat Markus Veit so verzaubert, dass es die Seelenkraft der Spielenden einsaugt und am Ende ein Portal öffnet, um – ganz entgegen des Spielkonzepts – einen gefangenen Dämon namens Zhal'Reth zu befreien.

Von alledem ahnt Timo Bäcker nichts. Er ist lediglich heiß darauf, seinen ersten Prototypen der Öffentlichkeit zu präsentieren, und etwas geknickt, dass Markus Veit nicht dabei sein kann, weil ihn leider laut eigener Aussage ein unfassbar wichtiger Geschäftstermin in Boston an diesem Wochenende in Beschlag nimmt.



Markus Veit hatte ursprünglich geplant, einfach als Co-Entwickler mit auf die Con zu gehen. Doch sein Meister warnte ihn, dass es Mächte gibt, die seinen Plan durchkreuzen wollen. Mehr weiß Markus Veit nicht. Aber es verleitete ihn dazu, sich lieber inkognito auf die Convention zu begeben, um alles beobachten zu können, ohne selbst zu schnell ins Visier zu geraten.

Kreaturen und NSCs

Allgemeine NSC-Werte

Die meisten Personen auf der Con besitzen standardmäßig W6 in allen Attributen sowie W4 in allen sinnvollen Fertigkeiten – jeder verfügt über ein Mindestmaß an *Allgemeinwissen*, *Heimlichkeit* und *Überreden*, aber vielleicht nur ein Ersthelfer über *Heilen* oder ein Strategiespieler über *Kriegskunst*. Sollten Personen der Meinung der Spielleitung nach in bestimmten Bereichen besonders begabt sein, erhalten sie in diesen Attributen oder Fertigkeiten einen W8. Wenn Personen wiederum gewisse Schwächen besitzen, wird das entsprechende Attribut auf W4 reduziert oder ihnen eine Fertigkeit komplett entzogen.

Timo Bäcker

– Der euphorische Spiele-Designer



Der Spieleentwickler ist 38 Jahre alt, schlaksig, hat verstrubbelte dunkelblonde Haare und einen Dreitagebart. Er trägt ein dunkelgrünes Polohemd, Jeans, Sneakers und eine fette, aber schicke Hornbrille. Er ist ein wenig weltfremd und naiv, aber dafür umso begeisterungsfähiger und vollgestopft mit Nerdwissen, das einen in der echten Welt nicht viel weiterbringt, wenn man kein Zocker, Spieleentwickler oder abstrakter Philosoph ist.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W4, Darbietung W6, Geisteswissenschaften W8, Glücksspiel W8, Heimlichkeit W4, Recherche W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | Bewegung: 6
Parade: 2 | Robustheit: 4

Markus Veit *Wildcard!*

– Der verborgene Paktierer



Markus Veit ist Anfang 40, trägt während seiner Anwesenheit auf der Con eine graue Cargo-Hose, Lederstiefel und einen schwarzen Hoodie mit dem Rückenbedruck „Never trust a smiling Game Master“, dessen Kapuze er ungeachtet der Raumtemperatur nie absetzt. Er hat einen (falschen) dunklen Vollbart und eine Nickelbrille (ohne Sehstärke).
Timo Bäcker erkennt ihn in diesem Aufzug nicht, wenn er ihm nicht direkt ins Gesicht sieht oder Markus Veit enttarnt wird. Bisher hat dieser ihn nur in schicken Hemden und Leinenhosen, glattrasiert und mit seinen langen, zu einem Zopf gebundenen, dunklen Haaren gesehen.
Er gehörte der geheimen Gesellschaft „Ordo ad Investigationem Daemonum“ an, die sich neutral mit dämonischen Entitäten auseinandersetzt. Er wurde vor einem Jahr aufgrund seiner radikalen Einstellungen aus dem Orden ausgeschlossen, als er – zu Recht – verdächtigt wurde, die Befreiung einer dämonischen Entität vorzubereiten. Mangels Beweisen wurde er vor der ordensinternen Gerichtsbarkeit zwar nicht überführt, aber seiner Mitgliedschaft enthoben.
Er glaubt, dass die Menschheit dem Untergang geweiht sei und die Welt den Dämonen gehöre, welche unrechtmäßig von den Menschen in arkane Gefängnisse in fremden Sphären verbannt wurden. Ein altes Ritual, welches er entdeckte, ist in der Lage, diese Gefängnisse zu öffnen. Als erstes plant er, seinen Herrn und Meister zu befreien, den Dämonen Zhal'Reth. Diesem hatte er bereits vor einigen Jahren seine unsterbliche Seele verkauft und im Gegenzug seine übernatürlichen Kräfte erhalten.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W8, Athletik W6, Darbietung W6, Geisteswissenschaften W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Magiewirken W8, Okkultismus W10, Recherche W6, Überreden W8, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | Bewegung: 6
Parade: 5 | Robustheit: 5

Handicaps: Geheimnis (Dämonen-Paktierer und ehem. Ordensmitglied), Wahnvorstellungen (Befreiung aller Dämonen), Schwur (Pakt mit Zhal'Reth)

Talente: Arkaner Hintergrund (Dämonen-Kultist, Fertigkeit: Magiewirken), Mutig

Kraftpunkte: 15

Mächte: Chaos, Empathie, Furcht, Gedankenverbindung, Geschoss, Marionette, Schutz, Verkleiden

Zhal'Reth *Wildcard!*

- Der Feuerdämon



Zhal'Reth gilt in den Archiven des „Ordo ad Investigationem Daemonum“ als ein sogenannter Ignivar Primordialis – ein urtümlicher Feuerdämon, dessen Wirken sich nicht nur auf Flammen erstreckt, sondern auch auf Hitze, Dürre und die Raserei des Feuers selbst.

Seine erste nachweisbare Manifestation wird auf die späte vorklassische Periode Südamerikas datiert. Fragmentarische Keramiken und verkohlte Kultstätten, die im heutigen Amazonasbecken und in den Hochländern der Anden gefunden wurden, deuten auf ein inzwischen namenloses Volk hin, das ihn nicht verehrte, sondern fürchtete. In ihren Glyphen erscheint er als „Der Atem unter der Erde“ und „Der, der den Wald frisst“.

Anders als viele Kulturen jener Zeit scheinen sie das Phänomen nicht verehrt, sondern systematisch untersucht zu haben. Ihre Aufzeichnungen zeigen komplexe Diagramme von Sternkonstellationen und kreisförmige Darstellungen, die moderne Dämonologen als frühe Hinweise auf transdimensionale Versiegelungsrituale deuten.

Ein überliefertes Fragment – vermutlich eine spätere Abschrift – beschreibt ein „Tor aus schwarzem Glas“ und eine „Sphäre ohne Wind“, in die „das brennende Wesen“ gezwungen wurde. Obsidian spielte dabei vermutlich eine zentrale Rolle, da es in mehreren meso- und südamerikanischen Kulturen als Material galt, das sowohl mit Feuer als auch mit der Unterwelt in Verbindung stand.

Mehrere Sedimentschichten ungewöhnlich großflächiger Brandereignisse aus dieser Zeit lassen vermuten, dass Zhal'Reth teilweise einfach als ungewöhnliches Naturphänomen missverstanden wurde. Zeitgenössische Überlieferungen anderer Kulturen berichten von Nächten, in denen der Himmel kupfern glühte, obwohl kein Blitz gefallen war, und von Flammen, die gegen den Wind liefen.

Das erklärte Ziel des Feuerdämons – soweit es durch Beschwörungen und fragmentarische Visionen überliefert ist – ist nicht bloße Zerstörung. Zhal'Reth strebt nach einer „Reinigung durch Feuer": einer Welt, in der alles Organische zu Asche geworden ist und nur noch Hitze und Licht herrschen. Etliche Waldbrände, so heißt es in manchen Kommentaren des „Ordo ad Investigationem Daemonum", seien womöglich keine Naturkatastrophen, sondern Vorboten.

Und mit jeder Epoche zunehmender Dürre wird die Frage drängender, ob Zhal'Reths arkanes Gefängnis noch unversehrt ist …

☝ **Hinweis für die Spielleitung:** Nach all dieser Zeit, die Zhal'Reth in seinem Gefängnis verbrachte, ist er bei Weitem noch nicht bei vollen Kräften. Die folgenden Werte und Fähigkeiten bilden die stark geschwächte Version dieses Feuerdämons ab. Wird er jedoch nicht aufgehalten, wird es nur wenige Tage dauern, bis er sein volles Potenzial entfaltet hat und wieder zu der Urgewalt wird, von welcher die Aufzeichnungen aus alten Zeiten berichten.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+1, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Athletik W10, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Magiewirken W12, Wahrnehmung W6

Größe: 3 | Bewegung: 8
Parade: 7 | Robustheit: 10

Talente: Kanalisieren, Rundumschlag, Seelenentzug, Zusätzliche Anstrengung

Kraftpunkte: 20

Spezialfähigkeiten:

- Furchterregend: Furchtprobe (-2) (siehe Grundregelwerk: Abenteuerwerkzeugkasten – Furcht)
- Dämonische Kräfte: Kann mittels Magiewirken die folgenden Mächte nutzen: Chaos, Elementarmanipulation (nur Feuer), Furcht, Geschoss, Marionette, Schutz, Strahl, Telekinese
- Dämonischer Organismus: Ignoriert 1 Punkt Wundabzüge; atmet nicht; immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feuer-Immunität: Feuerdämonen sind immun gegen Feuer- und Hitzeangriffe.
- Verwundbarkeit gegen Wasser und Kälte: Wasser- und Kälteangriffe verursachen doppelten Schaden. Auch Angriffe, welche keinen Schaden verursachen würden, können den Dämon verletzen, wenn sie mit Kälte oder Wasser in Verbindung stehen (im Ermessen der Spielleitung)
- Fliegen (12): Feuerdämonen besitzen Schwingen mit Flughäuten, die an Fledermäuse oder Drachen erinnern.
- Lebendes Feuer: Die Haut des Dämons ist heiß wie Feuer und bei jeder direkten Berührung besteht die Gefahr, Feuer zu fangen, was auch bei Angriffen gegen den Dämon beachtet werden sollte (siehe *Grundregelwerk: Abenteuerwerkzeugkasten – Gefahren: Feuer*)
- Brennende Klauen: Stä+W10, Ziel kann Feuer fangen (siehe *Grundregelwerk: Abenteuerwerkzeugkasten – Gefahren: Feuer*)

Besondere Spielmechanik

Arkaner Energiewert

Das Spiel, welches ohne das Wissen des Spieleentwicklers den Namen des tatsächlichen Dämonen Zhal'Reth trägt, sammelt die Seelenenergie der Spielenden. Die Spielfigur des bösen Geistes, welche aus Obsidian besteht und in die das Zeichen des Dämonen eingraviert ist, ist ein Artefakt, welches von Markus Veit unter der Anleitung seines dämonischen Meisters gefertigt wurde.
Der mobile Arkan-Scanner im Besitz der Spielcharaktere hat eine Skala von 1 bis 10 und lässt sich somit wunderbar durch einen W10 repräsentieren. Es kann auch eine Skala aufgemalt werden, auf welcher sich eine Spielfigur bewegt, oder Ähnliches.
Dieses Gimmick sollte erst sichtbar ausgelegt werden, wenn die Spieler*innen den Arkan-Scanner zum ersten Mal benutzen.
Die Spielleitung sollte davon ausgehen, dass der Arkan-Scanner von diesem Moment an im Blick behalten wird und es der Spielrunde mitteilen, wenn sich der Wert erhöht.

Wenn die Heldengruppe auf der Con eintrifft, liegt der Wert bei 2. Mit jeder Partie, die das Spiel gespielt wird, steigt der Wert um 1.
Eine solche Spielrunde dauert ingame etwa 20 Minuten.
Um die Dynamik etwas flexibel zu halten, können manche Spielrunden länger oder kürzer gehen, oder auch mal eine Pause zwischen den Partien entstehen – je nachdem, wie schnell die Spieler*innen vorankommen oder wie viel Druck aufgebaut werden soll.

Der Scanner kann nicht nur die Menge freiwerdender Energie messen, sondern auch die Entfernung zur Quelle orten. Details zur Genauigkeit des Scanners stehen direkt beim Gegenstand *Mobiler Arkan-Scanner* unter *Besondere Gegenstände*.

Ab einem Wert von 4 Punkten beginnen kleinere Manifestationen von arkaner Energie unkontrolliert die nähere Umgebung zu durchfluten. Es kann ab diesem Zeitpunkt beliebig oft auf einer der folgenden Tabellen gewürfelt werden, welche einen Wert kleiner oder gleich dem aktuellen Energiewert besitzen, jedoch wenigstens einmal, wann immer der aktuelle Energiewert weiter ansteigt:

Tabelle für arkanen Energiewert von min. 4 – 🎲1W4

1) Deckenlampen flackern seltsam und ohne ersichtlichen Grund.
2) Figuren auf Spieltischen im Tabletop-Bereich wackeln, ohne dass diese berührt werden.
3) Die Monitore im Gaming-Raum flackern kurzzeitig auf.
4) Seiten in einem aufgeschlagenen Rollenspiel-Regelwerk blättern unkontrolliert und es weht einige Charakterblätter und Notizen vom Tisch, obwohl kein Luftzug da ist.

Tabelle für arkanen Energiewert von min. 6 – 🎲1W4

1) Mehrere Spiele im Gaming-Raum glitchen zur gleichen Zeit auf eine Art, die sich niemand erklären kann.
2) Mehrere Spielfiguren und Spielkarten im Brettspiel-Bereich bewegen sich ohne ersichtlichen Grund über das Spielfeld oder den Tisch.
3) In einer Rollenspielrunde haben plötzlich mehrere Personen die gleiche Vision von einem brennenden Portal, aus dem eine dunkle, unverständliche Stimme ruft, und sind anschließend ängstlich und verwirrt.
4) Im Workshop-Raum erklingen plötzlich seltsame Geräusche – ein lautes Knacken und Knirschen, doch es lässt sich kein Ursprung feststellen.

Tabelle für arkanen Energiewert von min. 8 – 🎲1W4

1) Die Bücher und Aufzeichnungen an einem Rollenspieltisch gehen plötzlich in Flammen auf.
2) Auf den Monitoren im Gaming-Raum erscheint in Flammen das Zeichen des Zhal'Reth und eine dämonische Fratze.
3) In mehreren Räumen beginnen plötzlich einige der Besucher gleichzeitig die Augen zu verdrehen und stöhnen unverständliche Laute, ehe sie ohnmächtig zu Boden gehen.
4) Ein gleißendes rotes Licht erfüllt den Brettspielbereich ohne ersichtlichen Ursprung.

Tipp für die Spielleitung:
Die Effekte sind nicht dauerhaft und enden nach einer gewissen Zeit wieder. Je höher der Wert ist, desto länger sollten die Effekte anhalten. Dies kann von der Spielleitung allerdings gehandhabt werden, wie es dramaturgisch am Besten passt. Vielleicht hält es so lange an, bis die Helden am Ort des Geschehens eintreffen oder sie können nur noch Spuren und Berichte der Anwesenden aufnehmen. Vielleicht ist es davon abhängig, wie sehr sich die Charaktere beeilen und dabei womöglich zusätzliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Vorgefertigte Spielercharaktere

Hinweis: Die Helden sind der gedruckten Ausgabe des Weltenwanderers im Format DIN A5 beigelegt und als PDF-Download unter **ww-mag.de/downloads** erhältlich.

Agentin Marina Falk
– Die taffe Einsatzleiterin



Rasse/Volk: Mensch

Rang: Fortgeschritten
5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Okkultismus W6, Schießen W6, Überreden W8, Wahrnehmung W8

Größe: 0 | Bewegung: 8
Parade: 4 | Robustheit: 5

Handicaps: Angetrieben (leicht), Misstrauisch (leicht), Skrupellos (leicht), Stur

Talente: Aufmerksamkeit, Berechnend, Flink, Kühler Kopf, Sechster Sinn

Sprachen: Deutsch (Muttersprache), Englisch, Französisch

Ausrüstung: Agentenbrille, Amnesiespray (4 Anwendungen), Pfefferspray, Betäubungspistole (4 Schuss) im Achselholster, Agenten-Com, gefälschte Papiere

Marina Falk stammt aus dem Raum Freiburg im Breisgau – eine Herkunft, die sie bei Heimateinsätzen nüchtern als „geografischen Vorteil" bezeichnet. Ihre Akte vermerkt eine Laufbahn in klassischen Ermittlungsstrukturen, bevor ein Einsatz mit okkultem Bezug ihre Aufmerksamkeit – und ihre Person damit die von A.R.K.A.N.U.M. – auf sich zog. Die Details dieses Vorfalls sind geschwärzt. Fest steht: Seitdem führt sie verdeckte Operationen für die Agentur mit einer bemerkenswerten Präzision und Aufklärungsquote.
Falk spricht ruhig, denkt schnell und entscheidet konsequent. Sie beobachtet Räume, Menschen und Dynamiken mit beinahe mathematischer Kühle. Ihr Misstrauen ist kein natürlicher Reflex, sondern bewusste Methode. Für sie ist Stabilität wichtiger als Sympathie und ein sauberer Abschluss wichtiger als Applaus. Wenn sie einschreitet, dann kontrolliert – und wenn nötig skrupellos. Ihr Instinkt für drohende Eskalationen hat ihr im Dienst mehr als einmal entscheidende Sekunden verschafft, die andere nicht gehabt hätten.
Abseits des Einsatzes wirkt sie unscheinbar: schlichte Kleidung, schwarzer Kaffee, strukturierte Tagespläne. Sie läuft regelmäßig im Morgengrauen – angeblich zur Fitness, tatsächlich aber, weil sie Stille braucht, bevor der Tag beginnt. Sie kann zwar ein Team leiten, ist privat aber eher eine Einzelgängerin. In ihrer Wohnung und in ihrem Leben existiert nichts Überflüssiges. Kontrolle ist für sie gleichermaßen professionelle Notwendigkeit wie persönliches Bedürfnis. Selbst Erinnerungen erlaubt sie sich nur in dosierter Form.

Agent Noah Wilson
– Der analytische Okkultist



Rasse/Volk: Mensch

Rang: Fortgeschritten
5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W8, Athletik W4, Elektronik W4, Geisteswissenschaften W6, Heilen W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Okkultismus W8, Recherche W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8

Größe: 0 | Bewegung: 6
Parade: 4 | Robustheit: 5

Handicaps: Geheimnis (leicht / arbeitet für interne Abteilung), Kränklich, Vorsichtig, Zögerlich

Talente: Arkane Resistenz, Gelehrter, Glück, Selbstlos

Sprachen: Deutsch & Englisch (Muttersprachen, bilingual) Deutsch, Latein, Griechisch, Aramäisch

Ausrüstung: mobiler Arkan-Scanner, DAE (Digitale Arkane Enzyklopädie), Arkaner Neutralisator (2 Ladungen), Medkit (entspricht Sanitätskoffer), Agenten-Com, gefälschte Papiere

Noah Wilson wurde in Richmond upon Thames nahe London geboren – Sohn eines britischen Vaters und einer deutschen Mutter. Zweisprachig aufgewachsen, lernte er früh, zwischen Kulturen, Denkweisen und Deutungen zu wechseln. Als Jugendlicher zog er mit seinen Eltern nach Deutschland. Während andere sich neu erfinden, begann Noah zu archivieren: Mythen, Legenden, alte Handschriften. Was als akademisches Interesse begann, entwickelte sich zu einer systematischen Auseinandersetzung mit dem Okkulten – lange bevor A.R.K.A.N.U.M. auf ihn aufmerksam wurde.
Wilson ist kein Mann für das Rampenlicht, sondern der, der den Scheinwerfer bedient. Er unterstützt, beobachtet, analysiert und hinterfragt. Sein Verstand arbeitet schnell, aber nie vorschnell. Wo andere Muster vermuten, prüft er Quellen und Zusammenhänge. Wo andere bereits handeln wollen, stellt er noch eine allerletzte Frage. Seine Vorsicht wird mitunter als Zögern missverstanden – tatsächlich wägt er Wahrscheinlichkeiten ab, selbst unter Zeitdruck. Im Feld verlässt er sich weniger auf körperliche Präsenz als auf Wissen, Vorbereitung und die Fähigkeit, arkane Strukturen zu erkennen, bevor sie sich manifestieren.
Er leidet an einer seltenen Form von Asthma. Sein Gesundheitszustand ist labiler, als er zugibt; seine chronische Schwäche zwingt ihn zu Disziplin. Er trägt stets ein kleines Notizbuch bei sich – nicht digital, sondern aus Papier –, in dem sich Formeln, Zitate und persönliche Gedanken mischen. Kaffee verträgt er schlecht, trinkt ihn aber trotzdem in zu großen Mengen. Kaum jemand weiß, dass Wilson innerhalb der Organisation zusätzlich für eine interne Abteilung arbeitet. Und noch weniger wissen, wem seine Loyalität im Zweifel zuerst gilt. Doch seine bedachte Art macht ihn zu einer wertvollen Ressource für jedes Team.

Agentin Elif Yılmaz
– Die technikaffine Spionin



Rasse/Volk: Mensch

Rang: Fortgeschritten
5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W4, Darbietung W6, Diebeskunst W8, Elektronik W6, Hacken W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W4, Reparieren W4, Schießen W4, Überreden W8, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | Bewegung: 6
Parade: 4 | Robustheit: 5

Handicaps: Impulsiv, Neugierig, Rachsüchtig (leicht)

Talente: Attraktiv, Charismatisch, Dieb, Elan

Sprachen: Deutsch & Türkisch (Muttersprachen, bilingual), Englisch, C++ und andere gängige Programmier- und Scriptsprachen

Ausrüstung: Dietrichset inkl. Elektropick, RFID- und Magnetstreifen-Simulator, Stimmmodulator, Mini-Laptop, Wanzen (2 Stück mit Empfangsgerät), Agenten-Com, gefälschte Papiere

Elif Yılmaz wurde in Frankfurt am Main als Tochter türkischer Migranten geboren. Sie wuchs in einfachen Verhältnissen auf – beengt, laut, eintönig. Aber anstatt sich davon unterkriegen zu lassen, entdeckte sie ihr Improvisationstalent. Früh lernte sie, dass Systeme – ob sozial oder technisch – Schwachstellen haben. Während andere Regeln akzeptierten, analysierte sie sie. Computer waren für sie nie bloß elektronische Geräte und Personen nicht einfach nur Menschen. Alle Systeme – elektronisch, mechanisch oder psychologisch – haben Türen zu neuer Erkenntnis. Und jede Tür lässt sich öffnen.
Ihr Werdegang zur A.R.K.A.N.U.M.-Spionin verlief, wie bei so vielen, über Umwege. Inoffizielle Sicherheitsüberprüfungen, digitale Grenzüberschreitungen und mindestens ein Vorfall, bei dem sensible Daten zur richtigen Zeit am falschen Ort auftauchten, machten sie zunächst zur Zielperson – und schließlich zur Rekrutierungskandidatin. Heute ist sie spezialisiert auf Infiltration, elektronische Manipulation und verdeckte Beschaffung. Schlösser, Firewalls und willensstarke Personen sind für sie Varianten desselben Problems – und sie kennt die Lösung.
Elif bewegt sich mit natürlicher Selbstverständlichkeit durch nahezu jede Umgebung. Sie kann charmant, autoritär oder unscheinbar wirken – je nachdem, was die Situation verlangt. Ihre Neugier ist ihr größter Antrieb, aber auch ihr Verhängnis. Sie hasst es, wenn man ihr Informationen vorenthält. Und sie vergisst nicht, wer sich ihr in den Weg stellt. Privat sammelt sie alte Hardware – ausrangierte Handys, defekte Platinen, mechanische Bauteile. „Alles kann wieder nützlich werden", sagt sie. Und nicht selten hat sie recht.

Agent Liam Hoffmann
– Der entschlossene Soldat



Rasse/Volk: Mensch

Rang: Fortgeschritten
5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Schießen W8, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Größe: 1 | Bewegung: 6
Parade: 6 | Robustheit: 8 (7 + 1 Rüstung)

Handicaps: Dünnhäutig (leicht), Loyal, Übermütig

Talente: Doppelschuss, Kräftig, Lieblingswaffe (Glock 17), Mutig, Schmerzresistenz

Sprachen: Deutsch (Muttersprache), Englisch

Ausrüstung: Dicke Lederjacke (Rüstung 1), Pistole (Glock 17, 9 mm, 17 Schuss) mit Schalldämpfer und Rotpunktvisier im Achselholster, Agenten-Teleskopschlagstock, Großer Schutztalisman, Agenten-Com, gefälschte Papiere

Liam Hoffmann wurde in Hamburg geboren und schlug früh eine militärische Laufbahn ein. Seine Personalakte verzeichnet mehrere Auslandseinsätze, Spezialisierung auf urbane Gefechtsführung und eine überdurchschnittliche Belastbarkeit unter Extrembedingungen. Der Übergang zu A.R.K.A.N.U.M. erfolgte nach einem Vorfall, der offiziell als „nicht näher klassifizierbares Bedrohungsszenario" geführt wird. Hoffmann war einer der wenigen, die dabei nicht nur überlebten, sondern handlungsfähig blieben.
Er ist kein Stratege im klassischen Sinne – er verkörpert den Moment, in dem Strategie in Handlung übergeht. Präzise, direkt, ohne Zögern. Seine physische Präsenz wirkt einschüchternd, sein Auftreten klar und schnörkellos. Im Einsatz bewegt er sich effizient, mit routinierter Körperbeherrschung. Seine Loyalität gegenüber dem Team ist kompromisslos; Befehle hinterfragt er selten – außer, sie gefährden seine Leute unnötig. Dann wird aus Disziplin Haltung. Kameradschaft bedeutet ihm mehr als Ideologie.
Hoffmann reagiert empfindlicher auf Kritik, als er es selbst wahrhaben will. Er pflegt seine Ausrüstung mit Hingabe und beinahe ritualhafter Sorgfalt; besonders seine modifizierte Glock namens „Elsa", die für ihn mehr eine persönliche Begleiterin ist als nur eine kalte Waffe. Den großen Schutztalisman trägt er ständig um den Hals, auch im Schlaf – nicht aus Aberglauben, sondern weil er gelernt hat, dass es Dinge gibt, gegen die reine Feuerkraft nicht ausreicht und die ihn auch in seinem Schlafzimmer erreichen können. Nach heftigen Einsätzen hat er meistens Albträume, spricht aber nie darüber.

Besondere Gegenstände

Hinweis: Die Besonderen Gegenstände sind als Ausrüstungskarten als PDF-Download unter 🌐 **ww-mag.de/downloads** erhältlich.

Agentenbrille

Sieht aus wie eine gewöhnliche Brille, beinhaltet aber einen Smartscreen, der mit Mobilfunkgeräten gekoppelt werden kann, um Informationen einzublenden, sowie einen Restlichtverstärker (=Volkseigenart *Nachtsicht*) und Infrarotsicht (=Volkseigenart *Wärmesicht*). Der enthaltene Akku reicht aus, um die Brille 24 Stunden lang als Smart-Device zu nutzen. Ein separater Akku reicht aus, um den Restlichtverstärker oder die Infrarotsicht für insgesamt bis zu 30 Minuten zu aktivieren.

Agenten-Com

Ein dreiteiliges Kommunikationsset bestehend aus einem schalldurchlässigen Lautsprecher, der komplett im Ohr verschwindet und mit

einem passenden kleinen Werkzeug entfernt wird, einem kleinen Mikro, das unterhalb des Kehlkopfes direkt auf die Haut geklebt oder von innen an der Kleidung befestigt wird, und einer Minifernbedienung, die unauffällig in der Tasche oder am Handgelenk getragen werden kann. Das Set kann aber auch über ein Smartphone gesteuert werden. Darüber ist temporärer oder dauerhafter Kontakt mit anderen Agenten-Coms bis zu 100 Meter in Gebäuden oder 300 Meter im Freien möglich, über Satellitenverbindung auch mit der A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale. Eine Aufzeichnungsfunktion ist ebenfalls integriert.

Agenten-Teleskopschlagstock

Der moderne Teleskopschlagstock der A.R.K.A.N.U.M.-Agenten ist nicht größer als ein Taschenmesser und im ausgefahrenen Zustand optimal für Wuchtschläge ausbalanciert, wodurch er **Stä+W6 Schaden** verursacht.

Amnesiespray

Sieht aus wie eine kleine Pfefferspraydose. Eingeatmet löscht es alle Informationen im Kurzzeit- und Arbeitsgedächtnis, sowie einen Teil der jüngst ins Langzeitgedächtnis transportierten Informationen. Die letzten 60 Sekunden werden zuverlässig gelöscht. Das Opfer legt zudem eine Probe auf **Verstand (-2)** ab. Misslingt diese, werden weitere 2W6 Minuten aus dem Gedächtnis entfernt.
In dieser geringen Dosierung ist das Spray nicht nachweisbar.
Optionale Überdosierung: Bei einer Überdosierung legt das Opfer einen Rettungswurf auf Konstitution ab, misslingt dieser, verursacht das Spray chronische Gehirnschäden und das Attribut Verstand wird permanent um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4).
Bei dieser Menge hinterlässt das Spray zudem Spuren, die bei einer intensiven medizinischen Untersuchung des Opfers entdeckt werden können.
Wird die Dosis verdoppelt, verschwindet eine volle Stunde aus dem Gedächtnis, bei einer misslungenen Probe auf Verstand (-2) weitere 1W6 Stunden. Wird die Dosis verdreifacht, entfernt man einen Tag und bei misslungener Probe weitere 1W6 Tage aus der Erinnerung.

Arkaner Neutralisator

Der arkane Neutralisator ist ein kleines Artefakt, das einmal am Tag eingesetzt werden kann, um unkontrollierte arkane Strömungen und ihre Auswirkungen augenblicklich zu unterbinden. Das Artefakt wirkt nicht gegen klassische Mächte oder anderweitig aktiv gewirkte Magie. Strömungen bis zu einem arkanen Energiewert von 6 werden in einem Radius von 15 Metern sofort neutralisiert. Dies gilt nur für in diesem Augenblick wirkende arkane Kräfte – der Neutralisator kann also nicht prophylaktisch eingesetzt oder zur Erzeugung einer Schutzzone verwendet werden. Nach dem Einsatz muss sich das Artefakt für 24 Stunden regenerieren, ehe es erneut eingesetzt werden kann.

Betäubungspistole (4 Schuss) im Achselholster

FRW: 5/10/20, Schaden: 0, FR: 1

Eine lautlose Pistole, die einen Betäubungspfeil abschießt. Trägt das Ziel Kleidung, welche über einen Panzerungswert verfügt, wird der Tefferwurf um diesen erschwert. Wird das Ziel getroffen, muss es für 5 Runden infolge jeweils einen Rettungswurf auf **Konstitution(-2)** bestehen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel sofort für 10+1W6 Minuten ohnmächtig. Besteht das Ziel den Rettungswurf, ist es für diese Runde nur angeschlagen und bleibt bei Bewusstsein, bei einer Erhöhung entfällt auch dieser Zustand und das Ziel kann normal agieren. Besteht das Ziel alle 5 aufeinanderfolgenden Rettungswürfe, ist die betäubende Wirkung überstanden, allerdings erhält es in der nächsten Stunde einen Modifikator von -2 auf alle Handlungen.
Das Achselholster besteht aus einem unauffälligen Brust- und Schultergurt, der unter der Kleidung getragen werden kann und die enthaltene Waffe optimal verbirgt. Eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung ist notwendig, um eine grundsätzliche Auffälligkeit zu bemerken, und eine Erhöhung, um zu erkennen, dass es sich um ein Holster mit einer Waffe handelt.

DAE (Digitale Arkane Enzyklopädie)

Die DAE ist ein kleines Smart-Device mit auf bestimmte Agenten personalisiertem Retina- und Fingerabdruck-Scan und ohne Netzwerkzugang, da das gespeicherte Wissen absoluter Geheimhaltung unterliegt. Es enthält eine Datenbank aller bekannten arkanen Phänomene und Entitäten. Agenten können dort auch neue Informationen einspeichern. Diese werden allerdings erst in die allgemeine Datenbank der A.R.K.A.N.U.M. übertragen und auf jeweils andere Devices übertragen, wenn diese vor Ort übertragen und zuvor geprüft wurden.

Dietrichset inkl. Elektropick

Ein klassisches Dietrichset, welches das Knacken von mechanischen Schlössern ermöglicht. Ergänzt wird dieses durch ein „Elektropick" genanntes Werkzeug, welches die Probe um 2 Punkte erleichtert.

Großer Schutztalisman

Der große Schutztalisman ist entgegen seiner Bezeichnung ein eher kleines Amulett, welches sowohl aktiv als auch passiv eingesetzt werden kann.
Bei der aktiven Verwendung, die eine Aktion benötigt, erzeugt der Träger eine Schutzaura um sich bzw. um das Amulett mit einem Durchmesser von 12 Metern. Innerhalb dieses Radius sind alle arkanen Effekte für 10 Runden um 2 Punkte beeinträchtigt, was bedeutet: Der Schaden durch arkane Mächte ist um 2 reduziert und Rettungswürfe gegen arkane Mächte sind um 2 erleichtert (zusätzliche Auswirkungen im Ermessen der Spielleitung).
Die passive Wirkungsweise verbraucht keine Aktion: Wird der Träger des Amuletts direkt von arkanem Schaden betroffen, kann er entscheiden, die verbleibende Kraft des Schutztalismans zu verwenden, um diesen Schaden zu reduzieren. Wurde das Amulett noch nicht aktiviert, wird der Schaden einmalig um volle 20 Punkte reduziert. Pro Runde, in welcher das Artefakt bereits aktiviert war, sinkt die Schadensreduktion um 2 Punkte.
War das Amulett 10 Runden aktiv oder wurde der passive Effekt genutzt, ist das Artefakt vollständig entladen und muss in einem Ritual von einem fachkundigen Schamanen wieder mit neuer arkaner Kraft befüllt werden.

Mobiler Arkan-Scanner

Der Scanner besitzt eine Skala von 1 bis 10 und zeigt damit die Menge an freier, arkaner Energie in der Umgebung an (siehe Besondere Spielmechanik – Arkaner Energiewert).
Bei einem Wert unter 5 ist es fast unmöglich, eine Quelle genau zu lokalisieren. Wenn man ein Gebiet abläuft, kann man nach dem Ausschlussverfahren das Gebiet auf einen Radius von knapp 50 Metern begrenzen.
Mit jeder weiteren Stufe reduziert sich der Radius um 10 Meter (Stufe 6: 40 m, Stufe 7: 30 m, Stufe 8: 20 m, Stufe 9: 10 m, Stufe 10: 0 m).
Ab einer Stufe von 6 lässt sich die Quelle zudem identifizieren, wenn sich der Scanner weniger als 10 cm davon entfernt befindet.

Pistole (Glock 17, 9 mm, 17 Schuss) mit Schalldämpfer und Rotpunktvisier im Achselholster

Die Werte entsprechen der *Halbautomatik Glock (9 mm)* aus dem Grundregelwerk.
Der fortschrittliche Schalldämpfer reduziert die Lautstärke des Schusses um 60 dB. Dadurch ist der Schuss aber mit rund 100 dB immer noch enorm laut (Geräuschpegel irgendwo zwischen einer aufgedrehten Stereoanlage und einer Motorsäge)!
Das Rotpunktvisier ist extrem klein, hat aber die gleichen Vorteile wie ein klassisches Laservisier.
Das Achselholster besteht aus einem unauffälligen Brust- und Schultergurt, der unter der Kleidung getragen werden kann und die

enthaltene Waffe optimal verbirgt. Eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung ist notwendig, um eine grundsätzliche Auffälligkeit zu bemerken, und eine Erhöhung, um zu erkennen, dass es sich um ein Holster mit einer Waffe handelt.

RFID- und Magnetstreifen-Simulator

Ein Agententool, welches Magnetstreifen und RFID-Chips auslesen, kopieren und simulieren kann. Viele Schnittstellen lassen sich damit bedienen und austricksen. Mit einem vorliegenden Original kann problemlos eine Kopie erstellt werden. Muss eine Schnittstelle (bspw. zum Öffnen einer Tür) bedient werden, ohne dass ein Original vorliegt, kann das Gerät versuchen, plausible Codes zu generieren. Je nach Komplexität des digitalen Schlüssels/ Codes dauert dies zwischen einer Minute und mehreren Stunden. Auch ist relevant, ob das Lesegerät auf Fehleingaben reagiert und dadurch eventuell eine Sperre eintritt oder ein Alarm ausgelöst werden kann.

Stimmmodulator

Mithilfe des fortschrittlichen Stimmmodulators kann eine Stimme komplett verändert werden, allerdings muss das Mikrofon des Geräts an den Mund gehalten werden. Es kann also nur für Telefonate sinnvoll eingesetzt werden, oder dann, wenn die sprechende Person nicht im Sichtbereich ist.

Das Setup

Sollten es weniger als vier Spieler*innen und folglich nicht alle vier vorgefertigten Charaktere Teil des Einsatzkommandos sein, verteilt die folgenden Ausrüstungsgegenstände aus dem Inventar der fehlenden Personen auf die Gruppe:

Agentin Marina Falk
- Agentenbrille
- Amnesiespray (4 Anwendungen)
- Pfefferspray
- Betäubungspistole (4 Schuss) im Achselholster

Agent Noah Wilson
- Mobiler Arkan-Scanner
- DAE (Digitale Arkane Enzyklopädie)
- Arkaner Neutralisator

Agentin Elif Yılmaz
- Dietrichset inkl. Elektropick
- RFID- und Magnetstreifen-Simulator
- Stimmmodulator
- Wanzen (2 Stück mit Empfangsgerät)

Agent Liam Hoffmann
- Pistole (Glock 17, 9 mm, 17 Schuss) mit Schalldämpfer und Rotpunktvisier im Achselholster
- Agenten-Teleskopschlagstock
- Großer Schutztalisman

Der Auftrag

Die Gruppe hat in dieser Konstellation noch nie zusammengearbeitet. Doch es bleibt kaum Zeit, um die Kompetenzen zu klären und sich einander ausführlich vorzustellen. Die nächstgelegenen Agenten wurden in aller Eile zusammengezogen. Da die Zeit und auch Informationen für eine optimale Ausstattung fehlen, sind sie auf ihre Standardausrüstung angewiesen, darunter falsche Papiere inklusive Presseausweis der Badischen Zeitung, Dienstausweis der örtlichen Freiburger Polizei sowie des Bundeskriminalamtes (BKA) und des Bundesamtes für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK).

Das Briefing lautet wie folgt:

Deutschland, Freiburg im Breisgau,
Samstag, 31.01.2026, 10:17 Uhr.

In der Jugendherberge Freiburg kumuliert rapide seit etwa einer Stunde arkane Energie unbekannter Herkunft.
In dem Gebäude findet an diesem Wochenende die sogenannte „Weltenwanderer-Convention" statt.
Ursache der Kumulation ebenfalls unbekannt.
Ziel (Kumulation-Zentrum) bewegt sich offenbar nur innerhalb des Gebäudes.
Bislang keine offenen Manifestationen.
Es gelten alle üblichen Prinzipien.
Das Phänomen darf die Veranstaltung mit über 300 Zeugen unter keinen Umständen stören oder verlassen.

Risiko für die allgemeine Geheimhaltung: enorm!
Einsatzbeginn: sofort!

Um Punkt 11 Uhr treffen die Agenten nur wenige Minuten Fußweg abseits der Jugendherberge zusammen. Die Uhr tickt…

Die Ziele

Keine Aufmerksamkeit, keine Zeugen, keine Beweise

Es gelten die üblichen Prinzipien von A.R.K.A.N.U.M. und es ist die Aufgabe der Agenten, ihre Aktion und die Existenz des Arkanen geheim zu halten.

☝ **Tipp für die Spielleitung:**
Ermutige die Spieler*innen dazu, in diesem Zusammenhang ihre Bennys einzusetzen. Belohne aber besonders einfallsreiche, spontane und clevere Lösungen, um etwas zu vertuschen, mit zusätzlichen Bennys während des Spiels. Der Aspekt der Geheimhaltung ist schließlich ein wichtiges Element in diesem Setup.

Die Quelle der arkanen Energie aufspüren

Der mit dem Symbol des Zhal'Reth verzierte Obsidian, der den "bösen Geist" als Spielfigur symbolisiert, ist das zentrale Artefakt zur Portalöffnung. Bis dieses stark genug aufgeladen ist, ist es praktisch nicht möglich, es allein mithilfe des Arkan-Scanners aufzuspüren.
Der Name des Spiels kann ein Hinweis sein. Eine erfolgreiche Probe auf Okkultismus reicht, um den Ursprung zu erkennen. Eine Überprüfung mittels der DAE bringt weitere Erkenntnisse über den Dämon hervor (siehe Beschreibung von Zhal'Reth).
Timo Bäcker, der Spieleentwickler, ist vollkommen ahnungslos. Er erzählt den Agenten aber gerne seine Geschichte, wenn diese ihn in ein anregendes Gespräch verwickeln und Interesse an seinem Spiel zeigen.

Die Öffnung des Portals verhindern

Solange der arkane Energiewert des Artefakts unter der 10er-Marke bleibt, öffnet sich das Portal auch nicht. Bis dahin kann die Öffnung jederzeit unterbunden werden, indem verhindert wird, dass durch das Spielen des Spiels weitere Seelenenergie gesammelt wird.

Das dämonische Artefakt sichern oder zerstören

Im Optimalfall wird das Artefakt unbeschadet gesichert und kann anschließend zur weiteren Untersuchung in die A.R.K.A.N.U.M.-Zentrale gebracht werden.
Alternativ kann das Artefakt auch zerstört werden. Ein Schlag mit einem schweren, harten Gegenstand (bspw. ein Hammer) kann den Stein ganz normal zertrümmern. Allerdings werden dadurch die bereits gespeicherten Kräfte frei und verursachen in der direkten Umgebung einmalig einen passenden Effekt entsprechend dem aktuellen arkanen Energiewert (Siehe Tabellen unter Besondere Spielmechanik – Arkaner Energiewert). Das Zerstören des Artefakts gibt natürlich einen Abzug in der B-Note durch die Vorgesetzten, aber die Priorität ist ganz klar das Verhindern der Portalöffnung.

Markus Veit enttarnen und aufhalten

Der Dämonenanhänger beobachtet aus sicherer Entfernung. Er hält sich fast durchgehend im Brettspiel-Bereich auf. Es sei denn, die Agenten machen zu sehr auf sich aufmerksam, dann behält er sie zusätzlich im Auge. Er weiß nichts Konkretes über A.R.K.A.N.U.M. und deren Existenz, hat aber schon Gerüchte über eine geheime Kontrollagentur, gehört und die Vorwarnung seines dämonischen Meisters lässt ihn eins und eins zusammenzählen.
Solange es nicht zum Äußersten kommt, wird Markus Veit keine seiner arkanen Kräfte einsetzen, da er als Magiewirker unerkannt bleiben will. Entsprechend schwer ist es, ihn in seiner Maskierung und ohne weitere Hinweise zu entdecken.

Wenn die Agenten Aufmerksamkeit auf sich gezogen haben, hat dies zumindest den Effekt, dass sie bemerken können, dass Markus Veit sie beobachtet.
Sollten die Agenten das Artefakt sichern oder zerstören wollen, wird Markus Veit eingreifen – zunächst ohne Einsatz seiner Kräfte. Er wird versuchen, das Artefakt an sich zu bringen und zu verschwinden. Wird die Lage brenzlig, wird er auch von seiner Magie Gebrauch machen.
Im Optimalfall kann Markus Veit festgenommen werden. Ein entsprechender Vorwand dürfte hier notwendig sein, um vermutliche Zeugen zu beruhigen. Eskaliert die Situation, ist auch der Tod von Markus Veit eine Lösung.
Sieht Markus Veit seine Situation als vollkommen hoffnungslos, wird er versuchen, sich davonzumachen. Die Helden sollten dann noch einmal eine letzte Chance bekommen, ihn irgendwie zu entdecken.
Entkommt Markus Veit, hat die Gruppe einen neuen gefährlichen Feind, der alles daransetzen wird, sie ausfindig zu machen und sich an ihnen zu rächen.

Wie kommen wir rein?

Direkt am Eingang stellt sich der Gruppe das erste Problem: Die Veranstaltung ist ausverkauft. Es gibt keine Tickets mehr. Ohne ein Besucher-Armbändchen wird es schwieriger, sich auf der Veranstaltung zu bewegen, da immer wieder die Gefahr besteht, kontrolliert und damit konfrontiert zu werden und somit weitere Aufmerksamkeit zu generieren.

Optionen:

1. Die Gruppe gelangt ohne Ticket durch das Treppenhaus auf die Con, muss aber ständig damit rechnen, mangels eines Einlassbändchens kontrolliert zu werden und sich dann erklären zu müssen.
2. Versucht die Gruppe mittels Presseausweis auf die Con zu gelangen, wird ihnen mitgeteilt, dass bereits ein Pressevertreter der Badischen Zeitung angekündigt ist. Sie müssen sich erklären, warum sie stattdessen da sind und warum gleich vier Pressevertretungen benötigt werden. Zudem riskieren sie, aufzufliegen, wenn später der echte Pressevertreter eintrifft, der sie noch nie zuvor gesehen hat.
3. Sie geben sich mittels gefälschter Ausweise als verdeckte Ermittler einer anderen Organisation aus und überzeugen die Einlasshelfer und die Con-Orga davon, dass sie dringend unauffällig die Con betreten müssen.
4. Wenn die Spieler*innen auf eine andere gute Idee kommen: Go for it!

Tipp für die Spielleitung:
Egal wofür sich die Gruppe entscheidet – bedenke, welche Konsequenzen das im weiteren Spielverlauf haben könnte.

Willkommen auf der WWC

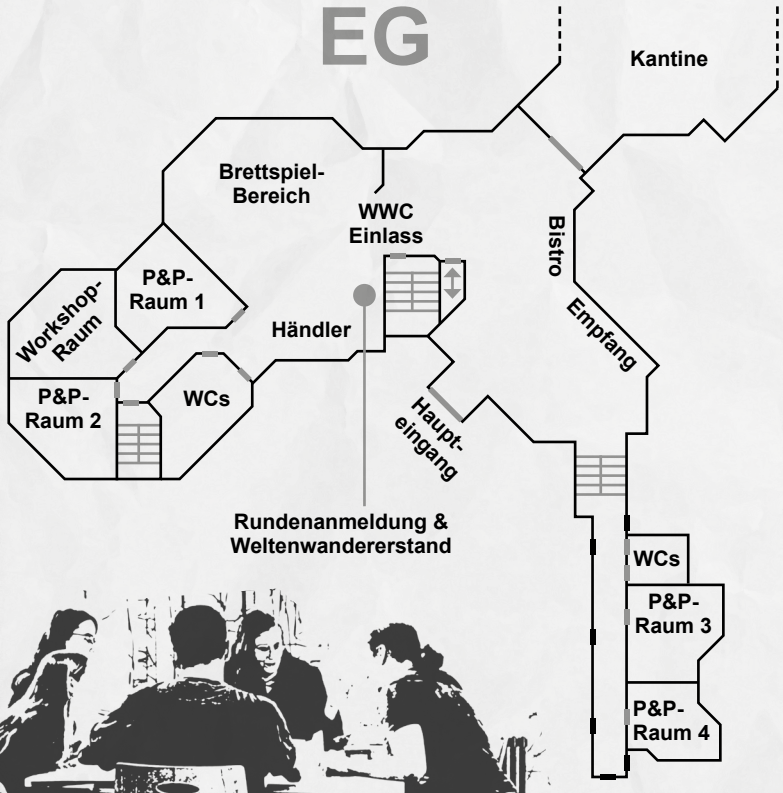
Tipp für die Spielleitung:
Zur weiteren Inspiration und als Informationsquelle kann der mit Veranstaltungs-Fotos angereicherte Con-Bericht zur WWC auf Seite 47 dienen.

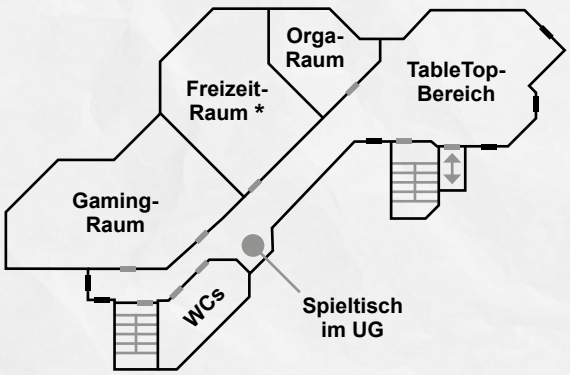
Abseits der auf den Plänen verzeichneten Räume befinden sich hinter den Türen im EG und UG ähnliche Veranstaltungsräume mit Tischen und Stühlen. Die meisten sind verschlossen. Sollte doch mal eine Tür offen sein, ist der Raum entweder leer oder es befindet sich eine kleine Besprechungsrunde eines anderen Vereins oder einer Schulklasse auf Klassenfahrt dort.

Im EG und UG befinden sich auf den Gängen immer mal wieder Getränke- und Snack-Automaten, an denen man sich rund um die Uhr bedienen kann.

Im Haus kann man immer wieder auf das **Personal der Herberge** treffen. Auf der Con selbst laufen auch immer wieder S**pringer-Kräfte und Helfer** herum – viele sind Mitglieder des Freiburger Rollenspielvereins und auch als Spielleitung in den P&P-Runden tätig.

Einer der beiden **Hauptorganisatoren** der Con ist immer mal wieder in verschiedenen Veranstaltungsbereichen anzutreffen, wie er gerade durch die Leute hetzt. Dadurch könnte er die Aufmerksamkeit der Agenten auf sich ziehen. In Wahrheit hat er nur einen kleinen Funkspruch reingekriegt, dass er dringend zum Einlass kommen soll oder etwas ähnliches. Er wirkt gestresst, müde, aufgekratzt und zugleich sehr zufrieden – aber all das hat nichts mit den arkanen Geschehnissen zu tun.





* Der Freizeitraum ist für alle Gäste der Jugendherberge zugänglich und ist kein exklusiver Bestandteil der Weltenwanderer-Convention, darf aber natürlich auch von den Gästen der Con genutzt werden.





Das Erdgeschoss (EG)

Empfang

Am Empfang checken die Herbergsgäste ein und aus und können auch Informationen über die Jugendherberge erhalten.

Bistro

Gegenüber der von der Jugendherberge betriebenen Bistrobar, wo man verschiedene Getränke und kleinere Snacks erhält, stehen mehrere Tische und Stühle sowie ein Eisautomat mit in Pappbechern portioniertem Speiseeis.

WWC-Einlass

Vor der breiten geöffneten Durchgangstür befindet sich ein Tisch, hinter dem immer zwei bis drei **Einlasshelfer*innen** der Con sitzen, die Codes der vorverkauften digitalen Tickets scannen und den Besucher*innen entsprechende Einlass-Armbändchen anlegen sowie vorbeigehende Personen auf ein gültiges Bändchen kontrollieren. Fühlen sich die Helfer*innen bedroht oder auch nur geringfügig verwirrt, können sie über Funk Verstärkung anfordern. Innerhalb von W10 Runden (bis zu einer Minute) taucht dann einer der beiden **Hauptorganisatoren** auf, um die Situation zu klären.

Händler

In diesem Bereich befinden sich kleine Stände verschiedener Aussteller*innen und Händler*innen, die eigens entwickelte Rollenspielsysteme, kunstvoll gefertigte Utensilien und Gimmicks für Tabletop-, Brett- und und Rollenspiel sowie kleinere handgefertigte Kunstwerke anbieten. Ein Teil der Con-Orga befindet sich ebenfalls dort am Weltenwanderer-Stand, wo auch die Anmeldung für die Pen-&-Paper-Runden und einige der Workshops stattfindet, Essensmarken ausgehändigt und Tombola-Lose verkauft werden.

📌 Einige der angebotenen Bücher, selbst gegossenen Würfel und gemalten Kunstwerke tragen seltsame Glyphen. Dies könnte die Agenten aufmerksam werden lassen, obwohl sich bei einer Untersuchung oder Gesprächen mit den Händler*innen natürlich alles als vollkommen harmlos herausstellt. Einer der beiden Hauptorganisatoren der Con steht hinter dem Weltenwanderer-Stand, wirkt zwar glücklich, aber auch extrem nervös und hat ein seltsames Augenzucken. Er wirkt verdächtig und verhaspelt sich, wenn man versucht, mit ihm zu sprechen. In Wahrheit weiß er nichts von den arkanen Geschehnissen und ist einfach nur vollkommen übernächtigt.

Brettspiel-Bereich

Dort steht der Stand eines bekannten Freiburger Spieleladens, welcher auch für den Brettspieleverleih verantwortlich ist. Dort befinden sich rund 15 Sitzgruppen aus jeweils 1-2 Tischen und 4-6 Stühlen, wo man eine Bandbreite an Brett-, Karten- und sonstigen Gesellschaftsspielen ausprobieren kann.

📌 Zwischen den Spielenden befinden sich auch **Timo Bäcker** und **Markus Veit**. Der Spieleentwickler ist fast immer damit beschäftigt, sein Brettspiel irgendeiner kleinen Spielgruppe zu erläutern oder sie beim Spielen zu unterstützen oder sie zu beobachten und Notizen zu machen. Er sollte damit keine größere Aufmerksamkeit auf sich ziehen, wenn die Agenten nicht explizit alle Tische abgehen und nach Auffälligkeiten Ausschau halten. Es gibt viele Spiele mit seltsam kryptischen Namen, sodass dieses Spiel zunächst nicht unbedingt ins Auge sticht, wenn nicht explizit danach gefragt wird – Probe auf **Okkultismus (-2)**. Ab einem arkanen Energiewert von 8 könnte auch ein sechster Sinn anschlagen oder anderweitig für das Okkulte sensible Menschen könnten ein unangenehmes Ziehen in der Magengegend verspüren.

P&P-Räume

In diesen 4 Räumen finden terminierte Rollenspielrunden statt, für welche man sich bei der Anmeldung im Händlerbereich eintragen lassen kann. In jedem der Räume stehen zwei Sitzgruppen mit jeweils 2 Tischen und 6 Stühlen, sowie eine mobile Trennwand, welche den Raum in zwei Bereiche unterteilt.

📌 So merkwürdig das Verhalten von Pen-&-Paper-Spieler*innen auch auf Nicht-Rollenspieler*innen wirken kann, finden die Agenten ansonsten wenig Hinweise. Viele dieser liebenswerten Nerds haben allerdings magisch wirkende Gimmicks, Würfel oder Symbole auf Büchern und Buttons bei sich, die die Agenten zu einer näheren Untersuchung oder einer Taschenkontrolle anstiften können – wobei sie natürlich nicht fündig werden.

Workshop-Raum

In diesem Raum stehen je nach Veranstaltung einige Tische und Stühle sowie ein Beamer mit Leinwand, sodass entsprechend des Angebots zwischen 10 und 30 Personen teilnehmen können.

📌 An sich ist nichts an diesem Raum und den Leuten darin merkwürdig, außer, dass sie es natürlich nicht gerne sehen, wenn man während eines laufenden Workshops die Tür öffnet, hinein marschiert und dadurch aktiv den Workshop stört.

Das Untergeschoss (UG)

Tabletop-Bereich

Dort befinden sich mehrere mit Gelände ausgestattete Spielflächen, die von den beiden Freiburger Tabletop-Vereinen bestückt wurden. Die Vereinsmitglieder weisen interessierte Besucher*innen in verschiedenste Tabletop-Spiele ein und es können direkt kleinere Schlachten geschlagen werden, während man am Stand eines Miniature-Painters an einem durchgehenden Figuren-Bemal-Workshop teilnehmen kann.

📌 In diesem Bereich wimmelt es von kleinen Figuren und Würfeln, die mystische Zeichen, Symbole und Runen tragen. Es ist offensichtlich, dass dies alles eben zu den Spielwelten gehört. Dennoch ist nicht ausgeschlossen, dass sich unter all dem das gesuchte Zielobjekt befindet. Eine gezielte Suche nach tatsächlich magischen Runen könnte aufgrund der Masse Stunden dauern. Und zudem bleibt eine solche Suche natürlich auch erfolglos.

Gaming-Raum

In diesem Raum hat der örtliche eSports-Verein verschiedene PCs und Konsolen mit Monitoren und Beamern installiert, wo nach Herzenslust einfach drauf los gezockt werden kann oder man nimmt an einem der ausgeschriebenen Turniere teil.

📌 In diesem Raum gibt es wenig, was nach Okkultem aussieht. Allerdings präsentiert ein kleines Startup-Unternehmen aus der Gegend eine kugelförmige „3D-Maus“, die frei mit der Hand statt über eine Tischfläche bewegt wird. Auf Menschen mit geringer Technikaffinität könnte das im ersten Moment durchaus wie Magie wirken. Allerdings sollte direkt klar sein, dass das natürlich Humbug ist.

Orga-Raum

Dieses Zimmer ist verschlossen. Zugang ist nur mit einer Magnetkarte aus dem Besitz der beiden Hauptorganisatoren oder der Jugendherbergsmitarbeitenden möglich. Drinnen befindet sich nichts Nennenswertes außer den Preisen für die angekündigte Tombola, einigen Unterlagen und privaten Gegenständen der Orga und einiger Con-Helfer.

📌 Das einzige Spannende im Raum sind die Unterlagen, die einen Zugangscode zum Ticketsystem für Mitarbeiter enthalten, mit welchem man die Ticket-Codes scannen und prüfen kann. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Hacken* kann man von da aus tiefer in das System eindringen und herausfinden, dass Markus Veit unter seinem tatsächlichen Namen ein Ticket gebucht hat, welches auch am Einlass eingelöst wurde. Zudem hat dieser unvorsichtigerweise mit seinem privaten Paypal-Account bezahlt. Mit einem weiteren Wurf auf *Hacken (-4)* kommt man so an seine Hausadresse, E-Mail-Adresse und private Telefonnummer.

Freizeit-Raum

Im Freizeitraum stehen neben einigen Sitzgelegenheiten ein Tischkicker und eine Tischtennisplatte. Er ist für alle **Gäste der Jugendherberge** zugänglich und ist kein exklusiver Bestandteil der Weltenwanderer-Convention, darf aber natürlich auch von den Gästen der Con genutzt werden.

Spieltisch im UG

Im Gang vor dem Gaming-Raum steht ein kleiner Tisch, an welchem kleine Turniere in ausgewählten und geleiteten Tabletop-Spielen ausgetragen werden.

Die Obergeschosse (OG 1-3)

In den drei Obergeschossen der Jugendherberge befinden sich neben einem großen Veranstaltungsraum, der verschlossen und leer ist, 102 Schlafzimmer mit insgesamt 350 Betten sowie jeweils eigener Dusche und WC. Die Zimmer sind alle verschlossen und nur mit passender Magnetkarte zugänglich.

📌 Sollten die Agenten beginnen, auf gut Glück in die Räume einzudringen, benötigen sie etwa 10 Minuten, um eine Tür zu knacken und das Zimmer zu durchsuchen. Dies bleibt jedoch ergebnislos.

Die erste Spur

Der mobile Arkan-Scanner schlägt aus, wenn er kontrolliert wird, aber das Signal ist noch viel zu schwach, um es zu orten.

Durch das Ablaufen der Räumlichkeiten kann nur ausgeschlossen werden, dass sich die Quelle in den externen Rollenspielzimmern (P&P-Raum 3 & 4), jenseits des Eingangsbereichs und der Kantine oder in den höheren Stockwerken oberhalb des 2.OG befindet.

Dann sollten die ersten übernatürlichen Geschehnisse auftreten (siehe Besondere Spielmechanik: Arkaner Energiewert)

Die Spannung steigt

Ab einem arkanen Energiewert von 6 werden bereits einige Besucher unruhig. Die Agenten sollten erste ernsthafte Probleme bekommen, übernatürliche Geschehnisse zu vertuschen.

📌 Zudem sollten inzwischen die Konsequenzen des Vorwands auftreten, unter welchem die Gruppe die Con betreten hat: Der tatsächliche Pressevertreter der Badischen Zeitung trifft ein und könnte eine mögliche Tarnidentität platzen lassen. Fehlende Armbändchen werden durch Springer-Kräfte auf der Con oder andere Besucher*innen bemerkt. Die Zuständigen der Jugendherberge oder die Con-Organisatoren haben sich inzwischen über den angeblichen Polizei- oder BBK-Einsatz erkundigt und dieser wurde von keiner Behörde bestätigt. Diese Situationen sollten optimalerweise rollenspielerisch gelöst werden. Dies kann aber mit entsprechenden Würfen auf Überreden, Darbietung etc. und der Nutzung von passenden Ausrüstungsgegenständen unterstützt werden.

Finale Infernale

Sollte die Gruppe bis zum arkanen Energiewert der Stufe 9 die Quelle nicht identifiziert und den irrsinnigen Plan des Dämonenpaktierers durchkreuzt haben, lässt **Markus Veit** seine Tarnung fallen. Er greift in die letzte Spielrunde ein und zwingt einen der Spieler mittels der Kraft *Marionette*, sich in das langsam öffnende Portal auf dem Spielbrett zu stürzen, woraufhin der Arkan-Scanner voll ausschlägt und sich ein brennendes Tor öffnet, aus welchem **Zhal'Reth** selbst emporsteigt. Sollte die Opferung eines Unfreiwilligen verhindert werden, wird Markus Veit sich selbst opfern, um sein Werk zu vollenden.

☝ **Tipp für die Spielleitung:**
Ab hier ist alles egal – das Chaos ist komplett und A.R.K.A.N.U.M. wird unter dem Deckmantel eines militärischen Großeinsatzes ausrücken und das Gebiet um die gesamte Jugendherberge absperren. Bis dahin zählt nur noch das nackte Überleben der Gruppe und möglichst vieler Con-Besucher.
Je nachdem, wie heftig sich der Kampf entwickelt, kann Zhal'Reth zur Entschärfung der Situation in seiner Raserei auch Markus Veit ergreifen und ihn verschlingen – jetzt wo der Dämon frei ist, braucht er ihn nicht mehr und er ist ein Mensch wie alle anderen auch.
Sollte die Gruppe fliehen oder sterben, wird A.R.K.A.N.U.M. unter größten Anstrengungen die Kuh vom Eis holen. Alle Con- und Jugendherbergsbesucher werden einer massiven Gehirnwäsche unterzogen und es werden alle Register gezogen, um Regierung, Presse und Öffentlichkeit so zu manipulieren, dass der Vorfall als Terroranschlag mit halluzinogenen chemischen Kampfstoffen deklariert wird.
Ein anschließendes Disziplinarverfahren gegen die Helden der Gruppe versteht sich von selbst…

Was können die Helden jetzt noch tun?

1. Den Dämon besiegen / zurückdrängen
Der Dämon kann mit brachialer Gewalt bekämpft werden. Wird er besiegt, stirbt er nicht wirklich, sondern kehrt nur die Sphäre seiner Gefangenschaft zurück, von wo er nach einigen Minuten wieder zurückkehrt (mit 2 Wunden), wenn das Portal nicht geschlossen wird. Glücklicherweise ist Zhal'Reth noch nicht bei vollen Kräften und kann mit genug Kraft auch in das Portal zurückgestoßen werden, was durchaus herausfordernd, aber zumindest nicht unmöglich ist.

☝ **Tipp für die Spielleitung:**
Kreative Einfälle (wie den massiven Einsatz von Wasser oder Eis gegen den Erzdämon) sollten belohnt werden. Bspw. steht im Eingangsbereich der Jugendherberge ein Automat mit in Pappbechern portioniertem Speiseeis. Diese Eisbecher könnten als improvisierte Wurfwaffe eingesetzt werden und durchaus 2W6 Schaden bei empfindlichen Feuerkreaturen verursachen. Auch ein voller Eimer Wischwasser könnte – komplett über den Dämon geschüttet – einen ähnlichen Schadenseffekt erzielen.

2. Das Portal verschließen
Ist das Portal erst einmal geöffnet, gibt es nur zwei Möglichkeiten, es zu verschließen, wobei eine davon – nämlich das Ritual der ursprünglichen Verbannung des Dämonen in sein Gefängnis – viel zu lange dauern würde und die Charaktere auch keinen blassen Schimmer davon haben, wie dieses Ritual aussähe. Die andere ist schlichtweg, das Artefakt, also den Obsidian mit dem eingravierten Zeichen, zu zerschlagen. Hierzu ist lediglich ein gezielter Schlag mit einem Hammer oder etwas ähnlich Massivem notwendig. Dies ist nicht allzu schwierig – wenn die Spieler*innen auf die Lösung kommen, sollte es nicht an einer misslungenen Stärkeprobe scheitern.

Der glückliche Ausgang

Werden alle oder zumindest die wichtigsten Ziele erreicht, ist der Einsatz gelungen. Je nachdem, wie gut sich die Agenten geschlagen haben und wie wenig Aufmerksamkeit sie dabei erregt haben, bekommen sie eine Belobigung durch ihre Vorgesetzten bei A.R.K.A.N.U.M.

Wenn sie es nur mit Mühe und Not hingekriegt haben, gibt es die eine oder andere Rüge, aber dennoch sind alle in der Agentur froh, dass es nicht schlimmer gekommen ist.

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

Vom Traum zur Tat

Schriftsteller im Rollenspielbereich werden

– Vier Autoren aus dem Rollenspielbereich berichten, wie sie zum Schreiben kamen –

Die Rollenspielszene ist voller kreativer Menschen. Manche basteln aufwendige Handouts, andere gestalten liebevolle und detaillierte Karten, besonders talentierte Kunstschaffende kreieren Illustrationen oder komponieren sogar Musik für ihren Spieltisch. Und schreibaffine Rollenspielende, die gerne Geschichten erzählen – ob phantastisch, gruselig, ausgefallen oder klassisch – schreiben Abenteuer. Die meisten Geschichtenerzähler tun dies im privaten Kreis.

So manche Spielleitung schreibt Kurzabenteuer oder sogar ganze Kampagnen für ihre Spielrunden. Mancher Pen-and-Paper-Nerd träumt jedoch davon, eines Tages selbst ein kreatives Abenteuer zu seinem Lieblingssystem zu schreiben, welches sogar seinen Weg auf die Seiten einer offiziellen Veröffentlichung findet. Manche gehen sogar noch weiter und erfinden ihr eigenes Rollenspielsystem. Doch wie damit anfangen? Wie wird man Rollenspielautor?

Vier Autoren berichten in dieser Reportage von ihrem Einstieg in die kreative Tätigkeit als Rollenspielautor und geben Einblicke in ihren persönlichen Werdegang. Marcel Durer, Felicia Scharsich, Markus Gerwinski und Weltengeist sind allesamt Namen innerhalb der Szene und teilen hier ihre authentische und persönliche Geschichte mit euch.

Marcel Durer

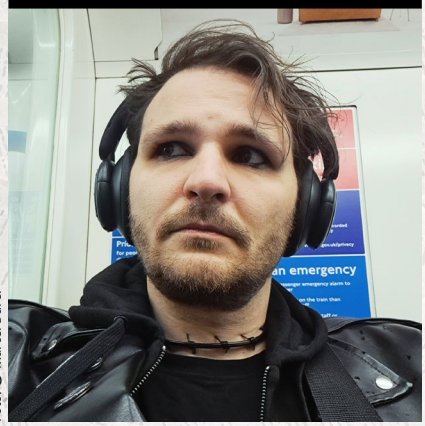


Foto: © Marcel Durer

Marcel Durer hat bereits einige wunderbar gruselige Cthulhu-Abenteuer veröffentlicht und war bis 2023 Teil der Pegasus-Redaktion. In „Grimmes Erwachen" liefert Marcel Durer mit dem Abenteuer „Zucker für die Kinder" auch ein Debüt zu Shadowrun. Er schreibt auch Romane, sogar eine Romanreihe und hat mit „Im Schatten älterer Schrecken" eine vom Cthulhu-Mythos inspirierte Sammlung mit fünf verstörenden Kurzgeschichten herausgebracht.

Ein Portfolio, welches einen Nerd glücklich macht

Wenn man Game Design studiert, liegt der Gedanke nahe, dass danach alles irgendwie „von selbst" läuft. Tut es natürlich nicht. Nach dem Abschluss war ich erst einmal freiberuflich unterwegs – mit all der Freiheit, Unsicherheit und dem leisen Dauerrauschen im Hinterkopf, das fragt, ob man das hier eigentlich wirklich Beruf nennen darf.

Ohne Referenzen kein Auftrag: Als Freelancer braucht man ein Portfolio. Nicht irgendeins, sondern eines, das zeigt, wer man ist und was man machen will. Ich bin ein Rollenspieler, ein Punkrocker, ein Horror-Fan. Ich habe „Nerd-Pride" auf meinen Zehenrücken tätowiert. Es liegt also in meiner Natur, dass ich absolut keine Lust darauf hatte, mich mit Projekten zu schmücken, die zwar technisch sauber, aber völlig profillos waren. Ich wollte den Nerd in mir glücklich machen. Wenn ich schon um Aufmerksamkeit kämpfe, dann wenigstens mit Dingen, die mich wirklich interessieren.

Schreiben gehörte da eigentlich schon immer dazu. Ich konnte das, solange ich denken kann – und Rollenspiele begleiteten mich seit meinem 13. Lebensjahr. Rückblickend war der Schritt zum Schreiben für Rollenspiele fast schon zwangsläufig – allein schon, da man, anders als bei meinen anderen Games-Projekten, relativ unabhängig arbeiten kann. Ein riesiger Pluspunkt für einen Game Designer am Anfang seiner Karriere.

Also suchte ich mir verschiedene Verlage heraus und schrieb sie proaktiv an. Freundliche Mails, Arbeitsproben, echtes Interesse. Die Antworten – sofern sie kamen – waren... ernüchternd. Entweder gar keine Reaktion oder Angebote, bei denen ich mich ernsthaft fragte, wie man das auch nur im Ansatz wirtschaftlich rechtfertigen sollte. Ich wollte keine Reichtümer anhäufen, aber von Bonuspunkten und Rabattcodes für Onlineshops bezahlen sich weder Zeit noch Stromrechnung.

Dann kam die Antwort von Heiko Gill, damals Chefredakteur für Cthulhu. Und die unterschied sich sofort von allem, was ich zuvor gelesen hatte. Professionell, klar, freundlich, respektvoll. Mit transparenter Vergütung, einem konkreten Leitfaden zum Schreiben und einer detaillierten Beschreibung des gesamten Workflows. Kein nebulöses „Mal schauen", sondern ein echtes Angebot auf Augenhöhe.

Ab da ging alles sehr schnell. Ich wusste: So will ich arbeiten. Klare Erwartungen, saubere Kommunikation und das Gefühl, dass meine Arbeit ernst genommen wird. Die Tatsache, dass ich Feuer und Flamme für verstörenden Horror bin, machte das Übrige. Ich habe zugesagt – und seitdem nie zurückgeblickt.

Manchmal braucht es keinen großen Masterplan. Manchmal reicht es, zur richtigen Zeit eine Antwort zu bekommen, die zeigt, wie professionelles Schreiben im Rollenspielbereich aussehen kann. Und dann einfach Ja zu sagen.

Felicia Scharsich



Foto: © Felicia Scharsich

Felicia Scharsich veröffentlicht unter dem Pseudonym Frau Knurrkater Abenteuer für unter anderem HeXXen1733, Private Eye und Mausritter. Außerdem betätigt sie sich als Kartenzeichnerin. Zum Gratisrollenspieltag 2025 wurde das Abenteuer „Der große Preis von Brighton" für Private Eye aus ihrer Feder veröffentlicht. Beim Abenteuerwettbewerb 2025 für das System FTHAGN der Deutschen Lovecraftgesellschaft räumte sie mit „Die Augen des Sturms" den 2. Platz ab.

Wie wurde ich Autorin?

Als ich 2022 angefangen habe, HeXXen1733 zu spielen, war mir ziemlich schnell klar, dass ich das auch spielleiten will, und zwar in meiner Heimatregion Brandenburg. Trotz der vielen Bücher, die es damals schon zu HeXXen1733 gab, waren es nur wenig Inhalte für meine Region. Also beschloss ich, eigene Recherchen anzustellen und Stadtgeschichtsbücher zu wälzen, um alles herauszufinden, was für das Jahr 1733 relevant ist. Aber ich wusste auch gleich: Ich muss das zusammenfassen und irgendwie aufschreiben. Ansonsten habe ich das in ein paar Jahren vergessen und ich wollte mein Wissen und die ganze Recherchearbeit auch mit anderen teilen. Passenderweise hatte zu dieser Zeit Mirko Bader, der Chefredakteur von HeXXen1733, immer wieder bei Social Media Auftritten und im Discord fallen lassen, dass noch Autor:innen gesucht werden, besonders für Abenteuer. Also musste neben der Regionalbeschreibung noch eine gute Abenteueridee her. Ich hatte zwar schon ein Abenteuer mit meiner Gruppe gespielt, aber das war speziell auf diese Gruppe zugeschneidert. Für ein offizielles Abenteuer musste aber etwas Größeres, Besseres her.

Etwas, was nicht auf Insiderwitzen beruht, sondern eine heldenhafte Geschichte, bei der am Ende das Schicksal der Stadt auf dem Spiel steht. Daraus ist dann die Abenteueridee zu „Der faule See von Potsdam" entstanden, mit der mich zunächst als Pitch beworben habe und auch genommen wurde.

Danach war es irgendwie ein Selbstläufer. Immer wenn ich einen Text abgegeben hatte, gab es einen neuen Auftrag. Ich habe dabei meine Liebe fürs Schreiben entdeckt und gemerkt: so schwer ist das nicht und man braucht auch keinen passenden Studienabschluss. Seither habe ich auch für viele andere Systeme geschrieben, sowohl unter Fanlizenzen, als auch offiziell für Verlage. Vor allem das Schreiben unter Fanlizenzen (also ganz in Eigenregie und ohne Redaktion) hilft mir kreativ zu bleiben, Neues auszuprobieren und mich weiterzuentwickeln.

Mein Tipp für euch: Falls es gerade keine Autor:innen-Gesuche gibt, haltet Ausschau nach Game Jams oder Schreibwettbewerben. Auch das kann in einer Beauftragung durch einen Verlag münden, aber ist so oder so eine gute Übung für euch.

Markus Gerwinski



Foto: © Markus Gerwinski

Markus Gerwinkski ist ein wahres Multitalent. Er ist nicht nur Rollenspielautor, sondern auch Zeichner, Romanautor, Wissenschaftler und Programmierer. Schon mit 16 veröffentlichte er erste Kurzgeschichten in Fanzines. Markus Gerwinski veröffentlichte gemeinsam mit seiner Frau Sandra Gerwinski ein eigenes Rollenspielsystem: „HEROEN: Das Rollenspiel um Mythen und Heldensagen".

Am Anfang war das Bild

Irgendwie gab es nie eine Zeit, in der ich nicht auf die eine oder andere Weise geschrieben habe. Schon im Kindergarten fing ich an, Comics nach dem Vorbild meiner Lieblingsalben zu zeichnen. Nachdem ich mit 9 einen SciFi-Heftroman gelesen hatte, begann ich mich zunehmend auch in der Prosa zu üben. Wann immer ich eine tolle Geschichte konsumiert hatte, keimte in mir der Wunsch, „so was" auch mal zu machen.

Als ich mit 15 mit dem Pen-&-Paper-Rollenspiel anfing, war es daher nur eine Frage von Monaten, bis sich bei mir der Wunsch regte, ein eigenes Regelwerk zu schreiben. Das allerdings erwies sich als etwas komplizierter als alle meine anderen Ambitionen. Während ich nach und nach meine ersten Romane fertigstellte (und mit 26 den ersten veröffentlichte), verwarf ich einen Regelwerks-Anlauf nach dem anderen. Zu kompliziert. Zu simpel. Zu abgefahren. Zu viele „Murphy's Rules" mit sonderbaren Nebenwirkungen.

Erst meine Frau schaffte es, meinen Perfektionismus so weit zu dämpfen, dass ich auch mal einen Entwurf des Regelwerks zuende schrieb. Daraus wurde in der Folgezeit unser gemeinsames Projekt und schlussendlich unser gemeinsam veröffentlichtes Rollenspielsystem HEROEN.

Letzten Endes ist es also meiner Frau zu verdanken, dass ich neben bislang 7 veröffentlichten Romanen (Tendenz steigend) heute auch ein eigenes Regelwerk zu meinen gesammelten Werken zählen darf.

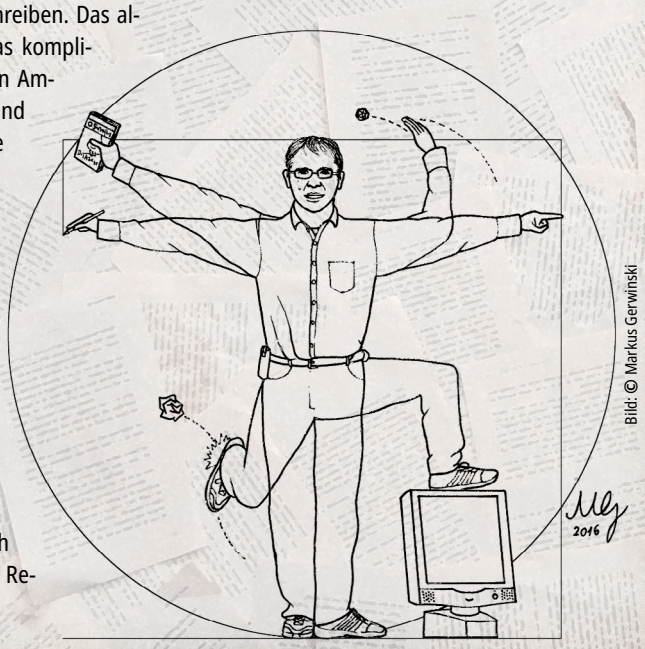


Bild: © Markus Gerwinski

Der Weltengeist



Foto: © Weltengeist

Der Autor, der unter seinem geheimnisvollen Pseudonym „Weltengeist" veröffentlicht, gewann 2015 den 2. Platz bei einem Splittermond-Abenteuer-Wettbewerb des Uhrwerk Verlags. Das Abenteuer wurde 2016 in „An den Küsten der Kristallsee" gedruckt. Doch es blieb nicht bei diesem One-Hit-Wonder, sondern Weltengeist legte ordentlich nach. Er schrieb unter anderem die Abenteuer „Des Seekönigs Zorn", „Drache und Nachtigall" und „Der Markt der Tausend Wunder" und wirkte in einigen Quellbänden von Splittermond mit.

Mein Weg zum Splittermond-Autor

Man sagt ja, dass Männer um die Mitte des Lebens oft eine „Midlife Crisis" erleben, in der sie sich plötzlich eine jüngere Geliebte oder einen protzigen Sportwagen zulegen müssen, um irgendeine Leere in sich selbst auszufüllen. Nun hatte ich selbst gefühlt gar keine solche Krise, aber ich habe mir in der Zeit tatsächlich noch einige alte Träume erfüllt. Und einer davon war es, mal „was Offizielles" für ein Rollenspiel zu schreiben.

Ursprünglich hatte ich dabei in Richtung des Rollenspiels „Midgard" geschielt, aber dort wurde einem das Gefühl einer uralten, geschlossenen Community vermittelt, in der neue Autoren nicht oder nur nach sehr langer Probezeit gewollt waren.

Daher habe ich mich stattdessen dem gerade neu erschienenen „Splittermond" zugewandt. Es hatte zunächst einmal den Vorteil des Neubeginns – man konnte von Anfang an auf dem Laufenden bleiben und musste nicht wie etwa bei Midgard in längst vergriffenen Quellenbänden recherchieren, ob man an irgendeiner Stelle gegen Setzungen aus früheren Jahrzehnten verstieß. Auch wirkte der Uhrwerk Verlag, der hinter „Splittermond" stand, durch seine offene Kommunikation sympathisch.

Und was natürlich am wichtigsten war: Der Verlag machte klar, dass man auf der Suche nach neuen Autorinnen und Autoren war. So gab es regelmäßig Schreibwettbewerbe, bei denen man ein komplettes Abenteuer einreichen konnte und dessen Siegerbeiträge dann auch ganz hochoffiziell veröffentlicht wurden. Also setze ich mich dran, schrieb zum ersten Mal ein Abenteuer „für die Öffentlichkeit" – und freute mich wie Bolle, als ich auf Anhieb den 2. Platz belegte und mein Erstlingswerk Anfang 2016 im Sammelband „An den Küsten der Kristallsee" veröffentlicht wurde.

Aber was fast noch besser war: Ab diesem Punkt wurde man in die Verlagsarbeit mit einbezogen. Es gab eine Mailingliste, in der neue Projekte besprochen wurden und über die man sich melden konnte, um etwas beizutragen. Es gab die Möglichkeit, Exposées für eigene Projekte einzureichen und vom Verlag begutachten zu lassen. Und es gab die Autorentreffen, wo sich zweimal im Jahr mehrere Dutzend aktive Splittermond-Leute trafen, um neue Projekte zu besprechen. Gerade diese Treffen waren ein echtes Highlight, weil die Aufbruchsstimmung mit Händen zu greifen war und auch, weil man einige berühmte „alte Hasen" der deutschsprachigen Rollenspielszene persönlich kennenlernen konnte.

All das kam leider 2019 mit der Insolvenz des Uhrwerk Verlags zum Erliegen. Der Verlag selbst hat zwar irgendwie überlebt, aber die treibenden Kräfte hinter „Splittermond" waren weg, und der Schwung der goldenen Jahre war dahin. Trotzdem schaue ich gerne und ein wenig wehmütig auf diese Zeit zurück, in der ich mal selbst Teil eines großen Rollenspielprojekts war. Und manchmal, wenn ich in einer fremden Stadt einen Rollenspielladen entdecke, schaue ich heimlich, ob dort noch eines der Bücher im Regal steht, an denen ich mitgewirkt habe...

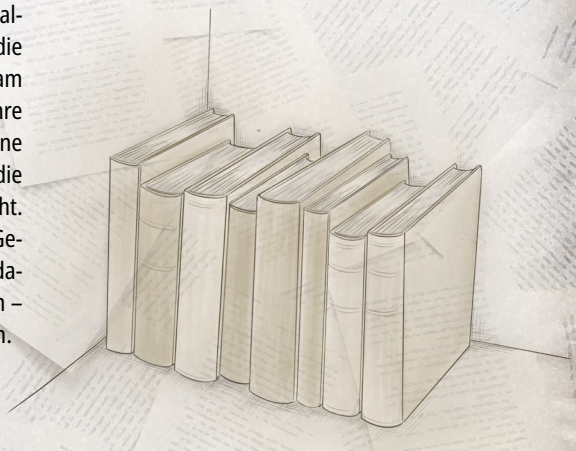
Was es abschliessend zu sagen gibt

Die Geschichten der 4 Autoren, die alle für unterschiedliche Rollenspielsysteme schreiben oder geschrieben haben, sind allesamt einzigartig. Das, was die Werdegänge jedoch eint, ist die zugrunde liegende Begeisterung für das Hobby Pen & Paper und die Affinität zum Schreiben und Geschichten erzählen. Ich möchte mich hier noch einmal an die Autoren wenden und ihnen danken, dass sie bereit waren, diese Geschichten für die Leserschaft zu erzählen. Menschen wie diese Autoren bringen zahlreichen Spielrunden viele Stunden Spaß und viele wunderbare Erinnerungen an die Tische. Einmal Hand aufs Herz: Hast du je in einem Impressum nachgeschlagen, wer dein Lieblingsabenteuer geschrieben oder federführend an deinem beliebtesten Pen-and-Paper-Rollenspielsystem mitgearbeitet hat?

Wenn nein, bist du damit sicherlich nicht allein. Daher war es mir ein Anliegen, auf die Personen hinter den Texten aufmerksam zu machen und ihnen Rampenlicht für ihre Geschichten zu bieten. Das hier sollen keine Blaupausen sein, wie man Autor wird, die nachzuahmen sind. Darum geht es nicht. Hier geht es um die Menschen und ihre Geschichten und vielleicht – wenn auch du davon träumst, eines Tages zu veröffentlichen – kannst du auch irgendwann deine erzählen.

Alina Dekinger, in Zusammenarbeit mit Marcel Durer, Felicia Scharsich, Markus Gerwinski und Weltengeist

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 39



Melliador Aventurien 5e

Was ist Aventurien?

Aventurien ist der Kontinent, auf dem nahezu alle Abenteuer und Geschichten des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* spielen, wie sie in bisher fünf Editionen des Rollenspiels und unzähligen Romanen beschrieben wurden. Man merkt schnell, dass sich hier über mehr als 50 Jahre Geschichte viel Hintergrundmaterial angesammelt hat. Der Aventurische Almanach bietet einen guten Überblick und Einstieg. Die reichhaltige und detaillierte Welt soll nun mit einem ebenso beliebten Regelwerk, der fünften Edition von *Dungeons & Dragons* (Stand der Überarbeitung 2024), spielbar werden.

Was ist Melliador?

Melliador ist der Name, unter dem der *Uhrwerk Verlag* künftig die auf dem *D&D 5e*-Regelwerk basierenden, aber in der Welt des *Schwarzen Auges* spielenden Veröffentlichungen bündelt. Neben dem aktuell im Crowdfunding befindlichen *Aventurien 5e* gibt es bereits *Myranor 5e*, das die Regeln für den deutlich exotischeren und hochmagischeren Kontinent umfasst – das Güldenland, wie es in früheren Publikationen des *Schwarzen Auges* genannt wurde. *Melliador* ist in der Kosmologie der Welt das Tor nach Alveran, dem Götterreich.

Das Crowdfunding

Das Crowdfunding zu *Melliador – Aventurien 5e*, das auf 🌐 **gameontabletop.com** seit Montag, dem 2. März 2026, um 20 Uhr läuft, finanziert nun ein **eigenständiges Regelwerk** (das *Dungeons & Dragons*-Spielerhandbuch wird nicht benötigt), ein **Monsterhandbuch** sowie eine epische **Kampagne** zu trollischen Geheimnissen. Diese wird das bisher von Stefan Urbal unter dem *Scriptorium Aventuris* (einer Fanlizenz) veröffentlichte Werk auf Verlagsniveau heben, überarbeiten und erweitern. Das dem *Schwarzen Auge* zugrunde liegende Regelwerk wurde vom Autor und anderen Fans als zu komplex empfunden – ein Urteil, dem sich auch schon die vorangegangene vierte Edition des *Schwarzen Auges* stellen musste. Die fünfte Edition des *Schwarzen Auges* hatte sich zum Ziel gesetzt, den Einstieg zu erleichtern und Komplexität abzubauen oder zumindest mit Fokusregeln in Stufen zu unterteilen. Mit allen Erweiterungen und Fokusregeln bleibt sie jedoch weiterhin eher ein Schwergewicht.
Zum Hineinschnuppern wird es auch einen **Schnellstarter** mit fertigen Charakteren geben. Mit den im Crowdfunding erzielten Stretch Goals (einer Art Übererfüllung des Finanzierungsziels) soll ein **Kompendium** gefüllt werden. Was dieses am Ende enthalten wird, ist noch nicht klar.
Beim Hintergrund setzt man auf das bereits für *Das Schwarze Auge* veröffentlichte Material und wird dieses nicht in den Regelwerken duplizieren. Dies würde den Rahmen der Crowdfunding-Kampagne mit ihren 10.000 Seiten bei weitem sprengen.

Alternativen

Ich möchte auch auf Alternativen hinweisen, die schon länger Dere – die Welt des *Schwarzen Auges* – mit *D&D 5e* bespielbar machen oder ein einfacheres Regelwerk als DSA5 bieten, um Aventurien zu bespielen.
Zum einen ist da das bereits erwähnte *Myranor 5e* – ebenfalls vom *Uhrwerk Verlag* – und zum anderen *Ilaris*, das ein alternatives, einfacheres, aber noch an die *DSA*-Regeln angelehntes System bietet. *Ilaris* ist im Druck auch direkt bei *Ulises Spiele* selbst erhältlich.

Fazit

Wer also die Hintergrundwelt des *Schwarzen Auges* und den Kontinent Aventurien mag, vielleicht ohnehin schon ein Fan von *Myranor 5e* ist und die Regeln von *Dungeons & Dragons* der fünften Edition schätzt, kann mit *Melliador – Aventurien 5e* kaum etwas falsch machen.

🌐 **ww-mag.de/melliador**

Markus Raab
🌐 ww-mag.de/markusraab

Markus Raab



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

Foto: © Markus Raab

Chronik 1: Drachenschmalz

Ist Der Hobbit sprachlich noch zu schwer zum Vorlesen? Drachenschmalz führt Kinder ab fünf Jahren in Minen, zu Monstern und zu drei Helden, die mehr mit Schule, Geschwistern und Armut kämpfen als mit Drachen. Auf 56 Seiten begleiten farbintensive Illustrationen von Marvin Clifford die Jüngsten durch ein klassisches Fantasy-Abenteuer.

In der verlassenen Zwergenmine Banggrimm zeigt sich die ungleiche Freundschaft. Leo entdeckt mit den Elfen-Sinnen einen Geheimgang, Grascha stellt sich vor die Gegner, Allanor löst den Konflikt kindgerecht ohne Kämpfe. Keine Figur rettet allein die Lage. Das Buch besteht auf Teamarbeit und zwar nicht als Moral, sondern als Handlung.

Beim Vorlesen helfen kleine Icons, die zeigen, wer spricht. Das zwingt förmlich dazu, die Stimmen zu wechseln: Orkin anders als Halbelf, Halbelf anders als Mensch. Die ganzseitigen, farbintensiven Illustrationen von Marvin Clifford dominieren die Doppelseiten. Wer möchte, kann auf der Website zwei Original-Motive ausdrucken und ausmalen.

Vergleichbar ist Drachenschmalz mit Der kleine Ork von Rudolf Eizenhöfer, allerdings mit stärkerem High-Fantasy-Rahmen. Der Text bleibt klar, dialogreich und für Grundschulkinder verständlich, vorausgesetzt, sie haben Lust auf Zwerge, Drachen und quirlige Monster.

Schwachpunkt: Die Geschichte endet offen, Teil zwei fehlt noch, aber es gibt bis dahin Kurzgeschichten auf der Website.

Drachenschmalz ist perfekt für Eltern, die Vorschul- und Grundschul-Kinder an klassische Fantasy heranbringen wollen.

Stefan Graf
🌐 ww-mag.de/redaktion

Stimmen bisher:

„Rafael Bienia erzählt die warmherzige & herzerwärmende drei kleiner Helden“ Anonym:e Amazon Kund:in

„Das Kinderbuch ist ein altersgerechter Einstieg in die Welt der Fantasyliteratur und sowohl zum Vor- als auch Selberlesen für Kinder ab 4-6 Jahre geeignet. Falls die eigenen Sprösslinge also noch zu jung für den Hobbit und Dungeons & Dragons sind“ Geeksantiques.de

Autor: Rafael Bienia | Illustrator: Marvin Clifford
🌐 ww-mag.de/drachenschmalz
🌐 zauberfeder-shop.de/Drachenschmalz
GTIN: 9783964810069 | 14,90 €





ZURÜCK IM PARK

Erinnert ihr euch noch an die Zeit, in der ihr so richtig klein wart? Nein, ich meine nicht eure Kindheit. Ich meine *Grounded*, das Spiel, in dem ihr auf Miniaturgröße geschrumpft wurdet und versucht, herauszufinden, was eigentlich passiert ist und wie ihr jetzt wieder groß werden könnt. Also irgendwie doch die Kindheit, man versucht alles, um endlich groß genug für alles zu sein.

Die Bösewichte im ersten Teil waren von der Firma „Ominent", die verbotenerweise Experimente mit Kindern gemacht hat und versucht, die Insekten zwischen den Grashalmen zu kontrollieren. Ich verrate euch jetzt nicht die Details, hinterher beschwert sich wieder jemand, dass ich ein Spiel spoilere, das schon jahrelang draußen ist.

Jetzt hat es euch in den Stadtpark verschlagen, in dem ihr eigentlich im Rahmen einer Feier geehrt werden solltet, und anscheinend seid ihr durch eine Explosion ein weiteres Mal geschrumpft und müsst euch wieder durch Ameisenhaufen, Grashalme und Pfützen kämpfen.

Ich muss gestehen – ich habe den ersten Teil hart gesuchtet. Es war einfach fantastisch, den weitläufigen Garten zu erkunden. Überall war etwas zu finden, vom weggeworfenen Baseball über den Apfelbutzen bis hin zu Kinderspielzeug. Auf das Meiste konnte man draufklettern, manchmal gab es kleinere Jump-and-Run-Passagen und hin und wieder musste man auch mal kreativ denken. Es gab sehr viele Ressourcen zu sammeln, aus denen man von unterschiedlichen Rüstungen und Waffen bis zu komplexen Basen bauen könnte. Der Basenbau war tatsächlich ein extrem wichtiges Element, da man auch immer wieder von Insekten attackiert wurde. Durch die vielen Elemente (runde Wandelemente, dreieckige Platten, Fenster, Dachschrägen aus den unterschiedlichsten Materialien) konnte man hier von der Burg bis zum Landhaus alles erstellen. Manche Spieler sind hier richtig kreativ geworden.

Die Insekten im Garten waren auch nur zum Teil harmlos, das heißt man musste sich mit Schwert, Schild und Zauberstab gegen die Krabbeltiere zur Wehr setzen. Und ja, es gab Zauberstäbe, aus scharfen oder minzigen Drops gefertigt. Zu viel Realismus muss ja nun auch nicht sein. Wer sich hier vor Spinnen fürchtete, erlebte eine böse Überraschung – die erste Wolfsspinne, die mich von der Seite ansprang, löste einen ziemlichen Schrei aus. Zwar kann man die Spinnenanzeige so umstellen, dass man statt haarigen Gruselkreaturen nur noch nette Kugeln sieht, aber die sind auch irgendwie gruselig …

Also questet man sich durch den Garten, besiegt Bossgegner, sammelt alles, was vor einem auf dem Weg liegt und nach Wochen intensiven Zockens hat man es endlich geschafft und kann durch einen geheimnisvollen Mechanismus endlich wieder zurück zu seiner Familie.

Und ich dachte, das war's.

Obsidian hat nachgepatcht, aber das Spiel war durch.

Dachte ich.

Doch in diesem Jahr hat der Entwickler einen zweiten Teil herausgebracht und der Stadtpark ist mindestens dreimal so groß wie der ursprüngliche Garten. Generell hat der Entwickler in allen Aspekten nachgelegt. Es gibt mehr Baumaterialien, mehr herzustellen, mehr Tiere und ein ausgefeilteres Kampfsystem. Welchen Boost man einstellt, ob man Lebensmittel kocht und welche Stufe die Rüstungen haben, spielt für den Erfolg wirklich eine Rolle. In jeder Ecke des Parks gibt es wieder viel zu entdecken. Seit dem 29. Juli 2025 bin ich wieder dabei, Gras zu hacken und daraus mein Traumhaus zu bauen. Da das Spiel im Co-op spielbar ist, kann man hier mit Freunden ganze Dörfer bauen und gemeinsam Ressourcen sammeln.

Das Besondere an diesem Spiel ist im zweiten Teil der 90er-Jahre-Flair, der mit dem entsprechenden Soundtrack schon bei der Anmeldung reinhaut. Das ganze Spiel ist mit Anspielungen an unsere Kindheit gespickt und den Nerds unter uns geht das Herz auf, wenn wir über das an D&D angelehnte Spielbuch laufen und auf die herumliegenden Actionfiguren klettern können. Als großmäulige Teenager kämpfen wir uns jetzt also durch eine bunte Welt voller Schrecken und versuchen herauszufinden, wer uns jetzt wieder ans Leder will.

Zurzeit ist das Spiel nur im Early Access verfügbar, aber jetzt ist bereits unwahrscheinlich viel Inhalt verfügbar, auch wenn noch nicht der ganze Park freigeschaltet ist. Stand März 2026 kostet der Zugang über Steam 29,99 Euro.

Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus

Betriebssystem: Windows 10/11

Prozessor: AMD Ryzen 5 2600 / Intel i5-8400

Arbeitsspeicher: 16 GB RAM

Grafik: AMD RX 5700 / Nvidia GTX 1070 / Intel Arc A580

DirectX: Version 12

Speicherplatz:
40 GB verfügbarer Speicherplatz

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.

Bildquellen: Steam, XboxDynasty



Nomen est Omen

jedes Ding hat [s]einen Namen

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

Während bei uns vielleicht „Namen sind Schall und Rauch“ gängiger ist, hieß es bei den alten Lateiner:innen wörtlich eher „Namen sind Zeichen“. Im Sinne von Vorzeichen und Weissagung. Vielleicht halten wir schon mal fest: Namen sind für uns etwas Essenzielles. Besonders bekannt ist, im Zusammenhang mit Namen als wichtigem Element, das Märchen von Rumpelstilzchen und die Bewandtnis mit dem seinen. So ist auch schon der Bogen geschlagen, was Namen für eine Macht besitzen – zumindest bei Fae-Wesen. In der unendlichen Geschichte von Michael Ende wird eine ganze Welt (Phantasien) gerettet, weil Menschenkinder „von Anbeginn der Zeit die Gabe besitzen, Namen zu vergeben“. Der kleine Bastian Balthasar Buchs (bestimmt ganz zufällig mit bedeutungsschwangerer Alliteration im Namen, der im Laden von Karl Konrad Koriander ein Buch klaut) schafft dies, indem er der kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gibt.

Namen faszinieren die Menschen einfach sehr. Aber auch im RL wissen wir, dass zumindest der Vorname eine psychologische wirksame Kraft besitzt – beispielsweise bei der Notenvergabe in der Schule (Spoiler: Ein Maximilian bekommt tendenziell bessere Noten als ein Kevin bei selber Leistung und das gilt völlig genderneutral, denn auch eine Sophie hat wohl einen Vorteil gegenüber einer Cindy!). Wir haben also das Mysterium der Kräfte der Namen, wenn man so möchte. Namen haben Bedeutungen, können übersetzt werden und auch der Klang wird auf Passung und gefühlte Charaktereigenschaft überprüft. Manche Eltern brüten über mehr als neun Monate am passenden Namen für den Nachwuchs und bei anderen fragt man sich, wie ein Standesamt solch phantastische Auswüchse zulassen konnte.

Schon die Einführung in dieses Thema ist raumgreifend, beschränken wir also diesen Beitrag auf das Benennen von Charakteren – denn Rollenspielende erfinden auch neue Welten, Religionen und manchmal sogar Berufe. Auch hier möchte alles benannt sein, damit es greifbar wird. In der Theorie könnte es funktionieren, wenn jeder Weggefährte nach seinem Beruf, jedes Tavernenpersonal nach der Haarfarbe und jede Herrschende nach dem Geburtsmonat benannt wäre … Aber in der Praxis … heute heißt gefühlt jedes 3. Kind Mia und ich erinnere mich mit einem gewissen Grauen daran, wie (eine Klasse mit Kindern der Neunziger) im Klassenraum 3 Selinas, 2 Jennifers, 2 Danielas und eine Handvoll mit Markus, Mark, Marco … einen Albtraum für die Lehrenden darstellte – ganz zu schweigen davon, dass keiner (lautschriftlich) notieren wollte, wie man Gonça ausspricht oder wie der Rufname von Jonathan Rudolph Wolfgang nochmal war. Warum sagten zu Daniel eigentlich alle Theo - sogar seine Eltern!? Genderneutrale Namen waren damals noch eher unüblich – Jahre später knobelten Lehrer verzweifelt, ob Kim in dieser Klasse nun mit Herr oder Frau angesprochen werden solle. Es ist also ein weites und wichtiges Feld mit gewissen Hürden! Wie aber klappt es gut, wodurch klingt es natürlich und vor allem trotzdem einprägsam?

In der RPG-Praxis helfen folgende Überlegungen:

- Wie sind die Namen innerhalb eines Volkes aufgebaut? Wird eine eigene Regel festgelegt?
- Ist es ein Volk, das Mitspielenden vertraut ist? Soll ein bekanntes Fantasy-Volk Vorbild sein?
- Helden und wichtige Schlüsselfiguren benötigen gehaltvollere Namen als NSC, die nur der Atmosphäre dienen!
- Soll die Figur erinnert oder schnell vergessen werden?



- Ist der Name schon ein Wink mit dem Zaunpfahl für den Plot oder Ähnliches?
- Möchte ich mit dem Namen gleichzeitig etwas Storytelling oder Worldbuilding betreiben?

Konkret können diese Tipps helfen:

- **Bücher oder Webseiten für Babynamen** ► haben oft die Bedeutung, eine Übersetzung und subjektive Bewertungen dabei stehen und wenn der Mann mit dem Bären Urs heißt, weißt du gleich, was Sache ist. Genauso wie bei Tatsu, was für Drachengeborene ideal ist!
- **Namensgeneratoren im Netz** ► kennen die gängigen Völker und wissen, wie die Namen aufgebaut sind, da ist das Benennen schnell und einfach erledigt.
- **Vorbereitete eigene Namenslisten** ► gut geeignet bei randomisierten NSC à là „quick and dirty“, kann aber schon während des Erstellens lustig bis absurd sein.
- **Eine festgelegte Regel für eigene Völker** ► beispielsweise „alle Namen des Volkes klingen wie botanische Pflanzennamen“ = Mile Floria (Schafsgarbe) und Anemone Nemorosa (Buschwindröschen) – kann man natürlich gendern, dann heißt der Hochelf eher Anemon Nemorosahn – oder „ein altertümlicher Vorname kombiniert mit einem Werkzeug oder Handwerksberuf als Nachname“ = Josephina Zanger und Edmundius Kürschner.
- **Fremde Sprachen, die Namen über die Bedeutung liefern** ► z.B. Verdena (verde = grün, spanisch) für eine Waldfee oder Azzurio (azzuro = helles Blau, italienisch) für einen Wasserelementar, auch schön Qaniko (qanik = Schneeflocke/fallender Schnee, kalaallisut – grönländisch), um eine Person in einer schneereichen Gegend zu benennen.

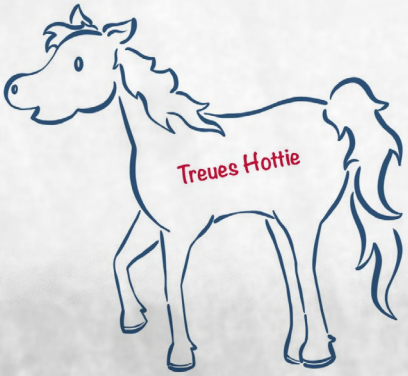


Bild: © sukiland – @sukiland



Dieser Impuls soll zum Ausprobieren und bewussten Naming ermutigen. Wie Namen in RPGs aufgefasst werden, ist stark von den Mitspielenden abhängig. Kulturelle Prägungen, eigene Erfahrungen mit Namensverwandten aus dem RL und auch die Allgemeinbildung fließen mit in die Wahrnehmung ein. Nicht umsonst bestätigen viele werdende Eltern, dass einem erst auffällt, wie viele Menschen man nicht mag, wenn man ein Kind zu benennen hat! Mit Namen von Mitspielenden, gemeinsamen Bekannten oder Partnerpersonen sollte man besonders vorsichtig sein und ich persönlich würde davon gänzlich abraten. Zusammengefasst lässt sich aber festhalten: Die Möglichkeiten, die gezieltes Naming bietet, sind teilweise stark unterschätzt! Die ein oder andere Biografie oder Hintergrundgeschichte ließe sich mit einem einzigen Namen ersetzen.

sukiiland
ww-mag.de/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

CyoA

Choose your own Adventure – Teil 6 (Abschnitt 591) –

Kaum hast Du die Schritte vernommen, presst Du Dich an die Wand und streckst Dich vorsichtig nach oben. Der Fensterladen ist nur knapp über Deinem Kopf und das Holz wirkt alt und rissig. Mit einer Hand klammerst Du Dich an einen hervorstehenden Stein, mit der anderen greifst Du nach dem unteren Rand des Ladens. Langsam drückst Du dagegen.

Zuerst geschieht nichts. Dann gibt das morsche Holz mit einem leisen Knarren nach. Du hältst inne und lauscht. Stimmen dringen aus dem Inneren der Taverne, Gelächter und das Klirren von Krügen. Niemand scheint das Geräusch bemerkt zu haben. Vorsichtig öffnest Du den Laden einen Spalt, weit genug, um hindurchzusehen.

Der Raum dahinter ist eine kleine Kammer, offenbar eine Vorratsstube. An den Wänden stehen Säcke und in der Mitte ein hölzerner Tisch. Darauf liegen zwei Laibe frisches Brot. In einer Ecke hängt ein Schinken von der Decke. Dein Magen zieht sich schmerzhaft zusammen. Das Fenster selbst ist schmal, doch breit genug, dass Du Dich mit Mühe hindurchzwängen könntest.

Wieder hörst Du Schritte näherkommen, diesmal deutlich in der Gasse. Du hast nur einen Augenblick Zeit für eine Entscheidung.

Willst Du...

- Dich durch das Fenster in die Vorratskammer zwängen (812)
- Den Fensterladen wieder schließen und Dich an der Wand entlang zurückziehen (44)
- Dich fallen lassen und so tun, als würdest Du nur im Unrat wühlen (358)

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

ENDLESS HORIZONS

Endless Horizons ist...

Hallo an alle Freunde des gepflegten Rollenspiels. Mein Name ist Malte und ich bin Autor und Verleger des Rollenspiels *Endless Horizons*.

Was ist aber *Endless Horizons*? In erster Linie ist es ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, das euch als Gruppe in den Fokus stellt. Die Regeln helfen euch dabei, eure eigenen Ideen und Wünsche umzusetzen.

Das bedeutet vor allem: Es gibt keine feste Welt mit eigens darauf zugeschnittenen Regeln, sondern Regeln, die euch die Freiheit geben, eure eigenen Geschichten und Welten umzusetzen. Und das nicht nur für ein paar Spielsessions, sondern auch über Jahre hinweg.

Ich selbst spiele das System seit über 10 Jahren mit verschiedenen Gruppen und konnte es in der Zwischenzeit daher immer weiter verbessern und weiterentwickeln. Ihr erhaltet also nicht nur durchdachte, sondern vor allem auch erprobte Regeln in *Endless Horizons*.

Seid ihr also eine Gruppe, die lieber Geschichten erzählt und Charaktere ausspielt, als das Millimeterpapier rauszuholen und Werte zu optimieren? Ihr mögt lange Kampagnen mit viel Gelegenheit zur Charakterentwicklung, auch abseits der Werte auf dem Charakterbogen? Dann lest weiter und erfahrt mehr!

Grundidee

Hinter den Regeln steckt ein einfacher Gedanke: Eure Geschichte geht immer vor! Ihr sollt nicht vor jeder Entscheidung durch seitenlange Tabellen und Berechnungen behindert werden. Deshalb gibt es auch keine Klassen oder Charakterstufen. Stattdessen erlauben die Regeln euch, eure Charaktere frei nach euren Vorstellungen zu entwickeln, ohne dabei in Sackgassen zu laufen. Und diese Freiheiten gelten nicht nur für die Spieler:innen, sondern natürlich auch die Spielleitung.

Damit ihr das machen könnt, stellt euch das System erst einmal zwölf Attribute und 48 Fertigkeiten zur Verfügung. Das klingt vielleicht erst einmal nach viel, aber kein Charakter wird alle Fertigkeiten beherrschen. Schließlich kann nicht jeder kämpfen oder zaubern. Die Attribute sind dabei grundlegende Eigenschaften eures Charakters, wohingegen Fertigkeiten erlernte Fähigkeiten sind. Alles von Klettern über Kämpfe bis hin zu Magie wird über diese Fertigkeiten abgebildet.



Regeln und Proben

Endless Horizons verwendet für Proben mehrere W10 und ihr versucht mit möglichst vielen Würfeln Erfolge zu erzielen. Dabei werden immer eine Fertigkeit mit einem passenden Attribut verknüpft. Die Fertigkeit legt fest, wie viele Würfel ihr werft, das Attribut bestimmt, welches Ergebnis ein Erfolg ist. Dabei sind niedrige Zahlen immer besser und eine 1 ist nicht nur immer ein Erfolg, sondern explodiert auch noch.

Die Zuordnungen zwischen Attributen und Fertigkeiten sind nicht fest vorgegeben, sondern können je nach Situation angepasst werden. Klettern kann beispielsweise mit Geschick, Kraft, Intuition oder auch Konstitution kombiniert werden, je nachdem, was genau der Charakter zu tun versucht.

Damit ihr aber euren Charakter wirklich individuell ausbauen könnt, bietet euch *Endless Horizons* noch vielfältige Anpassungsmöglichkeiten. Beispielsweise kann ein Charakter bestimmte Kenntnisse oder Eigenarten besitzen, die ihn von anderen unterscheiden. Dabei sind eurer Kreativität kaum Grenzen gesetzt und ihr könnt euch frei aus den umfangreichen Beispielen bedienen oder eigene Ideen verwirklichen.

Die Regeln im Spiel

Für euch bedeuten die Regeln, dass ihr wenig Zeit mit Buchführung und Berechnungen verbringt und dafür umso mehr Zeit habt, eure Charaktere zu spielen.

Es werden euch beispielsweise Regeln dazu präsentiert, wie ihr eure Einkäufe gestalten könnt, ganz ohne Münzen zählen zu müssen, oder wie ihr spannende Kämpfe abhalten könnt, auch ohne Reichweiten zu messen oder Listen zu durchsuchen.

Trotzdem sind die Regeln dabei robust genug, euch nicht im Stich zu lassen und ihr könnt euch im Buch auf die vielen Beispiele und Erläuterungen stützen, um auch in unvorhersehbaren Situationen klare Lösungen zu finden. Am besten gemeinsam als Gruppe.

Was passiert zum Beispiel, wenn verschiedene Magier:innen gemeinsam an einem großen Zauber wirken wollen? Warum sollte man das nicht einfach als unterstützende Probe ausgestalten? Apropos Magie…

Magie

Natürlich gehört sich für ein Fantasy-System ein Magieregelwerk und das ist in *Endless Horizons* eins der Highlights.

Getreu der Idee, auf Tabellen zu verzichten, gibt es keine festen Listen aus Zaubersprüchen oder Flüchen. Stattdessen können die Charaktere ihre Fertigkeit in sieben Domänen verbessern: Chaos, Geist, Kräfte, Leben, Mana, Materie und Raum. Wenn ein Charakter also versucht zu zaubern, muss er nicht aus einer vorgegebenen Menge von Sprüchen auswählen, sondern ihr könnt kreativ werden und euch einen Effekt ausdenken. Dabei müsst ihr allerdings wissen, welcher Domäne der Zauber zuzuordnen ist. Die Spielleitung entscheidet dann anhand klarer Richtlinien und Beispiele, welche Stufe der Zauber hat. Wenn der Charakter die passende Domäne mindestens auf dieser Stufe beherrscht, darf dann gewürfelt werden.

Doch keine Macht kommt ohne ein Opfer und daher muss der Charakter in Kauf nehmen, dass ihm das Zaubern Schaden verursachen kann. Die Spielleitung würfelt im Anschluss an den Zauber eine eigene Probe und für jeden Erfolg erleidet euer Charakter Schaden. Und je mächtiger der Zauber ist, desto mehr Würfel hat die Spielleitung zur Verfügung.

Damit habt ihr die Freiheiten, eigene magische Ideen zu verwirklichen und müsst euch gleichzeitig keine Sorgen darum machen, dass Magier:innen zu unaufhaltbaren Gegnern werden.

Eine Welt, oder doch keine?

Die Welt von *Endless Horizons* ist anders, als ihr es aus anderen Systemen kennt. Sie liefert euch einen Hintergrund, in den ihr eure eigenen Ideen einbetten und weiterentwickeln könnt. Anstatt euch also feste Kulturen, Kontinente und eine lange Historie vorzuschreiben, gibt euch Eriduna – so heißt die Welt – einen Leitfaden mit.

Ihr erfahrt beispielsweise mehr über die drei Götter, die selbst aus dem Nichts kamen und sich dann eine Welt wünschten. Ihr erfahrt, wie diese die Drachen schufen, die ihrerseits die Naturgesetze erdachten und in Gang setzten, woher die Magie kommt, und wie die Gestirne schließlich angefangen haben, über die Welt zu wachen.

Dieser Rahmen ist so geschaffen, dass ihr darin die unterschiedlichsten Ideen einbetten könnt, ohne dass es zu einem Konflikt mit den Regeln kommt. Soll eure Welt ein endloser Ozean mit großen Luftblasen voller Städte sein? Oder doch lieber eine klassisch mittelalterliche Welt? Die Grenze ist eure Fantasie und nicht die Regeln.

Fragmente

Damit ihr euch aber nicht komplett alleine gelassen fühlt, gibt es die sogenannten Fragmente. Das sind zusätzliche Anregungen und Beispiele zu Hintergründen, Orten oder Personen, die ihr in euer Spiel übernehmen könnt. Oder eben auch nicht. Ebenso gibt es Anregungen für Geschichten oder auch fertige Abenteuer.

Jedes Fragment ist dabei nach Möglichkeit so geschrieben, dass es für sich stehen kann. Ihr könnt also komplett frei entscheiden, welche Fragmente ihr in euer Spiel übernehmen wollt, und welche nicht.

Einige Fragmente, die interessante Völker, wie Szirai oder Perck vorstellen, sowie viele Beispiele für Eigenarten, alchemistische Erzeugnisse und vieles mehr, finden sich bereits im Grundbuch. Andere Fragmente werden nach und nach erscheinen.

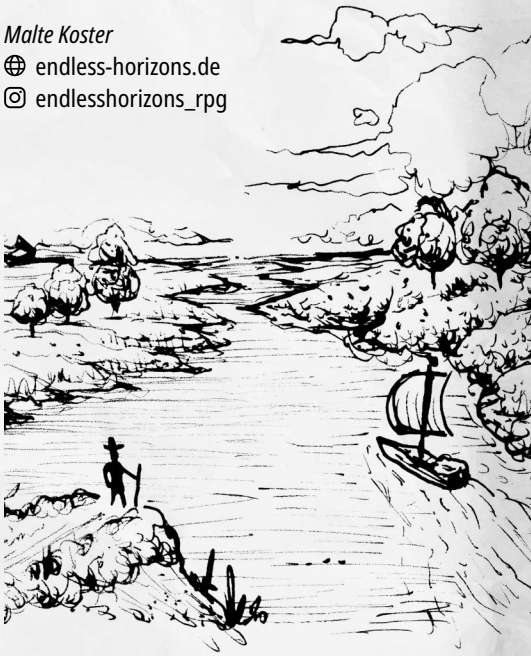
Zum Schluss

Endless Horizons soll euch über Jahre ein treuer Begleiter sein, egal durch welche Geschichten und mit welchen Charakteren. Statt Grenzen gibt es Ideen.

Die Frage ist nicht, was erlaubt ist, sondern was ihr euch vorstellen könnt.

Wenn euch das Konzept zusagt und ihr mehr wissen wollt, findet ihr weitere Infos auf 🌐 **endless-horizons.de** sowie auf Instagram unter **@endlesshorizons_rpg**

Malte Koster
🌐 endless-horizons.de
📷 endlesshorizons_rpg



Malte Koster



Malte ist Autor und Verleger von *Endless Horizons*. Rollenspiel begleitet ihn bereits seit über 20 Jahren in seinem Leben und in dieser Zeit hat er Erfahrung mit vielen verschiedenen Systemen und Rollenspiel-Konzepten sammeln können. Da ihn immer schon erzählerische Freiheiten und interessante Regeln fasziniert haben, entstand so vor zwölf Jahren die erste Idee für Endless Horizons.
In seinem Leben außerhalb des Rollenspiels arbeitet er als Physiker und ist unter anderem ehrenamtlich als Trainer für historischen Schwertkampf tätig.

Foto: © Malte Koster

Illustrationen: © Malte Koster

Unhappy Thanksgiving, Hipsterkultisten & Herr Graupfote

Die Entstehungsgeschichte von *Ein traumhafter Sud* – von der Idee bis zur Veröffentlichung

Hallo liebe Freunde des gediegenen Rollenspiels und solche, die sich schon immer gefragt haben, wie ein Abenteuer entsteht. Hier möchte ich exemplarisch berichten, wie die Geschichte *Ein traumhafter Sud* (meine erste Publikation aus der *Schnappatmung*) entstand. Nun folgt die Geschichte der Geschichte.

Es begann alles auf einer Convention. Damals gab es das Buch *99 Verdammte* noch nicht,das sollte erst 2022 veröffentlicht werden. Bevor es also dieses überaus wunderbare Buch mit fertigen Charakteren gab (das ich sehr viel nutze), steckte ich viel Zeit und Energie in ansprechende vorerstellte Charaktere für Conventions, die auch als Gruppe miteinander zusammenhingen.

Für das Abenteuer *Unhappy Thanksgiving* von Marcel Durer aus *Feiertage der Furcht* erstellte ich eine Gruppe Gangster und machte den Kontakt-NSC ebenfalls zu einem alten Halunken. Gangsterehre erschien mir eine gute Motivation für das Abenteuer und „Tommy Guns gegen den Mythos" darf auch mal sein. Die vorerstellte Gruppe hat gemeinsam eine Flüsterkneipe betrieben, in der sie sich natürlich alle um eine unmögliche Uhrzeit aufgehalten haben, als das Telefon klingelte und so der Plot ins Laufen kam. Da ich mir überlegt hab, wer alles zu einer Flüsterbar gehört, war einer der Charaktere beruflich ein Brauer, der mit der Prohibition in den USA arbeitslos und dann kriminell wurde. In der Gruppe hat er die Rolle erfüllt, aus Rohstoffen vom Schwarzmarkt oder von Bäckereien Bier zu brauen und Schnaps zu brennen. Also eine durchaus wichtige Rolle in der Flüsterkneipe.

Der Brauer-Charakter wurde auf der Cat Con vom Spieler wahnsinnig genial dargestellt und gespielt. Er ersann sich ad hoc die Aufgabe, nach der besten Gerste für sein nächstes Bier zu suchen und spielte den Charakter mit einer derartigen Kreativität und Leidenschaft, dass mir das in Erinnerung geblieben ist. Der Spieler war gemeinsam mit einem seiner Freunde einer meiner Cat-Con-Cthulhu-Stammspieler. Der Plan war gefasst: Auf der nächsten Cat Con biete ich ein Abenteuer über Bier an, zu später Stunde, mit integrierter Verkostung. Dafür braute ich – no joke! – sogar eigenes Bier.

Vor der nächsten Cat Con schrieb ich wenige Notizen und improvisierte ein Abenteuer im NOW-Setting. Zu der Zeit war Craftbeer angesagt. Also gestaltete ich eine moderne Craftbeer-Brauerei, die versessen vom „König in Gelb" war. Und natürlich hat die Führung durch die Brauerei, welche die Spieler allesamt im Preisausschreiben gewonnen haben, die im Bierkasten mit dabei war, ganz andere Intentionen. Ich hatte Hipsterkultisten erschaffen, welche die Spielercharaktere für ein Ritual gelockt haben. Byakees sollten gerufen werden, um alle nach Carcosa zu bringen. Handys funktionierten nicht, weil ein Nebeneffekt des Rituals war, dass in einer Art Blase um die Brauerei die Zeit stehen blieb. Das sorgte auch für kräftige Halluzina-



Foto: © Damian Kürzinger

tionen. Das Abenteuer leitete ich schließlich mit kombinierter Bierverkostung auf der Cat Con. Es entwickelte sich eskalativ und war ein ziemlicher Spaß.

Der Entschluss war gefasst: Für die nächste Cat Con schreibe ich wieder ein Bierabenteuer, aber ziehe es ein wenig sorgsamer und durchdachter auf. Ich schwankte zwischen dem NOW-Craftbeer-Hommage-Setting und dem klassischen 1920er-Setting. Da kam mir die Idee für Alfons Krempe, einen jungen Braumeister, der schlichtweg seiner Zeit voraus war und schon in den 1920er-Jahren eine kleine Spezialitätenbrauerei betrieb. Zudem wollte ich das Thema Bier mehr in den Fokus rücken, was übrigens kurios ist, da ich selber vielleicht zweimal im Jahr Alkohol trinke, wenn überhaupt, und generell kein Freund vom regelmäßigen Alkoholkonsum bin.

SPOILERGEFAHR: BITTE JETZT NICHT MEHR WEITERLESEN, WENN MAN DAS ABENTEUER UNVOREINGENOMMEN SPIELEN WILL.

Die Idee kam auf, dass der Braumeister den Investigatoren im Laufe der Führung etwas anderes anstelle von Bier kredenzt. Ich informierte mich im Grundregelwerk, welche Tränke es bei Cthulhu gab und stieß auf „Braue Traumdroge“. Das war perfekt. Ein Trank, der den Trinkenden in die Traumlande schickt. Das war genau mein Fall!

Die Traumlande hatte ich bisher nur in Katzulhu-Runden thematisiert. Daher wusste ich, dass in der Lore Katzen und Menschen in den Traumlanden miteinander sprechen können. Ich brauchte eine sprechende Katze in meinem Abenteuer! Ohne ging es einfach nicht! So wurde Herr Graupfote geboren, die Kontaktperson für die Investigatoren, sobald sie im Land der Träume wären. Doch warum schickt der Braumeister eine ganze Gruppe in die Traumlande? Wegen der Liebe natürlich! Und weil dort eine Gefahr lauert, mit der er nicht allein fertig wurde. An dieser Stelle reduziere ich die Informationen, falls man das Abenteuer noch spielen will.

Zurück zum Thema: Das Abenteuer schrieb ich am PC (natürlich nicht veröffentlichungstauglich, sondern in knappen Sätzen, um es auf der Con vom Blatt weg zu leiten) und schickte es an andere Cthulhu-Fans, weil ich das Abenteuer witzig fand und dachte, dass es andere auch lustig finden könnten. Ich sendete es bei Pegasus ein, da es in meinem persönlichen Umfeld für viel Freude und Begeisterung sorgte. So fand das Abenteuer schließlich seinen Weg in die *Schnappatmung*. Das hat mich sehr überrollt, weil ich nie damit gerechnet hatte, dass man ein derartiges Spaßabenteuer wirklich drucken will.

Allerdings gibt es noch eine tragische Anekdote. Wie bereits am Anfang geschildert, war die Motivation für das Abenteuer, es für meine Con-Stammspieler auf der Cat Con anzubieten. Noch bevor die *Schnappatmung* veröffentlicht war, wollte ich es dort leiten. Allerdings standen die Sterne an diesem Tag nicht gut und ich verbrachte mehrere Stunden im Stau auf der A8 Richtung Ulm. Da ich zeitweise nicht vorankam, sagte ich die Runde aufgrund der Verkehrslage ab, da es unmöglich wurde, pünktlich zu sein. Nach vier Stunden im Stau verging mir auch die Lust, weiter nach Ulm zu fahren, ich fuhr entnervt die nächste Ausfahrt raus und wieder nach Hause. Seitdem war ich nie wieder bei der Cat Con. Ergo habe ich das Abenteuer für die Leute, die mich dazu inspiriert haben, nie geleitet. Bis heute nicht!

Als die *Schnappatmung* schließlich da war und erste Rezensionen geschrieben waren, konnte ich jede positive Rezension gar nicht wirklich fassen: „Was? Den Leuten gefällt das ernsthaft?’ Gleichzeitig arbeitete ich bereits an *Familienbande*. Das Lied *Donaukinder* von *Rammstein* hat mich ursprünglich zu dem Plot von *Familienbande* inspiriert und ich wollte zeigen, dass ich auch ernste und klassische Cthulhu-Abenteuer schreiben kann und nicht nur geradlinige Bierabenteuer. *Familienbande* ist übrigens kostenlos als PDF erhältlich. Die *Schnappatmung* ist als PDF oder als Printausgabe im Handel erhältlich.

Alina Dekinger

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 39

SL: „Das schaffst du niemals. DC ist 30 plus Modifikatoren und du würfelst mit Nachteil!“



Ich liebe es, wenn die SL weint...

© Sebastian Pfitzenmaier



© Alina Dekinger

Die eine Frage
aus der Spielrunde,
die jeder SL den Schweiß
auf die Stirn treibt:

„...UND WAS, WENN WIR DAS TROTZDEM MACHEN?“

© Sebastian Pfitzenmaier



Bild: © sukiland – @sukiland



Eine Geschichte zweier Tavernen

Autor: Konrad Endres

Ein Szenario für einen oder mehrere Pen-&-Paper-Abende. Auf Werte wurde verzichtet, das Szenario kann man je nach System einfach anpassen. Am Ende steht ein Dorf, welches von der Heldengruppe gerettet wurde, vielleicht auch ein dankbarer Wirt, der in der Zukunft Unterschlupf gewährt.

Was ist geschehen...

Der örtliche Tempel braucht Hilfe: Im Dorf Hinterwinkel ist die Dämmerseuche ausgebrochen. Der Wirt der dortigen Taverne „Zum Taubenschlag" hat per Brieftaube um Hilfe gerufen, der nahegelegene Tempel hat einen Reiter mit einer Tasche Medizin losgeschickt, dieser kam nicht an. Die Gruppe wird angeworben, um ihn zu suchen, es dauert zu lange, neue Medizin herzustellen.

Der Bote liegt tot im Gebüsch neben der Straße, Armbrustbolzen im Kopf. Diebe haben die Medizin, sie sind gerade zu Gast in einer lokalen Taverne und geben sich als Händler aus. Die Anführerin versucht, die Medizin teuer an durchziehende Händler zu verkaufen, ihre Bande ist weniger begeistert, da viele Menschen sterben werden, wenn die Medizin nicht ankommt. Die Medizin ist irgendwo in der Taverne versteckt, und die Zeit drängt.

Schauplatz

Die Taverne „Zum Rostigen Eber" liegt an einer Wegkreuzung, einst war sie der wichtigste Umschlagplatz für Erze, Metalle und Schmiedewaren der Region – heute zeugen nur noch der mächtige Keller und die verfallene Schuppenanlage von dieser Vergangenheit.



Der Name stammt angeblich von einem alten Eiseneber, einer Statue, die einst vor der Tür der Schenke stand und inzwischen verrostet im Stall liegt. Einige Dorfbewohner sagen, dass er nachts knurrt, wenn ein Sturm über die Berge zieht

Schankraum: Dunkel, gemütlich, mit acht groben Tischen, einem großen Kamin und einem Tresen aus altem Wagenholz.

Keller: Früher Lager für Erz, heute Lager für Bierfässer, alles viel zu groß und weitläufig für die derzeitige Nutzung. Es gibt dort alte Schächte, zugemauerte Nebenkammern, leere Keller und Haufen mit alten Kisten, Erzresten und Plunder.

Gästezimmer: 5 einfache Kammern im Obergeschoss, strohgefüllt, sauber, aber muffig.

Stall und Hof: Platz für Dutzende Pferde und Wagen, dazu mehrere verfallene Schuppen. Der verrostete Eber aus Eisen steht dort halb verfallen in einer Ecke.

Wichtige NSCs

• Die Taverne

Mara Gerstenschlag (Wirtin): Kräftige Wirtin um die Fünfzig mit lauter Stimme, führt den Eber mit harter Hand und kennt jedes Gerücht im Dorf, hält sich aus Problemen ihrer Gäste heraus.

Laro Gerstenschlag: Ihr bulliger Sohn Anfang zwanzig, gutmütig, etwas schwerfällig, hilft in Küche und Stall und lässt sich leicht beeindrucken.

Thalmy: Flinke, neugierige Schankmagd mit spitzer Zunge und einem Ohr für jedes Geheimnis, redet gern, wenn man sie charmant anspricht.

Altgar: Grummelig und kahlköpfig, kocht deftig und trinkt beim Arbeiten mehr Bier als er eingesteht, kennt jeden Winkel der Taverne.

Gäste: Arbeiter aus der nahen Mine, durchziehende Händler, frei hinzufügbar

• Diebesbande

Rika Knauzinger (Bandenchefin): Ehemalige Söldnerin mit scharfem Verstand und silbernem Dolchgriff, gibt sich als charmante Händlerin aus, ist aber eiskalt berechnend. Hat die Medizin im Keller in einem leeren Fass versteckt.

Torn von Salmingen (rechte Hand der Chefin): Junger, gutaussehender Haudegen mit schlechtem Gewissen, folgt Rika aus Loyalität, zweifelt aber an ihren Taten.

Hasko, Maraun, Dela, Berrik, Oldo (Bande): ehemalige Söldner, einfach gekleidet und gut bewaffnet, folgen Rika eher wegen Geld als aus Loyalität, bestechlich.

Mögliche Lösungen

Verhandeln/Kaufen: Die Helden können Rika direkt konfrontieren und versuchen, die Medizin zu erwerben. Preisforderung: 100 Goldstücke/Dukaten oder mehr.

Überreden von Torn: Torn kann überzeugt werden, nachts die Tasche herauszugeben oder Rika zu verraten.

Kampf/List: Die Helden schleichen sich nachts ein oder locken einzelne Banditen weg. Einzelkämpfe, List und Ablenkung funktionieren gut.

Bestechlicher Stadtwächter: Der einzige „Wächter" der Gegend, Altgard Thom, ist faul, alt und korrupt. Wird er um Hilfe gebeten, tut er so, als wäre er zu beschäftigt und spielt die Sache herunter.

Mögliche Ausgänge

Triumph: Die Bande wird geschlagen, die Medizin geborgen, Hinterwinkel gerettet

Kompromiss: Die Medizin wird gefunden oder übergeben, Hinterwinkel ist gerettet, aber Rika ist wütend, eventuell trifft man sie in der Zukunft erneut.

Scheitern: Rika verkauft die Medizin, der Tempel muss neue herstellen, in Hinterwinkel gibt es eine ganze Reihe von Todesfällen.

Je nach Ausgang der Handlung bieten sich viele Ansätze für zukünftige Abende: Was ist noch alles im Keller des Ebers? Nimmt Rika Rache? Schließt sich Laro der Gruppe an? Taugt der Taubenschlag als neue Basis mit Brieftauben als Quelle neuer Abenteueransätze?

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:

“Wie findest Du das neue Layout? Hast Du dazu Wünsche und Anregungen? Und gibt es Rubriken, die Du Dir zusätzlich wünschst?“

Dieses Mal gab es sehr, sehr viele kritische und negative Rückmeldungen… ähm, nein… es gab einfach gar keine Rückmeldungen. Was wir aber als Zeichen sehen, dass wohl allen soweit ganz gut gefällt, was wir da machen.

Aus diesem Grund, weil uns auch gerade keine gute neue Frage eingefallen ist und wir im Heft sowieso Platz für den vielen anderen coolen Content sparen müssen, stellen wir die Kategorie erstmal ein. Natürlich haben wir trotzdem auch weiterhin ein Ohr und ein Auge für euch offen. ♡

Bei Ideen oder Kritik erreicht ihr uns weiterhin per Mail **red@ww-mag.de** oder über Discord **ww-mag.de/discord**.

Und wenn wir mal wieder eine Frage haben, können wir die ja auch so veröffentlichen.

Steady

Unterstütze dieses Projekt

Dieses Magazin entsteht aus Liebe zu Fantasy und Rollenspiel und für eine Community, die beides lebt. Mit Deiner Unterstützung wirst Du Teil dieser Reise.

Du hilfst uns, Geschichten zu erzählen, Spielwelten zu erschaffen und kreative Ideen Wirklichkeit werden zu lassen. Jede Unterstützung zählt.

Jeder Euro kommt dem Weltenwanderer zu Gute. Wir bezahlen damit den Server, Software, Druck, Marketing und mehr. Und vielleicht können wir dann zukünftig auch unsere Illustrator*innen, Autor*innen und alle die noch mitwirken – zumindest ein bisschen – entlohnen.

Supporte uns auf Steady:
ww-mag.de/steady

Danke an unseren ersten Supporter:
VVandler

Und nochmal ein Dankeschön…

Wie dem einen oder der anderen schon aufgefallen sein mag: Ja, wir bedanken uns ziemlich oft.

Das liegt allerdings einfach nur daran, dass wir **wirklich** dankbar sind mit und für eine so tolle Community arbeiten zu dürfen.

Gerade im Kontext der Weltenwanderer Con konnten wir wieder einmal erfahren, wie viele tolle Menschen es gibt.

Ohne euch – die Helfer*innen, Autor*innen, Illustrator*innen, Unterstützer*innen und Leser*innen – wäre der Weltenwanderer nicht das, was er heute ist.

Wir freuen uns auf viele weitere Ausgaben und sind gespannt, was uns auf unserem Weg als Nächstes erwartet.

*PS: Und weil wir inzwischen fleißig die Autor*innen-Boxen bei den Artikeln mit Bildern befüllen und selbst doch so einiges hier schreiben, packen wir endlich auch mal unsere abgelichteten Nasen mit ins Magazin.*



Stefan & Sebastian
Eure Weltenwanderer-Redaktion
ww-mag.de/redaktion

Schon spannend hier, aber kennen Sie Tharanor?

THARANOR





Tauche ein in die faszinierende Welt von Tharanor, 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 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:
www.tharanor.de