Weltenwanderer

#7

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN



ANWENART

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

Wer will ich sein?

Charakter-Erschaffung, -Design & -Entwicklung

Was ist denn überhaupt wichtig bei einem Spieler*innencharakter? Wieviel Background brauche ich?
Welche Aspekte sollte ich bei der Erschaffung und Entwicklung eines Charakters im Blick haben?
Wie gestalte ich die Figur aus? Worauf kommt es im Zusammenspiel an? Und weitere Themen...

Das Elixier des Lebens

Wenn die Brücke fällt...

Das Schwarze Auge

Das Heiligtum der Ahnen

Mutant Jahr Null

Der Schrottkönig

(Systemneutral)

Der Trollkopf zu Orlamsbrück

(Systemneutral)

Zum Sturmkrug aus Zinkgroschens Tavernenecke

(Systemneutral)

8,00 €

Ausgabe #7 | Juni 2026


2026

Impressum

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

Autor*innen dieser Ausgabe:
Achim L., Alina Dekinger, *AnwenArt*, Daniel Lambach, Johannes Weber, Kai Menningmann, Konrad Endres, Lukas Feinweber, Markus Raab, Nadja Endres, Philipp aka *VVandler*, Ragnar Kaesche, Sebastian Hahn, Sebastian Pfitzenmaier, Stefan Graf, Stefan Tomaschitz, *sukiiland*, Thomas Klöck, Tobias Herrmann, Volker Rattel
Weitere Informationen zu den Autor*innen finden sich (sofern gewünscht und vorhanden) bei den jeweiligen Beiträgen.

Coverbild:
AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart

Weltenwandererbild Umschlaginnenseite:
Christin Neumann chrissy.369
christin-neumann.com

Weitere Illustrationen und Gestaltungselemente:
Achim L. ww-mag.de/AchimL
Alina Dekinger ww-mag.de/AlinaD
AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart
Christin Neumann chrissy.369
Frau Knurrkater knurrkater.itch.io
Gordy Higgins gordyh.net
Jens Tuchbreiter
Joshua Wright joshuawright.net
Sebastian Pfitzenmaier ww-mag.de/redaktion
SmoothsArt smooths.art
sukiiland sukiiland ww-mag.de/sukiiland
Einige grafische Elemente 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,

auch die Nr. 7 ist bis oben hin voll mit spannenden Artikeln, One-Shots, Con-Berichten und mehr und auch in dieser Ausgabe sind alle Illustrationen von echten Künstler*innen. Nochmal ein fettes Danke an alle Autorinnen, Autoren, Künstlerinnen, Künstler und auch an all jene, die den *Weltenwanderer* kaufen oder mit einer Spende über *Steady* (**ww-mag.de/steady**), *Ko-Fi* oder *Paypal* unterstützt haben und weiterhin unterstützen. Ohne euch wäre das alles hier nicht möglich! ♡

Die erste Con ist bereits geplant: Wir sind am 27. und 28. Juni mit eigenem Stand auf der *HügelCon* in Tübingen und wir würden uns freuen, ein paar von euch mal live und in Farbe zu sehen und zu hören. Also komm vorbei und sag "Hallo".

Wie angekündigt wird es in dieser Ausgabe die neue Rubrik "Support your local Dealer" geben. Eine Liste mit Geschäften in Deutschland, die Rollenspiel-Material anbieten. Von uns händisch auf Aktualität überprüft.

Auf Seite 7 im letzten *Weltenwanderer* haben wir nochmal auf unser Gewinnspiel „Gewinne deine Spielleitung" hingewiesen. Die Gewinner wurden gezogen (Gratulation an Azatiron & Achim Lützner) und die Planung für die OneShot-Runde mit dem *Kainskind* ist in vollem Gange. In Ausgabe 8 werden wir da sicherlich mehr berichten können.

Das Thema dieser Ausgabe "Charakter-Design" klingt erstmal nach Zeichenstift und Photoshop, aber im Rollenspiel meint es mehr als das. Es geht viel tiefer in die Details einer Figur. Was sie antreibt, was sie mit sich herumträgt, wie sie sich in der Welt bewegt. Das Aussehen ist ein Teil davon, ja. Aber genauso die Haltung, die Geschichte dahinter, die kleinen Details, die aus einer Spielfigur eine Person machen.

Ob Du Deine Charaktere von Grund auf neu baust, bestehende Konzepte weiterentwickelst oder einfach mal schauen willst, wie andere das angehen: In dieser Ausgabe findest Du Einblicke, Ideen und Inspiration.

Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern.

Stefan & Sebastian
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 und #6 waren 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 8te Ausgabe ist für den 15.09.'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 einfach auf unserem feinen 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: Worldbuilding!

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 15.08.'26.
Terminkritische Sachen wie Con-Berichte oder Crowdfundings gerne mit uns abklären.

Die neue Rubrik "Support your local dealer" geht in diesem Heft an den Start. Schau gerne, ob Dein Lieblings-PnP-Laden in der Liste noch fehlt und melde Dich bei uns.
Für die geplante Kategorie „Rollenspiel-News", suchen wir noch Leute, die Lust hätten, sich um das Zusammentragen von Neuigkeiten zu kümmern.

Der Weltenwanderer freut sich darauf, mit euch in neue Sphären zu reisen. 😃✨

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:

Achim L. 🌐 ww-mag.de/AchimL
Alina Dekinger 🌐 ww-mag.de/AlinaD
AnwenArt 📷 anwenart 🌐 twitch.tv/anwenart
Christin Neumann 📷 chrissy.369 🌐 christin-neumann.com
Frau Knurrkater 🌐 knurrkater.itch.io
Gordy Higgins 🌐 gordyh.net
Jens Tuchbreiter
Joshua Wright 🌐 joshuawright.net
SmoothsArt 📷 smooths.art
sukiiland 📷 sukiiland 🌐 ww-mag.de/sukiiland

Danke! Ihr seid fantastisch! ❤️

Eure Weltenwanderer Redaktion

Meme up your Lifestyle



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

Charaktererschaffung ist keine One-(wo)man-Show!	6
Wie DnD mich gelehrt hat, Charaktere nicht nur zu zeichnen, sondern zu erzählen	10
Konsequent Charaktere ausspielen – Ziel, Methode & Macke	14
Systemvorstellung: Mutant: Jahr Null	16
P&P-Abenteuer: Das HeiligtUm der Ahnen (Mutant: Jahr Null)	18
Support Your Local Dealer	25
Kurzgeschichte: Ein echter Pudsmann...	26
Choose your own Adventure – Teil 7	27
P&P-Abenteuer: Der Schrottkönig (systemneutral)	28
Systemvorstellung: FHTAGN	30
P&P-Abenteuer: Das Elixier des Lebens (Das Schwarze Auge)	34
Verwendung der Vergangenheit von Spieler*innen-Charakteren (SC)	39
DeMistification - Looking Beyond the Mist der Charaktererschaffung und -entwicklung der Mist Engine	42
Buchauszug: Snack Fiction – Landsknechte unter Drachen	46
Regeln oder Rebellion	47
Was die Pen-and-Paper-Szene von Wrestling lernen kann	48
P&P-Abenteuer: Der Trollkopf zu Orlamsbrück (systemneutral)	50
Crowdfunding: The New Unknown	55
Interview mit dem Lenz vom Namenlose Tage e.V.	56
Con-Bericht: GothCon XLIX	58
Con-Bericht: WolperCon 2026	60
Con-Bericht: Wald&Würfel 2026	62
Die nächsten Cons	63
P&P-Abenteuer: Wenn die Brücke fällt... (Das Schwarze Auge)	64
Zufalls- & Inspirationstabelle: Narben der Herkunft	69
Hinab in den Megadungeon	70
P&P-Szenario: Zum Sturmkrug (systemneutral)	72
Expeditionen aus „Zinkgroschens Tavernenecke“	73
Das Rollenspiel-Horoskop – Der Barbär	74
Weltenwanderer-Support	75

Charaktererschaffung ist keine One-(wo)man-Show!

Abenteuerkompatibilität

Eine der am meisten vernachlässigten Charaktereigenschaften ist die Kompatibilität mit dem geplanten Abenteuer. Diese beginnt bereits mit der Wahl der zum Setting und Klasse passenden Rasse. Waldelfen-Druiden sind in einem Wildnis-Survival-Abenteuer einfach besser aufgehoben als in einem städtischen Setting. Daher sollte man immer auch auf die Vorzüge und Schwächen der Rassen und Klassen achten.
Neben diesen Fähigkeiten sollten alle Charaktere auch über die für das Abenteuer wichtigsten Skills verfügen.

Tausendsassas vs. Spezialisten

Bei einer lang angelegten Kampagne mit unterschiedlichen Abenteuer-Elementen tendiert man meist zu Allroundern, um den wechselnden Anforderungen gerecht werden zu können. Bei der Charaktererschaffung sollte im Vorfeld abgesprochen werden, welche Skills alle Sc brauchen und welche Skills von der Gruppe abgedeckt werden sollen.
Für einen One-Shot können die SC hingegen hochgradig spezialisiert sein, auch wenn sie außerhalb dieses Settings hoffnungslos verloren wären.
Ein gewisser Grad an Spezialisierungen (Damage Dealer, Tank, Supporter, Healer) innerhalb der Abenteuergruppe ist aber immer hilfreich. Hier gilt es, im Vorfeld abzusprechen, welchen Part die einzelnen SC übernehmen wollen und sollen – was uns zum nächsten Punkt bringt...

Gruppenkompatibilität

Für eine gut funktionierende Gruppe müssen die SC sich nicht nur ergänzen, sondern auch eine Einheit bilden, sprich, kompatibel sein.
Denn egal wie gut die Rassen, Klassen, Fähigkeiten und Skills matchen mögen: Ein chaotisch böser Einzelgänger ist in einem rechtschaffen guten Team einfach fehl am Platz. Eine solche Konstellation mag evtl. noch erklärbar und mit Mühe und Not auch spielbar sein, stellt aber bereits für einen One-Shot große Probleme dar. Neben der Gesinnung können auch Herausforderungen durch die Rassen (Elfen & Dunkelelfen) und Klassenwahl (Kleriker verfeindeter Gottheiten) sowie den Background (Gossenkind vs. Adelsmann) entstehen.
Daher sollte man sich auch hier im Vorfeld absprechen und die SL ggf. eine zum Abenteuer passende Richtung/Auswahl vorgeben.

Was sich liebt, das neckt sich

Ein gewisses Spannungsfeld zwischen den Charakteren kann das Rollenspiel allerdings auch bereichern, sofern es denn zur Story passt. So könnte der Paladin sich zum Beispiel auf die Fahne geschrieben haben, den chaotisch bösen Mitstreiter wieder auf den rechten Weg zu bringen. Eventuell ist diese Gruppe aber auch auf dessen Fähigkeiten angewiesen und schafft dadurch, über gewisse Dinge hinwegzusehen oder bestimmte Verhaltensweisen zu tolerieren – solange sie gewisse Grenzen nicht überschreiten.
Einen Dieb mit Ehrenkodex, der nur von den „Bösen" stiehlt, kann man z. B. eher tolerieren als einen, der die Armen und Hilflosen bestiehlt. Ein Attentäter mag von der Gruppe ebenfalls – vorübergehend – akzeptiert werden, solange er seine Fähigkeiten für das höhere Wohl einsetzt.
Nichtsdestotrotz birgt eine solche Konstellation aber auch immer gewisse Risiken.



Nichts ist wie es scheint

Auf der anderen Seite kann eine solche Konstellation aber auch beabsichtigt sein. Evtl. verbirgt einer der SC sein dunkles Geheimnis – aus Angst oder Scham – so gut es geht vor der Gruppe. Vielleicht ist es aber auch mit der SL abgesprochen, dass der SC in Wahrheit für die Gegner arbeitet. Gerade in One-Shots kann es dadurch im Endkampf zu einem unerwarteten und spannenden Plot-Twist führen, wenn einer aus der Gruppe sich plötzlich gegen diese wendet.
Im Laufe einer Kampagne können sich aber auch die Werte und Ziele der Gruppe wandeln. Z. B. wenn sich herausstellt, dass der Auftraggeber seine wahre Natur vor der Gruppe verborgen hat und der vermeintliche Feind das eigentliche Opfer ist.
So kann sich aus einem „Vernichtet die Schattengilde"-Abenteuer ein „Schließt euch dem Widerstand an und stürzt den Despoten"-Abenteuer entwickeln.

Flavour vs. Machtlevel-Optimierung

> *„Mit großer Macht*
> *kommt große Verantwortung."*
> (Amazing Fantasy #15, 1962)

Sind wir mal ehrlich, wer möchte nicht auch mal einen einzigartigen, mächtigen, legendären und unvergesslichen Helden spielen? Aber was macht einen solchen Helden aus? Ist es das Charakterkonzept, das Machtlevel, die Entwicklung auf der Heldenreise oder gar alles zusammen?

In etlichen Systemen sind die SC bereits bei Spielbeginn deutlich mächtiger als NSC. Doch auch unter den SC gibt es teilweise große Unterschiede was die Vielseitigkeit und das Machtlevel angeht.



Tolle Umsetzung der Bandmitglieder von *Saltatio Mortis* als DSA Archetypen aus *Adventures in a Box – Finsterwacht* (Ulisses Spiele). Wenn ihr neu im PnP-Hobby und mit der SC-Erschaffung oder dem Einstieg allgemein überfordert seid, dann ist diese Starterbox mein absoluter Favorit, da die Spieler*innen im Vorfeld nichts wissen müssen und man im Spiel - Step by Step - ins PnP RPG eingeführt wird.

Einige Rassen und Klassen sind (viel) mächtiger als andere. Bestimmte Kombinationen eignen sich sogar hervorragend zum Power-Gaming und/oder MinMaxing. Wer es darauf anlegt und bei der SC-Erschaffung Zeit in die Optimierung steckt, kann bereits zu Spielbeginn dem Rest der Gruppe deutlich voraus sein. Im Netz gibt es inzwischen zahlreiche Hilfestellungen je nach Anwendungsgebiet.

Empfehlung für D&D

Bei DnD bspw. gibt es von mir je nach Spielstil klare Empfehlungen:

- Beste Einsteigerklasse:
  Kämpfer (Fighter)
- Vielseitigkeit/Allrounder: Barden (Support) und Schurken (Kampf) sind „Skill-Monkeys“ (Fertigkeiten)
- Magie (Utility/DMG):
  Magier (am vielseitigsten), Kleriker (DMG & Heal) sowie Druiden sind die wohl stärksten Klassen
- Frontlinie (Tank/DMG): Paladin (hoher DMG, gepanzert), Barbar (DMG, robust) sowie Kämpfer
- Heilung & Support: Kleriker für Heilung und Schlachtfeld-Kontrolle
- Erkunder/Natur:
  Druiden und Waldläufer

Anmerkung: Die Wahl der Rasse, Unterklasse sowie die Kombination mit anderen Klassen kann die Stärke und Spielweise stark beeinflussen. Davon abgesehen weisen die Klassen je nach DnD-Edition und verwendeten Zusatzmaterial Unterschiede auf.

Aber gerade beim Thema Flavour vs. Machtlevel scheiden sich die Geister.
Grundsätzlich ist es völlig okay, dass es den meisten Storytellern mehr um den Flavour geht und Munchkins den SC hinsichtlich des Machtlevels optimieren wollen. Dass ein Munchkin in einer Gruppe aus Storytellern (und umgekehrt) nicht optimal ist, wird meist schon der Session Zero deutlich. Die meisten Spieler:innen liegen aber irgendwo dazwischen. Sollte es aber dennoch mal vorkommen, dass Machtlevel und die Vorstellungen zu stark auseinanderdriften, ist es wichtig, rechtzeitig zu vermitteln und ggf. das Machtlevel entsprechend anzupassen. Wenn es von Anfang an absehbar ist, empfiehlt es sich eventuell auch, bestimmte Builds von vornherein zu beschränken.

Mir als SL & Spieler sind vielseitige SC grundsätzlich lieber als One Trick Pony & Glass Cannon, wobei ich den Reiz an solchen SC (in One-Shots) aber durchaus verstehen kann.

(Nicht)Ausspielen von Unvermögen

Ein weiterer Punkt beim Thema Charakter-Erstellung – insbesondere beim Power-Gaming und MinMaxing – ist häufig das „Vergessen/nicht Ausspielen“ von Schwächen.
Gerade bei SC mit niedrigen Attributen wird dies gerne einfach durch Roleplay überspielt. So wird z. B. ein SC mit Minimal-Intelligenz/-Charisma/-Stärke – solange man nicht würfeln muss – plötzlich zu Einstein / Prince Charming / Conan persönlich. Das sollte man im Blick behalten, gerade wenn jene Spieler*innen, die gut darin sind, Rätsel zu lösen, SC mit niedriger Intelligenz spielen oder jene, die Redegewandtheit aufweisen und andere um den Finger wickeln können, tumbe Barbaren mit grottigem Charisma.

Dabei machen gerade die ausgespielten Ecken und Kanten eines SC ihn griffig und lebendig. Denn selbst Superhelden haben ihre Schwachpunkte – oder könnt ihr euch Superman ohne Kryptonit bzw. einen Conan als höfischen Charmeur vorstellen?
Als SL mache ich daher von Anfang an deutlich, dass auch die Schwächen ausgespielt werden sollen und unterstütze die Spielenden darin.
Im Zweifelsfall rate ich von extremen Schwächen oder Werten (insbesondere extrem niedriger Intelligenz oder Charisma) ab, auch wenn man darüber – je nach System – zusätzliche Vorzüge und Stärken (z.B. 1–2 sehr hohe Attribute) generieren kann.

Charaktere mit Charakter

Meist orientieren sich SC an klassischen Archetypen, wie dem (Anti)Helden, dem Weisen/Mentor oder dem Rebellen. Dies hilft dabei, die Motivation, die Ängste und die Entwicklung eines SC sofort greifbar und verständlich zu machen.



Stahlfaust-Ritter Archetyp als Miniatur aus *Arcane Codex* bzw. *Arcane Codex Arena* (Nackter Stahl)

12 Archetypen

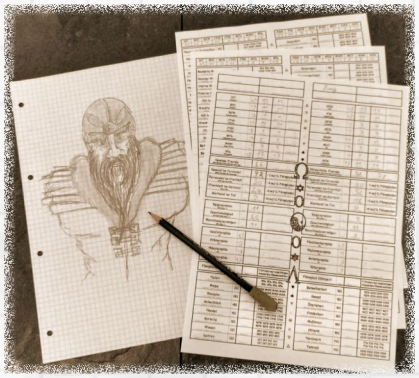
Das Konzept der Archetypen nach Carl Gustav Jung bzw. Carol S. Pearson[1]:

Helden:

- Der klassische Held: Mutig, opferbereit und auf der Suche nach Gerechtigkeit
- Der Antiheld: Vom Weg abgekommen, oft fehlerhaft oder egoistisch, handelt aber letztlich doch für das Richtige
- Der widerstrebende Held: Zögert am Anfang, Verantwortung zu übernehmen, wächst aber schließlich an der Aufgabe
- Der Alltagsheld: Eine ganz normale Person, in die sich das Publikum leicht hineinversetzen kann und die durch besondere Umstände über sich hinauswächst

Neben den klassischen Helden gibt es nach Carol S. Pearson elf weitere psychologische Grundmuster:

- Der Entdecker: Sucht Freiheit und neue Erfahrungen.
- Der Rebell: Bricht Regeln und kämpft gegen den Status quo.
- Der Magier: Wandelt Visionen in die Realität um und strebt nach Macht.
- Der Weise: Nutzt Wissen und Verstand, um die Wahrheit zu finden.
- Der Narr: Lehrt durch Humor und Lebensfreude, den Moment zu genießen.
- Der Liebende: Leidenschaftlich, sucht Nähe und Intimität.
- Der Unschuldige: Optimistisch, rein und strebt nach Sicherheit und Paradies.
- Der Betreuer (Helfer): Selbstlos, fürsorglich und möchte anderen helfen.
- Der Herrscher: Verantwortungsbewusst, kontrolliert und sucht Stabilität.
- Der Schöpfer: Innovativ, künstlerisch und möchte bleibende Werte erschaffen.
- Der Jedermann: Bodenständig, sympathisch und sucht einfach nur Zugehörigkeit.



Völker-Archetypen aus meinem eigenen System *WoL*



Gerade diese Ziele und Werte machen einen SC lebendig und helfen dabei, ein Eigenleben zu entwickeln. Wichtig ist, diese auch mit dem Background entsprechend zu matchen, sprich, zu erklären und begründen, wieso der SC sich so verhält. Vieles davon kann am besten durch die sozialen Kontakte erklärt werden:

Kontakte und Beziehungen

> *Du bist, wen du kennst*.
> (Porter Gale)

Die Ideen von P. Gale lassen sich auch hervorragend aufs PnP ummünzen. Beim **wertebasierten Networking** geht es z. B. darum, dauerhafte, authentische Beziehungen zu knüpfen, die auf gemeinsamen Leidenschaften und Zielen basieren. Dies gilt nicht nur für die anderen SC der Gruppe, sondern auch für die NSC. Neben der Background-Story kann man in vielen Systemen z. B. „Kontakte" als Vorzug wählen. Diese bieten nicht nur Vorteile, sondern helfen dabei, den SC und seinen Background glaubhaft auszuspielen.

Allerdings ist der Background nur so lebendig, wie ihr ihn auch hegt und pflegt. Sprich, nutzt eure Kontakte und baut die Beziehungen mit ihnen aus. Dafür ist es wichtig, auch weiterhin in diese zu investieren, um langfristig durch die Unterstützung des Netzwerks zu profitieren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die **Nutzung von Gemeinschaften**: Ein Paladin ist von der Hintergrundidee her kein Einzelkämpfer, sondern Mitglied einer Gemeinschaft. Auch andere Klassen wurden in Gilden, Kulten oder anderen Organisationen ausgebildet. Diese Gemeinschaften bestehen aus Gleichgesinnten und zeichnen sich durch gemeinsame Stärken und Interessen aus. Ein SC, der davon zu sehr abweicht, verliert irgendwann den Zugang zu diesen. Aber vielleicht ist die Heldenreise auch ein Auftrag dieser Gemeinschaft.

Blutjunge Abenteurer & epische Helden

> *"Das Rad dreht sich, Zeitalter kommen und gehen und hinterlassen Erinnerungen, die zu Legenden werden.*
> *Legenden verblassen zu Mythen, und selbst die sind längst vergessen, wenn das Zeitalter wiederkehrt, das an ihrem Ursprung stand."*
> (Das Rad der Zeit, Robert Jordan)

Ihr mögt es episch und legendär, habt aber keine Lust, einen SC über mehrere Jahre und unzählige Abenteuer auf Max-Level zu steigern? Dann versucht es doch mal mit einer epischen Heldengruppe.
Manche Systeme unterstützen diese Idee bereits von Haus aus. Gehört das System eurer Wahl jedoch zu jenen, die mit einem relativ klassischen Level-/Erfahrungs-System arbeiten, ist das kein Beinbruch.
Baut euch einfach mal alle SC, die bereits auf einem höheren Level starten. Das klingt für euch ein bisschen verrückt und zu schön um wahr zu sein? Da habt ihr nicht ganz Unrecht. Denn es gibt dabei eine Menge Fallstricke und Hürden zu überwinden. Denn Max-Level ist nicht immer gleich Max-Level und die Gefahr des (un)absichtlichen PowerGamings und MinMaxing wird mit jedem steigenden Einstiegslevel höher.
Zusätzlich wird die SC-Erstellung aufwändiger und es besteht die Gefahr, im Spiel wichtige Fähigkeiten und Vorzüge zu vergessen.
Daher solltet ihr im Optimalfall das PnP-System in- und auswendig kennen, oder zumindest eine sehr erfahrene SL haben.
Denn es ist eine große Herausforderung für die SL, im Nachgang das Powerlevel der SC anzugleichen. Dies gelingt z. B. durch zusätzliche Vorzüge und Skills für die „zu schwachen" SC. Alternativ bzw. zusätzlich kann im Nachgang besondere Ausrüstung gewährt werden.

1 Das zugrundeliegende Konzept der Archetypen stammt von Carl Gustav Jung. Die heute populäre Liste der 12 Archetypen (Held, Rebell, Magier, Narr usw.) wurde erst Jahrzehnte später von anderen Autoren entwickelt, vor allem durch Carol S. Pearson. Besonders einflussreich war ihr Buch *Awakening the Heroes Within* (1991)



Besondere Items

Ich will dir einen Namen geben.
Du sollst Stich heißen.
(Bilbo Beutlin, Der Herr der Ringe)

Leider ist die „Wegwerfgesellschaft" auch im PnP-RPG angekommen. Dabei hat das Benennen von Schwertern tiefe historische Wurzeln, da es den Krieger symbolisch mit seiner Waffe verband. Diese Idee zieht sich bis in die heutige Heroen-Popkultur durch. Was wäre Artus ohne Excalibur oder Iron Man ohne seine Rüstung? Besondere Ausrüstung kann einen SC ebenfalls zu etwas Besonderem machen. Manche Items begleiten SC ihr ganzes Abenteuerleben. Aber was macht ein Item zu etwas Besonderem? Viele Spielende wünschen sich besondere, mächtige Items zu Spielbeginn. Es müssen aber nicht immer gleich legendäre, einzigartige Items sein. Oft reicht es bereits aus, eine eigene Geschichte um einen Gegenstand zu weben, um ihn zu etwas Besonderem – zu einem Teil des SC – zu machen. Vielleicht ist es ein Erbstück, es erinnert den SC an eine besondere Person oder Situation.zmaterial Unterschiede auf.

Nichtsdestotrotz kann ich aus eigener Erfahrung sagen, dass es sich für alle Beteiligten wirklich lohnt, so etwas mal auszuprobieren. Selbst wenn ihr nach einer Session feststellen solltet, dass dies nichts für euch ist, lernt man dabei enorm viel über die Charaktererstellung und -entwicklung.

Apropos Charakterentwicklung: Gerade bei stufenbasierten Systemen ist es wichtig, seinen SC vorauszuplanen. Andernfalls werdet ihr euch früher oder später ärgern, bestimmte Skills und Fähigkeiten nicht gewählt zu haben.

Dabei kann es helfen, mal einen Max-Level-Helden auf dem Reißbrett zu erstellen und gezielt darauf hinzuarbeiten.

Strahlende Helden & schreckliche Schurken

Ein vorhandenes Charakterkonzept bei der SC-Erschaffung und -entwicklung umzusetzen ist nicht immer so einfach möglich. Und selbst wenn man diese Hürde erfolgreich genommen und alle vorangegangenen Tipps berücksichtigt hat, ist es nicht immer einfach, diesen Charakter auch entsprechend zu spielen.

Authentische (Anti)Helden?

Denn einen SC authentisch zu spielen ist eine weitere Herausforderung, vor allem wenn der Charakter von der eigenen Persönlichkeit stark abweicht. Mir hilft es dabei z. B., mir im Vorfeld zu überlegen, wie ein solcher SC aussieht, sich bewegt, handelt und spricht(!). Meine Antihelden haben grundsätzlich eine dunklere, leise oder sehr laute Stimme, bevorzugen Zweideutigkeiten und Slang, sind sarkastisch und weisen eine düstere Stimmung auf. Wohingegen ein Paladin eher eine kräftige, überzeugende Stimme sowie eine blumige und gewählte Sprache bekommt. Bei Schurken bevorzuge ich ein leichtes Lispeln und Kratzen in der Stimme, sie reden eher wenig und wenn, dann in Gossensprache.
Auf diese Weise hauche ich den SC nicht nur Leben ein, sondern distanziere mich auch von ihnen. Dadurch fällt es mir leichter, sie auch ihrem Charakter entsprechend darzustellen und zu spielen.

Black & White

"WWBD - What would Buffy do?!"

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt nach allen Regeln der Kunst einen SC mit Ecken und Kanten erschaffen und ihm Leben eingehaucht.

Aber dies bedeutet nicht, dass ein SC sich nicht verändern oder weiterentwickeln darf. Denn selbst ein schillernder Held sowie der düstere Schurke besteht oft nur aus Grautönen. Denn schillerndes Weiß wird schnell dreckig und abgrundtiefes Schwarz bleicht aus. Wenn man will, ist es theoretisch sogar möglich, eine Charakterentwicklung vom schillernden Paladin zum schwärzesten Eidbrecher zu durchlaufen – oder umgekehrt!

Also dann, lasst uns ein paar SC erschaffen.

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

Wie DnD mich gelehrt hat, Charaktere nicht nur zu zeichnen, sondern zu erzählen

Viele von uns haben in Pen & Paper schon Momente erlebt, die sich angefühlt haben, als wären wir wirklich dort. Nicht nur wie Zuschauer in einem Kino, in dem gerade ein Film läuft, sondern als stünden wir mitten in der Szene. Als könnten wir die Luft spüren, die Anspannung, die Stille vor einer Entscheidung. Ich selbst hatte dabei schon Herzklopfen, Tränen in den Augen oder Gänsehaut.

An einen dieser Momente erinnere ich mich besonders genau. Es war eine Session, die wir damals ganz spontan im Auto gespielt haben. Eigentlich wollten wir nur zu zweit etwas Zeit vertreiben, doch das Abenteuer, das daraus entstand, fesselte mich so sehr, dass ich sofort nach meinem iPad griff und begann, das Bild in meinem Kopf festzuhalten.

Ich zeichne nun schon seit 2020 digital und habe meinen Fokus von Anfang an auf Charaktere gelegt. Geschichten zu erzählen hat mich schon damals begeistert, doch es war auch schnell beängstigend. Wenn man vor einer leeren Leinwand sitzt und diese gewaltige Aufgabe vor sich sieht, kann sie plötzlich unüberwindbar wirken. Im Kopf erscheint eine Idee oft so leicht, so klar, so lebendig – doch sobald man versucht, sie sichtbar zu machen, fühlt sie sich auf einmal viel größer an.

Vielleicht habe ich deshalb lange gebraucht, bis ich mich davon lösen konnte, Charaktere nur vor einem weißen Hintergrund zu zeichnen. Schon weit davor hatte ich immer stärker diese Dringlichkeit in mir gespürt – nein, fast schon eine Sehnsucht – endlich von der reinen äußeren Darstellung in das Erzählen einer Geschichte zu wechseln. Ich wollte nicht nur zeigen, wie ein Charakter aussieht. Ich wollte zeigen, was er fühlt. Was ihn antreibt. Was ihn an diesen einen Punkt in seiner Geschichte gebracht hat, an dem sein tiefster Kern ruht. Ich wusste nur lange nicht so richtig, wie ich anfangen sollte.

Aber in diesem Moment war die Vorstellung plötzlich klar. Mein Charakter ging durch eine verlassene, jahrtausendealte Ahnenhalle. Stufe für Stufe hinauf zu einem mächtigen Thron, über dem sich eine beeindruckende Statue erhob – das Abbild der Göttin meines Charakters. Als wäre es selbstverständlich, nahm er darunter Platz, beinahe als gehörte ihm dieser Ort. Dieses Bild war so deutlich in meinem Kopf, dass ich nicht mehr darüber nachdenken musste, ob ich es zeichnen konnte. Ich habe es einfach gezeichnet (Anm.d.R.: Es ist das Coverbild dieser Ausgabe).

An diesem Tag habe ich ein wenig verstanden, was es wirklich für mich ausmacht, Künstlerin zu sein. Es war die Hingabe. Die Tiefe einer Geschichte. Dieses Eintauchen in Erlebnisse, die einen Charakter dazu bringen, über seine Grenzen zu gehen und alles zu riskieren für eine Sache, an die er glaubt. Eben diese Hingabe zeichnen zu können, wurde seither mein Ziel.

Die tiefgreifendste Emotion hinter allem – zumindest für mich. Der Anfang, der eine Emotion befeuert und sie zu etwas Großem macht.

Von diesem einen Erlebnis zu der Frage: Was macht einen Charakter eigentlich lebendig?

Eine Frage, die sich mit Sicherheit viele Künstler immer wieder stellen. Ich habe selbst lange über diese Frage nachgedacht, denn um sie zu beantworten, muss man vielleicht erst einmal darüber nachdenken, was es für einen selbst heißt, lebendig zu sein.

Tiefgründig, fast schon edgy, sich diese Frage bei etwas scheinbar Einfachem wie Charakterdesign zu stellen. Aber je mehr man in die Tiefe blickt und diese auch selbst erfährt, desto einfacher ist es, sich in die Geschichten hineinzuversetzen, die man erzählen will. Mal davon abgesehen, dass ich natürlich keine Edgelord-tragische Backstory erlebt habe, bei der ich ewige Rache geschworen habe. Aaaber ich habe mir die Frage gestellt, was meine Grenzen wären und was mich verändern würde.

Bei der Erstellung eines Charakters stelle ich mir also folgende Fragen: Was ist sein Ursprung? Was ist sein aktuelles Ziel? Wohin soll sein Weg ihn führen?

Diese Fragen geben mir eine Richtung, eine Idee. Wenn der Ursprung meines Charakters adelig war, kann ich mich weiter fragen, wie sein damaliges Leben ausgesehen hat. War er glücklich? War er gefangen in seinen Pflichten? Oder lebte er in einer Struktur, die ihn stark geprägt hat?

Aus diesem Ursprung entsteht das Ziel. Einer meiner Charaktere, den ich nun seit 60 Sessions, also etwa 1,5 Jahren, aktiv spiele, war der Erstgeborene eines Adelshauses. Er war aufgewachsen mit einem Ziel, einer Zukunft, für die er sich nie selbst entschieden hatte. Sein Vater wollte Struktur, er selbst aber Freiheit. Nach vielen Jahren kollidierten diese Ideale und er wurde verbannt.

Daraus entstand sein Ziel, sein Erbe erneut zu verdienen. Doch nicht einfach für sich selbst. Er wollte es, um seinen jüngeren Bruder zu schützen, der an dieser Aufgabe womöglich zerbrechen würde – mehr als mein Charakter selbst.

Dadurch hatte er ein Ziel. Eines, das ihn emotional antrieb. Das machte es tiefer, greifbarer.

Um sein Ziel zu erreichen und der Erbe seines Hauses zu werden, gab es jedoch Veränderungen, die mein Charakter durchleben musste. Er sah Leid, Dreck, schlimme Orte und Krieg. Er musste ein Stück weit seine Vergangenheit neu überschreiben, sein naives, adeliges Ich ablegen, um ein Herrscher zu werden.

Zudem musste er sich die Frage stellen: Was für ein Herrscher möchte ich werden?

Denn wenn er all dieses Leid sah, gab es viele Wege, auf die er sich dadurch prägen lassen konnte. Ich entschied mich jedoch dafür, dass er empathischer werden sollte. Angetrieben von seinem Kern, dem Wunsch, dass es denen gut ging, die er liebte. Also wurde das sein Antrieb.

Würde mein DM irgendwann alle vernichten, die er liebt, würde er seinen Kern verlieren. Ein Erlebnis, welches das Design nach diesem Punkt für mich verändern würde.

Solche Fragen sind nicht nur für Künstler interessant. Ich bin mir sicher, auch als Spieler

kann es einen sehr viel weiter bringen, in die emotionale Welt eines Charakters einzutauchen – vor allem, wenn man vorhat, über viele Monate eine Kampagne zu spielen.

Nochmal zurück zum Designen eines Charakters: Während dieser Zeit, in der ich lange einen einzigen Charakter gespielt hatte, hat sich natürlich auch sein Design stark verändert. Wir starteten mit Level 7. Mein Charakter war ein nerviger Adliger, arrogant, weil er naiv war, und Luxus war für ihn selbstverständlich. Er kam von einem abgeschotteten Planeten und kannte also viele Völker, Spezies und Welten nicht. Zu diesem Zeitpunkt kannte er nur seine eigene kleine Welt, in der alles wahnsinnig unfair ihm gegenüber war.

Doch das änderte sich schnell, als die Gruppe einer Bedrohung begegnete, die weit über seine Galaxie hinausreichte.

Diese Geschichte veränderte ihn also – und damit auch sein Design. Erst fröhlich, naiv und getragen von Feierlichkeiten und nächtlichem Treiben, wurde er zu einer gebrocheneren Version seiner selbst. Härter, näher an der Realität, aber entschlossen.

Dieser Mann wird von einem wirklichen Grund angetrieben. Sein Fokus hatte sich von seiner eigenen kleinen Welt zu etwas Größerem erweitert. Er erweiterte sein Blickfeld.

Die Veränderung seines Designs erkennt man, finde ich, ganz deutlich. Das Bild unten links zeigt ihn noch als jungen Adligen; das rechte Bild zeigt bereits einen Level-14-Charakter, geprägt von vielen Erlebnissen. Zu diesem Zeitpunkt hat er bereits das Erbe zurückgewonnen und ist der Lord des Hauses. Ein großer Meilenstein, der sein Design mit Reichtum prägt, aber dennoch trägt er weniger Schmuck und weniger Eitelkeit. Er ist gerüstet für die Aufgabe, reich, ja, aber nicht offensiv.

Die Essenz eines Charakters

Die Geschichten, die unsere Charaktere erleben, sind prägend. Darüber habe ich eben schon gesprochen. Für alle, die selbst auch schon viel Zeit mit einem Charakter verbracht haben: Was war es, das für euren Charakter zu einem besonderen Moment wurde? Wo stand er das erste Mal still, angehalten in der Zeit, und selbst ihr wusstet kurz nicht, was gleich geschehen würde?

In unserer Kampagne hatte unser DM die wirklich großartige Idee, unsere Charaktere auf die Erde kommen zu lassen — jedoch in eine zerstörte Variante davon, bis auf den Grund verseucht von einer Art Alien-Invasion. Wir haben dort in New York gespielt, und es war der Hammer. Aber es war auch ein grauenvoller Ort.

DnD verknüpft Erlebnisse so intensiv in meinem Kopf, dass ich jedes Mal, wenn ich heute noch eine Karte von New York sehe, unterschwellig Stress schiebe – begleitet von einer geballten Ladung Freude. Witzig, weil das Leid, das unsere Charaktere dort erlebt haben, für mich eine gewisse Art von Freude ausmacht. Ich liebte es, dass alles so spannend war!

Das zeigt für mich ganz stark, wie sehr man bei Pen & Paper in eine Geschichte eintauchen kann. Wo waren diese Momente in eurer Session?

Ich hatte das Glück, diese Erfahrungen auch mit meiner Community teilen zu können. Wenn du also je Lust hast, über PnP zu quatschen, empfehle ich dir sehr, dir Communitys zu suchen, in denen du das kannst. Ich streame fast jeden Tag auf Twitch, dort ist auf jeden Fall immer Platz für PnP-Talk, zu dem ich euch herzlich einlade. 😀

Jetzt möchte ich zu den Welten kommen, in denen wir spielen. Ich finde es ganz wichtig, sich mit dem Umfeld des Charakters zu beschäftigen, denn das ist der Grund, wieso der Tiefling in den unteren Bildern überhaupt so aussieht. Der ganze Planet, von dem er





2 Bilder: © AnwenArt – @anwenart

stammt, sieht aus wie ein immer dämmernder Nachthimmel, gehüllt in violette und blaue Farben. Die Pflanzen leuchten immerzu; wie bei Avatar pulsieren sie bei Berührungen in sanften Farben, überall kombiniert mit Sternen.

Ein anderer Charakter, den ich gerade immer mehr entwerfe, ist Rah, ein Feuer-Genasi. Sein Ursprung ist unbekannt, und genau das ist ein wichtiger Teil seines Designs. Er weiß nicht, wer er war. Er weiß nicht, woher er kommt. Das Erste, was er bewusst erlebt, ist nicht seine Heimat, nicht seine Familie, nicht seine Vergangenheit – sondern Asche.

Er erwacht in einem Feld aus verbrannter Erde. Ohne Herz. Ohne Erinnerung. Ohne die Möglichkeit, sich selbst am Leben zu halten. Nur das Artefakt eines anderen Spielers kann dieses fehlende Herz für den Moment ersetzen.

Mein Gedanke dahinter war, dass Rah ursprünglich ein Feuer-Genasi war, doch nach seinem Erwachen ein Aasimar wird. Dadurch stellte sich für mich eine spannende Frage im Design: Wie verbinde ich heilige Elemente mit Feuer? Und was passiert mit einem Feuer, nachdem es gestorben ist?

Früher stellte ich ihn mir hell und strahlend vor, beinahe wie eine Sonne. Ein Wesen, dessen Präsenz andere anzog: warm, lebendig, kraftvoll. Doch nach seinem Tod ist von diesem Feuer etwas anderes geblieben. Kein loderndes Licht mehr, sondern erstarrte Glut. Seine Haut wurde dunkler, seine Haare sind nicht mehr wie Flammen, sondern wie Magma. Schwerer. Tiefer. Weniger frei.

Während seines Todes stelle ich mir seine sonst feurigen Haare pechschwarz vor, als wäre das Element in ihm vollständig ausgegangen. Nach seinem Erwachen kehrt dieses Feuer nicht einfach zurück. Es lebt nicht mehr so wie früher.

Auch seine Augen tragen diese Veränderung in sich. Die Augäpfel sind dunkler als die Iriden, die nun in einem strahlenden Weiß leuchten – nicht mehr golden wie früher. Seine verlorene Hand wächst durch sein neues Leben langsam nach, doch auch sie wirkt nicht menschlich oder vollständig heil. Sie sieht aus wie Magma, als hätte sein Körper versucht, sich neu zu formen, aber nur noch aus dem Material, das nach dem Feuer übrig blieb.

Die Idee hinter seinem Design war also: Wie male ich Feuer, das nicht mehr wirklich lebt?

Und genau diese Frage hat sein gesamtes Erscheinungsbild geprägt. Rah ist kein klassisches, loderndes Feuerwesen mehr.

Er ist ein Charakter zwischen Tod und Wiedergeburt, zwischen göttlichem Eingriff und innerer Leere. Etwas in ihm wurde neu erschaffen, aber nicht vollständig geheilt. Sein Design soll deshalb nicht nur Feuer zeigen, sondern den Verlust davon. Nicht nur Macht, sondern das Gefühl, dass diese Macht aus etwas Gebrochenem kommt.

Zudem war für mich auch die kulturelle Frage wichtig. Es ist eine Homebrew-Welt, bei deren Gestaltung ich freie Hand über die Feuer-Genasi hatte. Also stellte ich mir nicht nur die Frage, wie Rah jetzt aussieht, sondern auch, aus welcher Welt er vielleicht einmal kam – selbst wenn er sich nicht daran erinnert.

Was war seine Kultur? Welche Farben, Formen, Stoffe und Schmuckstücke hätten ihn geprägt? Welche Musik, welche Feste, welche Bräuche hätten zu seinem Volk gehört?

Ich stellte mir die Kultur der Feuer-Genasi wie eine Mischung aus afrikanischen und orientalischen Einflüssen vor. Sie trugen Piercings an Nase, Ohren oder Bauchnabel, verbunden mit zarten Ketten. Sie waren hitzige Wesen, impulsiv und leidenschaftlich, liebten wilde Straßenfeste, Musik und gutes Essen. Wahrscheinlich hatten sie tiefe Bräuche und altes Wissen über wertvolle Medizin.

Auch die Vorstellung, dass sie sich viel mit Farbe bemalten, gefiel mir – ähnlich wie in Indien. Stück für Stück stelle ich mir solche Fragen, bis ein Design nicht mehr nur aus Aussehen besteht, sondern aus Herkunft, Gefühl und Geschichte.

Die Bilder auf der folgenden Seite zeigen Rah in der Entwicklung. Das erste Bild zeigt die Art und Weise, wie ich ihn mir früher vorgestellt hatte. Das zweite Bild zeigt seine Wiedergeburt, und die Bilder danach, was aus ihm geworden ist.

Abschliessende Gedanken

Ein Artikel bietet viel Raum, um etwas zu sagen – und doch gewiss nicht genug, um wirklich einzufangen, wie viel mir und vielen anderen Pen & Paper bedeutet.

Sowohl als Spielleiter als auch als Spieler können wir uns vermutlich darauf einigen, dass es vor allem die Ideen dahinter sind, die PnP lebendig machen.

Wir erschaffen oft mehr, als uns in dem Moment bewusst ist. Und wenn wir zulassen, wirklich hineinzuträumen, finden wir manchmal eine ganz eigene Welt – eine, aus der wir vielleicht sogar etwas über uns selbst lernen können.

Oder wir betrinken uns bodenlos in einer Taverne und freuen uns am nächsten Tag darüber, dass es nicht echt war.

So oder so geht es bei Pen & Paper darum, mitgerissen zu werden. In eine Welt, in eine Geschichte, in einen Charakter. Und ein in sich stimmiger Charakter ist dafür ein wunderbares Fundament.

Wenn man selbst nicht zeichnet, kann es sich unglaublich lohnen, einen Künstler oder eine Künstlerin zu beauftragen. Denn die Liebe, die in so ein Charakterdesign fließt, ist spürbar. Gleichzeitig sollte man es sich nicht zu Herzen nehmen, wenn Geld im eigenen Leben gerade an anderer Stelle besser angelegt ist. Pen & Paper lebt nicht davon, wie teuer ein Bild war, sondern davon, wie viel Herz in einer Figur steckt.

Sollte es jemanden von euch dennoch interessieren, biete ich sehr gerne **20% Rabatt auf die erste Auftragsarbeit** an 😀.

Denn (falls man es in diesem Artikel nicht bemerkt haben sollte): Mein Herz schlägt für Pen & Paper – vor allem für das Designen von Charakteren und die Geschichten, die dahinter stehen.

AnwenArt
🌐 linktr.ee/anwensora
📷 anwenart

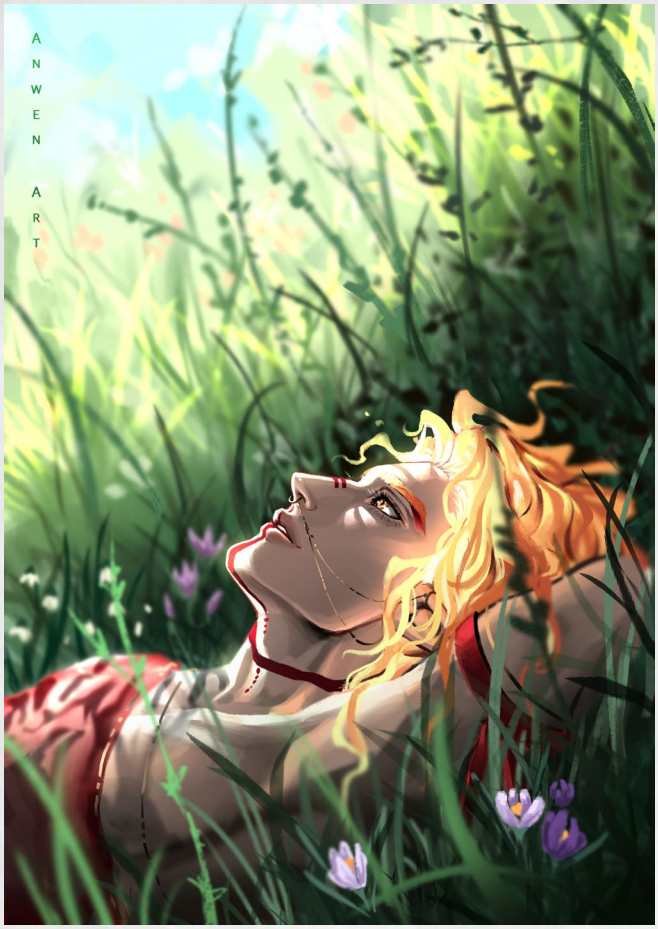
AnwenArt

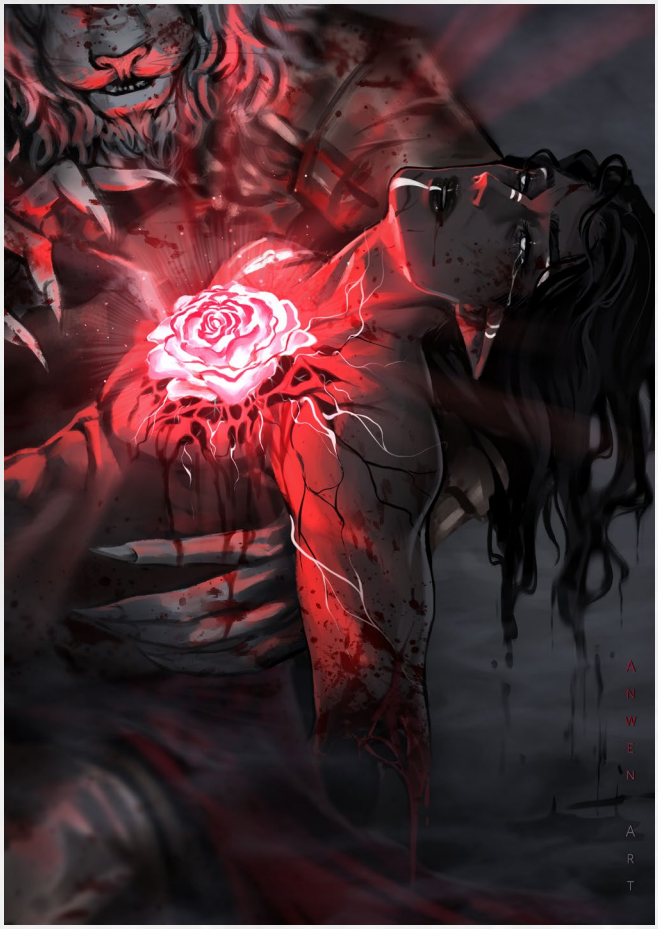


Anwen ist 26 Jahre alt und kommt aus Bayern. Als digitale Künstlerin bewegt sie sich vor allem in den Bereichen Fantasy, Charakterdesign und emotionales Storytelling.

Auf Twitch nimmt sie ihre Community regelmäßig mit in ihren kreativen Prozess, teilt Einblicke in ihre Arbeit und schätzt besonders den engen, direkten Austausch mit den Menschen, die ihre Kunst begleiten und unterstützen.

Foto: © AnwenArt – anwenart









4 Bilder: © AnwenArt – © anwenart

– Konsequent Charaktere ausspielen –

Ziel, Methode & Macke



Bild: *Fabio the Fighter* – © Gordy Higgins – gordyh.net

Vorab: Es gibt sehr viele verschiedene Arten, Rollenspiel zu spielen. Gerade neuere Spiele leben sehr stark von der Interaktion der Charaktere und legen großen Wert auf Drama innerhalb der Spielgruppe. In der Regel kommen diese Spiele auch mit Mechaniken, die diese Art von Spiel unterstützen und haben somit eigene Leitplanken, die nicht groß ergänzt werden müssen. Beispielhaft seien hier Spiele wie *Alice is Missing*, *Gegen das Monster* oder auch *Monsterhearts* genannt. In diesem Artikel geht es mir aber um die eher „klassischen" Vertreter des Rollenspiels, in denen gemeinsam Abenteuer erlebt und Herausforderungen gemeistert werden sollen und das interpersonelle Drama eher eine Randerscheinung ist. Also *Dungeons & Dragons*, *DSA*, *Cthulhu* und Konsorten.

Es ist insbesondere bei jüngeren Spielenden Usus, die Charaktere solcher Spielsysteme mit Hintergrundgeschichten, respektive Backstorys auszustatten. Das ist alles eine gute und auch spaßige Beschäftigung und kann durchaus hin und wieder zu einem interessanten Gespräch innerhalb der Gruppe führen. Meiner Erfahrung nach kommt es aber in einer laufenden Runde nur höchst selten zu Situationen, in denen der Hintergrund einer Spielfigur wirklich eine große Rolle spielt oder überhaupt Gesprächsthema wird.

Deutlich wichtiger als die Hintergrundgeschichte ist daher die Persönlichkeit und dort insbesondere der Modus Operandi (oder Methode). Beides ist durchaus durch einen Charakter-Hintergrund herleitbar. Aber eben eigentlich selbst viel wichtiger.

Faustregel: Wenn du die Persönlichkeit deiner Spielfigur nicht in einem Satz erklären kannst, ist sie zu kompliziert.

In Spielrunden, die auf Abenteuer ausgelegt sind, ist selten Zeit, wirklich alle Facetten einer Spielfigur zu ergründen. Meistens ist das auch für die Mitspielenden nicht wahnsinnig interessant. Das muss dich als Spielende:n nicht davon abhalten, dir mehr Gedanken zu machen, aber du solltest definitiv in der Lage sein, deine Spielfigur sehr plakativ zu beschreiben und dich auch konsequent an diese Beschreibung halten.

Beispiel: Comicfiguren. Ich ziehe immer gern Asterix heran als Beispiel für gutes Worldbuilding und Charakterisierung. Die Nebenfiguren wie Majestix, Troubadix, Automatix oder Gutemine sind extrem eindimensional und funktionieren genau deshalb so gut.

Um eine schnell erklärbare, aber gut spielbare Persönlichkeit zu formen, hat sich für mich eine Kombination aus drei Aspekten bewährt: **Ziel, Methode und Macke.**

Ziel

Das Ziel einer Spielfigur kann sehr abstrakt oder auch sehr konkret sein. Dies ist der Punkt, der idealerweise in einer Session Zero, also einer Spielsitzung, bei der das kommende gemeinsame Spiel besprochen wird, abgestimmt werden sollte. Und zwar sowohl mit der Spielleitung als auch mit den anderen Spielenden. **Das Ziel ist der wichtigste Punkt für lange Kampagnen und der unwichtigste Punkt für kurze.**

Das Ziel einer Spielfigur kann nämlich stark von der Spielwelt abhängen. Wenn Karl der Kämpfer als Ziel angibt, „Kalif von Absurdistan" zu werden, geht das nur, wenn es das Kalifat Absurdistan in der Spielwelt auch gibt.

Darauf kann man sich aber durchaus in der Session Zero verständigen. **Ziele, die die Spielwelt mitgestalten, sind absolut in Ordnung! Es muss nur abgesprochen sein.**

Das Ziel ist insbesondere für charakterspezifische Kampagnen wichtig. Dabei wird gemeinsam in der Session Zero die Welt skizziert. Die Spielleitung überlegt sich dann, welche Hindernisse jede Spielfigur beim Erreichen ihrer Ziele überwinden muss.

Ziele, die die Spielwelt gestalten:

- Ich will meine entführte Schwester finden.
- Ich will den Tod meines Mentors rächen.
- Ich will meine Heimat retten.
- Ich will mich in den Augen einer Institution beweisen.
- Ich will eine Prophezeiung erfüllen oder verhindern.
- Ich will ein Übel aufhalten, das nur ich kenne.

Unspezifische Ziele:

- Ich will sehr reich werden.
- Ich will Macht.
- Ich will die Welt zu einem besseren Ort machen.
- Ich will Abenteuer erleben.
- Ich will beweisen, dass ich stark bin.
- Ich will meine Schulden bezahlen.

Unspezifische Ziele sind auch absolut okay. Aber man kann auch mal weiterdenken und nach dem **„Warum"** fragen. „Ich will sehr reich werden, um mein versklavtes Volk von seinen Unterdrückern frei zu kaufen" wäre sehr nobel. „Ich will sehr reich werden, weil meine Eltern behauptet haben, dass aus mir nie etwas wird" ist genauso valide.

Methode

Die Methode einer Spielfigur ist das, was die Mitspielenden am häufigsten zu sehen bekommen. **Sie sollte daher offensichtlich und konsequent sein.** Die Methode beschreibt, wie der Charakter in der Regel versucht, Hindernisse zu bewältigen.



Bild: *Safe Crack* – © Gordy Higgins – gordyh.net

Die drei offensichtlichsten Methoden in traditionellen Rollenspielen sind folgende:

- Mit Heimlichkeit
- Mit Gewalt
- Mit Charme

Nur, weil man einen Kämpfer spielt, bedeutet das nicht, dass die bevorzugte Methode Gewalt sein muss. Ein extrem gewaltbereiter Barde kann dagegen sehr witzig sein. (Vor allem, weil vermutlich andere das ausbaden müssen.)

Das Ganze kann noch abgestuft werden. Ein Charakter kann zwar vorwiegend versuchen, seine Probleme mit Gewalt, Heimlichkeit oder Charme zu lösen, aber dabei unterschiedlich vorgehen. Ich würde das auf einer **Skala der Impulsivität** einordnen.

- Einfach loslegen
- Einen halbwegs wasserfesten Plan brauchen
- Möglichst alle Eventualitäten bedenken, observieren und vorbereiten



Bild: *Dwarf Danny* – © Gordy Higgins – gordyh.net

Nochmal: **Die Methode ist sehr wichtig!** Sie ist das, was die Mitspielenden am häufigsten von der Spielfigur mitbekommen. Und das Besprechen der richtigen Methode, um ein Hindernis zu bewältigen, ist das mit Abstand am häufigsten geführte Gespräch zwischen den Spielenden. **Versuche hier, konsequent, aber nicht stur zu sein.** Die Waldläuferin, die mit niemandem reden will und der Paladin, der immer mit allen reden will, sind der Treibstoff für Rollenspiel. **Wenn du nur einen der Punkte für die Erstellung eines Charakters berücksichtigst, dann bitte diesen!**

Folglich wäre es natürlich schön, wenn nicht alle Spielfiguren in einer Gruppe die gleiche Methode bevorzugen. Das würde die Gruppe zwar effizienter machen, das Rollenspiel aber langweiliger.

Macke

Die Macke, der Quirk oder Twist einer Spielfigur macht sie besonders. Diese Besonderheit ist auch insofern mächtig, als dass sie den Ton des Spiels beeinflusst. Ich selbst spiele gerne mit sehr viel Humor und gebe meinen Spielcharakteren daher gerne auch eher witzige Macken mit. **Auch dies sollte man mit den Mitspielenden aber mal absprechen.** Denn wenn alle anderen Horror wollen, sollte man diese Stimmung nicht kaputt machen, indem man einen Klassenclown spielt.

Im Folgenden ein paar leicht zu spielende Macken, die großen Effekt haben:

- Schwerhörigkeit mit kreativem Missverstehen
- Vergesslichkeit
- Prahlerische Arroganz
- Extreme Geldgier
- Übertriebener Wettbewerbsgedanke
- Immense Selbstzweifel

Bonus: Spiel in der Gruppe

Früher oder später stoßen alle Rollenspielenden auf folgende Frage: **„Warum ist diese Gruppe von Spielfiguren eigentlich zusammen unterwegs?"**

Manchmal ergibt sich aus den Abenteuern ein guter Grund dafür, manchmal nicht. Ich rate dazu, diese Frage einfach nicht zu stellen. Man hat sich eben verabredet, gemeinsam zu spielen und damit hat es sich. **Rollenspiel ist für gewöhnlich eine Gruppenaktivität.**
Und daraus ergeben sich zwei Dinge, die jede:r Spielende bei der eigenen Spielfigur erfüllen muss!

1. **Die Spielfigur muss Lust haben, Abenteuer zu erleben.**
2. **Die Spielfigur redet und arbeitet gerne mit anderen oder hat andere ganz plausible Gründe das zu tun.**

Spielfiguren des Typs „Einsamer Wolf" oder „Antisozial" sind zurecht ein Meme im Internet. Mit solchen Spielfiguren torpedieren Spielende aktiv die Grundvoraussetzung für das gemeinsame Spiel.

Um also die Frage von oben zu beantworten: **„Weil die anderen Spielfiguren gute Gesellschaft sind."**

Die Figuren sind zusammen unterwegs, weil das sicherer und unterhaltsamer ist, als allein zu sein.

Fazit

Für Charakterspiel, an dem alle am Spieltisch Freude haben, ist es wichtig, dass die Spielfigur konsequent ist. Eine erwartbare Meinung zu Themen oder ein erwartbares Verhalten in bestimmten Situationen sind beim Rollenspiel Gold wert. Denn wenn dein Charakter zuverlässig ähnlich reagiert, ist es für die Mitspielenden und auch für die Spielleitung viel einfacher, ihn „anzuspielen".

Die Persönlichkeit deines Charakters sollte dabei in einem einzigen Satz erklärbar sein. So können sich die Mitspielenden gut merken, mit wem sie da eigentlich zusammen unterwegs sind.

Und über allem steht, dass dein Charakter – zumindest in den meisten Setups – eine Persönlichkeit haben muss, die gern mit anderen Leuten unterwegs ist und/oder gern zusammenarbeitet. Aus welchem Grund auch immer.

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

MUTANT JAHR NULL

Eine Systemvorstellung für ein Rollenspiel am Ende aller Tage

Mutant: Jahr Null ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel des schwedischen Autors Tomas Härenstam und erschien beim *Uhrwerk Verlag* auf Deutsch. Es entführt die Spielrunde in eine postapokalyptische, verwüstete Welt, in der die letzten Überreste der Zivilisation in Trümmern liegen. Ressourcen sind knapp und umkämpft. Das System ist in erster Linie auf Erkundung und Kampagnenspiel ausgelegt, da es dort seine Stärken entfaltet, doch auch Oneshots in der trostlosen Welt voller blutrünstiger Kreaturen und tödlicher Gefahren sind ohne Weiteres möglich.

Die Charaktere

Das mit zahlreichen Illustrationen gestaltete Grundregelwerk führt Schritt für Schritt und gut strukturiert durch die Charaktererstellung. Die Spielenden schlüpfen in *Mutant: Jahr Null* in die Rolle von menschlichen Mutanten. Es empfiehlt sich, sich zuerst eine Rolle auszusuchen, da jede Rolle mit einem Attribut verknüpft ist, welches über den maximalen Wert gesteigert werden darf. Es gibt die Attribute **Stärke**, **Geschicklichkeit**, **Verstand** und **Empathie**. Dann dürfen Punkte auf Fertigkeiten verteilt und ein Talent ausgewählt werden. Da es bei der *Year-Zero-Engine* keine abgeleiteten Werte gibt, ist die Charaktererstellung angenehm einfach. Am Ende dürfen Mutationen ausgewürfelt werden – denn Mutationen sind zufällig.

Die 26 Mutationen, die es gibt, bestechen durch ihre Varianz. Darunter gibt es die Fähigkeiten, starke Magnetfelder zu erzeugen, mit Insektenflügeln zu fliegen, Flammen zu spucken oder mit vier Armen zu kämpfen. Reduziert man ein beliebiges Attribut bei der Charaktererstellung um einen Punkt, darf eine zweite Mutation ausgewürfelt werden – eine neue Mutation bedeutet damit dauerhaftes körperliches oder geistiges Trauma. Der Charakter wird schwächer, während er mit der Zeit stärker mutiert.

Kurzprofil: Rollen am Ende aller Tage

Vollstrecker: Mit diesen einschüchternden Mutanten ist nicht zu spaßen. Oft reicht es aus, einfach nur die Faust zu heben, um Gegner in die Flucht zu schlagen.

Schrauber: Diese Mutanten basteln aus Schrott nützliche Dinge. Die Überreste aus der Vorzeit sind für Schrauber pures Gold.

Pirscher: Diese Mutanten sind meist Einzelgänger, welche die Arche verlassen und lebendig zurückkommen. Obwohl das Volk auf die Pirscher angewiesen ist, blicken die meisten die Pirscher mit Abscheu an. Man sagt, dass an ihnen die Fäulnis klebt.

Hehler: Diese Mutanten sind schlauer als die meisten und nutzen Hunger, Not und Konflikte, um daran zu verdienen. Hehler erkennen Bedürfnisse anderer und haben die nötigen Kontakte, um zu besorgen, was man braucht.

Hundeführer: Diese Mutanten leben in einer engen Symbiose mit einem Hund. Der Hund unterstützt den Hundeführer im Kampf, beim Spurenlesen und beim Kundschaften.

Chronist: Diese inspirierenden Mutanten haben vom Ältesten von Kindesbeinen an Lesen und Schreiben gelernt. Ihre Mission ist es, alles, was passiert, zu dokumentieren.

Boss: Ein Boss kommt niemals allein. Diese Mutanten haben ihre Bande dabei – meistens.

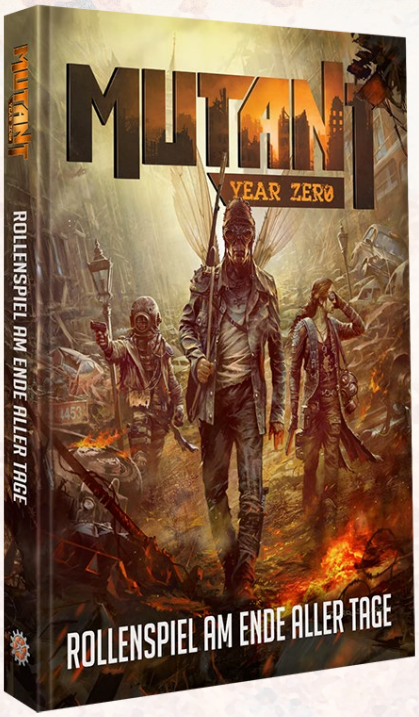
Arbeiter: Widerstandsfähige, hart arbeitende Mutanten, die Leid und Schmerz abschütteln können, um weiterzumachen.

Die Arche

Die Arche ist das Zuhause der Mutanten und bietet Schutz vor der Fäulnis und den Schrecken der Zone. Es empfiehlt sich, die Arche zu einem Kampagnenbeginn mit den Spielenden gemeinsam zu erstellen. Zunächst wird der Standort festgelegt, eine allgemeine Karte von der Zone erstellt und dann die Eigenschaften der Arche entschieden. Die Zonenkarte kann dem realen Wohnort der Spielrunde oder jeder beliebigen realen Gegend auf der Welt nachempfunden sein. *Mutant: Jahr Null* bietet an, dass ein wesentlicher Aspekt des Spiels die Entwicklung der Arche ausmachen kann. Im Grundregelwerk sind dazu Projekte vorgeschlagen. Angriffe von außen müssen abgewehrt und Intrigen und Machtkämpfe im Inneren gelöst werden. Es ist also nicht notwendig, in jeder Spielsitzung die Zone zu betreten, denn auch im Inneren der Arche können spannende Szenarien erlebt werden. Im Spielleiterteil gibt es dafür jede Menge interessante Plothooks.

Die Zone

Die Zone ist die tödliche Außenwelt abseits der Arche, in der zahlreiche Gefahren lauern. Zu Beginn des Spiels ist die Zone kaum erforscht. Die Zonenkarte wird in quadratische Raster unterteilt, die ungefähr eineinhalb Kilometer Durchmesser haben. Diese Raster nennt man Sektoren. Die Karte ist zugleich Werkzeug für Spielende und Spielleitung und bietet sich als Freeform-Element am Tisch an. Durch die Zone können kurze Reisen, aber auch sorgsam geplante lange Expeditionen stattfinden. Jeder Sektor hat eine Fäulnisstufe, der beschreibt, wie verseucht der Sektor ist. Durch kontaminierten Fraß, einen Angriff durch eine mutierte Bestie oder durch das Waten durch Gewässer wird man von der Fäulnis kontaminiert. Schutzanzüge können vor der Fäulnis schützen und zurück



in der Arche oder einer geeigneten Zuflucht ist eine Dekontamination möglich. In der Zone lauern neben der Fäulnis viele weitere Gefahren, darunter andere Mutanten, Automaten, Monster und Wetterphänomene. In der Zone können Artefakte aus der Vorzeit gefunden und gesammelt werden, welche der Entwicklung der Arche helfen können.

Die Suche nach Eden

Eden soll ein märchenhafter Ort sein – in manchen Legenden ist es die Zuflucht der Ahnen. Der Glaube und die Suche nach Eden, auch wenn manche Mutanten es für ein Märchen halten, sind für das Mutantenvolk einige der letzten Lichtblicke in der grausamen Welt. Das Grundregelwerk enthält die Kampagne *Der Weg nach Eden*, die eingebunden in eine längerfristige Kampagne oder alleinstehend gespielt werden kann. Der Aufhänger ist die Suche nach Eden, da der Älteste im Sterben liegt und aus diesem Grund die Kontrolle über die Arche verloren hat, in der sich die Probleme zuspitzen. Die Mutanten finden immer mehr Hinweise auf Eden. Im Laufe der Kampagne werden die Vorgeschichte der untergegangenen Zivilisation und die Herkunft der Mutanten aufgedeckt. Bei einer längerfristig angelegten Kampagne bietet es sich an, *Der Weg nach Eden* als Kampagnenabschluss anzusiedeln, da das Ende der Kampagne unter Umständen eine Reise ohne Wiederkehr bedeuten kann. Rundum lässt sich sagen, dass die Kampagne inhaltlich gelungen ist, einen fantastischen Plottwist zulässt und mit jeder Menge optisch ansprechenden Handouts kommt.

Die Year-Zero-Engine

Die *Year-Zero-Engine*, mit der *Mutant: Jahr Null* gespielt wird, erscheint auf den ersten Blick exotisch und ungewöhnlich, jedoch ist diese während des Spiels schnell verständlich geworden. Es gibt drei Arten von Würfeln bei einer Probe: Basiswürfel, Fertigkeitswürfel und Ausrüstungswürfel. Es wird mit einem Pool aus drei verschiedenfarbigen W6 gewürfelt.

Proben mit der Year-Zero-Engine

Erster Wurf:
Basiswürfel + Fertigkeitswürfel + Ausrüstungswürfel

Strapazieren heißt, man würfelt folgende Würfel nochmal:
Alle Basiswürfel, die keine 1 oder 6 zeigen + Alle Fertigkeitswürfel, die keine 6 zeigen + Alle Ausrüstungswürfel, die keine 1 oder 6 zeigen

Basiswürfel:
Anzahl Würfel = Höhe Attribut

Erster Wurf: eine 6 ist ein Erfolg

Strapazierter Wurf: Eine 6 ist ein Erfolg, jede 1 verursacht einen Punkt Trauma am entsprechenden Attribut. Für jeden Punkt Trauma erhält man einen Mutationspunkt.

Fertigkeitswürfel:
Anzahl Würfel = Höhe Fertigkeit

Erster Wurf: Eine 6 ist ein Erfolg.

Strapazierter Wurf: Eine 6 ist ein Erfolg, eine 1 hat keine Auswirkung.

Ausrüstungswürfel:
Anzahl Würfel =
Höhe Ausrüstungsbonus

Erster Wurf: Jede 6 ist ein Erfolg.

Strapazierter Wurf: Jede 6 ist ein Erfolg, jede 1 verursacht Schaden am Ausrüstungsbonus. Wenn der Ausrüstungsbonus = 0 ist, ist der Gegenstand kaputt.

Warum sollte man Würfe strapazieren, fragt man sich vielleicht mit einem Blick auf die obige Tabelle? Durch Attributsschaden durch forcierte Proben werden Mutationspunkte gesammelt. Ein Mutant, der bis über seine Grenzen geht, kann dafür seine Mutation öfter zünden.

Durch die *Year-Zero-Engine* wird das Ressourcenmanagement wichtig, denn es gibt keine Trefferpunkte. Schaden wird direkt am Attribut verursacht, wodurch auch der Würfelpool sinkt. Um das Attribut zu heilen, muss für **Stärke** Fraß gegessen werden, für **Geschicklichkeit** Wasser getrunken werden, für **Verstand** mindestens vier Stunden geschlafen werden und für **Empathie** muss ein Moment der Nähe mit einem anderen Mutanten erlebt werden, wie ein tiefsinniges Gespräch am Lagerfeuer oder eine tröstende Umarmung.

Spielhilfen

Für *Mutant: Jahr Null* gibt es ein Kartendeck, in dem Karten für Mutationen, Artefakte und Bedrohungen vorhanden sind und eine haptische Alternative für die Würfeltabellen bieten. Außerdem gibt es ein Markerpack und ein Kartenset. Über die farbigen Marker kann das Ressourcenmanagement, das ein zentraler Inhalt des Spiels ist, vereinfacht werden. Das Zusatzmaterial gibt es beim *Uhrwerk Verlag* im Shop.

Infos, Schnellstarter und Webshop unter:
uhrwerk-verlag.de

Alina Dekinger
ww-mag.de/AlinaD

Alina Dekinger



Alina ist Pen-and-Paper-Enthusiastin, erfahrene Spielleiterin und Rollenspielautorin. Außerdem ist sie Würfelbastlerin und Katzenmama.

Foto: © Alina Dekinger

Die Nutzung des abgebildeten Logos und Covers erfolgte mit freundlicher Genehmigung durch den *Uhrwerk Verlag.*

DAS HEILIGTUM DER AHNEN

EIN INOFFIZIELLES ABENTEUER FÜR MUTANT JAHR NULL

Autorin: Alina Dekinger

Art des Abenteuers:
Postapokalyptisches Reise-Abenteuer

System: Mutant: Jahr Null

Dauer: OneShot

Vorerstellte Charaktere:
Start mit 3 Mutationspunkten, Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem *Schnellstarter* von der Seite des *Uhrwerk Verlags* ausgesucht.

INFORMATIONEN ZUM ABENTEUER

DAS HEILIGTUM DER AHNEN

Die Überreste des Betonkolosses liegen im benachbarten Zonensektor. Der Ort ist mit einem Pirscher innerhalb von **sechs Stunden** erreichbar. Die alten Überlieferungen besagen, dass dies eine Stätte der Heilung war – *ein Krankenhaus*.

PROF. DR. MEREDITHS FORSCHUNGEN

In den letzten Todeszuckungen der menschlichen Zivilisation suchten Wissenschaftler händeringend nach Lösungen gegen die Bedrohungen durch Kriege, Seuchen und Umweltverschmutzung, die finanzielle Zusammenbrüche und soziale Unruhen auslösten. Eine Wissenschaftlerin, die sich mit der Rettung der Zivilisation beschäftigte, war die Labormedizinerin Prof. Dr. Florence Meredith, die mit ihrem Forschungsteam an einem Heilmittel gegen Biowaffen forschte. Die Rote Pest brach aus und brachte den Tod in einem Maße, wie es die Menschheit nie erlebt hatte. Wer von den Wissenschaftlern überlebte, floh in eine der Enklaven. Der Letzte Weltkrieg brach aus und im Angesicht der gewaltigen Auslöschung durch die Rote Pest zögerte niemand, die letzte ultimative Waffe der Menschheit einzusetzen: Die Atombombe. *Die Erde wurde mit einem Schlag entvölkert und zurück blieb eine atomar verseuchte Welt.*

DIE GEHEIMEN EXPERIMENTE

Ein Geheimlabor im Keller wurde von Prof. Dr. Meredith für ihre Forschungen genutzt. Das Ziel war es, ein Heilmittel gegen eine Biowaffe mit der Bezeichnung **Mutagen 04** zu finden und deren Auswirkungen auf die menschliche Physiologie zu erforschen. Durch die ständige Angst vor drohender Vernichtung schreckte man nicht vor Menschenexperimenten zurück. Eine der Testpersonen machte eine grauenvolle Metamorphose durch und mutierte in ein groteskes Monster. Um die Kreatur zu erforschen, wurde ein gewaltiger Kryotank im Labor eingebracht. Als die Feindseligkeiten nach dem Ausbruch der Roten Pest zwischen neuen und alten Supermächten eskalierten, legten die Forscher, die bis dahin überlebt hatten, ihre Arbeit nieder und ließen das Labor zurück. Prof. Dr. Meredith deaktivierte den **Generator**, welcher das Labor mit Strom versorgte, in der Annahme, dass das mutierte Wesen im Tank nicht überleben könnte. *Doch die mutierte Kreatur war zäher als gedacht und überdauerte in einer Art Tiefschlaf.*

DIE SPRITKULTISTEN

Nach dem Ende der Welt schossen Kulte wie Pilze aus dem Boden. Eine der Gemeinschaften ist eine Gruppe von Mutanten einer längst untergegangenen Siedlung, die nomadenhaft durch die Zonen streift. Sie nennen sich die **Spritkultisten**. Die Technologie der Ahnen wird als göttlich betrachtet. Benzin ist eine heilige Lösung, Batterien, religiöse Kultobjekte und Maschinen sind heilig und werden dementsprechend mit großer Hingabe verehrt. Die Spritkultisten sind fanatische,



bewaffnete Spinner, die Fremde, welche sie als Ketzer betrachten, niemals in die Nähe von Maschinen und elektronischen Geräten lassen würden. Im Keller des Krankenhauses haben sie einen funktionstüchtigen **Generator** gefunden und das Gebäude besetzt. Der Kult verteidigt den Ort, wenn es nötig wird, mit Waffengewalt. Der Kult ist dabei, den **Generator** in einem Ritual aufzuwecken, das genauso viel Benzin wie Blut enthält – *was schließlich gelingt.*

Akt 1: Der Auftrag

Das Treffen mit Boss Alvin

Einer der Bosse, die um Macht, Ressourcen und Einfluss in der Arche kämpfen, ist Alvin: Ein durchsetzungsfähiger, gefährlicher Zeitgenosse, mit dem man es sich nicht verscherzen will. Er schickt seine Handlanger vor und bittet um ein Treffen in seiner Basis. Alvins Basis ist ein alter, zerfallender Wohnwagen, der mit Wellblech und Autoreifen geflickt wurde und mit gelber Farbe bestrichen wurde. Von so einer luxuriösen Unterkunft können die meisten in dieser überfüllten, ärmlichen Arche nur träumen.

Alvin ist von kleiner, hagerer Gestalt und das vernarbte Gesicht zeugt von vielen kämpferischen Auseinandersetzungen. Er hat insektenartige, völlig schwarze Augen – sechs Stück insgesamt – und eine leicht grünliche Hautfarbe. Er trägt einen schwarzen Hut, dessen Krempe er tief ins Gesicht zieht, und einen schwarzen, etwas zu großen, staubigen Anzug aus der Vorzeit. Er empfängt die SC und kommt schnell zur Sache. Im **Heiligtum der Ahnen** sind laut einem Informanten wertvolle Ressourcen und Artefakte. Mit **Emotionsgespür +2** lässt sich erkennen, dass Boss Alvin sich Sorgen macht. Darauf angesprochen enthüllt er, dass die täglichen Konflikte immer öfter zu gewalttätigen Auseinandersetzungen führen und es an medizinischen Ressourcen fehlt, um die Verletzten zu versorgen. Die Mutanten sollen für **5 Rationen Fraß, 5 Rationen Wasser und 4 Kugeln** Verbandsmaterial und Medikamente suchen. Mit **Aushandeln** (Fertigkeit des Hehlers) oder mit einem **Manipulieren –1** gelingt es den Sc, scharf genug zu argumentieren, dass die Bezahlung erhöht oder Spesen für die Expedition zugesichert werden. Auf Nachfrage gibt Alvin an, dass die Informationen zum **Heiligtum der Ahnen** von **Chronist Silas** kamen und sich **Pirscherin Katin** in diesem Teil der Zone am besten auskennt. Er händigt eine **Zonensektorkarte** aus, die den Standort der Ruinen zeigt, in denen sich der Zielort befindet.

Informationen sammeln

- **Pirscherin Katin:**
  Mit **Manipulieren** oder gegen **Fraß** oder **Kugeln** schildert die Pirscherin den ungefährlichsten Weg durch den Zonensektor. Die Reise verkürzt sich um eine Stunde, da die SC unwegsamem Gelände aus dem Weg gehen können, und die Fäulnisstufe sinkt auf 1. Sind die Mutanten freundlich zu Katin, erzählt diese außerdem, dass sie vor zwei Tagen Rauch in der Nähe des Zielortes gesichtet hat.
- **Chronist Silas:**
  Der Chronist hat von Pirscherin Katin Vorzeitartefakte erhalten, die aus dem **Heiligtum der Ahnen** stammen. Es handelt sich um ein Stethoskop, leere Medikamentenschachteln und einen verwitterten Werbeflyer, der das Behandlungsangebot des Krankenhauses anpreist. Silas kann spekulieren, was dieses Gebäude in der Vorzeit grob gewesen sein muss und warum die Ahnen dorthin gegangen sind.
- **Hehlerin Novia:**
  Mit **Auskundschaften +2** bemerken die SC, dass die Hehlerin ihnen heimlich folgt. Zur Rede gestellt, schlägt Novia ein Geschäft vor. Finden die SC wertvolle Artefakte oder Informationen zu wertvollen Artefakten, die eine weitere Expedition lohnend machen, würde sie gut in **Kugeln** und **Fraß** zahlen.

Akt 2: Reise durch die Zone

Tipp: Gestaltung der Reise durch die Zone

Gestalte die Reise durch die Zone, wie du es für angemessen hältst. Beschreibe die Gebäude, die Vegetation und Geräusche. Würfle oder wähle frei aus den Tabellen aus, um die SC herauszufordern. Bombardier die SC nicht mit Gegnern und spiele bevorzugt mit der Paranoia: Ein beunruhigendes Wetterphänomen in der Ferne, bedrohliche Geräusche, die aus einer finsteren Ruine kommen, große Spuren eines mutierten Wesens, das hier entlang gegangen ist, ein Fäulnis-Hotspot, an dem die Vegetation in eine unnatürliche Farbe und in fremdartige, verknotete Formen getaucht ist. Deiner Fantasie, Stimmung aufzubauen, sind keine Grenzen gesetzt.

Fäulnisstufen

Im Sektor herrscht überwiegend **Fäulnisstufe 2**. Hat man die Route von **Pirscherin Katin**, gilt stattdessen **Fäulnisstufe 1**. An manchen Schauplätzen kann die Fäulnisstufe höher oder niedriger sein. Die Stärke der Fäulnis an einem Ort kann mit **Pfadfinder** und **Zonenkunde** erahnt werden.

Mit **Auskundschaften –2** und **Pfadfinder** (Fertigkeit des Pirschers) können die Mutanten Orte und Kreaturen frühzeitig erkennen und mit **Stunts** Artefakte finden. Ist das Wetter stürmisch, heiß oder kalt, kann **Erdulden** notwendig sein, um sich ohne Verschnaufpause durch die Zone zu bewegen. Mit **Kraftakt** oder **Bewegen** können Hindernisse überwunden werden. **Schleichen** kann notwendig werden, um eine Kreatur in der Nähe nicht auf sich aufmerksam zu machen.

Begegnungen 1W6

1) Wasserhändler

Ein großer Mutant zieht einen einfachen Wagen hinter sich her. Darauf befinden sich Flaschen, große Kanister sowie eine Vorrichtung aus Flaschen und Röhren. Der Wasserhändler ist freundlich und erzählt, dass er von Siedlung zu Siedlung reist, um sauberes Wasser zu verkaufen.

Attribute
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 5

Fertigkeiten
Zusammenschustern 1, Manipulieren 2, Schießen 1

Mutation
Lebender Magnet (Grundregelwerk S. 79)

Mutationspunkte: 5

Waffen
Schrottknarre Bonus +1, Schaden 2, Reichweite Kurz

Kugeln: 5

Speziell:

Kann sauberes Wasser anbieten. Der Preis ist Verhandlungssache.

Sind die SC freundlich und erzählen, wohin sie reisen, warnt er sie vor einer Gruppe bewaffneter Mutanten, die sich dort herumtreiben.

Verraten die SC den Standort ihrer Arche, wird er bei ihnen zukünftig Halt machen, um zu handeln.

2) Säuregras

Ein scharfer Geruch liegt in der Luft. Ein Feld aus hohem, unauffälligem Gras ist zu sehen. Mit **Auskundschaften** bemerkt man, dass das Gras sich sanft bewegt, obwohl die Luft stillsteht. Im Unterwuchs sind Überreste toter Tiere zu erkennen. Mit **Zonenkunde** erinnert man sich an Gerüchte von fleischfressenden Pflanzen. Mit einem **Stunt** kann man das Feld als Säuregras identifizieren: Sobald man hineingeht, setzt das Gewächs eine ätzende Säure frei, die nur Knochen und stinkenden Schlamm zurücklässt.

Attribute
Stärke 10

Speziell:

Kann nur durch Feuer Schaden nehmen. Wenn die **Stärke** auf **0** fällt ist das Säuregras unschädlich.

Jeder, der ins Gras geht, wird sofort mit **6 Basiswürfeln** angegriffen. Bei einem Treffer wird das Opfer durch das Gras **bewegungsunfähig**, das es wie Seile fesselt. Das Opfer bekommt sofort **1 Schadenspunkt** durch die Säure. Der Gefangene muss jede Runde mit **Kraftakt** versuchen, sich zu befreien, sonst erhält er pro Runde **1 Schadenspunkt**.

3) Zonenspinne

Mit **Auskundschaften** oder **Pfadfinder +2** bemerkt man, dass sich über den Boden weiße Fäden ziehen, die in eine finstere Ruine führen. Mit **Zonenkunde +2** weiß man, dass in den dunklen Tunneln und Ruinen mutierte Spinnen zu absurder Größe heranwachsen. Besonders gefährlich ist der Biss, da das Gift lähmend ist. Mit **Schleichen** können sich die SC vorsichtig genug bewegen, um die Spinne nicht durch Vibrationen auf sich aufmerksam zu machen.

Attribute
Stärke 3, Geschicklichkeit 4

Fertigkeiten
Prügeln 2, Bewegen 2

Panzerung: 3

Waffen
Biss (Waffenschaden 1 und Gift)

Speziell:

Wenn der Biss der Spinne Schaden verursacht, dringt das Gift in den Körper des Opfers ein und verursacht einen Punkt **Erschöpfung** pro Runde, bis das Opfer gebrochen ist. Mit **Heilen**, um das Gift herauszusaugen, kann der Prozess gestoppt werden. Versucht sich das Opfer selbst zu helfen, würfelt es **Heilen –2**.

4) Graser

Auf den Weg durch das dichte Unterholz des dunklen Waldes, der zwischen den Ruinen wuchert, entdeckt man mit **Auskundschaften +2** ein Rudel mutierter Schafe. Die unförmigen Tiere haben Wucherungen am Körper, mehrere Augen, teilweise sechs Beine und große, spitze Hörner und einige Exemplare haben säbelartige Zähne. Sie grasen friedlich und beachten die SC nicht. Mit **Zonenkunde +3** weiß man, dass die Graser Pflanzenfresser sind, jedoch nicht zögern, anzugreifen, wenn die Herde bedroht wird.

Attribute
Stärke 3, Geschicklichkeit 2

Waffen
Hörner, Zähne (Waffenschaden 1)

Speziell:

Graser geben gute Jagdbeute ab. Das Fleisch ist von der Fäulnis kontaminiert, so dass nur jemand mit dem **Talent Zonenkoch** damit etwas anfangen kann.

5) Kannibalen

Mit **Auskundschaften +1** bemerkt man eine fünfköpfige Gruppe drahtiger Mutanten in Lumpen, die ihren Körper weiß bemalt haben und Schmuck aus Knochen am Körper tragen. Sie sitzen in einem höheren Stockwerk einer verfallenen Ruine an einem rauchenden Lagerfeuer und grillen ein Bein. Mit **Zonenkunde +2** weiß man, dass kleine Horden an verwilderten, verrohten Mutanten durch die Zone streifen, die sich eine neue Nahrungsquelle erschlossen haben: das Fleisch anderer Mutanten.

Attribute
Stärke 5, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten
Prügeln 2, Bewegen 1

Mutationen
Leichenfresser (Grundregelwerk S. 79) oder Extreme Reflexe (Grundregelwerk S. 77)

Mutationspunkte: 3

Waffen
Speer (Bonus +1, Schaden 2, Reichweite Nah), Steinschleuder (Bonus +1, Schaden 1, Reichweite Kurz)

Speziell:

Mit **Schleichen –1** können sich die SC unbemerkt vorbei bewegen. Bemerken die Kannibalen die SC, gehen sie mit Speeren und Steinschleudern auf die SC los. Mit ihnen ins Gespräch zu kommen ist schwer. Eine deutliche Gewaltdemonstration, **Einschüchtern –1** oder ein **Manipulieren –3** vertreibt die Kannibalen.

6) Ein kleiner Messerrücken

Mit **Auskundschaften** hört man Knacken und Grunzen. Eine massige, wildschweinartige Kreatur streift durch das Unterholz. Sie hat gewaltige Hauer und dunkelbraunes Fell, auf dem sich ein langer, abstehender Fellstreifen von Stirn bis Steiß zieht. Mit **Zonenkunde** erkennt man, dass es sich um einen Messerrücken handelt, ein aggressives Tier, das trotz seiner kurzen Beine unfassbar schnell ist. Der Messerrücken ist ein kleines Exemplar. Ausgewachsen werden diese Kreaturen deutlich größer.

Attribute
Stärke 6, Geschicklichkeit 5

Fertigkeiten
Prügeln 3

Panzerung: 6

Waffen
Sturmangriff (Waffenschaden 2, Reichweite Kurz), Hauer (Waffenschaden 3)

Speziell:

Alles scheint diese Bestien in einen wilden Blutrausch zu versetzen.

Mit **Schleichen –1** können die SC unbemerkt bleiben. Mit **Bewegen** können sie dem **Sturmangriff** ausweichen und davonrennen oder schnell einen Baum oder eine Ruine erklimmen, die sofort mit den Hauern wütend bearbeitet wird, bis die schnaubende Kreatur ablässt und wieder im Gestrüpp verschwindet.

Wegpunkte 1W6

1) Bushaltestelle

Zwischen abgeblätterten Straßenschildern mit unleserlichen Zahlen und Buchstaben stehen zwei große kastenförmige Motorfahrzeuge und rosten vor sich hin. In der Mitte der Fahrzeuge befindet sich ein Gerippe, das mit einer löchrigen Plane bedeckt ist. Die Maschinen der Ahnen sind wahrlich geheimnisvoll.

Artefakte:

Kaffeetasse mit Aufdruck, Damenhut

In der Umgebung: rostige Leiter, Einkaufswagen voller vergammeltem Unrat und zerbrochenen Flaschen

2) Flugzeugwrack

Ein riesiges Metallrohr liegt eingedrückt auf dem Boden. Es sind Spuren eines lang zurückliegenden Feuers zu sehen. Innen sind reihenweise Sitze befestigt. Hinter dem Metallgebilde ist der Boden versengt und ein Wohnblock dahinter zerstört, als wäre es mit unglaublicher Geschwindigkeit in die Stadt geschlagen.

Artefakte:

Feuerlöscher, Champagnergläser (1W6)

In der Umgebung: Kohlegrill, Fußball

3) Strassentunnel

Der überwucherte, bröckelnde Eingang des breiten Tunnels wirkt wie der Schlund einer gewaltigen Bestie. Auf der Straße und im Inneren befinden sich unzählige Wracks von Autos, Lastwagen und Busse, die vor sich hinrosten. Auf den Sitzen sind Skelette. Vor welchem Grauen die Fahrer dieser Fahrzeuge auch fliehen wollten, sie haben es nicht geschafft. Ohne Lichtquelle ist der Tunnel nach 20 Metern völlig finster. **Auskundschaften** ist notwendig, um sich unfallfrei voranzutasten oder Gefahren zu erhorchen.

Artefakte:

In jeweils unterschiedlichen Fahrzeugen: Aktenkoffer, Autoreifen, Instantnudeln (W6 Rationen Fraß), Lippenstift, ein bunter Schal (+1 Ausrüstungsbonus gegen Kälte)

4) Panzer

Ein sehr großes und Ehrfurcht gebietendes Fahrzeug blockiert den Weg. Seine gewaltigen Ketten sind vor langer Zeit festgerostet, die Kanone ragt in den Himmel und erfüllt die Herzen der Zonenwanderer nach wie vor mit Angst, der regungslosen Metallbestie zu nahe zu kommen. Mit **Begreifen** versteht man, dass von dem Metallkadaver keine Gefahr ausgeht.

Artefakte:

Twinkies (1W6 Rationen Fraß), Bild einer glücklichen Familie, 1W6 Kugeln

In der Umgebung: Rasenmäher, Baseballschläger

5) Zerstörte Brücke

Die Überreste einer majestätischen Brücke erheben sich hoch über den Dunst der Zone. Mahnend ragen Betonpfeiler aus dem übelriechenden, dampfenden Tümpel, der einst ein Fluss gewesen sein muss, in den Himmel. Zerrissene, verbogene Stahlträger halten die Pfeiler zusammen. Mit **Auskundschaften** bemerkt man einen Stahlträger, der bis zur anderen Uferhälfte geht. Mit **Kraftakt** oder **Bewegen** kann man sich auf die andere Seite des Flussbettes hoch über dem Abgrund hangeln.

Artefakte:

Eisenrohr

In der Umgebung: zerbeulte Thermoskanne, leere Whiskeyflasche

6) Spielplatz

Verwitterte Autoreifen hängen an rostigen Ketten von einem Metallgestell herab. Ein hölzerner Sandkasten hat sich in einen stinkenden Schlammtümpel verwandelt, in dem sich etwas bewegt. Der Säureregen hat scharfkantige Löcher in die Metallrutsche gefressen. Hier haben die Ahnen früher mit ihren Kindern gespielt. Vergilbte Plastikspielzeuge haben die Endzeit überlebt und liegen gespenstisch am Boden herum.

Artefakte:

Barbiepuppe, Puppe, Plastikdinosaurier, W6 Spielzeugsoldaten, Wasserpistole, Vergrößerungsglas, Plastikflöte, kleine Plastikschaufel

Akt 3: Ankunft am alten Krankenhaus

Das zerstörte Lager

Etwa 50 Meter vom **Heiligtum der Ahnen** entfernt ist ein verlassenes Lager. Die Zeltplanen sind zerfetzt und wurden teilweise in Brand gesteckt. Es riecht nach Asche, verbranntem Plastik, Benzin und Blut. Vieles weist auf einen kürzlich stattgefundenen Kampf hin. Im Lager finden sich bei näherer Durchsuchung **2 Portionen Wasser, 2 Portionen Fraß und 8 Kugeln**. Ein vergilbtes Notizbuch (**Handout 1**) gibt Aufschluss über das Schicksal der Zonenwanderer. Zudem finden sich zwei Stethoskope, ein Ohrthermometer, eine Blutdruckmanschette, ein Verbandskasten und eine Packung Schmerzmittel.

Info: Die Bewohner des Lagers

Die Zonenwanderer aus dem Lager waren eine Expedition aus einer anderen Arche, die das Krankenhaus näher erkunden wollte. Sie schlugen ein Lager auf, um dort mehrere Tage zu bleiben. Das Lager wurde von den Spritkultisten überfallen, welche die Zonenwanderer gefangen nahmen, um sie in einem Ritual an den Generator im Keller zu opfern.

Handout 1 – Notizbuch

Chronist Alon -
Tag 8 der archologischen Expediton
"Geheime Orte der Ahnen"

Seit 3 Tagen kampiren wir fier bereids an diesen Ort. Das Städtische Klinikum ist ein überaschänder Ort, der vile Geheimisse verborgen hält. Wir finden täglich neue Schätze ungeanter Ausmasse und unbekanter Funktion. Ich katalogisire eine fillzahl unbekanter Artefackte der Ahnen. Gestern habben wir einige Gestahlten gesehen, die sich durch die Ruinen schliechen. Wir sind auf der Hutt. Etwas oder jemmand scheint in der Nähe zu sein und ebenfals an die Schätze der Ahnen zu wollen. Wir haben das Erdgeschos und das erste Stogwerk der Stätte erforrscht. Ein Artefackt stellt mich vor große Rätsel: dieses gegabellte Gumiekabel mit einer flachen glänzenden Metallscheibbe am Ende stelt mich vor Rätsel. Was war der Zwegg dieses Dings? Die Ahnen waren warhaft wunderrlich. Heute wolen wir den Keller erkunden.

Das Lager wird angegriefen!
Sie tragen rote Roben und
rote Kleiderfezzen am Korrper.
sie tragen Simbolle aus
blauer Farbe auf der Haut.
Wir sind umzingelt. Sie werden un...

Die Umgebung

Das **Heiligtum der Ahnen** liegt inmitten einer ehemaligen Parkanlage. Hohe Bäume und dichte Büsche haben die Wege überwuchert. Bänke, Brunnen und Mülleimer sind unter dichtem Bewuchs verborgen. Die Rasenflächen haben sich in stinkendes Sumpfland verwandelt. Hier bietet sich die Gelegenheit für eine finale Zufallsbegegnung. Solche Gelände werden von allerlei Kreaturen heimgesucht. Der Großteil des riesigen Bauwerkes ist in sich zusammengefallen. Ein rostender Rettungswagen liegt vor dem Gebäude und ist bereits einen halben Meter tief im klebrigen Morast versunken. Mit **Kraftakt –2** lässt sich das Frontfenster aufschlagen oder die Tür aufstemmen. Dies macht ordentlich Krach. Drinnen findet sich eine rostige Krankenliege mit Rollen, ein großer roter Rucksack mit Erste-Hilfe-Ausrüstung, eigenartige technische Geräte (Monitor, EKG-Gerät, Defibrillator) und ein kleiner Schrank mit 2W6 Tabletten Schmerzmittel.

Das Gebäude

An der grauen, abgeblätterten Front des Gebäudes ist eine riesige wurmartige Kreatur mit Flügeln an der Wand abgebildet, die sich um einen Stab schlingt. Ein Chronist kann die abgeblätterten Worte „Städtisches Klinikum" entziffern. Mit **Auskundschaften +1** erkennt man Schmierereien, die mit blauer Farbe wohl erst kürzlich auf den abgeplatzten Putz gemalt wurden. Die Symbole zeigen einen Kreis, um den ein eingekerbter größerer Kreis gemalt wurde. Ein Schrauber kann das Zeichen als Zahnrad identifizieren, ansonsten ist eine Probe auf **Begreifen** nötig.

Zentraler Handlungspunkt: Der Strom springt an

Wann der Strom anspringt und die finsteren Gänge zum Teil in die Notbeleuchtung taucht, bleibt dir überlassen. Es empfiehlt sich, den Moment dramatisch zu wählen. Wenn der Strom anspringt, kann man aus dem Keller ein Jubeln hören. Zudem hört man aus den Tiefen des Gebäudes ein lautes Klirren und mehrfaches Krachen – danach unheimliche Stille. Die Quelle der Geräusche sind der Tank und die Sicherheitstüren, die zerbersten – *das Monster aus dem Versuchslabor ist frei und beginnt durch die Ruine zu streifen.*

Erdgeschoss

Durch den überwucherten Haupteingang gelangt man ins Erdgeschoss . Hinter dem Haupteingang erstreckt sich ein großer Eingangsbereich mit einer Pforte mit Wartebereich und einem ehemaligen Kiosk. Durch die Fenster fällt kaum Licht und Richtung Treppenhaus wird das Innere in Dunkelheit getaucht. Staub wirbelt umher und der Geruch des Todes hängt in der Luft. Überall liegen die vertrockneten Körper der Ahnen. Der Kiosk wurde bereits geplündert. Mit **Auskundschaften** findet sich unter einer Bank im Wartebereich ein Sturmfeuerzeug. Einige abgehende Flure sind von Trümmern versperrt. Im hinteren Bereich liegt das völlig dunkle Treppenhaus, welches nach unten und nach oben führt. *Aus dem Keller sind ein eigenartiger Singsang und Trommelschläge zu vernehmen.*

Erster Stock

Dort liegen ehemalige Funktionsbereiche mit merkwürdigen Geräten in separaten Räumen und eine Krankenstation. Die Decke ist teilweise eingestürzt und Trümmer versperren die langen Gänge. Lange Röhren mit Liegen, mechanische Gebilde, die von der Decke hängen, Zimmer mit Untersuchungsliegen und defekte Monitore sind zu entdecken. Der OP ist durch eine Schleuse erreichbar und besteht aus mehreren mit Schiebetüren getrennten Räumen, die allesamt über einen OP-Tisch, rollende Metalltische und fremdartige technische Gerätschaften verfügen. Dort finden sich mit **Auskundschaften +2** ein grüner OP-Kasack, eine Packung mit Mullbinden, eine Flasche einer Desinfektionslösung und 1W12 Skalpelle in verschiedenen Größen und Schliffen. Ein einzelner **Spritkultist** hat sich ebenfalls in den ersten Stock verirrt und steht vor der Bedientafel eines Röntgengeräts. Machen die Mutanten Krach, geht er in Deckung und wird aus dem Hinterhalt angreifen. Gehen die Mutanten leise vor, entdecken sie den Spritkultisten und können ihn mit **Schleichen +1** umgehen oder mit **Kraftakt** festsetzen. Verhören sie ihn mit **Einschüchtern +2** oder **Manipulieren**, gibt er preis, dass im Keller eine Maschine – ein Generator – steht, der diesem Ort wieder Leben einzuhauchen vermag. Die Anhänger des Spritkults sind gerade dabei, den Generator in einem Ritual zu wecken. Bei einem **Stunt** erfährt die Gruppe, was im Lager geschehen ist und dass die Wanderer dem Generator geopfert wurden.

Spritkultist

Attribute
Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten
Begreifen 2, Prügeln 1, Schießen 1

Mutationen
Biolumineszenz (Grundregelwerk S. 76) oder Sonar (Grundregelwerk S. 81)

Mutationspunkte: 2

Waffen
Schrott-Taschenpistole (Bonus +1, Schaden 1, Reichweite Nah),
Schrottknarre (Bonus +1, Schaden 2, Reichweite Kurz),
Schrottaxt (Bonus +1, Schaden 3, Reichweite Armeslänge)

Keller

Aus dem Keller dringen Gesang und Trommelschläge. Unten befinden sich Gänge. Kein Licht dringt in den Keller - erst die anspringende Notstrombeleuchtung erhellt die finsteren Gänge. Der Gang weg vom Gesang führt in ein Labyrinth aus verschütteten Gängen, Lagerräumen, Umkleidebereichen, einer Wäscherei und einem medizinischen Laborbereich mit Blutbank. In einer der Umkleiden lässt sich in einem Spind beim Aufbrechen eine Packung Antidepressiva mit **Kraftakt** finden. Ein langer, absteigender Gang führt immer tiefer in den Keller. Am Ende finden die Mutanten mehrere große, gepanzerte Metalltüren, die brutal aus den Angeln gerissen wurden. Mit **Begreifen** liegt die Vermutung nahe, dass dies der Ursprung der Geräusche gewesen sein könnte. Es ist offensichtlich, dass das, was diese Türen zerstört hat, unfassbar stark sein muss.

Der Generatorraum

Folgt man dem Gesang, kommt man zu einem Raum. Es handelt sich um den Generatorraum. Im Generatorraum befinden sich neun **Spritkultisten** mit ihrem obersten Benzinpriester, der mit Gesängen, Gebeten, alten maschinellen Blaupausen, Benzin und Blutopfern versucht, den Generator zu starten oder bereits gestartet hat. Im Generatorraum selbst fand ein Massaker statt. Dort wurden die Mutanten aus dem Lager geopfert, die verstümmelten Leichen liegen am Boden und das Blut wurde an Generator und Wände geschmiert. Mit **Begreifen** lässt sich die Bedientafel verstehen. Im Raum befinden sich 4 leere und 2 volle Kanister Benzin.

Wurde der Generator bereits gestartet, könnte man hier im Rücken der Mutanten das Monster auftauchen lassen, sodass sie im Kreuzfeuer zwischen Kultisten und Monster stehen.



Das Monster

Die Kreatur ist unförmig, zweieinhalb Meter hoch und einen Meter breit. Die Haut ist von einer knotigen, gräulichen-Schicht bedeckt, Beine und Arme sind lang und haben scharfe Klauen. Tentakel und tumorartige Auswüchse wachsen aus der Haut. Das unförmige, mit beulenförmigen Auswüchsen überwucherte Gesicht wirkt kaum menschlich.

Versuchsperson 35

Attribute
Stärke 12, Geschicklichkeit 6, Verstand 1, Empathie 1

Fertigkeiten
Prügeln 2, Erdulden 2, Bewegen 1

Mutationen
Sprinter (Grundregelwerk S. 82)

Mutationspunkte: 5

Waffen
Klauen (Waffenschaden 2), Tentakelschlag (Waffenschaden 1)

Panzerung: 2 (verdickte, knotige Haut)

Speziell:
Bekommt durch Feuer doppelten Schaden.

Effekt:
Kann mit 6 Basiswürfeln versuchen, einen Gegner mit Tentakeln zu umschlingen. Bei einem Treffer wird das Opfer bewegungsunfähig durch die Tentakel, die es fesseln. Das festgehaltene Opfer bekommt sofort einen Schadenspunkt durch Quetschungen. Der gefangene SC muss jede Runde mit Kraftakt versuchen, sich zu befreien, ansonsten erhält er jede Runde einen Schadenspunkt. Ein gefangener SC kann in einer Aktion geschleudert werden und erhält dabei zwei Schadenspunkte.

Das geheime Labor

Beschließen die Mutanten, den Bereich hinter den Sicherheitstüren zu erforschen, betreten sie eine Schleuse, in der fünf gelbe Artefakt-Schutzanzüge (Schutz vor Fäulnis 6) hängen. Eine weitere zerstörte Tür führt in einen Raum mit Abwürfen und Dekontaminationsduschen. Durch eine dritte zerstörte Tür kommen die Mutanten in ein hell erleuchtetes Laboratorium. Auf Tischen stapeln sich allerlei Kolben, Messgeräte, Computer und Synthesevorrichtungen. In der Mitte des Labors steht ein gigantischer 3 Meter hoher und 2 Meter breiter Tank, der mit allerlei Schläuchen und Kabeln, die sich zu einer Säule bündeln und spinnennetzartig über die Decke verlaufen, mit Monitoren und Maschinen verbunden ist. Der Tank ist zerbrochen und eine schleimige grünlich-blaue Nährflüssigkeit ist über den Boden des Laboratoriums verteilt. Mit **Begreifen +2** lässt sich vermuten, dass der Tank vor Kurzem zerstört wurde. Ein Teil der Computer ist angesprungen und fordert einen Code zum Entsperren. Alles scheint das Ende der Welt vergleichsweise gut überstanden zu haben. Nur eine dicke Staubschicht zeugt davon, dass hier lange niemand mehr war. Mit **Pfadfinder +2** oder **Auskundschaften** lassen sich nasse Spuren auf dem staubigen Boden finden, die aus dem Bereich hinausführen. Die Regale und Schreibtische sind leergeräumt. Mit **Auskundschaften –1** findet sich ein Laborkittel mit einem Zettel, der sinnlos Buchstaben und Zahlen einanderreiht, darüber steht das Wort **Zugangscode**, mit einem **Stunt** wird außerdem ein kleiner Metallbehälter mit allerlei Warnpiktogrammen und der Bezeichnung **Mutagen 04** unter einem Metallregal entdeckt. Gibt jemand den **Zugangscode** ein, entsperrt sich der Computer und zeigt die Dokumente „Mutagen 04“, „Versuchsperson 35“ und „Letzte Notiz“ an, die preisgeben, was hier geschehen ist (**Handout 2, Handout 3, Handout 4**).

Mutagen 04

Wenn es gelingt, das Behältnis zu öffnen, zeigt sich eine viskose, grünlich schimmernde, schmierige Lösung, deren stechende Dämpfe bestialisch in Augen und Atemwegen brennen. Atmet man die Dämpfe länger ein, beginnt man, schleimiges Blut zu husten. Bei Kontakt ätzt sich die Substanz durch Rüstungen aus Stoff und Leder sowie durch Haut problemlos durch und verflüssigt das Fleisch. Bei Kontakt muss sie zügig abgespült werden. Die Substanz ist selbst für Mutanten giftig und gefährlich. Durch Metall frisst sich die Substanz nicht. Ein Schrauber kann mit entsprechenden Komponenten daraus eine äußerst potente **Giftgranate** bauen: Waffenschaden 1 (bei Armeslänge 2), Sprengkraft 6, bis Erfolg auf **Bewegen** und Aufwenden von einer Ration Wasser pro Runde, wodurch das Mutagen erfolgreich abgewaschen wird, erhält das Ziel **1 Schadenspunkt**, Panzerung aus Metall bleibt intakt, ansonsten:1 Punkt Reduktion von Panzerung pro Runde, bei 0 ist die Panzerung kaputt.



Handout 2 – Mutagen 04

File: Mutagen 04

Sehr geehrte
Frau Prof. Dr. Meredith,

Dieser Forschungsauftrag hat oberste Priorität und die höchste Sicherheitsstufe. Eine unbekannte Substanz wurde von einem unserer Agenten gesichert. Bei der Substanz, die Sie erforschen sollen, handelt es sich um eine hochgefährliche Biowaffe des Feindes. Wir lassen Ihnen Proben in versiegelten, gesicherten Behältern zukommen. Sie trägt die Bezeichnung „Mutagen 04“ und ist weitaus gefährlicher als jede uns bekannte metamorph-mutagene Chemikalie. Es wäre eine Katastrophe unermesslichen Ausmaßes, sollte auch nur eine geringe Menge davon im Zuge eines Angriffs freigesetzt werden. Es könnte das Ende unserer Zivilisation bedeuten. Analysieren Sie die Substanz so schnell wie möglich und finden Sie etwas, was diesen Stoff neutralisiert und Auswirkungen einer Kontamination verhindern oder rückgängig machen kann. Wir stellen Ihnen ein Labor, Gerätschaften, Personal, jegliche Geldmittel und humane Versuchsobjekte umfänglich zur Verfügung, um die Gefahr durch Mutagen 04 abzuwenden.

Handout 3 – Versuchsperson 35

Fallzusammenfassung 35

Versuchsperson 35 hat 2 mg Mutagen 04 inhalativ über die Raumluft erhalten. Die Versuchsperson zeigt in den ersten acht Stunden stark ausgeprägte Nausea, dann folgt ein Delir mit Hypertranspiration, einer Herzfrequenz bis 180 und Wahnvorstellungen. Nach 48 h endet diese Phase und Versuchsperson 35 verfällt in Apathie. Das Gleiche passierte auch mit den Versuchspersonen 30 bis 34, welche die gleiche Prozedur erhielten. An diesem Punkt verstarben die 30, 32 und 33 an einer schnellverlaufenden Sepsis und 31 und 34 an Multiorganversagen. Die metamorphisch-mutagenen Eigenschaften stellen sich bei Versuchsperson 35 heraus. Warum 35 die Prozedur überlebt hat, muss noch analysiert werden, Genomproben wurden bereits entnommen und werden bearbeitet. Zu unserem Schutz vollzieht 35 die Mutationen im eigens dafür vorgesehenen Tank. Im Tank ist 35 sediert, wird parenteral ernährt und vital erhalten. Die Masse nimmt deutlich zu, die Form ändert sich, 35 bildet Pseudopodien, lange Gliedmaßen mit Klauen und eine dicke Haut aus. Physis nur noch entfernt humanoid. Konzentration der Sedierung muss laufend erhöht werden, um den Schlaf aufrechtzuerhalten.

Handout 4 – Letzte Notiz

Das Ende der Welt naht. Ein Teil meines Forschungsteams ist bereits in die nahen Bunker der Enklave geflüchtet. Ich werde bald folgen. Im Gepäck alle restlichen Forschungsergebnisse und die Proben von Mutagen 04. Versuchsperson 35 ist weiterhin im Tank. Bevor ich gehe, werde ich den Generator abschalten, der mein Laboratorium mit Strom versorgt. Damit endet auch die Stromversorgung des Tanks und damit auch die Existenz von 35. Dieses Ding darf nicht überleben! Es hat schon lange nichts Menschliches mehr an sich. Wenn jemals jemand aus der Nachwelt – sollte es überhaupt noch sowas geben – auf unsere Forschungen, auf unsere Versuche stoßen sollte: Wie wird man über uns denken? Wir haben 35 Leben geopfert, um potenziell Milliarden vor einem Biowaffenanschlag zu retten. Ein Heilmittel gibt es nicht. Die Zeit war zu knapp. Und jetzt werden dennoch Milliarden sterben, denn in den Bunkern, Raumstationen und den Städten tief im Meer der Enklaven ist nur für einen Bruchteil der Menschheit Platz. Entweder man ist reich und mächtig oder wird aufgrund seiner Profession dringend für das Danach gebraucht. Doch was ist dieses Danach? Nun ja, darüber sollte ich jetzt nicht nachdenken. Es ist sicherlich besser als im nuklearen Kreuzfeuer zu sterben, neben all den anderen Milliarden, die nie eine Chance hatten.

Akt 4: Ausgang

Monster gegen Spritkultisten

Die Mutanten können versuchen, das Monster mithilfe von psychogenen Mutationen oder Ablenkungsmanövern auf die Spritkultisten zu hetzen. Geht die Kreatur auf die Kultisten los, bietet sich eine Gelegenheit zur Flucht. 1W6 Kultisten versuchen ebenfalls zu flüchten. Der Rest bleibt beim Generator und kämpft bis zum Tod.

Kampf

Bei einer Begegnung mit der Kreatur können die Mutanten versuchen, das Wesen zu besiegen. Die Kreatur ist aggressiv, blutdürstig und zornig und würde bis zum Tod kämpfen.

Flucht aus dem Krankenhaus

In Anbetracht der Gefahr ist es naheliegend, zu flüchten und die Kreatur abzuschütteln. Mit **Bewegen** kann man in Deckung gehen, sich durch enge Spalten quetschen oder klettern, um der Kreatur zu entkommen. Für jeden **Stunt** erhöht sich die Distanz deutlich und man gewinnt eine Runde Vorsprung. Die Kreatur ist stark und schnell, kann jedoch aufgrund der Größe nicht überall hin folgen. Sind die Mutanten außer Sichtweite, indem sie es mit **Schleichen** oder **Bewegen** geschafft haben, sich zu entfernen, verliert die Kreatur die Spur.

Zurück in der Arche

- Bringen die Mutanten ihre Fundsachen zu Boss Alvin, wird dieser erfreut sein, wie versprochen, zahlen und beteuern, dass er sich melden wird, wenn er knallharte Mutanten für eine Expedition braucht. Auch steht das Angebot, dass sich die Mutanten gerne an ihn wenden dürfen, wenn ihnen jemand in der Arche Ärger macht. (**+1 Erfahrungspunkt**)
- Kommen die Mutanten mit leeren Händen zurück, hat Boss Alvin angesichts der Gefahren in der Zone Verständnis, aber macht keinen Hehl daraus, den Mutanten zu zeigen, dass er sie für schwach hält. Auf ihn können sie in Zukunft nicht mehr zählen und woanders ihren Fraß verdienen.
- Gehen die Mutanten mit den Informationen über den Standort des Generators zu Hehlerin Novia, zahlt sie ihnen für die Information **5 Kugeln und 2 Rationen Fraß** pro Kopf. Sie wird an einem Plan arbeiten, sich diesen Generator zu holen.
- Unabhängig vom Ausgang: **3 Erfahrungspunkte**

Spielmaterial

5 vorgefertigte *Mutant: Jahr Null* SCs sowie die **Handouts** dieses Abenteuers liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #7* in **gedruckter Fassung** bei.

Ebenso finden sich diese Materialien als **kostenlose PDF-Downloads** unter:
ww-mag.de/downloads

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 17

Illustrationen: © Alina Dekinger

Dieses unabhängige Werk basiert auf dem Rollenspiel *Mutant: Jahr Null*. Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des *Uhrwerk Verlags*.

SUPPORT YOUR LOCAL DEALER

Wo in Deutschland gibt es Geschäfte, die Rollenspiele und Rollenspiel-Material verkaufen? Wo kann man einfach mal vorbeischauen und in Grundregelwerken schmökern? Wo kann man sich vielleicht auch mal zu einem System beraten lassen oder sich mit Gleichgesinnten austauschen? Kauf doch einfach mal bei Dir in der Nähe, anstatt bei einem der vielen Online-Händler!

Die folgende Liste ist von uns händisch überprüft, aber keineswegs zu 100% vollständig oder korrekt. Wenn Du also Updates zu einem der Geschäfte hast oder ein Geschäft kennst, das hier noch nicht aufgelistet ist, dann schick uns gerne eine E-Mail an **red@ww-mag.de**

04107 Leipzig
COMIC COMBO
comiccombo.de

07743 Jena
Der Tabletopper
der-tabletopper.de

10247 Berlin
FUNtainment
funtainmentberlin.de

10405 Berlin
Der andere Spieleladen
der-andere-spieleladen.eu

10715 Berlin
Spielbrett
spielbrett-berlin.de

10961 Berlin
Battlefield-Berlin
shop.battlefield-berlin.de

12109 Berlin
42 Southside-Fantasy
42southside.de

12163 Berlin
Morgenwelt
24wichtel.de

18055 Rostock
Fantastische Welten
fantastische-welten-rostock.de

21357 Bardowick
Fantasy-Kontor
fantasykontor.de

22087 Hamburg
Atlantis - Fantasy & Science Fiction
atlantis-hamburg.de

22926 Ahrensburg
Andere Welten
anderewelten.de

24782 Büdelsdorf
Fantasywelt
fantasywelt.de

28195 Bremen
Highlander Games Bremen
highlander-bremen.de

30169 Hannover
Fantasy-In
fantasy-in.de

44137 Dortmund
KultSpiele
kult-spiele.com

48488 Emsbüren
Yvis Nerd and Geek World RPG Shop
yvisnerdandgeekworld.de

49074 Osnabrück
Spiel(t)raum
spieltraum.de

50667 Köln
Brave New World
bravenewworld.biz

52062 Aachen
White Rabbit Aachen RPG Shop
whiterabbit-cgs.dewp

53111 Bonn
Bonner Comic Laden RPG Shop
comicshop.de

55116 Mainz
Merlin (Mainz)
merlins-spiele.de

55116 Mainz
Orcish Outpost
orcish-outpost.de

56727 Mayen
Mayener Fantasyland
mayener-fantasyland.de

58452 Witten
PuzzleBoxx Nerd Shop
puzzleboxx.de

60313 Frankfurt a. M.
T3 Terminal Entertainment RPG Shop
t3ffm.com

64283 Darmstadt
Paladin's Place
paladins-place.de

65183 Wiesbaden
Merlin (Wiesbaden)
merlins-spiele.de

65201 Wiesbaden
Phantasos Studio
phantasos-arena.de

66111 Saarbrücken
Dragonlord Games
dragonlordgames.de

66953 Pirmasens
Wizzard Inn
wizzardsinn.de

68161 Mannheim
Wizard's Well
wizards-well.de

69115 Heidelberg
Fantasy Kolosseum RPG Shop
kolosseum.de

71032 Böblingen
Fantasy Strongpoint
fantasystrongpoint.de

71634 Ludwigsburg
Fantasy Stronghold
fantasystronghold.de

72070 Tübingen
Fantasy Empire
fantasy-empire.de

73728 Esslingen
Würfelzwerg
wuerfelzwerg.de

73730 Esslingen
Sammlerecke
sammlerecke.de

76133 Karlsruhe
Spiele-Pyramide
spiele-pyramide.de

78462 Konstanz
Seetroll Konstanz
seetroll.de

79106 Freiburg
FreiSpiel
freispiel-freiburg.de

82178 Puchheim
Roll-the-dice Playground
roll-the-dice.de

87439 Kempten
Heldenschmiede
heldenschmiede.eu

88045 Friedrichshafen
Seetroll
seetroll.de

88131 Lindau
Comic-Fantasy
comic-fantasy.de

89073 Ulm
Imp's Shop
impsshop.de

90402 Nürnberg
Ultra-Comix
ultra-comix.de

91054 Erlangen
Ultra-Comix
ultra-comix.de

93047 Regensburg
Traumwerk
das-traumwerk.blogspot.com

94032 Passau
Fantasy Spieleladen
fantasyspiele.de

97084 Würzburg
Dragonlord Games
dragonlordgames.de

Ein echter Pudsmann...



Bild: © sukiiland – @sukiiland

Es war ein warmer Sommertag und die Studenten der Tsaschule von Methumis nutzten das schöne Wetter, um ihre Werke auszustellen. Das Studentenheim stand ein wenig abseits der Universität und sie wurden von den anderen Fakultäten oft ein wenig belächelt. Allerdings verdienten sie sich oft bereits während des Studiums eigenes Geld, indem sie ihre Bilder verkauften oder Auftragsarbeiten übernahmen. Und für Kunstinteressierte gab es an jenem Tag einiges zu sehen.

Doch nicht alle waren guter Dinge. In seinem Zimmer starrte Lorenzo von Tenos auf das noch weiße Papier und versuchte seine Gedanken zu ordnen.
Sein richtiger Name war eigentlich Alrizio Grorlatsch, aber das klingt nicht nach einem Künstler. Er kam allerdings von Tenos, der Teil stimmte.
Lorenzo hatte großes Talent, jedoch litt er daran, dass er ein Perfektionist war, der mit seinen Werken fast nie zufrieden war. Ideen hatte er zahllose in seinem Kopf, fing dann an, ein Bild zu malen, betrachte es und fand es nicht mehr gut genug. Das Motiv zu langweilig, die Farbkombination zu einseitig oder zu bunt.

Wenn bei ihm etwas in Auftrag gegeben wurde, dann konnte der Kunde sich auf echte Qualität verlassen, musste aber Zeit und Geduld mitbringen. Daher war Lorenzo meist knapp bei Kasse und kam so halbwegs über die Runden.

Auch heute hatte er es nicht geschafft, auch nur ein Bild rechtzeitig fertig zu stellen, um es auszustellen.

Ein einfaches Motiv, vielleicht ein Blick über die Dächer der Stadt? Betrachtet aus dem Fenster seines Zimmers?

Lorenzo hob den Pinsel, ließ ihn dann wieder sinken. Nein... das war kein gutes Motiv.

Frustriert entschloss Lorenzo sich, ein wenig an die frische Luft zu gehen und schritt in den Hof hinunter. Eigentlich wollte er einfach weiter gehen, es sich nicht antun, zu sehen, was die werten Kollegen zustande gebracht hatten. Doch am Stand von Isabella kam man nicht so leicht vorbei. Fast ein Dutzend Bilder hatte sie ausgestellt und in einer Schale funkelten die Silbertaler.

Isabella Pudsmann – ja, so hieß sie wirklich und hatte keinen Künstlernamen angenommen. „Warum sollte ich auch? Ich heiße nun mal Pudsmann", hatte sie einmal gesagt.

Isabella war klein und pummelig, hatte ein sommersprossiges Gesicht und flachsblonde Zöpfe. Sie schien immer, immer, immer gut gelaunt zu sein, ja grinste und lachte bei jeder Gelegenheit. Nichts schien sie ernst zu nehmen. Sie malte einfach drauflos und wenn sie ein Bild fertig hatte, dann schien sie nicht weiter darüber nachzudenken. Auch die Kunst nahm sie nicht ernst, brachte ihr nicht den Respekt entgegen, den sie verdient hatte.

Nein, sie war keine Künstlerin – sie war eine Amateurin, eine Stümperin! Lorenzo konnte sie nicht leiden und verstand nicht, warum sie jemals zum Studium zugelassen worden war.
Und es ist echt nervig, jemanden nicht zu mögen, der immer nett und freundlich ist.
Aber was das aller Allerallerschlimmste war: Sie hatte Erfolg mit ihren Bildern. Die Leute kauften diesen Schund.

Isabella lächelte ihn an. „Ja, hallo Lorenzo, schön dich zu sehen. Wie findest du meine neuesten Bilder? Ich hatte gestern eine kreative Phase."

Lorenzo starrte auf ein Bild – eine dicke Katze mit großen Augen starrte zurück.

„Ich nenne es ... *Kackende Katze im Madaschein*. Und das hier...", Isabella deutete auf ein weiteres, das ebenfalls eine Katze zeigte – diese erbrach sich auf einen Teppich. „Das trägt den Titel *Miezekotze im alten Bosparan*. Aber ich habe auch ein Stillleben angefertigt."

Auf dem dritten Bild war ein Tisch zu sehen, auf dem eine umgekippte Vase lag, darunter die Scherben von Gläsern. „Ich nenne es: *Von der Katze runtergeworfen*."

Bevor Lorenzo etwas sagen konnte, drängelte sich eine ältere Frau an ihm vorbei. „Entschuldigt bitte, aber ich war zuerst hier und das Bild gehört mir. Frau Pudsmann, was möchtet Ihr für *Kackende Katze*?"

Isabella schmunzelte. „Ach... gebt doch, was Ihr für angemessen haltet."

Fassungslos sah Lorenzo, wie weitere Münzen die Schale füllten. „Ihr gebt Geld für ein Bild aus, das eine kackende Katze zeigt ...?"

Die Frau hob ihre Nase. „Junger Mann, ich gebe Geld für einen echten Pudsmann aus. Wenn Ihr auch nur einen Hauch von Kunst versteht, dann solltet Ihr ein solches Meisterwerk erkennen. Eine gute Freundin von mir besitzt ebenfalls einen Pudsmann. *Katze zerreißt Vorhang mit ihren Krallen* – so der Titel. Achtet doch allein auf die feine Pinselführung bei den Schnurrhaaren."

Lorenzo wurde vor Wut rot im Gesicht. „Das ist noch nicht mal ein gutes Bild einer Katze! Der Kopf ist einfach nur rund ... die Augen und Ohren viel zu groß ... und sie glotzt einfach blöd."

Die Frau gab ein langes Seufzen von sich. „Junger Mann, wollt Ihr es nicht verstehen? Gerade das zeichnet einen echten Pudsmann doch aus."

Als dann auch noch ein weiterer reicher Mann hinzu kam, der die Vorzüge der Symmetrie des Tischbildes pries, da wurde es Lorenzo einfach zu viel.

„Ihr Banausen, ihr Pinselkleckser", rief er wütend und eilte von dannen – direkt in die nächste Taverne, um sich den Frust von der Seele zu trinken. Was für eine Welt, die Künstler verachtete, aber solche Stümper reich entlohnte.

Nachdem er einen Krug billigen Weines in sich reingekippt hatte, sah er Gishelm an einem Tisch vor dem Fenster sitzen. Sie waren nicht direkt Freunde, aber auch er studierte in der Tsaschule.

„Was war das denn eben für ein Auftritt?"
Gishelm schüttelte den Kopf, nahm einen kleinen Notizblock, einen Kohlestift und begann zu zeichnen.

„Was zeichnest du?"

„Den Baum vor dem Haus. Den kann ich von hier aus gut sehen und hier blendet mich die Sonne nicht."

„Warum zeichnest du einen alten Baum vor einem Gasthaus?"

„Weil er da ist ..."

Gishelm blickte von seiner Zeichnung auf. „Sag mal, Lorenzo, was ist eigentlich dein Problem?"

Lorenzo atmete tief ein und aus. „Mein Problem? Bin ich der Einzige, der Kunst ernst nimmt? Kunst soll die Menschen berühren, sie inspirieren, sie zum Nachdenken bringen, zum Träumen. Ein wahrer Künstler muss die

höchsten Ansprüche an sich stellen … und keine Katzen malen, die kacken."

Gishelm blickte kurz nach draußen. „Ich finde, dass Pudsmann eine echte Künstlerin ist."

„Wie bitte? Du findest Bilder von kackenden …?"

„Nein, Lorenzo. Aber ich finde es bewundernswert, dass sie einfach malt. Ihren Stil hat. Nicht überlegt, sondern einfach ihrer Kreativität freien Lauf lässt. Tsa ist die Göttin der Fantasie, doch du machst eine Wissenschaft daraus. Lorenzo, du bist so talentiert, doch blockierst dich selbst. Kunst entsteht um ihrer selbst willen, ohne Sinn und Zweck."

Diese Worte gaben Lorenzo zu denken.

„Ich will einfach was Schönes malen." Diesen Gedanken nahm er mit, als er zum Studentenheim zurück ging. Dann kam ihm plötzlich eine Erkenntnis: Er war voller Neid gewesen, so erfüllt davon, dass er nicht gesehen hatte, dass etwas Schönes direkt vor seinen Augen war und dass er es nur malen musste.

Isabella saß noch immer da, hatte es sich gemütlich gemacht.

Er trat auf sie zu. „Ich … ähm …"

Sie schmunzelte ihn sanft an. „Alles ist gut, Lorenzo. Wir Künstler sind oft etwas empfindlich. Mach dir keinen Kopf. Kann ich dir denn helfen?"

Lorenzo lächelte. „Das kannst du. Ich möchte etwas Schönes malen."

„Aber dann tu das doch einfach. Was willst du denn malen?"

Lorenzo schaute kurz verlegen zu Boden.
„Ich möchte einen echten Pudsmann malen. Ich will dich malen."

Kai Menningmann
ww-mag.de/KaiM

Kai Menningmann



Kai (oder auch genannt KaterKarlomann) ist 50 Jahre alt, wohnhaft in Bochum und Hobbyschriftsteller. Er spielt seit der Schulzeit Rollenspiele – hauptsächlich DSA – und schreibt dafür Fanfiction.

Foto: © Kai Menningmann

Dieses Werk verwendet Inhalte aus *Das Schwarze Auge* (DSA), veröffentlicht von *Ulisses Spiele GmbH*. *Das Schwarze Auge*, *DSA*, *Aventurien* sowie zugehörige Namen, Orte, Organisationen, Gottheiten, Begriffe, Logos und sonstige kennzeichen- oder urheberrechtlich geschützte Inhalte sind Eigentum der *Ulisses Spiele GmbH* und werden in diesem Werk mit ausdrücklicher Genehmigung des Rechteinhabers verwendet. Dieses Werk steht in keiner offiziellen Verbindung zur *Ulisses Spiele GmbH* und wurde nicht von dieser redaktionell geprüft oder veröffentlicht.

CYOA

Choose your own Adventure – Teil 7 (Abschnitt 812) –

Noch bevor die Schritte die Ecke der Gasse erreichen, packst Du den unteren Fensterrand und ziehst Dich nach oben. Das Fenster ist enger als Du gedacht hast. Das raue Holz schabt über Deine Schultern und für einen Moment bleibst Du beinahe stecken. Panik steigt in Dir auf, doch mit letzter Kraft drückst Du Dich weiter hindurch und fällst unsanft auf den Boden der Vorratskammer.

Keuchend bleibst Du einen Augenblick liegen. Direkt draußen vor dem Fenster hörst Du jemanden vorbeigehen. Schwere Schritte, begleitet von leisem Fluchen. Erst als sie sich entfernen, wagst Du wieder zu atmen.

Langsam richtest Du Dich auf und blickst Dich um. Der Duft von Brot und geräuchertem Fleisch erfüllt die kleine Kammer. An den Wänden stapeln sich Säcke mit Getreide und Gemüse. Auf Regalen stehen Tonkrüge und mehrere Flaschen. In einer Ecke entdeckst Du sogar ein Fass mit frischem Wasser. Gierig trinkst Du in langen Zügen. Das kalte Wasser tut Deinem trockenen Hals gut. Danach reißt Du ein Stück vom Brot ab und schlingst es zusammen mit etwas Fleisch hinunter.

Zum ersten Mal seit Deinem Erwachen fühlst Du Dich nicht mehr völlig hilflos. Während Du weiter kaust, fällt Dein Blick auf eine Tür am anderen Ende der Kammer. Dahinter hörst Du Stimmen und die dumpfen Geräusche vieler Menschen. Wahrscheinlich führt sie direkt in den Schankraum der Taverne. Neben der Tür lehnt außerdem ein alter Besenstiel, dick genug, um vielleicht als Waffe zu taugen.

Willst Du…

- vorsichtig die Tür zum Schankraum öffnen? (167)
- Dich weiter in der Vorratskammer umsehen? (488)
- durch das Fenster zurück in die Gasse fliehen? (605)

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

Der Schrottkönig

Autor: Johannes Weber

Art des Abenteuers:
SciFi-Abenteuer, abhängig von der Spielweise auch Comedy

Geeignete Systeme/Settings:
Alle, in denen es hochentwickelte Roboter / Androiden / Raumschiffe gibt

Dauer: OneShot

Ort und Zeit der Handlung:
Ein Mond, der als Schrotthalde dient; Zeit von System/Setting abhängig

Der Schrottkönig ist ein lockeres Sci-Fi-Abenteuer rund um ein schief gegangenes Projekt auf einem kleinen Mond voller, nun ja, Schrott und sollte sich an einem kompakten Spielabend durchspielen lassen. Eine Gruppe von Weltraum-Glücksrittern wird sich in diesem Abenteuer gut wiederfinden, besonderen Reiz könnte aber auch eine professionellere Gruppe ausmachen, die in die absurden Vorgänge auf dem Mond hineingezogen wird.

Seit vielen Jahrhunderten wird der kleine Mond Ennadu-IX-M2 zur Entsorgung von Metall- und Elektronikschrott herangezogen. Die Oberfläche des Himmelskörpers besteht dementsprechend aus einer einzigen riesigen Wüste von Metallgerippen und den Überresten entsorgter technischer Anlagen.

Der geniale, aber äußerst exzentrische Ingenieur Fandio Tuxx, der sich einst angewidert von der zivilisierten Welt abgewendet hatte, zog sich hierhin zurück, um seinem Erfindertum ungestört nachgehen zu können. Um sich das Leben etwas einfacher zu machen, baute er eine Reihe von Androiden und Arbeitsrobotern, die ihm täglich zur Hand gehen sollten. Die Programmierung der zentralen Droidensteuerung wies jedoch eine Reihe schwerwiegender Fehler auf, so dass die Roboter eines Tages begannen, ein gewisses Eigenleben zu entwickeln und einen Sinn in ihrem Dasein suchten. Ein alter Werbeprospekt für einen Märchenvergnügungspark gab ihnen diesen. Entsprechend der bunten Bebilderung des Werbematerials begannen sie, aus dem, was sie hatten, ein Schloss zu bauen und Tuxx zu ihrem König zu machen.

Für Tuxx begann ein nicht enden wollender Albtraum, denn die anständige Behandlung menschlicher Wesen, und sei es ihr eigener König, stand nicht auf der Agenda der Schlossbauer.

Einstieg

Der Einstieg ins Abenteuer kann leicht an die Bedürfnisse einer bestehenden Kampagne angepasst werden. Es bietet sich ein Auftraggeber an, der Tuxx aus früheren Tagen kennt und ein Bauteil von ihm benötigt, den Fünfwege-Doppelelektronen-Transistor (FDET). Der Auftraggeber hat einige Hinweise gesammelt, dass sich Tuxx auf Ennadu-IX-M2 befinden soll. Die Beschaffung des FDET ist (natürlich) superwichtig und dringend.

Zum Mond!

Der Mond befindet sich in der Nähe einer großen Raumroute. Gut zu erreichen, aber kein Ort, an dem viele Schiffe vorbeikommen. Schwerkraft und Atmosphäre des Mondes sind erdähnlich, der Himmel ist strahlend blau.

Nähert sich das Schiff der Gruppe dem Mond, erhalten sie bald einen Funkspruch und die Sensoren detektieren einen aufsteigenden Raumjäger. Weiterhin zeigen die Sensoren, dass es auf dem Planeten eine Art Station gibt, auch werden etwas uneindeutige Signale von einem Ort empfangen, der ca. zwei Tagesmärsche östlich der Station liegt. Die Signale stammen von den Umtrieben der außer Kontrolle geratenen Roboter.

Cpt. Ius Riet, der für den Schrottplatz verantwortlich ist, weist die Gruppe per Funk darauf hin, dass der Mond Sperrgebiet sei und nur mit entsprechenden Papieren überflogen werden dürfe. Die Papiere sind praktisch nicht zu bekommen. Die Verordnung wurde erlassen, um illegale Schrotthändler fernzuhalten. Sollte die Gruppe nicht aggressiv auftreten und zumindest irgendeinen Grund vorweisen, den Himmelskörper aufzusuchen, weist Riet an, innerhalb der Mauern der Station zu landen. Sollte die Gruppe die Auseinandersetzung suchen, steht ein machbarer Kampf mit dem Raumjäger an und nach dem Abenteuer wartet ein Haufen unnötiger Ärger in Form einer Strafverfolgung auf die Raufbolde.

Die Station

Die kleine Station umfasst insgesamt ca. 1600 m² hoch ummauerte, ebene Betonfläche, die größtenteils mit Anlagen und Barracken bebaut ist. Es gibt drei Landeplätze. auf einem stehen aber einige Gabelstapler herum. In den Barracken befindet sich größtenteils funktionstüchtiges Gerät, weiterhin gibt es Wohnbereiche und Büros für die 5 Personen, die dort leben und arbeiten, neben dem Captain noch ein Jägerpilot, ein Wachmann, zwei Techniker und ein Hilfsarbeiter. Die Wachtürme sind unbesetzt, auf einem befindet sich ein altes, aber funktionstüchtiges mittelstarkes Geschütz, das gegen Raumschiffe in Stellung gebracht werden könnte. Solange keine Raumschiffe eingesetzt werden (da bleibt der Captain hart), ist seine Motivation, die Gruppe von einer Erkundung abzuhalten, nur mittelstark ausgeprägt. Luftfahrzeuge werden ebenfalls nicht zugelassen und für Landfahrzeuge, die nicht speziell darauf ausgelegt sind, ist die Oberflächenbeschaffenheit absolut ungeeignet.

Es wird gewarnt und etwas diskutiert, aber wenn die Argumente gut sind und vielleicht noch etwas Bestechungsgeld die Hand wechselt, wird die Mannschaft die Gruppe nicht großartig versuchen aufzuhalten. Der Captain weiß, dass sich Tuxx auf dem Planeten niedergelassen hat (aber nicht wo), der Ingenieur wird dort mehr oder weniger geduldet, solange er keinen Ärger macht. Die Mannschaft wird die Gruppe nicht unterstützen, sollte aber alles den Bach runter gehen und die Sicherheit der Anlage gefährdet werden, würden sie eingreifen.

Auf dem Weg zum Schloss

Die Gruppe darf sich mindestens zwei Tage durch Berge von Schrott quälen, um dem besten Hinweis auf den Ingenieur nachzugehen: den Signalen von östlich der Station.

Fünf Dinge, die auf dem Weg dorthin passieren könnten:

- Eine kleine Gruppe nomadisch lebender, schmutziger Aliens lebt auf dem Mond. Kulturelle Hürden und Kommunikationsschwierigkeiten führen zu einem zunächst feindseligen Aufeinandertreffen.

- Korrosionsprozesse und das energische Aufsetzen von Füßen im Rahmen des Marsches bedingen einen Einbruch der Oberfläche. Spielercharaktere fallen, scharfkantige Metallteile, giftige Flüssigkeiten, es ist furchtbar.
- Ein wirr kommunizierender Roboter, der den Rückweg zum Schloss nicht mehr findet, gibt einen ersten Vorgeschmack auf das, was die Spieler erwartet.
- Illegale Schrotthändler, die in ein paar Tagen von ihrer Mannschaft wieder aufgelesen werden sollen, überfallen die Gruppe. Immerhin haben sie ein paar interessante, vielleicht sogar wertvolle Gegenstände dabei, sollten sie besiegt werden.
- In all dem Müll findet die Gruppe etwas, was sie schon lange braucht, wenn man da nur gefahrlos hinkommen könnte ...

Das Schloss

Die Gruppe erwartet ein „Prachtbau“ aus Altmetall, der vielleicht ein wenig an Cinderellas Schloss in Disneyland erinnert. Es gibt einen Hofstaat aus mittelalterlich verkleideten Robotern. Im großen Saal wartet Tuxx. Der Gruppe wird durch den Kammerdiener sofort eine Audienz bei ihrer Majestät zugewiesen. Prominent ausgestellt wird der Werbeprospekt und damit die Vorlage für das Unwesen. Was nicht auf den ersten Blick erkennbar ist: Tuxx wird durch die Roboter gefangen gehalten, er würde das aber niemals offen ansprechen, denn er weiß, dass das sehr riskant wäre. Er spielt das Spiel erstmal mit, versucht aber, verdeckt auf seine Situation aufmerksam zu machen. Morsezeichen, seltsames Zwinkern oder Ähnliches wären hier Mittel der Wahl. Weder die Gruppe noch der König werden jemals von den Robotern allein gelassen und schon aufgrund ihrer schieren Anzahl stellen sie für die Spielercharaktere eine massive Bedrohung dar, sollte die Situation eskalieren.

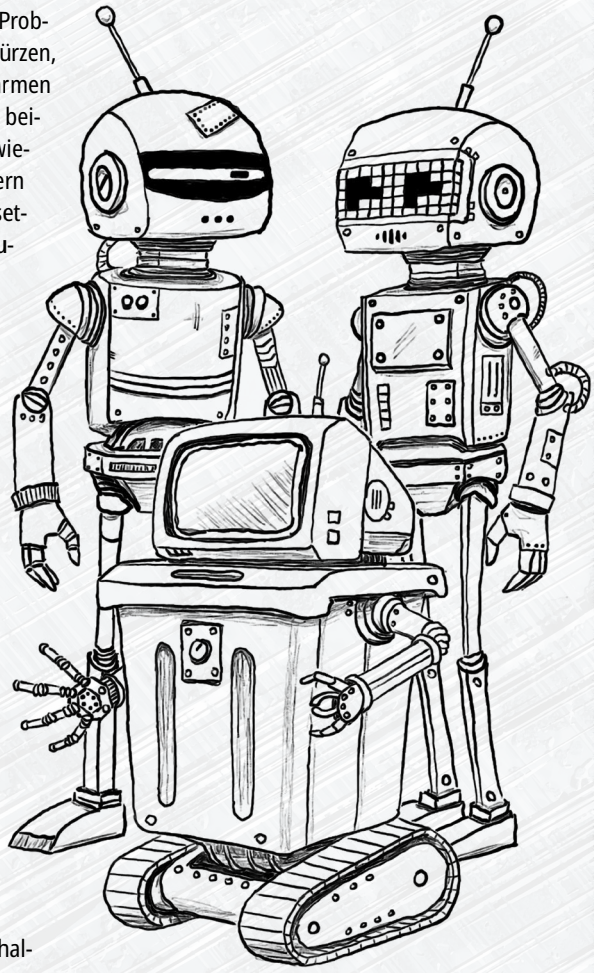


Kommen die Charaktere hinter das Problem, kann man die Situation etwas würzen, indem die Roboter anfangen, den armen Ingenieur unbewusst zu quälen, beispielsweise indem sie ihn immer wieder mit heißer Suppe zwangsfüttern oder indem sie ihm eine Krone aufsetzen, die aus scharfen Metallteilen zusammengeschweißt wurde.

Die Roboter lassen sich nicht einfach reinlegen. Jeder Versuch, sich beispielsweise als Adlige von einem anderen Planeten auszugeben, um den König „mitzunehmen“, führt geradewegs in äußerst prekäre Situationen. Jedweden positiven Ansatz nehmen die Roboter zum Anlass, geschlechtsunabhängig den hässlichsten Charakter mit dem König im Rahmen einer Traumhochzeit zu verheiraten. Logiklücken im Sinnkonstrukt der Roboter, die die Spieler versuchen auszunützen, ignorieren die Maschinen schlicht.

Vielversprechend wäre es sicherlich, es zu schaffen, sich einigermaßen ungestört mit Tuxx unterhalten zu können. Der verzweifelte, etwas verwirrte, aber freundliche Mann weist darauf hin, dass man die zentrale Steuerungseinheit im Keller des Schlosses deaktivieren könnte, dann sei der Spuk vorbei. Dort befindet sich ebenfalls der FDET, nach dem die Gruppe ursprünglich suchen sollte.

Schaffen es die Charaktere, den Hofstaat zu überlisten oder ungesehen an ihm vorbeizukommen, warten im Keller zwei große Schwerlastroboter, die die Steuerungseinheit gegen Eindringlinge verteidigen. Diese liegt hinter einer verschlossenen Gittertür. Die Schwerlastroboter sind stark und extrem robust, sie haben aber Schwachstellen, die ein präziser Schütze ausnutzen könnte. Es wäre auch denkbar, dass sie abgelenkt werden, bis ein Schlossknacker ungesehen die Tür öffnen kann. Ist die Tür auf, kann die Steuerungseinheit mit fachmännischer Expertise oder roher Gewalt schnell deaktiviert werden und das Reich des Schrottkönigs ist Geschichte.



Johannes Weber



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

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

Foto: © Johannes Weber

ww-mag.de/JohannesW

Illustrationen: © Sebastian Pfitzenmaier – ww-mag.de/redaktion

Ein Pen-and-Paper-Rollenspiel für Kosmischen Horror

„Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn." Dieser Spruch stammt aus der bekanntesten Kurzgeschichte des legendären amerikanischen Horrorautors Howard Phillips Lovecraft (*1890, †1937), *The Call of Cthulhu*, die im Jahr 1926 geschrieben und 1928 in *Weird Tales*, einem Pulp-Magazin, veröffentlicht wurde. Übersetzt aus der nichtmenschlichen Sprache soll der Spruch bedeuten: „In seinem Haus zu R'lyeh wartet der tote Cthulhu träumend." Von diesem Ausspruch wurde der Name des 2017 in seiner ersten Version veröffentlichten Pen-and-Paper-Rollenspiels inspiriert. *FHTAGN* wurde von Julia Knobloch, Frank Dudenhausen, Julian Kluge und Volker Rattel geschrieben und über die *Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.* veröffentlicht.

Der Hintergrund zu FHTAGN: Warum noch ein Cthulhu-Spiel?

Es ist kein Geheimnis, dass sich etliche Rollenspiele am kosmischen Horror oder Elementen daraus bedienen. Primär ist das von *Pegasus Spiele* verlegte *Call of Cthulhu* zu nennen, das seit 2014 (2015 in Deutschland) in der aktuell siebten Edition erscheint. Darüber hinaus gibt es *Delta Green*, *Achtung! Cthulhu*, *Trail of Cthulhu*, *Cthulhu Dark*, *The Cthulhu Hack*, und *Cthulhu Confidential*, aber auch *Strange Aeons* (Erweiterungen für *Pathfinder*) oder *Sandy Petersen's Cthulhu Mythos* für *D&D 5e*. Die blasphemische Frage drängt sich auf, was *FHTAGN* inmitten all der Möglichkeiten für cthuloiden Horror am Spieltisch, besonders macht. *FHTAGN* läuft unter einer CC-BY (Creative Commons License), welche es erlaubt, Inhalte zu produzieren und kommerziell und nichtkommerziell zu veröffentlichen. Dadurch wird es Dritten ermöglicht, kreativ zu sein. Der Großteil der Lovecraft'schen Geschichten ist gemeinfrei, sie können dadurch verwendet werden. Dadurch sind Veröffentlichungen von Fans für Fans möglich. Gleichzeitig ist das Besondere an *FHTAGN*, dass es durch seinen Aufbau und die Regeln kompatibel mit *Call of Cthulhu* ist, was für Rollenspielrunden die Nutzung von *FHTAGN*-Inhalten für *Call of Cthulhu* und umgekehrt möglich macht. Es kann dadurch eine äußerst wertvolle Ergänzung und Erweiterung für bestehende *Call of Cthulhu*-Spielrunden sein.

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

Die *Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.* – kurz *dLG* – wurde 2014 gegründet und ist ein gemeinnütziger Verein, der sich als Zusammenkunft von Menschen versteht, die sich für das Werk des Autors H. P. Lovecraft interessieren. Zur Arbeit des Vereins gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit der problematischen Weltanschauung des Autors und deren Einfluss auf sein Werk. Die *dLG* fördert jede Menge Künstler, Projekte und Veranstaltungen. Zweimal im Jahr erscheint die Vereinszeitung *Lovecrafter*, deren Erhalt eine Mitgliedschaft und die Volljährigkeit voraussetzt. Zu den geförderten Projekten gehören unter anderem die *Miskatonic Society*, welche LARPs und Krimidinner in den 1920ern veranstaltet – natürlich mit einer Prise Horror und Mystery – und *Die Traumlande*, ein Filmprojekt von Huan Vu. Darüber hinaus veranstaltet die *dLG* die *anRUFung* – die größte cthuloide Rollenspielconvention im deutschsprachigen Raum–, einen kosmischen Horror-Book-Club, und in vielen Städten regelmäßige Stammtische.

Info: Wann ist ein Werk gemeinfrei?

Deutschland: Werke werden 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers gemeinfrei (§64 UrhG).

USA: Werke, die vor 1978 veröffentlicht wurden, haben eine Schutzfrist von 95 Jahren. Für Werke ab 1978 gilt dieselbe Regel wie in Deutschland. Bei Auftragsarbeiten für Firmen, wie z. B. Disney, gelten abweichende Regelungen.

Achtung! Urheberrechte: Neue Übersetzungen, Illustrationen oder Bearbeitungen gemeinfreier Werke können ein eigenes, neues Urheberrecht begründen.



Bild: © Christin Neumann – @ chrissy.369

Die Welt von FHTAGN

Thematisch handelt es sich bei der Spielwelt um ein Horroruniversum, in dem Lovecrafts literarische Vorlagen frei und kreativ genutzt werden. Dabei orientiert sich das System am Kosmischen Horror. Statt Tentakelhorror stehen subtile Dilemmata im Vordergrund, da jene, die hinter den Schleier der scheinbaren Realität schauen, dabei unausweichlich zerbrechen.

Die kosmischen Schrecken, die finsteren Götter und deren Kulte sind unabhängig von Raum und Zeit. *FHTAGN* führt die Spielenden durch die 1920er, die 1950er und 1970er, sowie in die Zukunft und auch weit zurück in die Vergangenheit oder in fremde Dimensionen. *FHTAGN* bietet die Settings *Zeitenwende*, *Traumlande*, *RAGEMOON* und *Dämmerlande* an, die genutzt werden dürfen.

Zeitenwende spielt in den 2020ern und beschäftigt sich, ausgehend von den 1920er Jahren, mit dem Wirken des Mythos und schließt die 100-jährige Lücke zwischen heute und damals.

Traumlande führt die Spielenden, wie der Name vermuten lässt, in die fremde Welt der Traumlande, wobei die Realität verlassen wird, wodurch fantasy-angehauchte und mittelalterliche Hintergründe möglich werden.

RAGEMOON entführt die Spielrunde in eine fiktive Version der 1980er-Jahre, in der die Welt durch eine Überlagerung mit den Traumlanden einen ganz anderen Weg eingeschlagen hat als den uns bekannten. Die Kreaturen der Traumlande haben bei *RAGEMOON* einen Weg in die Wache Welt gefunden und Menschen werden sehr real mit ihren Träumen und Albträumen konfrontiert. Dadurch kommt eine ordentliche Portion B-Movie-Trash und Slapstick an den Spieltisch.

Dämmerlande führt das postapokalyptische Szenario aus dem *Call of Cthulhu*-Abenteuer *12 Apostel* von Kaid Ramdani und Ralf Sandfuchs weiter, in dem es am 14. März 1922 in Berlin zu einer ungeheuerlichen Explosion kam, welche das Ende der Welt einleitete. Die überlebenden Menschen müssen sich gegen unbeschreibliche Schrecken und mutierte Kultisten wehren sowie in einer lebensfeindlichen Umwelt überleben – kurz gesagt: Dieselpunk und Postapokalypse treffen auf kosmischen Horror.



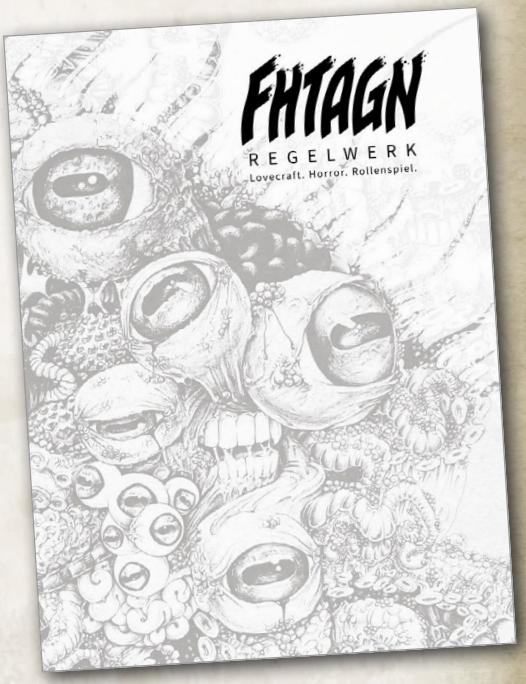
Bild: © Christin Neumann – @chrissy.369

Zeit zum Gruseln: FHTAGN am Spieltisch

Grundsätzlich wird bei *FHTAGN* nur gewürfelt, wenn etwas schwierig ist (zum Beispiel unter Zeitdruck oder im Kampf), etwas Konsequenzen hat oder die Situation droht, außer Kontrolle zu geraten. Ist kein Würfelwurf nötig, entscheidet die Höhe des Fertigkeits- oder Attributswerts über den Erfolg des Charakters. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit auf 0% hat – diese also nicht besitzt – kann er sie nicht einsetzen, da ihm schlichtweg das Wissen fehlt.

Grundsätzlich wird ein W100 gewürfelt und es gibt insgesamt vier Erfolgsstufen:

- **Kritischer Erfolg:** jede 1 oder jeder Erfolg mit Pasch
- **Erfolg:** das Ergebnis entspricht dem Wert der Probe oder liegt darunter
- **Misserfolg:** das Ergebnis liegt über dem Wert der Probe
- **Patzer:** jede 100 oder jeder Misserfolg mit Pasch



Fertigkeitsproben

Fertigkeitsprobe mit Würfeln: Ein W100 wird gewürfelt

Fertigkeitsprobe ohne Würfeln: Die Spielleitung kann entscheiden, ob ein bestimmter Wert in einer Fertigkeit ausreichend ist, um etwas automatisch zu wissen. Während jemand mit 40% grobe Hinweise liefern kann, verfügt jemand mit 60% über deutlich mehr Wissen.

Attributsproben

Attributsprobe mit Würfeln: Ein W100 wird auf Attribut × 5 gewürfelt.

Attributsprobe ohne Würfel: Um manche Proben bestehen zu können, sollte man zumindest durchschnittlich (Attributswert 10) sein. Manchmal sind überdurchschnittliche Eigenschaften (Attributswert >13) notwendig und wenn nur einer von hundert Menschen eine Probe schaffen kann, setzt es einen Attributwert von >17 voraus.

Hinweis: Ab einem Wert von 20 oder höher in einem Attribut gelingen Proben automatisch – außer bei einem Patzer (100). Dies ist in erster Linie für übernatürliche Kreaturen relevant.

Boni und Mali

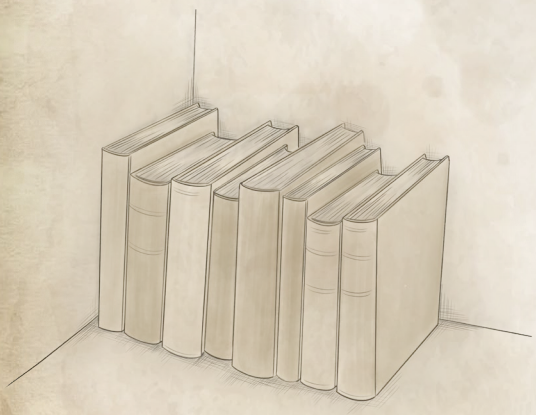
Wenn die Chancen eines Charakters gut oder schlecht stehen, kann die Spielleitung einen **Bonus** oder **Malus** verhängen. Üblich sind Boni und Mali von 20% bis 40%.

+40%: Es wäre fast nicht nötig zu würfeln

+20%: Die Umstände sind sehr vorteilhaft

-20%: Die Umstände sind außerordentlich schlecht

-40%: Es wäre fast nicht nötig zu würfeln



Werkzeuge und Spielhilfen

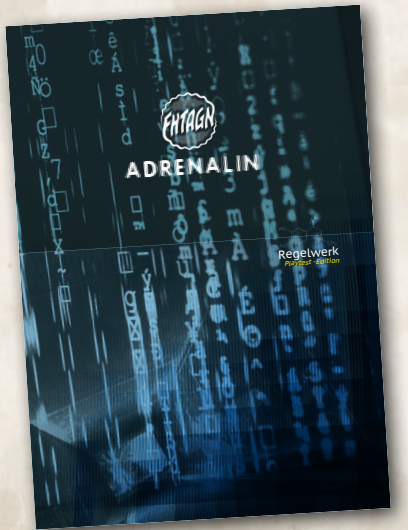
Auf der offiziellen Website für *FHTAGN* findet sich vielgestaltiges, nützliches Handwerkszeug, um das Spiel zu unterstützen. Neben Referenzen für Spielende und Spielleitung, Charakterbogenvorlagen für Roll20, einen Discord-Würfelbot für Online-Runden, Sicherheitstechniken für den Umgang mit sensiblen Themen und einem Veröffentlichungsleitfaden, der dabei hilft, eigene *FHTAGN*-Kreationen zu publizieren, finden sich auch die *FHTAGN*-App und ein Charaktergenerator, mit dem in wenigen Minuten mit wenig Aufwand ein fertiger Charakter erstellt werden kann. Mit der *FHTAGN*-App holt man sich einen spezialisierten, webbasierten Ingame-Messenger, wodurch immersive, sichere Ingame-Kommunikation stattfinden kann. Die Spielleitung kann vorbereitete Handouts in den Chat einspielen. Dem Ingame-Chat kann man über eine Chat-ID beitreten. Ungenutzte Chaträume löschen sich automatisch nach 30 Tagen.

Die Fragmente

Auf der Website von *FHTAGN* findet sich jede Menge kostenloses Spielmaterial, Fragmente genannt. Von Zufallstabellen über Orte und NSC bis hin zu kompletten Szenarien ist dort alles dabei, was das Spielleitungsherz begehrt.

Für schnellen Horror: Adrenalin – Ein Spin-Off mit FHTAGN-Wurzeln

Spezifisch für schnelle One-Shots kam 2025 ein schlanker *FHTAGN*-Abkömmling heraus: *Adrenalin* von Julia Knobloch, Marc Meiburg, Volker Rattel und Christina Wessel. Ursprünglich als eine zweite Produktlinie zu *FHTAGN* geplant, ist aus *Adrenalin* nun ein eigenes Regelsystem unter dem neu gegründeten Studio *Mindbender* geworden, das sich eigenständig um eine Weiterentwicklung des Horrors abseits der Werke von H. P. Lovecraft bemüht. Ziel ist es – ganz im Geiste der Old School Renaissance – die Regeln auf das Allernötigste zu reduzieren und das Spiel durch Initiative, Kreativität und Stimmung voranzutreiben.



Im Kern ist *Adrenalin* ein Prozentsystem, allerdings gibt es neben den sechs Attributen Stärke, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Willenskraft und Instinkt keine Fertigkeiten. Stattdessen können drei Erfahrungsfelder (Ausbildung, Beruf und Hobby) in geeigneten Situationen zu Boni auf Proben verhelfen. Dadurch entfallen lange Listen an Fertigkeiten, die möglicherweise nie oder nur selten zum Einsatz kommen.

Jeder Charakter verfügt über eine Motivation, etwas, für das er jeden Tag aufsteht. Diese kann zwischen den Stufen Antrieb, Leidenschaft und Besessenheit pendeln und beeinflusst wiederum, wie der Charakter mit Stress und den Konsequenzen einer gescheiterten Stressprobe umgeht. Diese Stressmechanik von 1 bis 10 Punkten ist ein zentraler Baustein in *Adrenalin*. Eine Probe wird mit einem W10 ausgeführt und muss den Stresswert übersteigen, um keine kurzfristige und unkontrollierte Reaktion zur Folge zu haben.

Adrenalin setzt weiterhin auf ein Wunden- bzw. Verletzungssystem, bei dem ein normaler Charakter bis zu drei Verletzungen aushält, bevor er stirbt. Schaden wird grundsätzlich mit 3W6 ermittelt, wobei je nach Schweregrad des Angriffs verschiedene Würfelkombinationen gezählt werden: So richtet beispielsweise ein einfacher Schlag nur den niedrigsten der 3W6-Würfel an Schaden an. Ein Baseballschläger hingegen den niedrigsten plus den mittleren der Würfel. Dadurch ist jeder Wurf spannend und kann potenziell gefährlich werden.

Mehr Informationen zu *Adrenalin* finden sich online unter **mindbender.studio** – dort steht auch ein Online-Charakterbogen samt Schnellstartregeln zur Verfügung. Adrenalin selbst ist aktuell im Betatest und die Redaktion ist für Rückmeldungen immer dankbar.

Ein kurzes Speed-Date mit fünf FHTAGN-Szenarien

Um einen kurzen, knackigen Blick auf das vielfältige, kreative Angebot an Szenarien zu geben, folgt an dieser Stelle ein Szenarien-Speed-Date. Weitere spannende Szenarien rund um dunkle Geheimnisse, finstere Kulte und grauenvolle Monster sind auf der Website von *FHTAGN* zu finden.

Mens sana

Autor: Julia Knobloch

Setting: Mittelalter

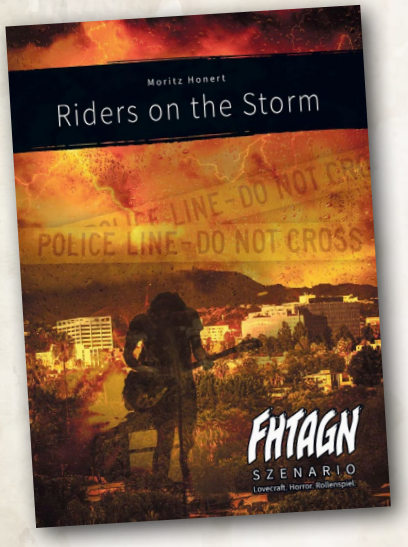


Das umfangreich erzählte, atmosphärische Abenteuer führt die Spielenden in die im Juli 1480 belagerte Stadt Rhodos. Die Entscheidungen der Charaktere können die Stadt retten oder sie dem Untergang weihen. Das spannende Abenteuer besticht durch die Gelegenheit zum intensiven Charakterspiel inmitten moralischer Konflikte.

Riders on the Storm

Autor: Moritz Honert

Setting: Kalter Krieg



In Hollywood häufen sich die Vermisstenmeldungen. Es gibt keine Spur, bis schließlich am 12. August 1974 eine Leiche in der Wüste von Los Angeles gefunden wird. Ein investigatives One-Shot-Abenteuer, bei dem schnell klar wird, dass die Charaktere es mit etwas weitaus Bedrohlicherem als einem Serienkiller zu tun haben. Der One-Shot liefert darüber hinaus innovative Spielmechaniken.

Ultima Ratio

Autor: Carsten Pohl

Setting: Zweiter Weltkrieg



Der One-Shot für drei vorgefertigte Charaktere, die sich in den finalen Stunden einer Luftschifffahrt befinden, spielt am 6. Mai 1937. Mit einer Stunde intensiver Spielzeit ist es perfekt für kurze, explosive Runden auf Conventions und kann mit Freeform-Aspekten gespielt werden.

Goliath

Autor: Stefan Dieckhoff

Setting: Zukunft



Das futuristische One-Shot-Szenario führt die vier vorgefertigten Charaktere auf einen Mond am äußersten Rand des Sonnensystems, um eine defekte Bergbauanlage zu reparieren. Doch nichts ist, wie es scheint. Nur eines ist sicher: Es gibt keine Rettung, keine Hilfe, keine Verstärkung und keine Erlösung. Das Szenario gehört als finaler dritter Teil zur Ebenholz-Trilogie, kann jedoch völlig unabhängig von den anderen Teilen gespielt werden.

Die Aussenseiter

Autor: André Frenzer

Setting: 1920er



Die fünf vorgefertigten Charaktere sind Angestellte in einem großen Bauunternehmen und müssen sich in den Bergen von Neuengland mit konkurrierenden Parteien, verschrobenen Einheimischen und düsteren Geheimnissen auseinandersetzen. Der One-Shot ist das Einführungsszenario im *FHTAGN*-Schnellstarter und lädt direkt zum Losspielen ein.

Infos, Schnellstarter und Webshop unter:

- fhtagn-rpg.de
- deutschelovecraftgesellschaft.de

Alina Dekinger & Volker Rattel

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 17

Die Nutzung der abgebildeten Logos und Cover erfolgte mit freundlicher Genehmigung durch die *Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.*



Das Elixier des Lebens

EIN INOFFIZIELLES ABENTEUER FÜR Das Schwarze Auge

Autor: Ragnar Kaesche

Art des Abenteuers:
Ermittlung/Detektiv-Abenteuer, Wassermangel in einer Oase, Ergründen eines alten Geheimnisses

System: Das schwarze Auge, 5. Edition. Mit etwas Überarbeitung ist es in jeder Edition spielbar und auch in anderen Systemen, in deren Welt es eine Wüstenregion mit Oasen gibt.

Dauer: OneShot

Ort und Zeit der Handlung:
Eine Oase am Rande der Khom, ab 1040 BF (oder zu fast jeder Zeit)

Komplexität (Spieler/Meister*in):
gering

Erfahrung (Helden):
unerfahren bis erfahren

Vorraussetzungen:
Neugier, Hilfsbereitschaft, Durst

Sasser, du leise wandernde Seele,
geboren aus den verborgenen Träumen der Erde,
du flüsterst durch die Adern der Küste,
wie ein Geheimnis, das nur der Mond versteht.

In silbernen Schleiern tanzt du durch die Nacht,
küsst den Sand und machst ihn für einen Atemzug lebendig.
Du trägst Geschichten aus fernen Quellen,
von Gärten aus Smaragd und vergessenen Oasen.

Oh Sasser, Gedächtnis der Welt,
du nimmst jede Spur und lässt sie doch vergehen.
In deiner Tiefe schläft die Zeit,
und wer in dich blickt, sieht mehr als sich selbst.

– Shaya Espadin, Sharisad, 1034 BF –

Hintergrund

Was bisher geschah

Am Rande der Khôm-Wüste, etwas abseits einer bedeutenden Handels- und Pilgerstraße, liegt die kleine Oase Al Sela'Kalchu. Wie in jeder Oase spielt das Wasser des Oasen-Sees eine entscheidende Rolle für die Bewohner und auch für alle Reisenden, die sich hier einfinden. Seit einigen Monaten jedoch droht dieser Quell des Lebens immer mehr zu versiegen und trägt mit jedem Tage weniger Wasser. Die hier lebenden Menschen sehen sich in ihrer Existenz bedroht. Dementsprechend ist die Stimmung sehr gedämpft, als die Helden ankommen.

Was geschehen könnte

Die Heldengruppe erreicht die Oase bei Sonnenuntergang. Eigentlich wollte sie nur eine Nacht hier verweilen. Das rationierte Wasser und die bedrückte Stimmung sollte sie aber einladen, Nachforschungen anzustellen, den Dorfbewohnern zu helfen und das Geheimnis zu lüften.

Geheimnis

Ein Dschinn des Wassers herrscht über die Quelle. Ein uralter gegenseitiger Eid mit der Familie Al'ankhra sorgte dafür, dass der See immer genug Wasser führte. Als kürzlich der vermeintlich letzte Nachkomme der Familie, Rastafan, plötzlich verstarb, ohne das Familiengeheimnis und das damit verbundene notwendige Wissen um ein Ritual weiterzugeben, fühlte sich der Elementar nicht mehr an das Versprechen gebunden und die Oase droht zu verdursten. Rastafan hatte sich bis zu seinem Tod trotz seiner jungen Jahre redlich, wenn auch erfolglos bemüht, ein Kind in die Welt zu setzen, das die Tradition fortführen würde. Doch der Sturz von einem Kamel, welcher mit einem Genickbruch endete, durchkreuzte seine Pläne und so nahm er das Geheimnis mit in sein Grab.

Wahl der Helden

Alle Heldentypen, die sich nicht in Feindschaft mit den Novadis oder anderen Bewohnern der Khôm-Wüste befinden, sind willkommen. Besonders geeignet sind reiselustige Charaktere mit Spaß an Nachforschungen und dem Aufdecken uralter Geheimnisse.

Der Weg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit der Ankunft in der Oase Al Sela'Kalchu. Möglicherweise befinden sie sich auf der Durchreise, weil sie dem Handels- und Pilgerweg folgen und eine Rast suchen. Jeder andere denkbare Grund, der sie zu dieser Oase führt, ist ebenfalls möglich. Folgenden Text kannst du den Helden vorlesen:

„Der Weg war heute besonders beschwerlich. Die beinahe unerträgliche Hitze drückt auf euer schweißnasses Haupt. Eure Wasserreserven sind beinahe aufgebraucht und nur das Versprechen auf das Erreichen der Oase und eine erholsame Nacht in der Karawanserei hält euch bei Laune. Hier hofft ihr euch ausgiebig am und vielleicht sogar im kühlen Nass laben zu können. Als sich das Grün der Kakteen und Dornensträucher, die zum Schutz der Oase vor Sandstürmen und als Schattenspender gepflanzt wurden, endlich am Horizont abzeichnet, atmet ihr erleichtert auf. Für heute jedenfalls scheinen sich alle Mühen dem Ende zuzuneigen. Im Dämmerlicht der langsam untergehenden Praiosscheibe erreicht ihr die Oase Al Sela'Kalchu."

Bei Ankunft der Helden erfüllt sich die Hoffnung auf eine erholsame Rast nur bedingt. Die Stimmung der Bewohner ist getrübt, Ziegen und Kamele wirken lethargisch und antriebslos und vor allem: Das Wasser ist streng rationiert und sehr teuer.



Karte: © Joris Bachmann

Hinweis: Diese Karte ist der Print-Ausgabe des Weltenwanderers #7 in gedruckter Form beigelegt und als PDF-Download unter ⊕ ww-mag.de/downloads erhältlich.

In der Karawanserei erhalten die Helden erste Hinweise auf die bedrohliche Situation, der die Oase ausgesetzt ist. Dort kommen sie dann entweder selbst darauf, sich der Sache anzunehmen, oder aber der Wirt oder die Schankmaid bitten sie um Hilfe.

(01) Karawanserei

Direkt am See der Oase befindet sich die Karawanserei. Sowohl die Essensbereiche im Hof als auch die Zimmertrakte gibt es jeweils doppelt, einmal für alle Rastullah-Gläubigen und einmal für alle Reisenden anderen Glaubens. Der Wirt **Mukallim sal Kiririsha** (47 Jahre, 1,68 Schritt, hager, schwarze fettige Haare, schneidende Stimme, kurz angebunden) heißt die Helden willkommen und teilt ihnen Zimmer in den jeweiligen Bereichen zu. Außerdem weist er auf die strenge Rationierung des Wassers hin. Pro Gast gibt es nur ein Glas pro Tag und der Preis ist fünf mal so hoch wie üblich. An ein ausgiebiges Bad, wie es sich die Helden wünschen, ist nicht zu denken. Auch das Essen ist karg (Gemüse mit wenig Wasser gekocht und kleiner Fleischeinlage).

Auf Rückfragen reagiert er schmallippig und verweist auf den Willen Rastullahs:

„Die Wüste gibt und die Wüste nimmt. Wer sind wir, seinen Willen zu deuten."

Die ersten Tage hatte sich Mukallim über den niedrigen Wasserstand gefreut, weil er die Preise für das Wasser erhöhen und damit mehr Gewinn einstreichen konnte. Mittlerweile ist die Freude einer Existenzangst gewichen. Anmerken lässt er sich das aber nicht.

Die **Schankmaid Shinna** (19 Jahre, braune lange Haare, dunkle Augen, freundlich und offen, Tochter einer Sklavin, singt und tanzt gern, Vater unbekannt) begegnet den Helden freundlicher. Auf Nachfrage berichtet sie, wie der See vor einigen Monaten begann, täglich weniger Wasser zu führen und die Bewohner der Oase sich mittlerweile ernsthafte Sorgen machen. Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, Nachforschungen anzustellen oder Hilfe anzubieten, kann Shinna sie auch darum bitten.

Ermittlungen

Entweder durch Eigenantrieb oder durch die Bitte Shinnas werden die Helden beginnen, sich der Sache anzunehmen und Informationen zu sammeln. Hierfür können sie sich alle Örtlichkeiten der Oase anschauen und mit allen Bewohnern sprechen. Die wichtigsten sind im folgenden Kapitel aufgeführt.

Wichtiger Hinweis: Sollten die Helden sich des Nachts auf die Pirsch begeben, müssen sie vorsichtig sein. Das heimliche Eindringen in Wohnhäuser wird als Verletzung des Gastrechts gewertet und streng bestraft. Daher bietet sich auch zunächst an, den kommenden Tag für die Recherche zu nutzen.

Das Geheimnis der Schankmaid Shinna

Tulrech, der bedeutend ältere Bruder von **Rastafan Al'ankhra**, starb schon vor vielen Jahren. Er hatte dereinst ein Verhältnis mit einer Sklavin, aus welchem **Shinna** das Licht der Welt erblickte. Aus Scham und Angst vor der Reaktion seiner Ehefrau erkannte Tulrech sie nicht offiziell an, sondern gab sie in die Obhut seines Freundes **Mukallim**, Wirt der Karawanserei, bei dem sie aufwuchs und noch heute arbeitet und den sie als ihren Ersatzvater ansieht. Shinnas Mutter wurde derweil fortgeschickt.

Shinna ist somit nach dem Tode Rastafans das letzte noch lebende Familienmitglied der Familie Al'ankhra. Davon weiß sie jedoch nichts, auch wenn sie gelegentlich davon träumt, am Wasser stehend zu singen und zu tanzen. Mukallim kennt natürlich das Geheimnis ihrer Herkunft, weiß aber nichts von dem alten Familiengeheimnis.

(02) Bethaus

Das Bethaus besteht nur aus einem einzigen Raum mit Blick auf den Oasensee. Hier kommen die Gläubigen hin, um zu beten. Ungläubigen ist das Betreten streng verboten. Die Helden können hier besonders bei Sonnenauf- und untergang auf Betende treffen. Je nachdem, wen sie nach den Gründen für das Versiegen der Quelle befragen, erhalten sie unterschiedliche Antworten und Gerüchte.

Würfle mit einem W6, gerne auch mehrmals, oder streue die Gerüchte nach eigenem Ermessen:

1. Rastullah straft uns, offenbar wurden seine 99 Gesetze zuletzt nur unzureichend befolgt. (möglich)
2. Seit dem Tode Rastafans ist nichts mehr, wie es mal war. (wahr)
3. Die Reichen teilen das Wasser unter sich auf und wir können uns um den Rest prügeln. (trifft nur teilweise zu)
4. Scheich Kashban Ben Jedrech hat dafür gesorgt, dass die Quelle weniger Wasser trägt, um uns alle durch die Rationierung in größere Abhängigkeit zu bringen. (falsch)
5. Die Oase hat sowieso ihre besten Zeiten hinter sich. Ohne Wasser wird es sie bald gar nicht mehr geben. (teilweise wahr)
6. Für die Gäste von außerhalb ist natürlich noch genug Wasser da. (falsch, auch in der Karawanserei und für alle Gäste gilt die Rationierung)

(03) Funduq

Hier werden die Lebensmittel und auch Wasservorräte der Oase gelagert. Die Tür ist massiv und verschlossen. Im unteren Geschoss gibt es keine Fenster, im oberen Bereich nur kleine Durchlässe. Die Helden kommen hier nur rein, wenn sie die Tür aufbrechen (Schlösserknacken –2). Dabei sollten sie sich besser nicht erwischen lassen.

Tagsüber schaut **Stadtwächter Aram Erkin** immer mal wieder nach dem Rechten, des Nachts macht er nur einen Rundgang zur Mitternachtsstunde. Nachts genügt daher eine einfache Verbergen-Probe, um nicht entdeckt zu werden, tagsüber ist sie deutlich (–3) erschwert.

Sollten die Helden eindringen, finden sie noch diverse eingemachte Lebensmittel und Säcke mit Korn, aber auch die restlichen Wasserreserven der Oase: Nur noch einige wenige Fässer.

(04) Haus des Scheichs

Das größte und neben dem Funduq einzige zweigeschossige Haus in der Oase gehört **Scheich Kashban Ben Jedrech** (35 Jahre, 1,82 Schritt, fettleibig, schwitzt viel, herrisch). Er bewohnt es mit seiner Frau **Zeynep** (24 Jahre, 1,70 Schritt, blond gefärbtes, wallendes Haar, stark geschminkt und starker Parfümgeruch).

Außerdem hat der Hüter des Wassers, **Khalid bin Kasim** (39 Jahre, 1,90 Schritt, Glatze, rauschender Bart, Wichtigtuer), hier sein Büro.

Vor der Tür steht **Chalef Kabir** (Alter unbekannt, 2,05 Schritt, gebürtiger Thorwaler, als Kleinkind versklavt, jetzt so braungebrannt und bärtig, dass man seine Herkunft kaum noch erahnen kann), die Leibwache des Scheichs.

Der **Scheich** lässt die Helden nur vorsprechen, wenn er gerade dazu in Stimmung ist. Vorzugsweise, wenn sich die Sonne des Tages zu verziehen beginnt.

Er kann den Helden berichten, dass bis vor einigen Monaten alles in Ordnung war. Als klar wurde, dass das Wasser immer weiter zurückging, hat er den Hüter des Wassers beauftragt, die Vorräte streng zu rationieren. Da er sich selbst einige Fässer hat zurücklegen lassen (was er den Helden natürlich verheimlicht) und außerdem über Kamele und Gold verfügt, macht er sich dennoch keine allzu großen Sorgen.

Bieten die Helden ihm an, in der Sache zu ermitteln, dann ist er bereit, jedem von ihnen bei Erfolg bis zu 5 Dinare (Dukaten) zu bezahlen (Feilschen-Probe).

Zeynep überzieht Kashban fortlaufend, auch im Beisein der Helden, mit Vorwürfen. Ihr ist es zu einsam und langweilig hier in Al Sela'Kalchu, das hat sie schließlich schon immer gesagt.

Von **Chalid bin Kasim** können die Helden erfahren, dass es seiner Schätzung nach nur noch wenige weitere Wochen dauern kann, bis die Quelle ganz versiegt und dann auch nur noch wenige weitere Wochen, bis die Trinkwasserreserven aufgebraucht sind. Was dann mit den Bewohnern geschieht, lässt er offen. Aber das können sich die Helden sicher selbst zusammen reimen.

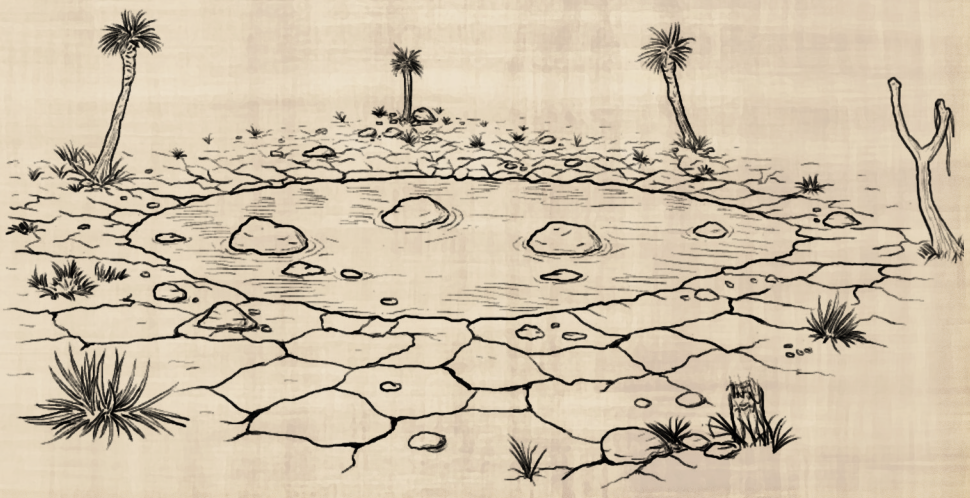
(05) Basar

Der Basar ist eher klein. Es gibt nur einige wenige Stände. Gewürze, Tücher, Ziegenmilch- und Käse, Schmuck. Aber das Angebot ist derzeit noch rarer als sonst, denn die Wasserknappheit wirkt sich auf alle und die Moral der Händler aus. Nichtsdestotrotz können die Helden hier ein paar Kleinigkeiten erstehen. Auf geschicktes Nachfragen hin können sie erfahren, dass es einen Mann (**Rastafan Al'ankhra**) gab, der oft am Oasensee getanzt und gesungen hat und dabei einen Becher bei sich führte. Vor ein paar Monaten ist er verstorben, seitdem steht seine Hütte leer.

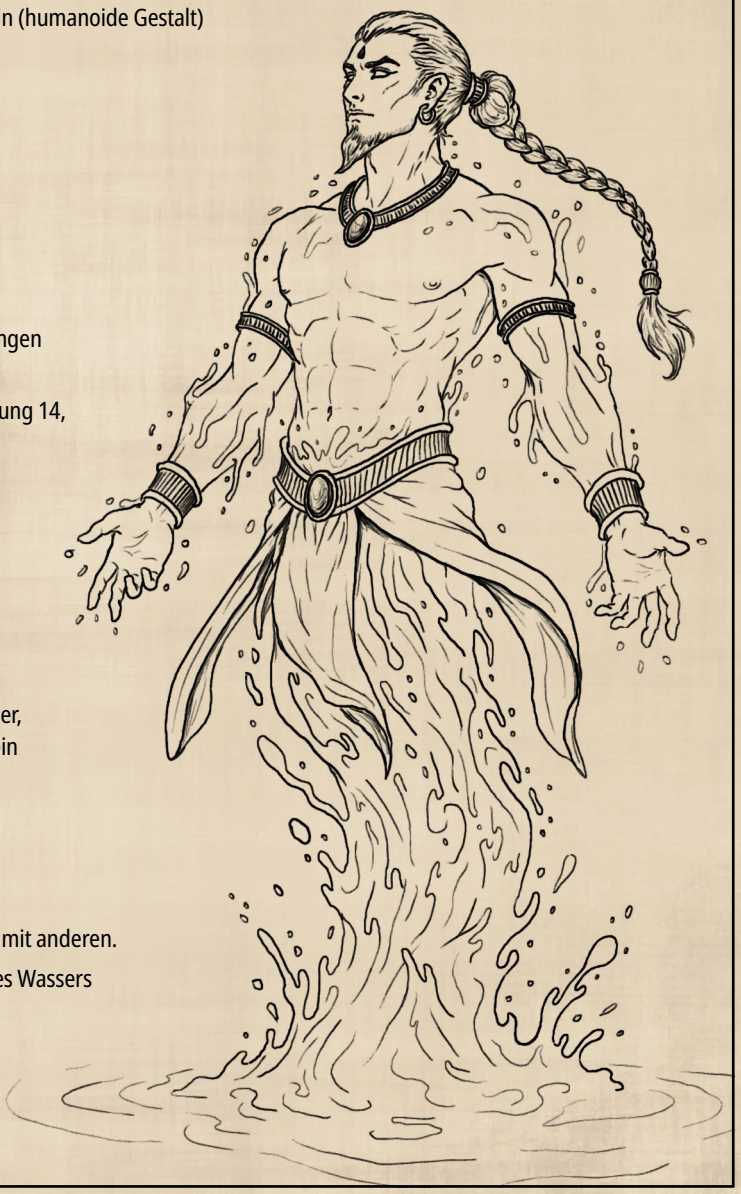
(06) Oasensee

Der Oasensee befindet sich in der Mitte der Oase. Folgenden Text kannst du den Helden vorlesen:

„Als ihr den Oasensee erreicht, wird schnell klar, warum die Menschen hier so besorgt wirken. Weite Teile des Ufers liegen trocken und rissig da, als hätte sich das Wasser in den letzten Wochen Schritt für Schritt zurückgezogen. Zwischen schiefen Schilfbüscheln ragen graue Steine hervor, die wohl seit Jahren nicht mehr an der Luft gewesen sind. Das wenige Wasser, das der See noch trägt, liegt still und dunkel in seiner Mulde. Die Oberfläche glänzt träge im Licht der Sonne, beinahe ölig, und wirkt seltsam schwer und leblos. Kein Wind kräuselt die Wasserhaut. Nur hin und wieder durchbricht ein dumpfes Glucksen aus der Tiefe die Stille, als würde der sterbende See im Schlaf zu euch sprechen."



Dschinn des Wassers



Größe: 1,50 bis 2,40 Schritt Körpergröße **Gewicht:** 40 bis 300 Stein (humanoide Gestalt)

MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15

LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10

Wasserstoß: AT 18 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Wasserstoß)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Wasser auf 12

Anzahl: 1 **Größenkategorie:** mittel

Typus: Elementar (Wasser), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein fließendes oder stehendes Gewässer zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

QS 1: Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.

QS 2: Es gibt verschiedene Berichte von Zauberern, die Dschinne des Wassers um Rat fragten und anschließend den Rest ihres Lebens über die Antwort nachdachten, ohne sie je zu begreifen.

QS 3+: Die meisten Elementarwesen kämpfen nicht gern. Besonders Wasserdschinne reagieren regelrecht traurig, wenn sie dennoch dazu gezwungen werden.

Falls die Helden beginnen, genaue Untersuchungen anzustellen, dann entdecken sie mit einer einfachen Sinnenschärfe-Probe die Stelle, an der **Rastafan** regelmäßig sein Sing- und Tanz-Ritual durchgeführt hat (siehe Abschnitt „Der Schwur“). Mit einer einfachen Magieprobe kann die Anwesenheit einer magischen Präsenz erkannt werden. Wer dies mit einer QS von mindestens 3 schafft, der erkennt einen **Dschinn des Wassers**.

Der Dschinn kann durch entsprechende Beschwörungsformeln magisch herbeigerufen werden. Er erscheint außerdem, wenn man den Becher aus dem Haus der Familie Al'ankhra bei sich führt und ein Lied singt oder aber **Shinna** bei den Helden ist. Wenn er erscheint, dann lässt er sich gerne auf langwierige Diskussionen und Gespräche ein, die aber für die Helden wenig hilfreich und in der Regel rätselhaft bleiben.

(07) Zeltlager

Am Rande der Oase, etwas außerhalb gelegen, befindet sich ein großer Rastplatz. Hier lagern normalerweise reisende Nomaden in Zeltlagern, manchmal auch über längere Zeiträume. Im Moment ist der Platz jedoch verlassen. Nur noch Spuren von Menschen und Reittieren deuten auf die Nutzung hin.

Optionale Szene: Sollte deine Heldengruppe Spaß an Kämpfen haben, kannst du sie hier auf einen halb verdurstenden und damit gefährlich aggressiven Sandlöwen treffen lassen.

Sandlöwe

LeP 40, **INI** 16+1W6, **VW** 8, **SK** 0, **ZK** 2, **GS** 16
Biss: AT 14, TP 2W6+2, RW kurz
Pranke: AT 15, TP 1W6+4, RW kurz
RS/BE: 0/0, **Aktionen:** 2 (max. 1 x Biss)

(08) Lehmhäuser

In den weiß getünchten Lehmhäusern leben ein oder mehrere einfache Bauern- oder Händlerfamilien. Die Häuser sind einfach möbliert und innen mit bunten Stofftüchern in verschiedene Bereiche geteilt. Die Bewohner können berichten, dass der Oasensee seit einigen Monaten immer weniger Wasser trägt und sie deshalb große Angst haben. Den Tieren (vor allem Ziegen) und mittlerweile auch den Menschen sieht man die zu geringe Wasserzufuhr an: Brüchige Haut, trockenes Zahnfleisch und eingesunkene Augen.

(09) Haus der Familie Al'ankhra

Das Haus gleicht im Prinzip den anderen Häusern in der Oase. Allerdings steht es derzeit leer. Die Helden sollten es bei einer

Begehung der Oase "zufällig" entdecken. Die karge Einrichtung ist staubbedeckt. An der Wand hängt ein sehr altes Bildnis einer jungen, schönen Frau, die einen Becher mit Wasser in der Hand hält. Diese Frau hat bei genauerem Hinsehen eine gewisse Ähnlichkeit mit **Shinna**. Der Becher, der auf dem Bild zu sehen ist, lässt sich in einem Schrank mit Küchenutensilien finden. Eine einfache Sinnenschärfe-Probe reicht dafür aus – bei einer ausdrücklich gezielten Suche danach, ist keine Probe notwendig. Außerdem lässt sich ein Tagbuch von **Tulrech** finden. Werfen die Helden einen Blick auf die letzten Seiten, lässt sich schnell erfahren, dass **Shinna** dessen uneheliche Tochter ist.

Der Schwur

Einst entfernte sich die junge Novadi-Frau Zahira Al'ankhra nach einem Streit mit ihrem Vater unerlaubt von der Karawane. Sie verlief sich in den Weiten der Wüste Khôm. Von Durst geplagt folgte sie dem Trugbild einer Fata Morgana, welches eine Wasserquelle versprach. Bei Ankunft stellte sich diese aber als versiegt heraus. Von Durst und beginnendem Wahnsinn gezeichnet begann Zahira, mit letzter Kraft das zu tun, was sie immer am liebsten tat: Singen und Tanzen. Das rief einen Dschinn des Wassers herbei. Bezaubert von der Schönheit des Gesangs und der Reinheit des Tanzes ließ er den Quell wieder sprudeln. Zahira und der Dschinn schworen einen Eid, dass der Quell nie mehr versiegt, solange Zahira und ihre Nachfahren hier regelmäßig für den Dschinn singen und tanzen. Die Oase erblühte und Zahira ließ sich für immer hier nieder. Das ist viele Jahrhunderte her und das Geheimnis um den Schwur wurde von Generation zu Generation in der Familie weitergegeben – solange, bis mit dem Tode Rastafans die Erbfolge scheinbar erlosch. Wäre da nicht Shinna, die uneheliche Tochter Tulrechs.

(10) Stadtwächter (10)

Aram Erkin ist der Stadtwächter und hat hier sein Haus. Meistens hat er wenig zu tun, denn in der Oase verstößt kaum mal jemand gegen das Gesetz. Er dreht tagsüber ein paar Runden und einmal um Mitternacht. Hauptsächlich schaut er nach dem Funduq, denn ohne die Lebensmittel- und Wasservorräte wäre die Oase verloren.
Wenn die Helden ihn nach dem Oasensee befragen, verweist er auf den Scheich und den Hüter des Wassers. Allerdings kann er Auskunft zur Familie Al'ankhra geben und stellt bei geschicktem Nachfragen sogar einen zeitlichen Zusammenhang zwischen dem Wasserrückgang und dem Ableben **Rastafans** her. Bei seinen Rundgängen hat er außerdem manchmal Rastafan am See singen und tanzen gesehen, sich aber nichts weiter dabei gedacht. Es schien ihm eine Art Familientradition zu sein.

Das Finale

Wenn die Helden sich überall umgesehen und mit den Bewohnern der Oase gesprochen haben, sollten sie darauf kommen, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Ableben **Rastafans** und dem Versiegen der Quelle gibt. Durch das Tagebuch von **Tulrech** wissen sie, dass es mit **Shinna** noch eine lebende Verwandte Rastafans gibt.

So oder so: Die Helden müssen irgendwie versuchen, den **Dschinn** herbeizurufen und davon zu überzeugen, dass er die Quelle wieder sprudeln lässt. Der Dschinn zeigt dabei wenig Empathie für die verdurstenden Einwohner, hat aber eine spürbare Vorliebe für alle künstlerischen und schönen Dinge. Sie könnten versuchen, ihn mit entsprechenden Darbietungen zu betören. Um den Fortbestand von Quelle und Oase zu sichern, ist es aber notwendig, dass jemand den Schwur erneuert. Besonders geeignet dafür ist natürlich **Shinna**, der Dschinn akzeptiert sie sofort. Aber auch einer der Helden könnte hier in die missliche Situation kommen, vom Dschinn dazu aufgefordert zu werden, dauerhaft in Al Sela'Kalchu zu verbleiben, um ihn mit seinen künstlerischen Darbietungen zu erfreuen.

Sollte es den Helden gelingen, die Oase zu retten, dann gibt **Scheich Kashban** ein rauschendes Fest und jeder Held bekommt 5 Dinare (Dukaten) als Belohnung ausgehändigt.

Ragnar Kaesche



Ragnar ist begeisterter DSA-Spieler, Spielleiter und Sammler seit 1984, also quasi seit dem Erscheinen der ersten Edition. Andere Spielsysteme, die er mag, sind DSK, Deadlands und HeXXen1733. Geschrieben hat er auch schon immer, baut dieses Hobby gerade weiter aus und hat für die Zukunft einige spannende Projekte in Arbeit.

Foto: © Ragnar Kaesche

ww-mag.de/RagnarK

Illustrationen: © Sebastian Pfitzenmaier – ww-mag.de/redaktion

Dieses Werk verwendet Inhalte aus *Das Schwarze Auge* (DSA), veröffentlicht von *Ulisses Spiele GmbH*. Die in diesem Werk verwendeten Spielregeln basieren auf *Open RPG Creative (ORC) Licensed Material*. Die ORC-Lizenz ist in der *Library of Congress* unter der Registrierungsnummer TX 9-307-067 hinterlegt. *Das Schwarze Auge*, *DSA*, *Aventurien* sowie zugehörige Namen, Orte, Organisationen, Gottheiten, Begriffe, Logos und sonstige kennzeichen- oder urheberrechtlich geschützte Inhalte sind Eigentum der *Ulisses Spiele GmbH* und werden in diesem Werk mit ausdrücklicher Genehmigung des Rechteinhabers verwendet. Dieses Werk steht in keiner offiziellen Verbindung zur *Ulisses Spiele GmbH* und wurde nicht von dieser redaktionell geprüft oder veröffentlicht.



Die SL, wenn ich für's Protokoll zuständig bin: "Hast du heute wieder nur ne Überschrift aufgeschrieben?" 😉

Ich: "Das ist noch die vom letzten Mal..." 😅

© TruePowerPowl

Wenn die SL mein Charakterkonzept studiert:

Ich: „Vertrau mir, das Konzept wird später Sinn ergeben."

SL: „Wann?!?"

Ich: „Keine Ahnung... SPÄTER!"

© Sebastian Pfitzenmaier

Verwendung der Vergangenheit von Spieler*innen- Charakteren (SC)

Die Vergangenheit von Spieler*innen-Charakteren ist weit mehr als ein dekorativer Absatz auf dem Charakterbogen. Sie sollte keine Pflichtübung bei der Erschaffung von Held*innen sein, die danach vergessen wird. Es muss keine fünfzehn-seitige Biografie sein, ein kurzer Abschnitt mit ein paar Punkten genügt. Richtig eingesetzt ist die Vergangenheit eines SC ein dramaturgisches Werkzeug. Es hilft der*dem Spieler*in, die Persönlichkeit der Figur auszuschmücken, aber auch der Spielleitung als Motor für Konflikte, Bindungen und Entscheidungen. Die Vergangenheit verbindet das Persönliche eines SC mit dem Abenteuer und macht aus einer kleinen Handlung eine Geschichte, die genau diese Figur betrifft.

Vergangenheit wirkt. Sie prägt Entscheidungen, Erwartungen, Ängste und Loyalitäten. Das gilt im echten Leben ebenso wie im Rollenspiel. Freund*innen, Feind*innen, Familie, alte Lehrmeister*innen, verlorene Liebschaften, frühere Schuld, verdrängte Fehler oder nicht eingelöste Versprechen bilden eine Art Echo, das bis in die Gegenwart hineinreicht. Sobald die Spielleitung dieses Echo hörbar macht, gewinnt eine Kampagne an Tiefe. Aus einem Auftrag wird eine Angelegenheit. Aus einer*einem NSC wird jemand, den man kennt. Aus einer Ruine wird ein Ort, an dem der Charakter schon einmal war oder von dem sie*er seit seiner Kindheit Geschichten gehört hat. Genau darin liegt die Stärke der Charakter-Vergangenheit. Sie individualisiert das Abenteuer.

Natürlich funktionieren Abenteuer auch ohne persönlichen Bezug. Die Held*innen-Gruppe rettet ein Dorf, untersucht einen Mord oder sucht ein Artefakt. Das kann spannend, aufregend und durchaus emotional sein. Doch in dem Moment, in dem

- die Tante des SC das Dorf bedroht,
- das Mordopfer eine frühere Mentorin der SC war,
- das Artefakt aus der Familie eines Geliebten des SC stammt,

verändert sich die emotionale Fallhöhe. Es ist nicht mehr irgendein Abenteuer. Es ist das Abenteuer der Spieler*innen-Charaktere. Gerade größere Kampagnen profitieren davon. Ich versuche dabei allen SC eine eigene Geschichte, eigene Geheimnisse und eine eigene kleine Nebenhandlung zu geben. Manchmal versuche ich auch, gewisse Hinweise für die Kampagne in der Vergangenheit der SC zu platzieren oder einen Bezug herzustellen.

Diese Hinweise beziehen sich auf die Haupthandlung der Kampagne und machen die Abenteuer für die Spieler*innen persönlicher. Zugleich versuche ich, allen SC eine kleine persönliche Nebenhandlung zu geben, die sich über die Länge der Kampagne hinzieht und die sich Schritt für Schritt offenbart. Pro Spielsitzung verfolge ich aber immer nur die Nebenhandlung einer oder eines SC und bemühe mich, sie nicht größer oder stärker als die Haupthandlung werden zu lassen.

Es ist auch hilfreich, durch Verwandte der SC die Informationen jeweils dosiert über mehrere Abenteuer hinweg zu verteilen. Man kann sich das ein bisschen wie bei einer Soap-Opera vorstellen und es kann dabei zu überraschenden Wendungen zu kommen. Auch wenn man durch solche Aktionen nicht die*den SC selbst verändert, sondern nur die Familie, ist es eine Gratwanderung und sollte jeweils mit den Spieler*innen abgestimmt werden. Die Spielleitung sollte abklären, wie weit sie gehen darf und ob die Spieler*innen sich überraschen lassen wollen, oder ob diese Nebenhandlungen abgesprochen oder sogar gemeinsam erschaffen werden. Hier zeigt sich der Unterschied zwischen ausgeschmückter Hintergrundprosa und tatsächlich gespielter Vergangenheit.

Wenn ein*e SC erzählt, dass die Schwester verschwunden ist, ist das zunächst nur Information. Wenn die Gruppe eine alte Freundin der Schwester trifft, ihr Zimmer sieht, ihre Briefe liest und erlebt, wie der Vater auf den Namen reagiert, wird die Vergangenheit körperlich und sozial erfahrbar. Erst dann bekommt sie Gewicht.

Viele Hintergründe werden geschrieben, aber nie verwendet. Sie sind tragisch, umfangreich, atmosphärisch und am Spieltisch letztlich folgenlos. Das ist ein verschenktes Potenzial. Vergangenheiten entfalten ihre Wirkung erst dann, wenn sie in spielbare Elemente übersetzt werden. Die Spielleitung sollte sich also nicht fragen, ob ein Hintergrund „schön“ oder „passend“ ist, sondern ob er anschlussfähig ist. Ich frage mich immer, welche Aspekte ich für meine Kampagne verwenden kann. Gibt es Orte, Figuren, Gerüchte, Schuldverhältnisse, offene Rechnungen, Erbstücke, Schwüre oder ungelöste Rätsel, die man in kleine Abenteuervignetten überführen kann? Ein Charakterhintergrund ist dann gut, wenn er Handlungen erzeugt.

Ein hilfreicher Grundsatz lautet deshalb: Verwandle jede wichtige biografische Information in mindestens einen Hebel für die Gegenwart. Aus „Mein Vater verschwand vor Jahren“ wird ein Name in einem Archiv, ein Siegelring bei einer Toten oder einem Feind, der erstaunlich viel über die Familie weiß. Aus „Ich floh aus meiner Heimatstadt“ wird eine Rückkehr, bei der alte Feindschaften aufbrechen, alte Rechnungen beglichen werden müssen oder ein altes Missverständnis aus der Welt geschafft werden kann. Aus „Ich war einst Teil eines Ordens“ wird ein geheimer letzter Auftrag, eine Suche nach Auserwählten oder ein erzwungener Verrat durch die*den SC. Damit wird der Hintergrund nicht nur erzählt, sondern auch gespielt.

Ebenso wichtig ist die Verbindung zur Spielwelt. Die Vergangenheit und die Geheimnisse der Charaktere sollen mit der Welt und der Kampagne verbunden werden. Ein Hintergrund kann noch so dramatisch sein, doch wenn er an der eigentlichen Kampagne vorbeiläuft, bleibt er isoliert. Gute Einbindung heißt nicht, dass jede Biografie sich plötzlich im Metaplot widerspiegeln muss. Es genügt oft schon, wenn die Spielwelt auf den Hintergrund antwortet. Der alte Rivale arbeitet inzwischen für die Gegenseite der*des SC. Die verschollene Schwester wird in den Predigten der Kirche erwähnt. Der frühere Mentor war in dieselbe Verschwörung verstrickt, gegen die die Gruppe nun vorgeht. So überlagern sich Hauptplot und persönliche Geschichte, ohne dass die Kampagne ihre Form verliert.

Gerade am Anfang einer Kampagne kann diese Technik enorm hilfreich sein. Die Spieler*innen haben gleich einen Bezug, wenn

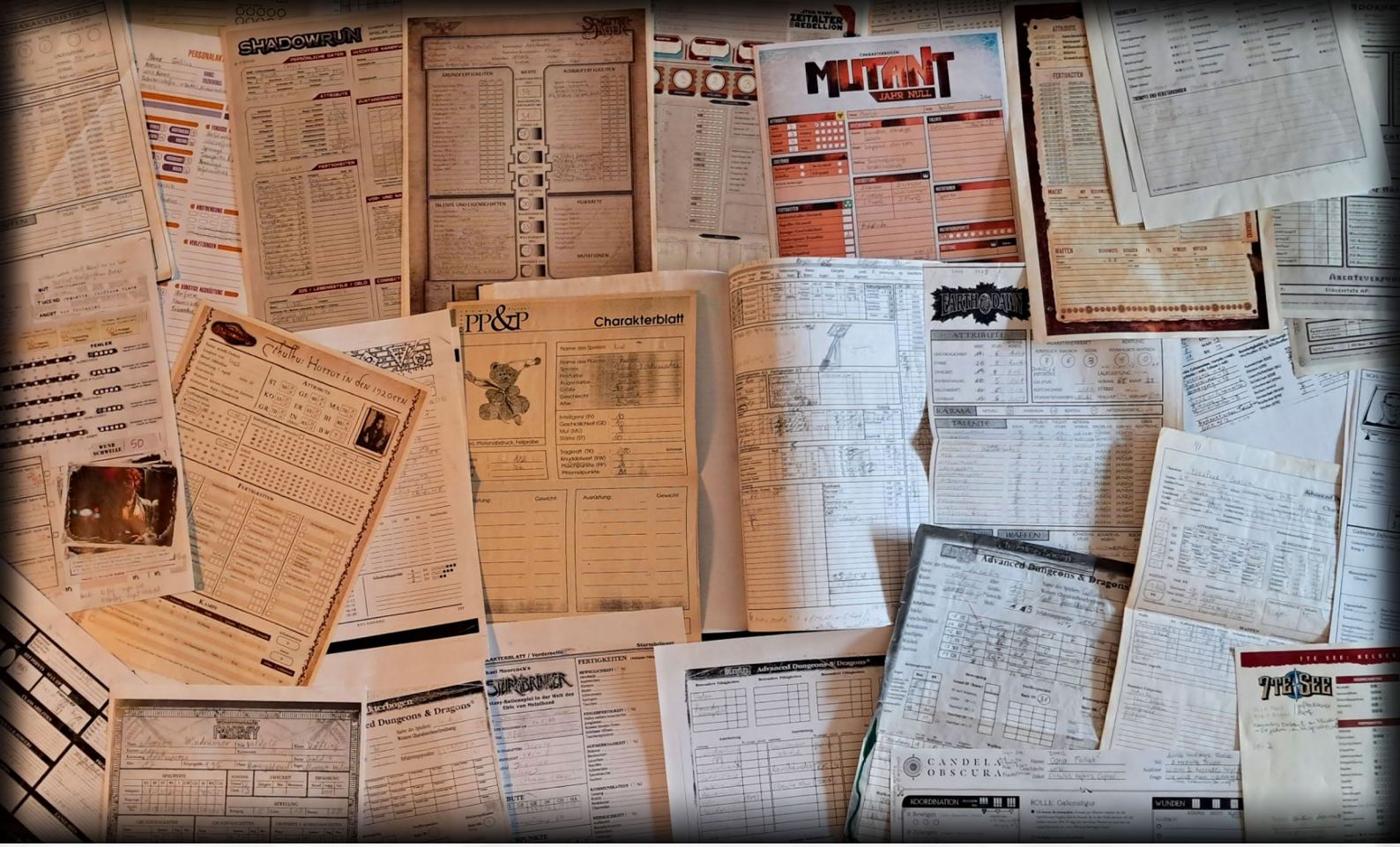


Foto: *Ansammlung verschiedener PnP-Charakterbögen* – © KvM/Stefan Tomaschitz – kanzleramt-moosbach.at

die SC bestimmte NSC bereits kennen, diese einen Bezug zu einem Abenteuerort aufweisen oder wenn sie persönliche Gründe haben, an einem Ereignis Anteil zu nehmen. Der Start wird damit deutlich organischer. Außerdem ist es netter, wenn ein Charakter einen Bezug zu NSC oder einem Ort mitbringt. Ein Dorf wird sofort lebendiger, wenn die Waldläuferin dort ihre erste Jagd erlebt hat. Ein Tempel wird bedeutender, wenn der Priester dort ausgebildet wurde. Das Dorffest wird emotionaler, wenn die Bardin dort öffentlich scheiterte. Solche Anker schaffen sofortige Präsenz.

Damit muss die Spielleitung allerdings maßhalten. Nicht jede Vergangenheit verlangt denselben Raum. Es hängt auch von der Kampagne und vor allem vom Rollenspielsystem ab, ob man stärker auf die Hintergrundgeschichten eingeht oder nicht. Am wichtigsten ist, dass man das unbedingt vorab kommuniziert. In einer stark handlungsgetriebenen Kampagne, wie es oft z. B. bei Cthulhu der Fall ist, oder in einem linearen Abenteuerpfad von Pathfinder ist oft weniger Platz für ausgreifende biografische Seitenarme als in einer offenen Sandkasten-Kampagne.

Das bedeutet natürlich nicht, dass man dabei völlig auf Vergangenheiten verzichten muss oder der Hintergrund wertlos wird. Wenn man eine verborgene Stadt im unbekannten Dschungel sucht, wird es tatsächlich eine ziemliche Soap-Opera, wenn einem dort ständig Personen aus der eigenen Vergangenheit über den Weg laufen. Wie geheim kann eine verschollene Stadt sein, wenn dort die eigenen Familienfeste stattfinden? Das funktioniert am besten in kurzen, prägnanten Einsprengseln, wie einem mitgenommenen Foto, einer Notiz in einem alten Buch oder persönlichen Gegenspieler*innen.

Ein weiterer zentraler Punkt in der Vergangenheit von SC sind Geheimnisse. Sie üben am Spieltisch eine große Faszination aus. Sie geben Figuren eine zusätzliche Schicht, einen verborgenen Kern, einen inneren Widerspruch. Man könnte sagen, kleine Geheimnisse sind der Zuckerguss von Charakteren. Sie machen sie besonders und fördern intensive Auseinandersetzungen mit den Figuren. Geheimnisse funktionieren aber nur dann gut, wenn sie dosiert eingesetzt werden. Werden sie sofort offengelegt, verlieren sie ihren Reiz. Werden sie ewig zurückgehalten, werden sie irrelevant. Wenn niemand etwas von einem Geheimnis ahnt, gibt es auch keinen Anreiz. Die Kunst besteht darin, sie nach und nach zu enthüllen und dabei mit jeder Enthüllung neue Fragen zu erzeugen. Bei Geheimnissen ist es noch wichtiger, sich mit den Spieler*innen abzustimmen, weil sie die Story der Charaktere stark verändern können.

Für die Spielleitung bedeutet das: Geheimnisse brauchen eine Enthüllungsdramaturgie. Am Anfang steht ein merkwürdiges Detail. Dann folgt ein Hinweis, der die Vermutung verändert. Später kommt eine Bestätigung hinzu, die neue Konsequenzen eröffnet. Erst danach sollte die große Wahrheit sichtbar werden. Entscheidend ist, dass jede Stufe nicht nur Information liefert, sondern Spiel erzeugt. Wenn ein Charakter erfährt, dass der totgeglaubte Vater noch lebt, ist das nur der Anfang. Spannend wird es erst, wenn daraus eine Entscheidung folgt. Wird der Vater gesucht oder verschwiegen? Nutzt ein*e Feind*in dieses Wissen? Verändert sich die Loyalität der Gruppe? Gute Geheimnisse verändern Verhalten.

Allerdings sind Geheimnisse auch riskant. Charaktergeheimnisse sind interessant, aber sie sollten meistens nicht dazu führen, dass Spieler*innen einander misstrauen oder gegensätzliche Interessen verfolgen, sofern dies nicht so gewünscht ist, wie eventuell bei Kampagnen in der Welt der Dunkelheit. Geheime Storylines von SC können dazu führen, dass Zwist in der Gruppe entsteht, oder die Gruppe zu diametral entgegengesetzten Handlungen tendiert. Daher ist es wichtig,

sich als Spielleitung darauf vorzubereiten und gegebenenfalls die Handlung zu korrigieren. Es ist nämlich ein Unterschied, ob man das Geheimnis einer*eines NSC entlarvt und sich gegebenenfalls gegen ihn wendet, oder ob man ein solches Geheimnis von SC entlarvt.

Nicht jedes spannende Geheimnis ist auch ein gutes Gruppengeheimnis. Sobald ein Geheimnis strukturell darauf hinausläuft, dass ein*e SC gegen die Gruppe arbeiten soll, wird aus Dramaturgie sehr schnell Reibung und das führt zu Verlust. In manchen Systemen, etwa in politischen oder kompetitiven Rollenspielsystemen, kann das gewollt sein. Für viele klassische Fantasy-, Horror- oder andere Abenteuerrunden gilt aber das Gegenteil. Die Gruppe soll zusammenarbeiten. Ich stelle mir bei jeder individuellen SC-Handlung eine Frage: Fördert dieses Geheimnis die Zusammenarbeit durch Spannung oder gefährdet es die Zusammenarbeit durch Zielkonflikte?

Wenn eine persönliche Bindung zu einem echten Zielkonflikt führt, ohne die Gruppe zu spalten, entsteht ein hervorragendes Spiel. Rette ich Verbündete aus meiner Vergangenheit oder verfolge ich den eigentlichen Antagonisten? Verrate ich ein negatives Geheimnis meiner Familie, um die Stadt zu retten? Konfrontiere ich die Mentorin öffentlich mit ihren Missetaten und zerstöre damit eine Institution, an die andere glauben? Solche Fragen sind deshalb stark, weil sie nicht abstrakt sind.

Bei guten Gruppengeheimnissen lautet die Frage etwa: „Wer weiß etwas über die Bedrohung, das die anderen noch nicht wissen?“ Ein schlechtes Gruppengeheimnis lautet: „Du musst verhindern, dass die anderen ihr Ziel erreichen.“ Ersteres schafft Drama innerhalb des gemeinsamen Rahmens. Letzteres zerstört den Rahmen selbst. Wenn man persönliche Vergangenheiten einbindet, sollte man deshalb bevorzugt mit asymmetrischem Wissen, emotionalen Bindungen und moralischen Komplikationen arbeiten, nicht mit fundamental unvereinbaren Aufträgen.

Eng damit verbunden ist die Frage nach dem Eingriffsrecht der Spielleitung. Wie weit darf eine Spielleitung in die Vergangenheit der Spieler*innen-Charaktere eingreifen? Darf sie offenbaren, dass jemand in Wahrheit die Tochter des Erzfeindes, die Wiedergeburt eines bösen Drachen oder der Prophet einer vergessenen Gottheit ist? Solche Wendungen sind reizvoll, weil sie groß, opernhaft und kampagnentauglich sind. Aber sie bergen ein großes Risiko. Man überschreibt als SL womöglich die Selbstdeutung der Figur des*der Spieler*in. Wenn der*die Spieler*in einen Charakter mit klar umrissenen Hintergrund entworfen hat und die Kampagne plötzlich erklärt, dieser Hintergrund sei eigentlich falsch, kann das als Entwertung erlebt werden.

Für die Abklärung braucht es nicht unbedingt ein formales Dokument, aber eine klare Absprache ist absolut notwendig. Manche Spieler*innen lieben es, wenn die Spielleitung verborgene Wahrheiten in ihren Hintergrund einwebt, andere möchten, dass ihre Biografie nur ergänzt, aber nicht umgedeutet wird. Wieder andere möchten völlige Hoheit über Herkunft, Familie und Identität behalten. Wenn das vorab geklärt ist, werden spätere Enthüllungen hoffentlich als interessante Wendung erlebt und nicht als Übergriff.

Für die Praxis kann man drei Stufen unterscheiden:

- Auf der ersten Stufe ergänzt die Spielleitung nur Leerstellen, z. B. ein Charakter hat einen verschollenen Bruder und die Spielleitung entscheidet, wo sich dieser befindet.
- Auf der zweiten Stufe interpretiert die Spielleitung vorhandene Elemente neu, z. B. die*der ehrwürdige Mentor*in war nicht nur Lehrer*in, sondern auch Täter*in.
- Auf der dritten Stufe überschreibt die Spielleitung Grundannahmen, z. B. das Waisenkind ist in Wahrheit rechtmäßige*r Erbe*Erbin des Throns.

Jede dieser Stufen kann funktionieren, aber je höher man geht, desto wichtiger wird die Zustimmung. Weil die Offenbarung des Geheimnisses neben den Veränderungen für die SC auch die gesamte Kampagne verändern kann.

Auch die Verteilung innerhalb der Kampagne ist entscheidend. Ich versuche, pro Abenteuer nur ein oder maximal zwei Charaktere besonders hervorzuheben und ihre Geschichten einfließen zu lassen, damit regelmäßig alle involviert bleiben, ohne dass alles gleichzeitig geschieht. Ein häufiger Fehler aus meinen frühen Tagen als Spielleiter bestand darin, zu viele persönliche Handlungsfäden parallel zu eröffnen. Dann verlieren alle den Überblick, und die Haupthandlung wird an den Rand gedrängt. Ich erstelle mir dafür im Vorfeld eine Zeitleiste für die Kampagne, eine Übersicht offener Handlungsfäden, um bei den vielen beteiligten Figuren nicht die Kontrolle zu verlieren. Das ist keine Nebensache, sondern die organisatorische Voraussetzung dafür, dass persönliche Geschichten nicht im Chaos versinken.

Denn Vergangenheit ist nicht nur Stoff für große Enthüllungen, sondern auch für Kontinuität. Ein gut geführter persönlicher Handlungsfaden muss nicht jeden Spielabend dominieren. Oft genügt ein kurzer Rückbezug, wie ein Brief, der eintrifft, eine Melodie, die jemand erkennt, oder eine alte Schuld, die wieder auftaucht. Solche kleinen Signale halten die persönliche Geschichte lebendig. Sie zeigen der Gruppe, dass die Vergangenheit nicht vergessen wurde. Da manche Charakterhintergründe leichter zu bespielen sind als andere und manche SC mit ihrer Vergangenheit ungewollt stiefmütterlich behandelt werden, ist ein rotierender Fokus sinnvoll. Ohne Struktur dafür falle ich auf die Hintergründe zurück, zu denen mir spontan am meisten einfällt.

Man sieht, dass die Vergangenheit von Spieler*innen-Charakteren kein Pflichtprogramm ist, sondern ein wirksames Werkzeug der Spielleitung. Sie kann Abenteuer persönlicher, Kampagnen dichter und Entscheidungen bedeutungsvoller machen. Sie funktioniert am besten, wenn sie mit der Spielwelt verbunden, dosiert enthüllt, organisatorisch sauber verwaltet und sozial sensibel eingesetzt wird. Aber sie braucht Absprache, Maß und Geduld. Vor allem aber braucht sie die Bereitschaft, nicht nur über Vergangenheit zu reden, sondern sie in die Gegenwart eingebettet zu spielen.

So bleibt eine Hintergrundgeschichte nicht nur Text auf dem Charakterbogen, sondern wird ein lebendiger Teil der Kampagne. Und genau das ist die eigentliche Kunst, dass diese Vergangenheiten Spuren am Spieltisch hinterlassen.

„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

DeMistification

Looking Beyond the Mist der Charaktererschaffung und -entwicklung der **MIST ENGINE** - Spiele

Kennt ihr das? Jeder wartet auf den nächsten Stufenaufstieg oder das nächste Level-Up. Und dann bekommt man all das, was einem die Klasse, der Pfad oder was auch immer in dem System alles vorschreibt. Alternativ hat man Punkte erhalten. Mit diesen kauft man sich das nächste Talent oder erhöht damit die Fähigkeiten. Alles in allem sind die Optionen begrenzt, so mannigfaltig sie durch die dutzenden Erweiterungsbände auch sein mögen. Die Entwicklung des Charakters ist letzten Endes immer sehr linear und auch nicht immer passend zum gerade Erlebten. Was wäre, wenn das nicht so sein muss? Was, wenn es anders sein könnte?

Das bringt uns zur *Mist Engine*, dem Spielsystem der Spiele von *Son of Oak Game Studio* (🌐 sonofoak.com) – namentlich *City of Mist* (Supernatural-Detective-Noir), *QUEERZ!* (Sentai-Comic), *Metro:Otherscape* (Mythic-Cyberpunk) und *Legend in the Mist* (Rustic-Fantasy).

Anmerkung: *City of Mist*, *Otherscape:Metro* und nun angekündigt auch *Legend in the Mist* im Vertrieb auf Deutsch bei *Storypunks* (🌐 storypunks.de).

Das Spielsystem der Mist Engine

Bevor wir uns der Charaktererschaffung und -entwicklung widmen, erst noch eine kurze Einführung in das zugrunde liegende Spielsystem. Das Würfelsystem der *Mist Engine* lehnt sich an *Powered by the Apocalypse* (PbtA) an: Man würfelt 2d6 + X.

Dabei ist X nicht wie bei vielen anderen PbtA-Spielen einer von mehreren festen Werten, sondern ein Wert, der sich für jeden Wurf aus den anwendbaren Tags (Merkmalen) und Status zusammensetzt. Dabei gibt jedes Power-Tag (Stärkemerkmal) +1 wert und jedes Weakness-Tag (Schwächemerkmal) –1. Status reicht von –6 bis +6, aber nur der jeweils höchste anwendbare wird gewertet.

Tags (Merkmale) kommen dabei vor allem vom Charakter und werden in der Charaktererschaffung und -entwicklung festgelegt. Dann gibt es noch in der Szene vorhandene und entstehende Story-Tags (Handlungs-Marker). Ein Story-Tag kann ein „Vorhängeschloss“ oder aber „dichter Nebel“ sein. Status (Zustände) werden im Spiel vergeben und sind dynamisch. Status sind temporäre Zustände wie „Verletzt“, „Verwirrt“ oder „Angespannt“, die den Wurf beeinflussen.

6– fail (Misserfolg)

7–9 weak hit (schwacher Erfolg)

10+ strong hit (guter Erfolg)

Es wird nur gewürfelt, wenn der Ausgang der Situation spannend oder interessant ist. Wenn das nicht der Fall ist, wird einfach weiter erzählt. PbtA-Spiele nutzen in der Regel sogenannte Moves (Spielzüge), die durch einen Trigger (eine vorgegebene Bedingung in der Erzählung) ausgelöst werden und einen Wurf zur Folge haben und zu speziellen, darauf abgestimmten Ergebnissen führen, die sich aus einem Fail, Weak Hit oder Strong Hit ergeben und bei diesen beschrieben sind.

Spiele mit Moves (Spielzüge):
In ***City of Mist*** und ***QUEERZ!*** sind noch Moves vorhanden, die das Spielgefühl eines Supernatural-Detective-Noirs oder Sentai-Comics unterstützen. Die auslösenden Trigger und folgenden Effekte sind durch diese vorbestimmt.

Spiele ohne Moves (Spielzüge):
In ***Metro:Otherscape*** und ***Legend in the Mist*** wurden die Moves entfernt und durch einen einheitlichen Wurf und eine Mechanik ersetzt, der unterschiedliche Effekte folgen, die man frei wählen kann.

Das Spielsystem unterstützt durch die Tags (Merkmale) die Elemente des Charakters (Power-Tags und Weakness-Tags) und der Umgebung (Story-Tags) in die Erzählung einzubeziehen. Das Ganze erfolgt organisch und nicht erzwungen, Kreativität wird unterstutzt und gefördert. Spannende Geschichten wie in Filmen oder Serien werden erzeugt. Die Kamera zoomt herein und heraus, je nachdem, wie wichtig die jeweiligen Szenen sind. Bei der Wahl des Spielzugs hängt mehr davon ab, was man erreichen möchte, als von dem, was man tut. So triggert bei *City of Mist*, als Beispiel für ein Spiel mit Spielzügen, ein „Jemanden-zum-Reden-bringen“ den Nachforschen-Spielzug und nicht den Überzeugen-Spielzug – es geht darum, am Ende Fragen zu stellen und Antworten zu erhalten und nicht darum, jemand dazu zu bringen, etwas zu tun, oder die Konsequenzen zu tragen. Das wäre anders im Fall eines Türstehers, der einen durchlassen soll. In beiden Fällen könnte ich mein Merkmal „Autorität“ einsetzen, nur jedes Mal mit einem anderen Spielzug. In *Metro:Otherscape*, einem der Spiele ohne Spielzüge, entfällt diese Entscheidung vorab und man bestimmt am Ende die Effekte völlig frei, wie es eben zur Erzählung passt. Aber tiefer einzutauchen, was das Spielsystem und die Unterschiede ausmacht, wäre eine ganz eigene Geschichte. Heute soll es uns um die Hauptdarstellenden gehen, die Charaktere.

Charaktere

In der *Mist Engine* sind Charaktere nicht aus Zahlenwerten aufgebaut, z. B. für Attribute oder Fertigkeiten, sondern sogenannten Tags (Merkmalen). Diese sind kurze Beschreibungen, meist in ein bis zwei Worten oder einer kurzen Phrase. So können „Geheimnisvoller Detektiv“, „ungebrochener Optimismus“ oder auch „Cyberpunk-Hacker mit einem Gewissen“ ein solches Merkmal sein. Dabei sagen diese wenigen Worte schon mehr über den Charakter aus, als ein „Weisheit 14“. Und das sind nur wenige Beispiele für ein Merkmal von insgesamt 16, aus denen ein Charakter am Anfang besteht. Stellt euch vor, ihr schreibt die Geschichte und Beschreibung eures Charakters nieder und unterstreicht einige Worte oder hebt Passagen mit einem Textmarker hervor. Diese gruppieren sich zu Themen mit den zugehörigen Tags (Merkmale) und ergeben ganz organisch euren Charakter. Dabei legt ihr nicht nur einen Fokus auf die Stärken und Besonderheiten, sondern auch auf die Schwächen, die Ecken und Kanten, die einen Charakter erst so richtig rund machen. Das ergibt am Ende ein vollständiges und rundes Bild des Charakters und jedes Charakterkonzept lässt sich so ohne die sonst üblichen Optionen und Punkte umsetzen.

Charakterthemen

Charaktere setzen sich immer aus 4 Themes zusammen, die aus den Power Tags und Weakness Tag(s) bestehen. Dabei gibt es meist 3 unterschiedliche Arten von Themen.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Logos	Self (Ego)
Mythos	Mythos (Mythos)
Mist	Noise (Rauschen)

QUEERZ!	*Legend in the Mist*
Realness	Origin
Rainbow	Adventure
	Greatness

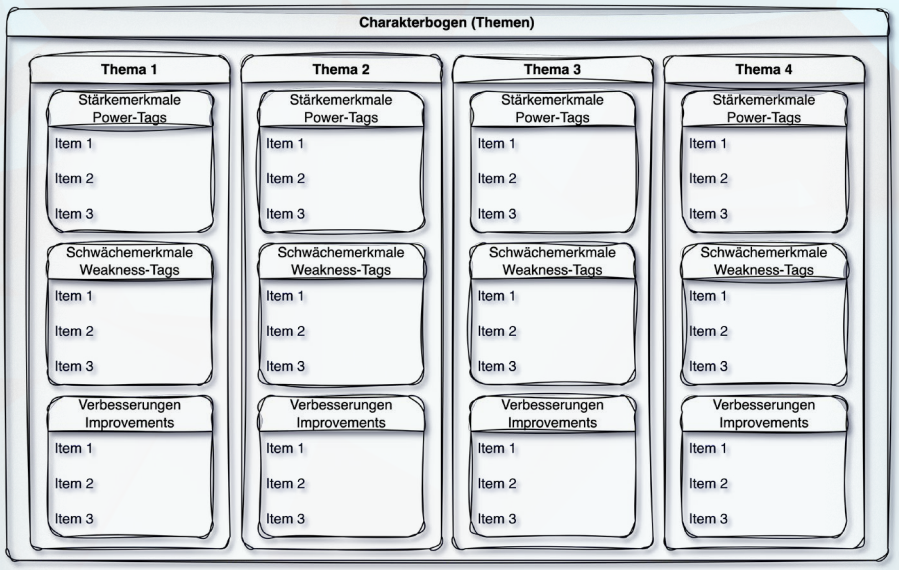
Die Zusammensetzung der vier Themen entscheidet, wie stark der Charakter von der jeweiligen Art geprägt ist. Das spielt vor allem bei *City of Mist*, *QUEERZ!* und *Metro:Otherscape* eine Rolle, da dort die Themenarten auch immer etwas gegeneinander gerichtet sind und einen eigenen (inneren) Konflikt darstellen, der sich im Spiel auswirkt. Je nach der Verteilung der vier Themen auf die Themenarten teilen die Systeme den Charakter in verschiedene Charakterarten. Diese können und sollten sich auch im Laufe der Entwicklung des Charakters ändern.

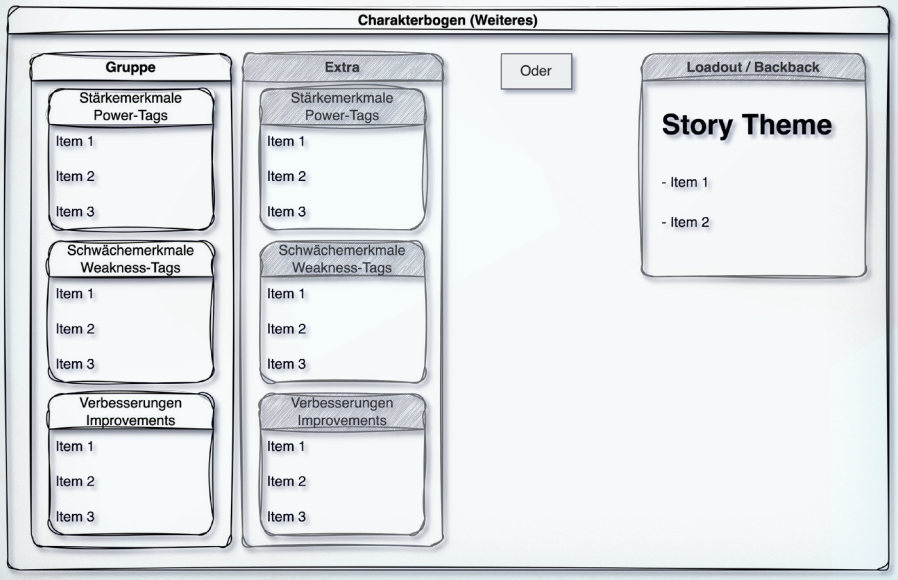
City of Mist	*Metro:Otherscape*
Sleeper (4Lo)	Avatar/Conduit (4My)
Touched (3Lo/1My)	Real (4Se)
Borderliner (2Lo/2My)	Singularity (4No)
Legend (1Lo/3My)	Spiritualist (Se/My)
Avatar (3My)	Cyborg (Se/No)
Bigwig (3Mist)	Transhuman (My/No)
	Nexus (Se/My/No)

QUEERZ!	*Legend in the Mist*
Basic (4Re)	n/a
Icon (4Ra)	

Manche der Charakterarten sind auch mit besonderen Regeln verbunden. So ist ein Sleeper bei *City of Mist* sich nicht mehr des Übernatürlichen bewusst, aber auch in der Lage das Jenseitige um sich herum zu leugnen und damit zu unterdrücken. Am anderen Ende des Spektrums zum Mythos befindet sich der Avatar-Zustand – in diesem wird der Charakter zur Verkörperung dessen, was durch ihn wirkt, sei es eine Gottheit, ein Prinzip oder eine literarische Figur. Er erhält gewaltige Macht in diesem Bereich, aber ist auch nicht mehr in der Lage, außerhalb dessen zu handeln. In beiden Extremen bleibt der Charakter spielbar, aber unterliegt sehr speziellen Regeln und Einschränkungen, die definitiv das Spiel beeinflussen werden.

In *Metro:Otherscape* fallen diese Effekte schwächer aus, aber dafür haben auch alle Charakterzustände eigene Regeln, nicht nur die Extreme.





Gruppenthema

Alle Spiele kennen auch ein zusätzliches Gruppenthema, das von allen Spielenden zusammen geschaffen wird. Es beschreibt und definiert die Verbindung der Charaktere zueinander, aber auch, wie sie zusammenarbeiten und auf welche Ressourcen sie ggf. gemeinsam zugreifen können. Das Gruppenthema wird dabei wie ein weiteres Charakterthema erstellt und besitzt wie diese Power- und Weakness-Tags sowie eine Definition, wie eine Identität. Die Power-Tags des Gruppenthemas können seltener eingesetzt werden, sind weniger mächtig, aber stehen allen Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Crew	Team

QUEERZ!	*Legend in the Mist*
House	Fellowship

Das Thema beschreibt die allgemeine Beziehungen – die einzelnen Bezeigungen der Charaktere zueinander werden über ein weiteres Element beschreiben, das sich wiederum nach Spielsystem unterscheidet.

Help-and-Hurt-Points (Freund- und Feind-Punkte):
City of Mist und ***QUEERZ!*** benutzen Punkte, mit denen man die Aktion eines festgelegten anderen Spielercharakters unterstützen oder behindern kann und die man am Ende einer Session im Rückblick auf das in dieser Session Erlebte erhält.

Relationship-Tags (Beziehungs-Marker):
Metro:Otherscape und ***Legend in the Mist*** nutzen Tags (Merkmale), die die Verbindung zu dem anderen Charakter beschreiben. Immer aus Sicht des Charakters.
Sie können einseitig sein und sich über Sessions hinweg verändern.

Durch das Gruppenthema wird die Verbindung der Charaktere zueinander für das Spiel relevant und hat auch Einfluss auf die Regeln und darauf, wie sich Situationen und Beziehungen entwickeln. Es fördert das Charakter- und Gruppenspiel und schon bei der Erschaffung der Charaktere legt man einen Ausgangspunkt. Das „Ihr seid alle Fremde und trefft euch in einer Taverne“ entfällt. Was nicht bedeutet, dass nicht auch ein *Legend-in-the-Mist*-Spiel in einer Taverne beginnen kann. Aber dann beginnt man vielleicht als Wirt, der die Schmiedin „insgeheim bewundert“. Dann habt ihr noch den häufig betrunkenen Metbrauer des Dorfs, der den Wirt „vergöttert“. Euer Sohn des Dorfvorstehers wiederum „belächelt“ den Metbrauer nur, wird aber von der Schmiedin für eine „gute Partie“ gehalten. Das wären Beispiele für eure Relationship-Tags. Zusammen seid ihr aber dennoch die „Dorfgemeinschaft“, die „jeden Winkel kennt“, sich gern eine „helfende Hand“ reicht und einen „Dorfladen“ hat. Dennoch sind alle von euch auch immer „knapp bei Kasse“. Das ist euer Gruppenthema.

Zusätzliche Themen

Über die vier Charakterthemen und das Gruppenthema hinaus gibt es, je nach Spielsystem, noch weitere Möglichkeiten, den Charakter mit weiteren Tags (Merkmalen) zu individualisieren.

Extra-Themes (Extra-Themen):
City of Mist und ***QUEERZ!*** – Spezielle Themenbücher die man „freischaltet“ – maximal eines kann man davon gleichzeitig aktiv haben und die Power-Tags sind, analog zum Gruppen-Thema, nur einmalig zu verwenden.

Story-Themes (Plot-Themen):
Metro:Otherscape und ***Legend in the Mist*** – ein Set aus einem Story–Tag (Geschichten-Marker), zu dem eigene Power-Tags (Stärkemerkmale) und Weakness-Tags (Schwächemerkmale) gehören, das man im Backpack oder Loadout hat.

Extra-Themen können so etwas wie eine Superheldenbasis à là Batcave sein, in *City of Mist*, oder aber bei *QUEERZ!* ein Mech. Plot-Themen bei *Metro:Otherscape* sind in der Regel besondere Ausrüstungsgegenstände, wie ein Cyberarm oder ein Magisches Schwert. Letzteres kann sich auch als Plot-Thema im Backpack eines *Legend-in-the-Mist*-Charakters befinden. Dieser kann aber auch einen Begleiter, wie einen Knappen, als Plot-Thema haben. Man merkt auch hier schon, dass sich vieles durch einen Geschichten-Marker, ein Plot-Thema oder als ganzes Themenbuch wie „Besitztümer“ oder „Begleiter“ darstellen lässt. Der Übergang ist wie immer fließend und hängt nur von der Bedeutung ab, die man dem Ganzen in der Geschichte beimessen möchte.

Charaktererschaffung

Themebooks (Themenbücher)

Themebooks sind eine thematisch passende Sammlung von Fragen für die Power-Tags und Weakness-Tags, ebenso sind andere Elemente eines Themes vorgegeben, wie dessen Improvements. Das ist die Standardmethode. Sie erlaubt eine freie, aber dennoch geführte Charaktererschaffung.

10 Power-Tag-(Stärkemerkmal)-Fragen (A-J), von denen man die A-Frage und zwei weitere beantwortet, um die drei Power-Tags (Stärkemerkmale) des Themes zu erstellen.

4 Weakness-Tag-(Schwächemerkmal)-Fragen (A-D), von denen man eine beantwortet, um das Weakness-Tag (Schwächemerkmale) des Theme zu erstellen.

Themebook

Power-Tag Frage A
Power-Tag Frage B
Power-Tag Frage C
Power-Tag Frage D
Power-Tag Frage E
Power-Tag Frage F
Power-Tag Frage G
Power-Tag Frage H
Power-Tag Frage I
Power-Tag Frage J

Weakness-Tag A
Weakness-Tag B
Weakness-Tag C
Weakness-Tag D

Improvement 1
Improvement 2
Improvement 3
Improvement 4
Improvement 5

Tropes (Archetypen)

Tropes sind die typische Zusammenstellung von 3+3 Themekits (Themen-Sets); davon stehen die ersten 3 Themekits (Themen-Sets) fest und für das vierte wählt man aus einem von 3 aus.

Themekits (Themen-Sets)

Themekits sind für ein vorgegebenes Thema beantwortete Fragen der Themebooks (Themenbücher), aus denen man nur noch die 3 PowerTags (Stärkemerkmale) und das eine Weakness-Tag (Schwächemerkmal) auswählen muss.

Trope

Themekit 1
Themekit 2
Themekit 3
+
Themekit 4a, 4b oder 4c

Themekit 1

Power-Tag1, Power-Tag 2,
Power-Tag 3, Power-Tag 4,
Power-Tag 5, Power-Tag 6,
Power-Tag 7, Power-Tag 8,
Power-Tag 9, Power-Tag 10

Weakness-Tag 1, Weakness-Tag 2,
Weakness-Tag 3, Weakness-Tag 4

Themekit 2

Power-Tag1, Power-Tag 2,
Power-Tag 3, Power-Tag 4,
Power-Tag 5, Power-Tag 6,
Power-Tag 7, Power-Tag 8,
Power-Tag 9, Power-Tag 10

Weakness-Tag 1, Weakness-Tag 2,
Weakness-Tag 3, Weakness-Tag 4

Themekit 3

Power-Tag1, Power-Tag 2,
Power-Tag 3, Power-Tag 4,
Power-Tag 5, Power-Tag 6,
Power-Tag 7, Power-Tag 8,
Power-Tag 9, Power-Tag 10

Weakness-Tag 1, Weakness-Tag 2,
Weakness-Tag 3, Weakness-Tag 4

Themekit 4a

Themekit 4b

Themekit 4c

Power-Tag1, Power-Tag 2,
Power-Tag 3, Power-Tag 4,
Power-Tag 5, Power-Tag 6,
Power-Tag 7, Power-Tag 8,
Power-Tag 9, Power-Tag 10

Weakness-Tag 1, Weakness-Tag 2,
Weakness-Tag 3, Weakness-Tag 4

Freeform

Hier ist nichts vorgegeben und (fast) alles erlaubt. Damit lassen sich auch Charakterkonzepte umsetzen, für die andere Methoden noch zu viele Vorgaben enthalten.

Generell kann man aber auch alle Formen frei und beliebig kombinieren, um einen Charakter zu erschaffen. Also ein Theme, in dem man Themekits (Themen-Sets) nutzt, ein anderes mit einem Themebook (Themenbuch), und die anderen beiden Freeform. Am Ende zählt nur, dass man passende Tags (Merkmale) hat und eine Motivation für das Thema festlegt.

Genauso wird auch das Gruppenthema gemeinsam mit allen Spielenden der Runde erschaffen.

Wenn wir uns einen *City-of-Mist*-Charakter mit Sozialarbeiter:in-Logos bauen, haben wir vermutlich unser „Routine"-Thema (Sozialarbeit), aber auch ein „Prägende Beziehung"-Thema (Schwerer Fall). Ob wir dann noch ein „Prägendes Ereignis"-Thema (waren Augenzeuge) haben oder aber als Seher:in-Mythos mit dem „Erkenntnis"-Thema (göttliche Eingebung) auch stattdessen noch das „Manifestation"-Thema (Worte der Macht) haben, liegt ganz an uns.

Charakterentwicklung

Themes

Themen entwickeln sich, wenn man ihre Weakness-Tags (Schwächemerkmale) nutzt, was einem –1 auf den Wurf gibt, man dafür aber auch ein Attention/Growth/Upgrade/Improvement markiert. Alternativ kann man sich auch in Pausenszenen mit einem Thema beschäftigen. Themen nehmen Schaden (Crack/Fade, Release/Shade, Decay oder Abandon) und verschwinden ggf. ganz, wenn man sie vernachlässigt oder gegen die bei der Erstellung des Themas festgelegte Motivation handelt.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Attention	Upgrade
Crack/Fade	Decay
QUEERZ!	***Legend in the Mist***
Growth	Improvement
Realness/Shade	Abandon
	Milestone

Was die Motivation ist, variiert je nach Thementyp und System unterschiedlich.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Identity	Identity
Mystery	Ritual
Directive	Itch
QUEERZ!	***Legend in the Mist***
Anchor	Quest
Runway	

Themen entwickeln

Wenn man drei positive Punkte in Attention, Growth, Upgrade oder Improvement auf einem Thema sammelt, dann entwickelt man das Thema weiter. Man kann in der Regel ein neues Power-Tag (Stärkemerkmal) oder Weakness-Tag (Schwächemerkmal) hinzufügen oder ein Special/Improvement wählen. Ein Special/Improvement erlaubt es einem, etwas Besonderes zu tun, was die Regeln nicht so vorsehen und was diese etwas biegt/erweitert. Oder man setzt damit die negativen Punkte (in Crack/Fade, Release/Shade, Decay oder Abandon) zurück.

Wenn man sein Thema entwickelt, kann man beispielsweise einen neuen Zauber erlernen und zum Beispiel „Wesen kommandieren" anstelle nur „Feuerbälle" zu werfen. Man kann auch lernen, den „Nanitenschwarm" (winzig kleine Roboter) nicht nur zum Bauen, sondern auch für die „eigene Regeneration" zu nutzen. Alles Beispiele für neue Power-Tags (Stärkemerkmale). Man sollte auch nicht die Möglichkeit unterschätzen, ein weiteres Schwächemerkmal zu wählen oder ein existierendes umzuformulieren, was einem helfen kann, das Thema in Zukunft schneller auszubauen. So ist der oben genannte Magier vielleicht nicht nur „Pyromane", sondern nun auch noch „herrschsüchtig". Oder die Naniten lassen sich wegen einer Modifikation „Schwächer außerhalb des Körpers" einsetzen.

Themen ersetzen

Wenn man genug Punkte in Crack/Fade, Release/Shade, Decay oder Abandon auf einem Thema gesammelt hat, dann verliert man es. Es wird durch ein neues, noch nicht entwickeltes Thema mit nur einem Power- und Weakness-Tag ersetzt. Ein solches noch nicht entwickeltes Thema entwickelt sich jedoch schneller, da jedes Attention/Growth/Upgrade/Improvement sofort zu einem weiteren Power-Tag führt, bis man alle drei Power-Tags hat und beim nächsten eine normale Entwicklung durchmacht. Ab dann folgen die Regeln der normalen Charakterentwicklung.

Im ersten Moment mag das erschreckend wirken und vielleicht auch etwas unlogisch erscheinen. Man verliert ungefähr ein Viertel dessen, was einen bisher ausgemacht hat. Vielleicht ist es gänzlich weg wie ein Relikt, das zerstört wird, oder aber man überwindet die Traumatisierung eines zurückliegenden Ereignisses. Das Ereignis wird damit nicht ungeschehen, aber seine Auswirkungen auf den Charakter spielen in der Geschichte keine große Rolle mehr. Man sollte dem nicht mit dem Gedanken eines Verlusts gegenübertreten, sondern mit dem Gedanken des Eröffnens neuer Möglichkeiten, den Charakter neu zu erforschen. Und es ist auch ein Schritt hin zu einer Transformation.

Transformation

Die beim Ersetzen eines Themas bereits auf dem verlorenen Thema vorhandenen Entwicklungen werden in Form von Build Up, Evolution oder Promise gutgeschrieben, und wenn man 5 davon hat, kommt es zu einem Sprung in der Entwicklung.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Build-Up	Evolution
> Evolution	> Evolution
Dynamite	Veteran
QUEERZ!	***Legend in the Mist***
n/a	Promise
	> Fulfillment
	Quintessence

Ein Beispiel für einen Moment of Evolution könnte sein, wenn Neo in Matrix erlernt, die Matrix mit seinem Willen zu verändern. Oder der Wandel von Gandalf dem Grauen zu Gandalf dem Weißen. Der Charakter ist danach nicht mehr derselbe und hat mächtigere Möglichkeiten, die so sonst fast keinem zur Verfügung stehen. Einiges davon lässt sich zwar auch mit einem Themenwechsel darstellen, aber ein Entwicklungssprung erlaubt auch das völlige Neuschreiben des Charakters.

Das kann mit dem Ersetzen eines Themas zusammenfallen, muss es aber nicht. Denn jedes der Systeme hat auch noch einen Move (Spielzug), bei dem man alles gibt und auch riskiert. Es geht immer darum, wie viel man bereit ist aufs Spiel zu setzen.

City of Mist	*Metro:Otherscape*
Stop. Holding. Back.	Going out in a Blaze
QUEERZ!	***Legend in the Mist***
Ultra-Mode	Making a Sacrifice

Das Ergebnis des Wurfs richtet sich nach der Schwere, wobei es drei Kategorien gibt:

Significant (Signifikant)

7–9 burn Power-Tags
(Stärkemerkmale verbrennen)

10 burn only 2 Power-Tags
(nur 2 Stärkemerkmale verbrennen)

No Return (Unumkehrbar)

7–9 replace Theme (Thema ersetzen)

10 burn Power-Tags
(Stärkemerkmale verbrennen)

Ultimate (Ultimativ)

7–9 Take a tier 6 Status
(einen Stufe-6-Zustand erleiden)

10 replace Theme (Thema ersetzen)

Die oben genannten Spielzüge geben den Spielenden viel Einfluss auf die Geschichte, weil sie viel erreichen können, wenn sie nur bereit sind, den entsprechenden Preis zu zahlen. Das erlaubt ganz besondere Momente, in denen sich der Held aufopfert, um das Ruder noch einmal herumzureißen. Setzt man zum Beispiel ein Magie-Thema ein, um eine besonders mächtige Version eines Zaubers zu wirken, kann es sein, dass einem die Magie für eine Weile nicht mehr zur Verfügung steht, weil die Merkmale ausgebrannt sind. Man schwingt das magische Schwert, ein Relikt-Thema, um einen mächtigen Gegner zu überwinden und es zerbricht dabei in tausend Stücke. Als Folge ersetzt man das Thema. Man widersetzt sich im Cyberspace einer übermächtigen AI. Man nimmt einen Stufe-6-Zustand, der alles verändert und man seinen Körper verliert, der stirbt und man nur noch als Singularität existiert. Das erlaubt, richtig und wohl dosiert eingesetzt, epische und dramatische Momente, die einen echten Einfluss auf den Charakter haben.

Schlussworte

Wie eingangs erwähnt, bieten die *Mist-Engine*-Spiele eben kein reines Level-Up, sondern auch mal einen Seitenschritt oder Rückschlag. Alles für ein immersives Charakterspiel und erinnerungswürdige Geschichten. Dies sorgt für eine gewisse Komplexität, gerade wenn man versucht, mehrere Spiele unter einen Hut zu bringen. Was ich nur empfehlen kann, ist es einmal selbst auszuprobieren. Die andere Art der Charaktererschaffung und -entwicklung kann zuerst etwas einschüchternd sein, ist dann aber erfüllend wie kaum eine andere, mit der ich mich in den letzten drei Jahrzehnten habe auseinandersetzen dürfen. Seit ich in 2016 das erste Mal über das *City of Mist* Core Book und alle darauf folgenden Werke der *Mist Engine* gestolpert bin, hat dieses meine Sichtweise auf Charaktere und deren Entwicklung völlig verändert.

Markus Raab
🌐 ww-mag.de/markusraab

Markus Raab



Markus ist ein leidenschaftlicher Rollenspielender und seit über dreißig Jahren im Hobby sowohl als Spielender als auch als Spielleitender aktiv. In dieser langen Zeit hat er Erfahrung in zahlreichen verschiedenen Pen-&-Paper-Rollenspielen der unterschiedlichsten Spielarten gesammelt – von klassischen Fantasy-Systemen bis hin zu narrativ fokussierten Indie-Produkten.

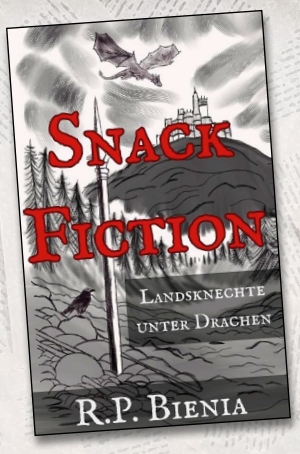
Neben seiner eigenen Spieltätigkeit engagiert sich Markus in Vereinen und Organisationen, um das Rollenspielhobby zu fördern und neuen Interessierten den Einstieg zu erleichtern. Lange Zeit organisierte er einen monatlichen Rollenspiel-Stammtisch, der sich zu einem festen Treffpunkt für die lokale Community entwickelte. Auch heute noch setzt er sich für die Vernetzung von Spielern ein: Er organisiert den SL-Brunch und bietet regelmäßig Online-Einführungsrunden ins Hobby an, um Neulingen den Zugang zu erleichtern.

Mit seinem fundierten Wissen und seiner langjährigen Erfahrung bringt er in diesem Artikel nicht nur theoretisches Verständnis der Mist Engine ein, sondern auch praktische Insights aus über drei Jahrzehnten am Spieltisch.

Foto: © Markus Raab

Snack Fiction: Landsknechte unter Drachen

Ein kurzer Auszug aus dem Büchlein "Snack Fiction: Landsknechte unter Drachen" von R.P. Bienia.
Von ihm stammt auch der Drachenschmalz Comic, den wir in Ausgabe 6 vorgestellt haben.



Auf Drachen reiten. Denk kurz darüber nach. Niemand, der vor diesen Viechern stand, wäre auf die Idee gekommen, auf sie zu steigen. Bis. Bis unser geschätzter Auftraggeber unserem Hauptmann unseren werten Kameraden Kettenschwein schickte. Kettenschwein, der aussah wie ein mit dunklen Locken behaartes Wildschwein, knüpfte bestimmte Metallkettchen zusammen und die Riesenechsen kamen aus ihrem Hort im Süden gesegelt. Meist waren es zwei. Für Jyst kamen ein schwefelgelber, weiblicher Drache und ein hellblauer, mit Warzen und Knochenplatten übersäter Methusalem. Mit beiden Viechern hatten die Kameraden eine Gemeinsamkeit: wir fühlten die gleiche Mischung aus Unlust und Wut, die man spürt, wenn man aus einem warmen Bett gezerrt wird, um durch Schneeregen zu marschieren. Poetisch, nicht? Da endete aber auch schon die Zuneigung zwischen uns.

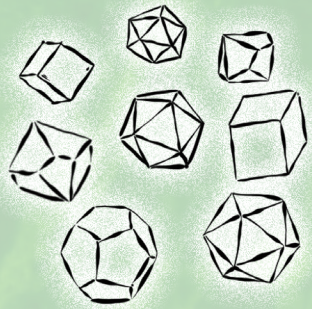
Die Drachen plätteten einen guten Kilometer von unserem Lager ein Stück Wald und verlangten nach Futter. Damit verschlangen sie unsere Hoffnung auf Fleisch in den nächsten Wochen. Konnten sie nicht einfach Jungfrauen fressen, wie in den Geschichten? Zumindest wären wir sicher gewesen. Außerdem alle, die uns auf unserem Marsch seit dem Hafen begegnet waren. Ich habe schon einmal gesagt, dass wir eine humanitäre Seite hatten.

Die gelbe Drachin nannten wir Eiterbeule. Der andere war der Knacker. Ich mochte beide nicht. Kann man übergroße Echsen mögen, die im Magen Platz für ein kleines Dorf haben?

Knacker fokussierte sein Haifischauge auf mich, als ich in sein Sichtfeld trat, aber sein Blick schweifte weiter als ob ich eine Schabe wäre. Klein, gepanzert und ordinär. Meine Selbstachtung freute sich zum ersten Mal über so einen Vergleich…

Erhältlich auf Amazon: 🌐 amzn.to/4fwNsOc

REGELN oder REBELLION



Neue P&P-Runde, neues Glück. Wir haben uns zusammengefunden, um wieder gemeinsam ein Abenteuer zu erleben, die Lande zu bereisen und nebenbei vielleicht auch die Welt zu retten. Die Gruppe hat sich auf „Fantasy“ als Genre geeinigt. Mittlerweile sind wir alle schon lange nicht mehr Herr unserer eigenen Zeit, die Arbeit und Familie beanspruchen einfach ein gutes Stück davon und Verhandlungen um einen passenden Zeitpunkt sind harte Diskussionen. Wir haben uns auf No-Gos geeinigt und sind jetzt eigentlich bereit, unsere Charaktere zu erschaffen – aber nach welchem Regelwerk: D&D? Welche Edition? Oder doch DSA? Hier beginnt das Drama …
Sind Regeln eigentlich wichtig?

Pro

Jens, unser Regelexperte mit gefühlt 20 Regelbüchern zu jedem System, steht voll hinter klaren Regeln und Absprachen. Regeln geben uns Sicherheit, sagt er. Wir können uns auf ein System einigen und bei Unklarheiten einfach nachschlagen. So gibt es weniger Streitigkeiten. Er ist ganz im Fairnessgedanken. Der Spielleiter kann nicht einfach so aus dem Bauch heraus entscheiden und die Spielwelt ist konsistent. Außerdem, argumentiert er, kann man bei einem guten Regelsystem den Fortschritt besser steuern, die Punkte werden sinnvoll vergeben. Spieler, die gerne komplexe Systeme analysieren, empfinden es als belohnend, die Regeln in- und auswendig zu lernen, um das Optimum aus ihren Charakteren herauszuholen. Dies fördert ein Gefühl von „System Mastery“, bei dem das Wissen über Regeln (wie Kampfboni und Fertigkeiten) aktiv zum Erfolg beiträgt. Klare Regeln führen auch zu einer besseren taktischen Planung: Kann ich den Gegner besiegen? Wie wird sich mein Charakter entwickeln? ¬– Jens hat den Plan. Er hat in der Vergangenheit bereits in anderen Gruppen so gespielt und argumentiert, dass er das Regelsystem bereits kennt und so schneller einsteigen kann.

Contra

Mark sieht das anders. Er ist wegen der Story hier, er will eine Erzählung und ihm ist das Punktesystem ziemlich egal. Er sagt, starre Regeln erfordern häufige Blicke ins Regelbuch, um Regelfragen zu klären. Das unterbricht die Immersion, nimmt den Schwung aus der Geschichte und kann die Stimmung zerstören. Kreative Lösungsstrategien und gute Beschreibungen geben für ihn dem Abend den besonderen Charakter. Kein Regelwerk kann jede mögliche Situation vorhersehen. Starre Systeme stoßen an Grenzen, wenn man kreative Wege einschlägt, die nicht vorgesehen sind. Flexible Systeme erlauben es dem Spielleiter, ad hoc Entscheidungen zu treffen, die besser zur Situation passen. Mark hat auch einfach keine Lust, ewig neue Regelsysteme zu lernen und sich stundenlang durch Bücher zu wälzen. Er will einfach einen schönen Abend haben. Außerdem kriegt er sich regelmäßig mit Jens in die Haare, wenn er am Rollenspielabend irgendetwas Fettiges isst – die üblichen Chips, Flips oder die bestellte Pizza. Jens will die Fettflecken nicht auf seinem Regelbuch haben – verständlich. Er hat eine Sammlung, die ihm wichtig ist und teilweise ganz schön Geld gekostet hat. Auch dieses Problem würde sich von selbst lösen, müsste man während des Spiels nicht immer wieder ein Regelwerk zur Hand nehmen. Generell sagt Mark, dass strenge Regeln dazu einladen, über deren wortwörtliche Auslegung zu streiten, was zu Konflikten am Tisch führen kann, anstatt sich auf das gemeinsame Erlebnis zu konzentrieren.

Und jetzt?

Jens und Mark stehen sich Auge in Auge gegenüber. Die Bleistifte sind gespitzt, die Hand am Charakterzettel bebt. In diesem Moment öffnet sich die Tür und Thomas betritt die Szene. Er ist unser Diplomat in der Gruppe. Ein Blick und ihm ist alles klar. Er zieht sich einen Stuhl heran, setzt sich und fragt, was uns beim P&P denn wirklich wichtig ist.

Nach einiger Diskussion einigen wir uns auf Folgendes: Uns ist die Story wichtig. Bei Kämpfen würden wir aber auch gerne nach dem Regelwerk arbeiten und auch bei der Charaktererschaffung sind uns die Regeln wichtig. Nicht bei jeder Entscheidung muss der Spielleiter aber das Regelbuch rausholen – manchmal ist die kreative Idee entscheidend. Am Ende wollen wir ja auch Spaß haben. Außerdem wird beschlossen, dass Jens für uns alle nachschlagen wird, sollte was unklar sein. So können wir auch weiter Pizza bestellen.

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.



Illustrationen:
© sukiiland – 🌐 ww-mag.de/sukiiland

Was die Pen-and-Paper-Szene von Wrestling lernen kann

Ich befinde mich in der Turnhalle einer Grundschule. Bei dieser Veranstaltung sehe ich viele Eltern mit Kindern. Die Knirpse johlen, schreien und sind bei bester Laune. Laute Musik plärrt durch den Äther und muskulöse Männer in Unterhosen betreten die Halle. Diese fangen direkt an, sich gegenseitig zu verdreschen. Was für einige wie ein klassischer Tag in der Schule klingt, war für mich ein Highlight meines Urlaubs. Ich besuchte ein Event der *OTT: Over the Top Wrestling* in Dublin, Irland. Ich begann mich zu fragen, sind sich Wrestling und Rollenspiele ähnlich? Und um das zu beantworten, befragte ich einige Branchen-Insider.

Mittendrin statt nur dabei!

Die größte Gemeinsamkeit bei beiden Medien ist die Idee des interaktiven Erzählens. Was genau heißt das jetzt? Wenn wir einen Film, ein Theaterstück oder Musical sehen, ist eine Distanz zwischen uns und dem Geschehen. Das Gesehen auf dem Bildschirm beziehungsweise der Bühne wird von uns, den Zuschauenden entkoppelt. Diese Distanz nennt man die vierte Wand. Der Name kommt daher, dass eine Bühne seitlich und hinten insgesamt drei Wände hat, wir als Konsumenten jedoch durch eine unsichtbare vierte Wand direkt ins Geschehen blicken. Unsere Sehgewohnheiten sind darauf ausgerichtet, dass diese vierte Wand da ist. Deswegen wirkt es anfangs etwas befremdlich, wenn Deadpool direkt in die Kamera schaut und das Publikum direkt anspricht.

Wie ist das jetzt mit dem interaktiven Storytelling? Für Marcel Durer, Booker von *FURY – All Women Pro Wrestling* ist die Frage sehr einfach. Das Publikum befindet sich in derselben Realität wie die Wrestlenden. Die „Realität", die im Wrestling gebildet wird, ist das sogenannte Kayfabe. Wenn wir uns ein Wrestling-Match anschauen, dann sind wir willens, zu akzeptieren, dass der Undertaker ein unsterbliches Wesen ist, das aus dem Nichts auftaucht. Dadurch, dass wir uns dies vorstellen, werden wir als Zuschauende Teil der erzählten Welt. Unsere Interaktion ist Teil der Handlung. Laut Durer ist dies der wichtigste Teil des Wrestlings. Solltest du als Performer nicht die Reaktion vom Publikum kriegen, die du möchtest, musst du mehr machen. Man melkt also das Publikum für Reaktionen.

Bobby Gunns beschrieb mir hierbei sehr genau, welche Ideen er für seine In-Ring-Persona nutzt. So ist zum Beispiel seine Intro-Musik Robot Rock von Daft Punk. Ein Song, der sehr repetitiv ist. Er war aber auch die Eingangsmusik von „Schlag den Raab" und dort hat er das Publikum abgeholt. Dazu kommt noch die Idee eines Mario Basler, welcher „kurz vor dem Spiel noch ne Kippe rauchen musste", welche an die generell negative Konnotation des Rauchens gekoppelt ist, und schon hatte Bobby ein Gimmick, das nicht nur einzigartig war, sondern auch schnell dem Publikum seinen Status als Heel, also ein Bösewicht im Wrestling, kommuniziert.

Ein weiteres Beispiel aus der *OTT* wäre das Tag Team „The Weirdos", welche mit den flachen Händen auf den Ring klopfen und dann die Kinder aus dem Publikum dazu aufgerufen haben, mitzumachen, um die Gegner einzuschüchtern.

Auf Pen and Paper umgemünzt haben wir auch eine gemeinsame Welt, in die wir uns gemeinsam als Spielende begeben. Wir interagieren direkt mit der Handlung. Wir bleiben während des Spielens in der Welt und verlassen diese nicht, bis die Handlung auserzählt ist. Hier können wir auch akzeptieren, dass Josefine aus Buxtehude eine 300 Jahre alte Elfe ist, die sich gerne in einen Orang-Utan verwandelt.

Nur der Charakter zählt!

Für Melanie Gray, eine ehemalige Wrestlerin, sind Wrestlende vor Publikum ausgespielte Pen-and-Paper-Charaktere. Sie fangen mit genauso simplen Ideen wie „trickreicher Dieb" an. Hierbei sind vor allem Alleinstellungsmerkmale wichtig. Joe Cabray, Chef und Besitzer von OTT, würde hier noch ein Stück weitergehen und sagen, dass die besten Wrestling-Charaktere die eigene Persönlichkeit widerspiegeln. Er erklärte mir das wie folgt: „Du kannst niemandem sagen, dass er wie Danhausen sein soll, weil nur Danhausen wirklich so sein kann." Bei Pen-and-Paper denken wir uns auch Charakterkonzepte aus und setzen diese um. Was zum Beispiel bei Wrestlenden eine bestimmte Catchphrase sein kann, ein Beispiel wäre hier wieder Danhausen mit „You! Are! Cursed!", sind bei Pen-and-Paper-Charakteren bestimmte Eigenschafften. Ein Monk in D&D hat zum Beispiel die Fähigkeit, Pfeile in der Luft zu fangen und zurückzuwerfen. Das kann für viele ein Signature Move sein, wie es für viele Wrestlende zum Beispiel ein Finishing Move ist. Etwas, das zum Beispiel durch Critical Role in der RPG-Szene an Beliebtheit gewonnen hat, ist Matt Mercers Frage „How do you want to do this?", die den Spielenden einen Freiraum gibt, in der Persona ihres Charakters eine Handlung zu beschreiben, die sie oder ihn sehr gut repräsentiert.

Auch in Bezug auf Charaktermotivation gleichen sich Pen and Paper und Wrestling sehr. Beide haben sehr simple Motivationen. Meist eine persönliche Quest, sei es die Suche nach verlorenen Verwandten oder Reichtum, Macht und Ruhm. Bei Wrestlenden ist dies ähnlich. Hier jagt man einem Titel hinterher oder sinnt auf Rache für Verrat. Auch hier sind die Motivationen sehr simpel. Auch meint Gray weiter, dass im Laufe einer Karriere beziehungsweise einer Kampagne sich die Motivationen eines Charakters verändern können. Im Wrestling kann zum Beispiel ein Heel, ein Bösewicht, zu einem Face, einem Gutmenschen, werden. So etwas passiert genauso häufig im Pen and Paper. NSC, die uns treu zur Seite standen, fallen uns plötzlich in den Rücken, eine Antagonistin möchte einen kurzzeitigen Waffenstillstand mit den Spielercharakteren oder frei nach Super Mario ist die Prinzessin in einem anderen Dungeon.

Was wir von Wrestling für Pen and Paper lernen können

Marcel Durer, welcher sehr viel zu Wrestling geforscht hat, beschreibt dass Wrestling selbst aus dem Zirkus kommt. Im Zirkus ist das wichtigste Ziel: Unterhaltung. Wie bekommen wir Unterhaltung? Wrestling löst dieses Problem mit mehreren Kniffen. Erstmal sind die Kämpfe nicht gescripted, son-






dern abgesprochen. Dazu kommt eine große Menge Improvisation. Joe ließ mich nach meinem Interview noch bei den Vorbereitungen für die OTT-Show zusehen. Die Sportler standen im Ring, tauschten sich über Moves aus und darüber, welche Zeichen sie einander gegeben werden. Gerade durch dieses hohe Level an Improvisation können sich Kämpfe zwischen denselben Wrestlenden wiederholen, ohne dass sie langweilig werden. Dazu kommt dann zu Beispiel auch Charaktermotivation, welche die Kämpfe auch wieder in andere Kontexte setzt. Es lohnt sich also auch nicht nur wegen der Plotlines regelmäßig Wrestling-Events zu schauen.

Ein gutes Wrestling-Event hat aber auch noch etwas: Abwechslung. Die klassischen Wrestling-Matches, wie wir sie kennen, mögen zwar „auf Fresse“ sein, also klassische Starker-Wrestler-gegen-Starker-Wrestler-Kämpfe haben, es gibt aber auch andere. Zum Beispiel ist Highflying, also der Kampf mit viel Akrobatik und Sprüngen von den Ringseilen, auch sehr beliebt. Wrestler wie Rey Mysterio sind besonders bekannt für diesen Stil.

Es gibt auch Comedy-Matches. Diese haben nicht mal die Intention, irgendeine Form von Wettkampf darzustellen, sondern sollen die Zuschauenden zum Lachen bringen. Entweder durch absurde Charaktere, die aufeinandertreffen, oder durch humoristische Rahmenbedingungen. Ein Beispiel aus der neuen Wrestling-Geschichte wäre Danhausen, welcher mit seiner Persönlichkeit an alte Horrorfilme erinnert und mit einer Horde kleinwüchsiger Klone die Bühne stürmt, die seinem Gegner in die Weichteile schlagen.

Der interessanteste Teil gerade für uns als Pen-and-Paper-Spielende sind jedoch die sogenannten Stipulation-Matches. Hier werden bestimmte Bedingungen vorgegeben, unter welchen das Match stattfinden wird. Bei Table-Matches gewinnt zum Beispiel, wer den Gegner als erstes durch einen Tisch werfen kann. Bei einem Leiter-Match hängt ein Gegenstand, oft ein Titelgürtel, in der Luft und die Wrestlenden müssen diesen erreichen. Und einer der absoluten Klassiker der frühen 2000er Jahre ist das Buried-Alive-Match. Hier gewinnt, wer das Gegenüber in einen Sarg verfrachtet, damit ein Bagger Erde draufschaufeln kann.

Somit lernen wir: Unsere Kämpfe brauchen ein bisschen Omph! Wir brauchen definitiv verschiedene Ideen für Kämpfe. Wie setzen wir zum Beispiel ein Leiter-Match um? Wir setzen einen wichtigen Gegenstand in die Mitte eines Kampfes und wer als erstes damit interagiert, bekommt einen Vorteil. So belohnen wir zum Beispiel Spielende, die mit ihren Charakteren gerne nach vorn preschen. Looking at you, Barbarian Mains. Auch könnte ein Käfig-Match sehr gut funktionieren. Ihr beschränkt die Arena sehr stark in ihren Ausmaßen und plötzlich werden Positionierung und Deckung sehr wichtig.

Was ich von Marcel auch gelernt habe, ist, wie wichtig es ist, lose zu planen. Wenn er eine Veranstaltung für *FURY – All Women* organisiert, braucht er im Schnitt 14 Wrestlerinnen. Er kennt aber mehr als 14 Wrestlerinnen. Jetzt muss er sich überlegen, wie viel Sinn es macht, Wrestlerin A mit Westlerin B in den Ring zu stecken? Wann mache ich einen Titelwechsel? Macht ein Heelturn jetzt Sinn? Marcel hat hier denselben Endgegner wie viele andere Rollenspielgruppen: Scheduling. Wie vermeidet er das? Er plant sehr lose. Oft kann eine Sportlerin ausfallen, weil sie verletzt ist, oder anderweitig beschäftigt ist. Dann geht Plan A flöten. Meistens greift er dann auf einen Plan B oder C zurück. Wrestling und Pen and Paper lassen hier viel Spielraum für Improvisation. Und wir kennen es alle: Plötzlich fällt eine Spielerin aus, weil sie spontan eine Schicht übernehmen musste. Für uns heißt das: Immer einen Notfallplan in der Rückhand haben. Ihr könntet zum Beispiel einer anderen Spielerin Zeit geben, einer persönlichen Quest nachzugehen.

Eines der letzten Konzepte, die mir Marcel beschrieben hat, ist das des Blow Off. Das könnt ihr euch wie folgt vorstellen: Bei einer Rivalität wird so lange gegeneinander agiert, bis es zu einem massiven Schlagabtausch kommt. Im Wrestling finden diese meist in Form von kleineren Ansagen im Ring oder kleineren Scharmützeln statt. Der Blow Off findet dann meistens bei einem der großen Events statt. Oft sind diese dann auch Stipulation-Matches. Mir ist schon oft aufgefallen, dass viele DMs, aber auch vorgeschriebene Module dies vernachlässigen. Wir wollen Antagonisten haben, die eine starke Präsenz in der Handlung haben. Sei es durch sie persönlich oder ihre Handlanger. Habt auch keine Angst, mit fettem rotem Marker einen Schlusstrich unter die Handlung zu setzen. Seht es wie ein Staffelfinale einer Serie. Lasst NSC sterben. Zündet ein paar Häuser an. Kreiert Chaos! Wenn die Spielenden eure Antagonisten hassen, habt ihr alles richtig gemacht. Joe Cabray würde mir jetzt auch zustimmen. Für Joe sind sowohl Wrestling als auch Pen and Paper Stories, bei denen Gut und Böse klar abgesteckt sind. Und allgemein wollen die Menschen sehen, dass das Gute gewinnt.

Der letzte Rat, den ich von Marcel erhalten habe, ist folgender: Hab keine Angst davor, auch mal Handlungen zu überschneiden. Da kannst du ein richtiges Clusterfuck zaubern. Beim Wrestling werden zum Beispiel oft mehrere Wrestlende, die eine Rivalität haben, zusammen in ein Match gesteckt. Ihr könntet zum Beispiel einen NSC, der sich durch das Verhalten eurer Spielenden verraten gefühlt hat, an der Seite eures Bösewichts auftauchen lassen. Oder auch, dass einer der Handlanger des Bösewichts gerührt ist, weil die Gruppe die Heimatstadt seiner lieben Oma gerettet hat und er jetzt sein Handeln hinterfragt. Eure Möglichkeiten sind hier unendlich.

Tobias Herrmann
ww-mag.de/TobiasH

Tobias Herrmann

Tobi leitet seit 2019 regelmäßig Pen and Paper. Manchmal ist er auch Spieler. Er ist Forever DM, aber glücklich.



Foto: © Tobias Herrmann

Alle Fotos: © Tobias Herrmann

DER TROLLKOPF ZU ORLAMSBRÜCK

Autor: Achim L.

Art des Abenteuers: Open-Ended, situationsbasiertes Fantasy-Szenario

Geeignete Systeme/Settings: Testgespielt mit einem Hack von *World of Dungeons*, *Dungeon World* sollte funktionieren oder ein beliebiges OSR-System mit passendem Fantasy-Setting.

Dauer: 3–16 Stunden (sehr variabel und steuerbar)

Ort und Zeit der Handlung: Midsommerlande, Gasthaus „Zum Geißhirten" bei Orlamsbrück, südwestlich des Jamurwaldes im Jahr 778 nach den Feenkriegen

Inspiration:
Die Grundidee stammt von Jack Tremaine aus einem Blogpost von *jackie's vault* „Troll trifle at the Goatherd Inn" (Leider nur noch via der Waybackmachine zu finden):
🌐 web.archive.org/web/20231207234334/https://daylands.blogspot.com

Weitere Inspirationen:
- Arnold K's *Goblin Punch* Blogpost „Trolls":
  🌐 goblinpunch.blogspot.com/search?q=troll
- *Dyson Logos* „Midsummer Lands",
  insbesondere „The Midsummer Lands – Hex Map 5" und „Simon's Inn":
  🌐 dysonlogos.blog/2022/06/27/the-midsummer-lands-hex-map-5
  🌐 dysonlogos.blog/2020/09/17/simons-inn
- *Solo RPG GME for Dungeon World* von *Wilona's Cave Games*
- DSA3-Abenteuer *Über den Greifenpass* von Thomas Finn (*1997, FanPro*)

Einführung

Vermutlich muss alles hier an Gruppe, System und Welt angepasst werden. Wenn Trolle zum Beispiel schon anders etabliert sind, kann der Troll in diesem Szenario durch ein anderes Feenwesen ersetzt werden.

Der Troll muss eine ernsthafte Gefahr darstellen und auch so telegraphiert werden. Das Szenario präsentiert eine Situation mit dem Potenzial zur Eskalation ohne vorgesehenes Ende. Lass dich als SL überraschen, was die Spieler und Würfel entscheiden und spiele, um herauszufinden, was passiert.

Bei den Charakteren gibt es eine Reihe an vorgeschlagenen, mehr oder weniger spezifischen Zügen oder „Pushes". Je nach Verlauf des Abenteuers müssen einige der Züge gestrichen und andere dazu geschrieben werden. Orientiere dich hierfür an den Motivationen der NSC und deiner Agenda. In der hauseigenen Runde hatte ich für jeden der SC ebenfalls eine Liste an Zügen vorbereitet, die auf ihre Hintergründe und Charakterbande eingehen.

Ausgangssituation

Die SC reisen bei aufziehendem Sturm zum nahegelegenen Gasthaus „Zum Geißhirten". Auf dem Weg, als es schon zu regnen anfängt und die Sonne untergeht, treffen sie einen Händler (Hermann Urgenfels), der in die entgegengesetzte Richtung reist. Er erzählt, dass er ein Zimmer im Gasthaus gebucht hatte, aber wegen dem, was dort gerade passiert ist, nicht dort bleiben möchte. Der Sohn des Barons und seine Männer, die eigentlich auf Hirschjagd waren, haben stattdessen einen Troll erlegt und dessen Kopf an die Wand gehängt, wie eine Trophäe. Doch der Mann ist überzeugt, dass ihn der Kopf angestarrt und sich bewegt hat. Er selbst reist lieber bei Nacht und Gewitter, als unter diesem Dach zu übernachten.

Bei ihrer Ankunft im Gasthaus sehen die SC die feiernden Männer des Barons und die anderen Gäste. Der Anführer eines Bestiariums, dessen Mitglieder ebenfalls hier abgestiegen sind, wittert derweil ein wertvolles Exponat für seine Sammlung, eine Sammlung, die „Objekte" umfasst, von deren Rechtmäßigkeit nicht jeder überzeugt ist. Die Wirtsfrau möchte den Kopf so bald wie möglich loswerden und im Keller konnte der Wirt einen uralten, verschütteten Raum freilegen.

Währenddessen stolpert im nahegelegenen Wald etwas durch das Unterholz, rastlos auf der Suche …

Gerüchte

Können frei in Konversationen mit NSC eingebaut werden, wo passend:

1. Vor einigen Jahren fielen über dem nahen Jamurwald die Sterne vom Himmel. Die Sternensplitter sind aus wertvollem Metall und Mineralien. Ein Schmied in Bolluster hat mir einige Splitter gezeigt.
2. Ein Troll ist unsterblich. Er kann jedoch keinem Schaden widerstehen … [Würfle bei Der Troll - Wonjin] (nicht zwangsweise wahr)
3. Jeder, der Orlamsbrück betritt, muss sich vor der Statue des Barons verneigen, oder er landet im Brückenhäuschen mit trichterförmigem Boden.
4. Die Grundmauern des Gasthauses stammen aus einer Zeit, in der die Menschen die mächtigsten Elfen und Feen noch als Götter verehrten.
5. Das Bestiarium möchte zum Jahrestag des Sieges über die Feen etwas Besonderes nach Bolluster bringen.
6. Markus, der Wirt, hat einen kaputten Rücken, weil er neben den üblichen Geschäften spät abends Steine herum schleppt.

Gegenstände

Können bei den NSC oder in den Zimmern gefunden werden:

1. Vergrößerungsglas
2. Prächtiger Hut, prächtiger als der des Barons
3. Feiner Handspiegel mit filigranen (elfischen?) Verzierungen
4. Spieluhr, die eine verbotene Melodie spielt
5. Schlaftrunk (macht sehr müde, verbessert Regeneration)
6. Buch über Heilkunde
7. Extrem kräftiges Parfum „Tanzender Soldat“
8. Zerbrechliches Gläschen mit wütender Killerwespe (Krampfanfälle bei Stich)
9. Seltene Schwanzfeder eines goldenen Fasans
10. Alte Laute mit ratterndem Klang (ein seltsamer Schlüssel ist mit Pech darin versteckt)

NSC

Baron und sein Gefolge

Baron Heinrich von Orlamsbrück

Junger Baron

Sein Vater hat ihm das Amt vor Kurzem übergeben, jedoch schnell bemerkt, dass er nicht genug Zeit in seine Erziehung investiert hat.

Motivation: Anerkennung und Respekt um jeden Preis

Merkmal: Arrogant; Seine größte Sorge ist, dass die Leute sich über ihn lustig machen

Konrad Ehrbann

Vogt des Barons

Motivation: Den Baron auf den rechten Weg bringen und dessen Vater nicht verärgern.

Merkmal: Gefasst, autoritätsgläubig, aktuell jedoch auch angetrunken

Rodera Thorn

Wildhüterin und Anführerin der Jäger des Barons

Motivation: Neid erwecken

Merkmal: Selbstsüchtig

Gefolgsleute

Jäger, Wachen und Vertraute des Barons

Namen:
Reter, Elensa, Merion, Wilt, Edlana, Tungon

☞ Züge

- Der Baron prahlt zum wiederholten Male, wie er den Troll erschlug. Wer sich respektlos verhält oder nicht zuhört, soll draußen im Regen angebunden werden, bis er wieder bessere Laune hat.
- Messerwerfen auf den Trollkopf; SC sind eingeladen, mitzumachen; Treffer: Runde Schnaps
- Beobachtung von SC: Stichwunden am Trollkopf heilen selbstständig.
- Trollkopf manipuliert Emotionen eines Gefolgsmanns des Barons; extremer Jähzorn entlädt sich gegen SC / Bestiariumsmitglied / Kameraden
- Schlafen am Tisch ein, stets mit einem Auge offen.

Wirtsleute

Markus

Wirt

Motivation: Balanciert Profit mit der Sicherheit der Gäste; möchte prüfen, ob das, was er im Keller gefunden hat, von Wert ist, bevor er davon erzählt; Ruhe, um seinen Rücken zu erholen.

Merkmale: Risikobewusst (oder feige?), rau, pragmatisch

Helga

Wirtsfrau

Motivation: Schützt Familie und Gäste, will den Trollkopf vernichten.

Merkmale: Gutherzig und entschlossen

☞ Züge

- SC bemerkt, wie sie flüsternd, aber aufgebracht, miteinander diskutieren. Lauschen: Helga will den Kopf ins Feuer werfen, Markus ist strikt dagegen, um den Baron nicht zu verärgern.
- Helga bringt Gratis-Schnaps und stachelt zum Trinken an, um den Baron betrunken zu machen.
- Markus hat einen verletzten Rücken und bittet einen der SC, ihm zu helfen, ein Bierfass aus dem Keller zu holen. Dort kann der SC auf den alten Kellerraum aufmerksam werden.
- Helga bittet einen passenden SC darum, den Kopf für einen Geldbetrag (50 SS) o.ä. loszuwerden.
- Wenn die Baronsleute schlafen, versucht sie den Kopf in den Ofen zu werfen, wird dabei von den Baronsleuten erwischt und bittet die SC um Hilfe!

Der Troll



Wonjin

Der verlorene Troll

Durch die Gewitterwolken in den Midsommerlanden zucken bisweilen violette Blitze. Die Bewohner fürchten diese Gewitter, da die Grenze zwischen dieser und der Welt der Feen und Elfen darin verwischt und seltsame Wesen übertreten, um Kinder, Jungfrauen oder Haare, Gold und Zähne zu stehlen ...

Wonjin ist eines der verlorenen Feenwesen. Auf der Suche nach einem Weg zurück stolperte er vor die Armbrüste und Spieße des Baronsohns oder besser: dessen Gefolge.

Sein Herz kann das Hirn nicht nachwachsen lassen, und sein Hirn nicht das Herz.

Motivation: Seinen Kopf und Körper zusammenführen und einen Weg nach Hause finden.

Er kann keinen Schaden regenerieren ... (W4):

1. ... der durch Feuer verursacht wurde
2. ... während ihn ein gefundenes Hufeisen berührt oder der ihm durch ein solches zugefügt wurde
3. ... während Glocken klingen
4. ... im Sonnenlicht

☞ Züge – Allgemein

- Regenerieren
- Leute durch die Gegend schleudern
- Gliedmaße ausreißen
- Emotionen riechen
- Emotionen verstärken und beeinflussen
- Emotionen projizieren (z. B. Schmerz, wenn der Kopf im Feuer landet)

☞ Züge – Eskalation

- Augen des an der Wand hängenden Kopfes fixieren SC.
- Erweckt Zorn bei Anwesenden.
- Blick nach draußen:
  Im Mond-/Blitzlicht ist kurz die Silhouette einer wankenden buckligen Gestalt zu sehen (der Trollkörper).
- Trollkörper zerreißt einen NSC, der aufs Klo geht, oder den Wächter am Bestiarium.
- Trollkörper überfällt die Vorstellung des Bestiariums und wütet unter den Anwesenden.
- Trollkörper taucht auf und kann durch seinen Kopf sehen.
- Kämpft sich zu seinem Kopf durch, verbindet sich mit ihm.
- Versucht zu fliehen und alles im Weg beiseite zu wischen.

Das Bestiarium

Elias

Beutelzwergischer Anführer des Bestiariums

Motivation: Reichtum und eine einzigartige Sammlung aus Bestien zusammenzustellen

Merkmale: Gepflegter lockiger Bart, auffälliger, hoher Hut, gerissen

☞ Züge:

- Möchte Vertrauten, Tiergefährten o.ä. von SC kaufen.
- Will Kopf von Baron abkaufen, dieser schlägt aus.
- Ankündigung einer Aufführung, sobald der Regen nachlässt.
- Regen lässt nach, Aufführung wird vorbereitet.
- Aufführung: Fast jeder schaut zu, Zara soll währenddessen den Kopf stehlen.
- Wenn nötig: Befreit eine der Bestien, um in der Verwirrung zu fliehen.
- Wenn festgesetzt: Macht SC ein Angebot: Befreiung gegen eine Schatzkarte oder eine seiner Kreaturen.

Lyra

Wahrsagerin, Mitglied des Bestiariums

Motivation: Geheimnisse lüften, ihre Visionen wahr werden lassen.

Merkmale: Verwirrt, kratzige Stimme, grob gewebter Poncho, dunkle Augen, trägt stets eine lebende Schlange um den Hals

☞ Züge:

- Spürt, dass dies ein alter, ehemals (?) bedeutender Ort ist
- Nimmt mystischen oder besonderen SC zur Seite, um Hand zu lesen. Warnt, dass Elias Interesse an übersichtlichen Wesen hat, auch denkenden, und solche auch in seiner Sammlung sind.
- Telegraphiert Hinweise für das nächste Abenteuer oder würfel 2W20 und umschreibe:
  W20#1: 1. Stören, 2. Verbergen, 3. Enthüllen, 4. Verhandeln, 5. Drohen, 6. Verfolgen, 7. Widerstehen, 8. Ergreifen, 9. Übergehen, 10. Verringern, 11. Verdrehen, 12. Verwickeln, 13. Irreführen, 14. Reparieren, 15. Korrumpieren, 16. Erwecken, 17. Teilen, 18. Beschwören, 19. Ersetzen, 20. Eskalieren.
  W20#2: 1. Eid, 2. Relikt, 3. Passage, 4. Zeuge, 5. Siegel, 6. Versorgung, 7. Schuld, 8. Grenze, 9. Präsenz, 10. Warnung, 11. Schlüssel, 12. Belastung, 13. Geheimnis, 14. Echo, 15. Karte, 16. Falle, 17. Hunger, 18. Gerücht, 19. Muster, 20. Preis.
- Hat im Schankraum einen Anfall mit Vision durch Beeinflussung des Trollkopf: Heimweh, Verwirrung, Angst, Wut, Gewitter, Gefühl des Fallens, „er kann nicht sterben durch diese Waffen …“

Thruun (draußen bei den Wägen)

Kæmpzwergischer (beinahe menschengroße Zwergenspezies) Wächter und Pfleger des Bestiariums

Motivation: Faszination für exotische Kreaturen, Beschützerinstinkt

Merkmale: Streng, diszipliniert, sanft zu Tieren und Kreaturen, erfahrener Krieger

☞ Züge:

- Möchte Vertrauten, Tiergefährten o.ä. von SC kaufen.
- Bittet SC, kurz auf die Wägen aufzupassen, während er den Abort besucht (Gelegenheit für Dòmnalan)

Zara Schnellfuß

Halblingmusikerin, Mitglied des Bestiariums

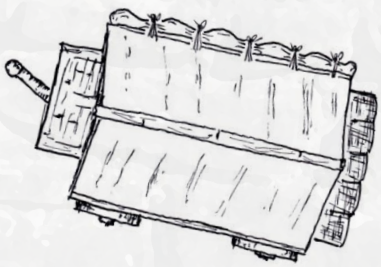
Motivation: Unterstützt Elias' Geschäfte, loyal, aber vorsichtig, Zara wünscht sich, unabhängig von Elias zu sein. Sie möchte genug Geld verdienen, um ihren eigenen kleinen Zirkus zu starten und durch die Welt zu reisen. Hat Bedenken, den Dunkelling nach Bolluster zu bringen.

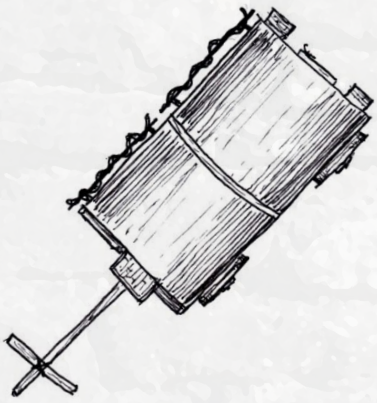
Merkmal: Charmant und einfallsreich, Quid pro quo – Gefallen sind ihr wichtig.

☞ Züge:

- Hat immer einen nützlichen Gegenstand oder ein Werkzeug zur Hand, doch erinnert sich an den Gefallen.
- Wendet sich an einen musikalischen/trickreichen/Halbling-SC: Elias ist der Chef, hat ihr geholfen, träumt von eigenem Zirkus und will in Bolluster Kontakt mit der Halblingbande „Flinkfüße“ aufnehmen, fragt, ob SC diese kennt.
- Elias will nach Bolluster, um etwas Spektakuläres aus dem Bestiarium zu zeigen, sie darf nicht darüber reden, hat aber Bedenken (sie weiß vom Düsterling).
- Versucht den Trollkopf zu stehlen, während Elias seine Vorstellung gibt.
- Taucht unter und verschwindet.
- Hilft jemandem in Erwartung einer Gegenleistung.







Weitere Gäste

Jaxon Graustein und seine Hündin Hera

Unabhängiger Jäger mit Jagdbrief der Baronie

Motivation: Ruhe und Selbständigkeit

Merkmal: Ruhig, abergläubisch und verängstigt vor dem Baronssohn, dem Trollkopf und den violetten Blitzen.

Züge:

- Berichtet von Legenden, dass Trolle nicht zu töten sind und dem Kopf der Körper nachwachsen wird.
- Als die Augen des Trollkopfs wach werden, bellt Hera ihn an und lässt sich nicht beruhigen.
- Der Baron ist davon genervt und droht Jaxon, einer seiner Leute tritt den Hund, bis Jaxon mit der verletzten Hera raus eilt, oder es weiter eskaliert und er verhaftet wird.

Norina Iquis

Klerikerin der Arcantryl (Fortschritt, Wissenschaft) aus Bolluster.

Während einer zurückliegenden Expedition versuchte die Priesterin, die seltsame Wandlung des Jamurwaldes zu verstehen. Dort infizierte sie sich jedoch mit einer chronischen Pilzinfektion (Husten und Schwächeanfälle, langsame Beherrschung durch den Pilz).

Motivation: Eine Heilung für sich und den Jamurwald zu finden.

Merkmal: Stoisch, blass, kränklich, Hustenanfälle

Züge:

- Warnt vor dem Wandel im Jamurwald, der eine Gefahr für die ganzen Midsommerlande darstellt.
- Fragt, ob die Gruppe sich an einer Expedition in den Jamurwald beteiligt.

Bruder Hoyt

Mönch und Vertrauter Norinas

Motivation: Sucht nach spiritueller Erleuchtung und Wiedergutmachung für vergangene Taten, glaubt, dass ihm dies gelingt, indem er Norina hilft.

Merkmal: Übergewichtig, versucht, sich ruhig und weise zu geben, verfällt in alte Muster, wenn zu sehr gereizt.

Züge:

- Außer Atem sein
- Schaden Wegstecken
- Plötzlicher, unerwarteter Wutanfall

Weitere Gästenamen:

Friedhold, Hagen, Borta, Eloda

Die Bestien

Dòmnalan

Düsterling (zurückgelassene und verfluchte Feenwesen) in Gefangenschaft des Bestiariums

Elias will eine Vorstellung mit ihm für viel Geld in Bolluster verkaufen: Er soll zum Jahrestag des Sieges über die Feen der Sonne ausgesetzt werden und in einem spektakulären Lichtblitz vergehen. Durch den Fluch der Düsterlinge ist er sehr lichtempfindlich und wenn er stirbt, zerbirst er in einem Lichtblitz.

Motivation: Dem Bestiarium entkommen, Versprechen einhalten, eine Heimat im Untergrund finden.

Merkmale: Lichtscheu, vollständig in einen zerlumpten schwarzen Kapuzenmantel gehüllt, flüsternde Stimme

Züge – Allgemein:

- Umgebung in Dunkelheit hüllen
- Sollte er sterben, vergeht er in einer Explosion aus Licht
- Unbemerkt im Schatten verstecken

Züge – Eskalation:

- Versucht die Aufmerksamkeit eines SC zu wecken, um ihn um Hilfe zu bitten
- Wenn Vertrauen gewonnen: Kann Schwäche von Trollen mit SC teilen
- Wenn befreit: Möchte den Gefallen zurückzahlen und wird dem SC in den Schatten folgen
- Kommunikation zwischen Troll und Menschen ermöglichen

Mondmotte

Eine schrittgroße Jägerin, die im Mondlicht reflektierende und hypnotische Muster webt, um ihre Opfer zu „betäuben".

Motivation: Sich vollfressen und entkommen.

Züge:

- Im Mondlicht hypnotisch schillern
- Hals eines Opfers aufreißen und austrinken

Kristallspinne

Eine gigantische Spinne mit einem Körper, der aus durchsichtigem Kristall scheint. Ihre Netze verhärten zu festem Glas, wenn sie berührt werden, und kristallisieren die Haut des Opfers.

Motivation: Ihre Eier in ein starkes, nahrhaftes Opfer injizieren

Züge:

- Tödliches Netz spinnen
- Sich verstecken und nahezu unsichtbar werden, glänzt nur im Licht
- Hervorschnellen und Opfer mit Gift kristallisieren
- Eier unter die Haut eines Opfers legen

Infizierter Jamurluchs

Eine seltene, übergroße Luchsart, die im Jamurwald vorkommt. Dieses Individuum ist von einem seltsamen Pilz infiziert, der Teile seiner Körperoberfläche mit grün-gelben Flechten bedeckt. Das Schwarmbewusstsein des übernatürlichen Pilzes beginnt, den Geist des Wesens zu beherrschen. Der Pilz ist lichtempfindlich.

Motivation: Im Dunkel entkommen und Opfer verletzen, in der Hoffnung, die Sporen infizieren weitere Wesen und werden weiter getragen.

Züge:

- Im Schatten verstecken
- Opfer mit Kratzern oder Bissen verletzen und möglicherweise infizieren

Das Gasthaus

Oberes Stockwerk

Verschiedene Gästezimmer. Einige Gebrauchs- und Wertgegenstände können hier gefunden werden.

Erdgeschoss

Schankraum: Trollkopf hängt an der Südwand hinter der großen Tafel, an der der Baron und seine Gefolgsleute feiern. Andere Gäste verteilt an Tischen und Theke.

Großer Ofen: Wirtsfrau Helga rührt hier gelegentlich den Eintopf und legt Holz nach.

Küche: Vorräte, Küchenutensilien, Wasserbecken, Hintertür, Falltür in den Keller, Glöckchen, mit dem die Leute zu Tisch gerufen werden.

Kammer der Wirtsleute: Wenig Wertvolles.

Stall: Rösser des Barons, Heu- und Mistgabeln, verlorenes Hufeisen im Heu oder Mist.

Wägen des Bestiariums: Bewacht von Thruun, die Wägen sind zugeklappt oder verhangen; zwei der Wägen dienen als Käfige, einer

als Unterkunft der Fahrenden. Die Wägen sind geschmückt und mit Glöckchen behangen.

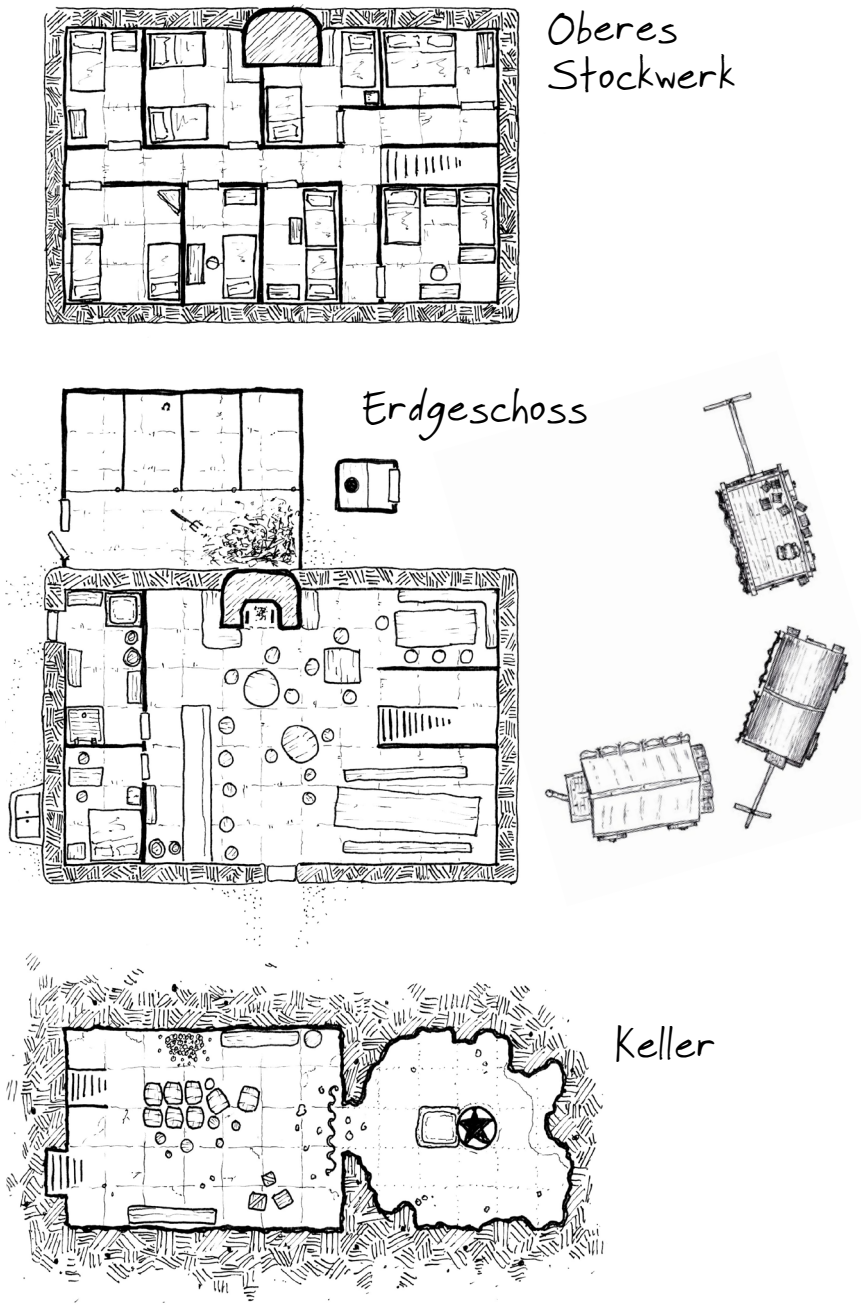
Keller

Vorratskeller: Feuchter Geruch, Vorräte, Kellertor nach draußen und Falltür in die Küche, schwerer Vorhang bedeckt einen Einsturz, Gefühl von elektrisierter Luft in der Nähe.

Geheimer Raum: Alter Kult- oder Ritualraum mit einer Statue und einem Becken. Statue: Elfenhafte Figur mit Hirschgeweih.

Becken: Leer, in altertümlicher Sprache eingraviert: *Gib, was nicht zu nehmen ist, und empfange, was nicht zu greifen ist. Nur ein wahrer Verlust zeigt ein echtes Opfer. In der Entbehrung wächst Leben und Hoffnung.*
Wenn echte Opfer in das Becken gegeben werden (eine Freundschaft, eine Liebe, ein Körperteil, ein persönlich wichtiger Gegenstand, das Erstgeborene etc.), wird möglicherweise ein Wunsch erfüllt, der mit Leben, Wachstum oder Wandel zu tun hat.

Das Gasthaus „Zum Geisshirten"



Karte: © Achim L.

Hinweis: Diese Karte ist der Print-Ausgabe des Weltenwanderers #7 in gedruckter Form beigelegt und als PDF-Download unter ⊕ ww-mag.de/downloads erhältlich.

Zeitleiste

Wenn die SC nicht eingreifen, könnte das Szenario bspw. den folgenden Lauf nehmen. Wir hoffen jedoch, dass die SC sich einbringen und es zu einem großen Durcheinander kommt.

- Die Wirtsleute streiten leise darum, den Kopf zu verbrennen, Helga setzt sich durch und regt zum Trinken an.
- Der Baron und seine Männer prahlen mit ihrem Sieg und misshandeln den Trollkopf.
- Der Baron lässt sich nicht darauf ein, den Kopf an das Bestiarium zu verkaufen
- Lyra hat eine Vision des Trolls und die Männer des Barons werden aggressiv.
- Elias und seine Truppe halten ihre Aufführung, die Mondmotte hypnotisiert die Anwesenden.
- Währenddessen will Zara den Kopf stehlen, wird jedoch von Helga gestört, die ihn zur gleichen Zeit in den Ofen werfen will.
- Wonjins Körper stolpert heran, schleudert einige der Zuschauer der Aufführung durch die Luft, um ins Innere der Gaststätte zu kommen. Dabei werden einige der Wagen beschädigt und die Bestien brechen aus.
- Dòmnalan versucht, im Chaos zu entkommen.
- Wonjins Körper wütet im Inneren vor Schmerz, als Helga seinen Kopf in die Glut wirft, und die betrunkenen Gefolgsleute des Barons versuchen ihn anzugreifen.
- Abhängig von Wonjins Schwäche stirbt er in dieser Nacht oder am nächsten Tag, nicht ohne jedoch das Gasthaus und etliche der Anwesenden in Mitleidenschaft gezogen oder gar getötet zu haben.

Achim L.



Mehr als 25 Jahre Begeisterung fürs Rollenspiel und eine fast ebenso lange Bekanntschaft mit der *Weltenwanderer*-Redaktion sind vermutlich die beiden Gründe, warum Achim hier schreibt.
Der WW bietet ihm vielleicht die Motivation, wenigstens ein paar der vielen begonnenen Projekte auch wirklich zu Ende zu bringen.

Bild: © Achim L.

⊕ ww-mag.de/AchimL

Illustrationen: © Achim L.



The New Unknown

Fully Daggerheart Compatible TTRPG Core Rulebook for adventures exploring the vastness of space...

Anstatt eines anstehenden Crowdfundings gibt es dieses Mal eine kleine Erfolgsgeschichte aus der Heimatregion der *Weltenwanderer*-Redaktion:

Mit dem Projekt *The New Unknown* hat das Freiburger Trio *EuryDice – Echos of Ink* am 28. Mai seinen ersten erfolgreichen Kickstarter abgeschlossen.

EuryDice besteht aus Alexander, Flo und Chris, die seit langem Fans des Rollenspielsystems *Daggerheart* von *Darrington Press* sind. *Daggerheart* ist außerdem durch die Kampagne „Age of Umbra" bekannt, die *Critical Role* als Actual-Play-Format gespielt hat.

The New Unknown ist als eigenständiges Sci-Fi-Regelwerk konzipiert, das das freie SRD (System Reference Document) von *Daggerheart* nutzt, um eigene Werke zu erstellen und zu verbreiten. Gleichzeitig schlägt *The New Unknown* wortwörtlich neue Wege ein und entführt in fremde Welten.

Hauptinhalte des Regelwerks:

- 9 komplett neue Klassen mit insgesamt 18 Subklassen
- 9 Domains mit zusammen 189 Domain Cards
- 9 Communities
- 18 Ancestries sowie ein „Endless Ancestry System", das die Darstellung beliebiger Alien Völker ermöglicht

Zahlenaffinen Lesern fällt sicher auf, dass viele Werte Vielfache von 3 sind — dieses Motiv ist bewusst gewählt und zieht sich als wiederkehrendes Element durch das Konzept.

Ergänzend enthält das Regelwerk:

- einen eigenen Abschnitt zu Raumschiffen samt Regeln zur Erstellung
- 4 komplette Campaign Frames, damit Spielrunden sofort starten können

Dank erreichter Stretch Goals konnte das Team zudem die Anzahl der Gegner deutlich ausbauen und dafür Chris Davidson gewinnen, der bereits am Original *Daggerheart* mitgearbeitet hat. Ebenfalls als Stretch Goals freigeschaltet wurden eine zehnte Klasse (The Hollow) sowie eine zusätzliche Domain (Nibru – the Chaos).

Zum Zeitpunkt dieser Ausgabe des *Weltenwanderer*-Magazins (Juni 2026) befindet sich der Kickstarter noch in der **Late Pledge Phase**.

Falls euch das neugierig gemacht hat, habt ihr jetzt noch die Möglichkeit, einzusteigen. Zudem hat *EuryDice* kurz vor Veröffentlichung dieser Ausgabe noch bekanntgegeben, dass auch die Unterstützung aus dem Late Pledge noch zur Erreichung der Stretch Goals zählt – es lohnt sich also doppelt, jetzt noch einzusteigen!

In der nächsten Ausgabe des *Weltenwanderers* werdet ihr dann voraussichtlich bereits mehr über *The New Unknown* lesen können. Sollten die bisherigen Ankündigungen zutreffen, müsste zu diesem Zeitpunkt auch die deutsche Ausgabe von *Daggerheart* bei *Pegasus Spiele* erschienen sein (PDF ist bereits verfügbar, Release Party auf 07.07.2026 angekündigt).

Wenn ihr bis dahin auf dem Laufenden bleiben oder mit dem Trio in Kontakt treten wollt, empfiehlt sich ihr Patreon *Eury Dice – Echos of Ink*.

Kickstarter:
kck.st/4efzMGE

Patreon:
patreon.com/Eurydice_echoes_of_ink

Markus Raab
ww-mag.de/markusraab

HÜGELCON
Tübingen
Gesellschaftsspiele
Videospiele
Pen & Paper
Magic
Tabletop
LARP Taverne
Eintritt:
ganzes Wochenende
10€
erm. 7€
Infos auf
huegelcon.de
@huegelcon
27.-28.6.26
Sa 10 Uhr - So 18 Uhr
Ort: Hans-Küng Gemeinschaftsschule, Westbahnhofstraße 27, Tübingen
Elysium Gaming Tübingen e.V.
Troll e.V.

Wir sind auch wieder am Start und freuen uns, wenn ihr uns am Stand besucht!



Interview mit dem Lenz vom Namenlose Tage e.V.

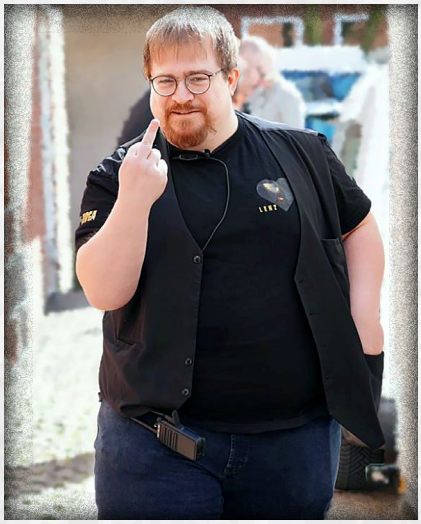


Foto: © Alexander Lenz

Wer bist du denn?

Hi, ich bin der Alex, vollständig Alexander Lenz, auch bekannt als „der Lenz“, zweiter Vorstand des *Namenlose Tage e.V.*, und einer der Hauptorganisatoren der „Namenlosen Tage“, einer Convention in Syke bei Bremen, die im September 2006 ihre Erstveranstaltung hatte.

Wie ist es zur Idee der Namenlosen Tage gekommen – und was steckt hinter dem Namen?

Das lässt sich eigentlich ganz einfach sagen: Wir waren damals diese klassische DSA-Runde und hatten die Überlegung, erstmal neue Leute für die Rollenspielrunde zu finden. Eine richtige Convention wollten wir garnicht aufbauen. Die Idee war, einen Spieltreff zu veranstalten, um Rollenspieler anzuziehen. Dazu kamen noch weitere Vorschläge, zum Beispiel ein gemeinsames Frühstück. Am Ende fanden sich 13 oder 14 Leute zusammen, die beschlossen haben, das Ganze im örtlichen Jugendhaus auf die Beine zu stellen.

Beim Namen wurde es interessant. Ich bin bis heute restlos überzeugt, dass die Idee von mir stammt, aber das wird beständig abgestritten. Die Wahrheit war wohl: Wir hatten alle Vorschläge, aber keine Mehrheit. Am Ende hieß es dann einfach: „Na, dann sind sie halt namenlos.“ Und so blieb es. Natürlich passt es auch perfekt in den DSA-Kontext, denn dort sind die Namenlosen Tage natürlich die Tage des Schreckens, an denen viel passiert. Wir wären übrigens auch gerne fünf Tage lang, aber so viel Urlaub hat ja keiner.

Was macht eure Convention im Vergleich zu anderen Cons besonders?

Die Urigkeit, die Persönlichkeit der Organisatoren und die Tatsache, dass ihr einfach herkommen könnt, auch ohne Vorwissen, und einfach mitmachen könnt. Denn ganz im Ernst: Diese Convention strahlt sehr viel davon aus, wer wir sind. Wir werden nicht immer alles so umsetzen, wie es andere Conventions tun – aber das hat seinen Grund. Wir haben über Jahre eigene Strategien entwickelt und herausgefunden, was für uns funktioniert und wichtig ist. Dazu gehört auch die Möglichkeit, nahbar zu sein: offen anzusprechen, was jemandem missfällt und dann gemeinsam Lösungen zu suchen.

Wie viele Leute seid ihr in der Organisation, und was ist die größte logistische Herausforderung?

Wir sind aktuell fünf Personen in der Organisation. Die größte logistische Herausforderung liegt darin, dass wir mit Zahlen aus vergangenen Veranstaltungen arbeiten und immer nur näherungsweise auf die Zukunft hochrechnen können. Woher soll man wissen, ob dieses Mal vielleicht 400 Leute mehr kommen oder 100 weniger? Haben wir zu viel oder zu wenig eingekauft? Wir haben natürlich Wachstumstrends, Ideen und Vorstellungen, aber am Ende muss das alles umsetzbar und finanzierbar sein, vor allem müssen wir es auch stemmen können.

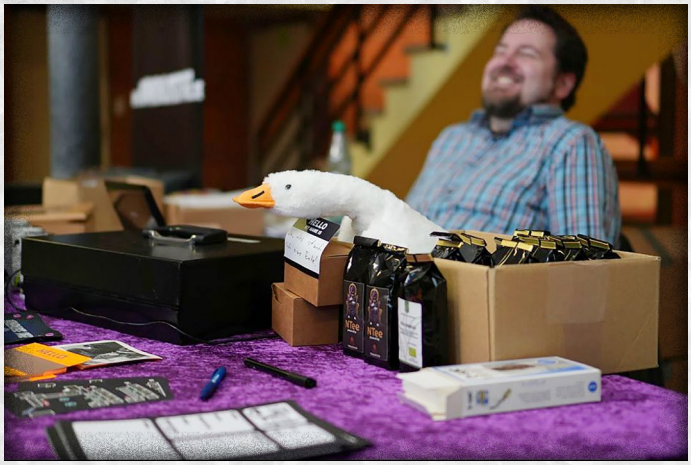
Die ehrlichste Aussage ist: Mit nur fünf Organisatoren kommen wir auf nichtmal eine Person pro 100 Gäste, weil wir während der Veranstaltung normalerweise kaum Helfer haben. Das hat auch inhaltliche Gründe, aber der Punkt ist: Wir machen hier vieles selbst. Echte Orga-Handarbeit. Dabei ist die Herausforderung immer dieselbe: genügend Hände zu finden, die gemeinsam an einem Strang ziehen. Ob der Strang dabei um unseren Hals liegt? Erstmal gemeinsam ziehen.

Was war einer der verrücktesten und einer der schönsten Momente, die du auf der Con erlebt hast?

Der verrückteste war, als ich am Eingang stand und plötzlich Feuerwehr und Polizei auf mich zukamen, mit der Frage, ob jemand gestorben sei. Ich hatte absolut keinen Schimmer, wovon die redeten. Was dann herauskam: Offenkundig war eine Person in einer privaten Notlage hinter das damalige alte Gebäude ins Moor gelaufen, in ein Moorloch getreten und dabei am Versinken. Und hat, anstatt sofort Feuerwehr oder Polizei zu rufen, zuerst eine Freundin angerufen. Die Freundin rief dann weinend ihren Vater an: „Mein Freund steckt im Moor!“ Und der



Foto: © Philipp aka Wandler





2 Fotos: © Philipp aka Wandler



Bild/Flyer: © Namenlose Tage e.V.

Vater, zu Recht entsetzt, schnauzte sie an, die Feuerwehr zu rufen. Und wir saßen währenddessen auf der Veranstaltung und wussten von nichts. Das war für uns vollkommen fremd und so etwas hatten wir selten.

Den schönsten Moment zu benennen ist schwieriger. Die Namenlosen Tage hatten sicherlich viele schöne Momente, einfach durch die Menschen. Und wenn ich drüber nachdenke, möchte ich das ehrlich gesagt gar nicht festlegen. Ich habe viele schöne Erinnerungen, sicherlich auch, weil die Namenlosen Tage für mich inhärent etwas sind, das ich von Anfang an mitgemacht habe. Das war alles schön. Da möchte ich nicht einen einzigen Moment missen oder bevorzugen.

Welche Highlights erwarten die Besucher auf der nächsten Con?

Was man auf keinen Fall verpassen sollte, lässt sich eigentlich ganz einfach sagen: Mit Wolfgang Hohlbein und Kai Meyer haben wir beim nächsten Mal gleich zwei Schwergewichte der deutschen Literaturwelt zu Gast. Aber natürlich geht es auch darum, dass die Leute Erinnerungen mitnehmen. In unserer 20-jährigen Geschichte haben wir dafür schon viel gemacht: Zum 10-jährigen Jubiläum gab es zum Beispiel eine Fotowand mit alten Erinnerungen und Meilensteinen. Zur 30. Veranstaltung (15-jähriges Jubiläum) hatten wir die alten Plakatwände dabei, auf denen die Leute eintragen hatten, wann sie das erste Mal dabei waren, komplett mit Unterschrift und allem. Kleine, persönliche Augenblicke.

Zur nächsten Veranstaltung greifen wir auf ein paar alte Gimmicks zurück, ganz unter dem Motto „One Night Only“, ein Rückblick für eine einzige Nacht. Es wird zum Beispiel wieder einen Chili-Abend geben und ein Poker-Turnier. Dass wir manche Dinge nicht mehr machen, hat oft mit Zeit zu tun, aber diesmal powern wir noch einmal richtig, weil 20 Jahre Namenlose Tage gebührend gefeiert werden müssen.

Wer nicht dabei ist, ist selbst schuld.

Wie haben sich die Namenlosen Tage über die Jahre entwickelt und wo soll die Reise noch hingehen?

Schwierig, aber stetig. Die ehrlichste Aussage ist: Wir kamen aus bescheidenen Anfängen. Bei der Erstveranstaltung waren wir bei 36 oder 38 Leuten, so fünf Rollenspielrunden und unsere besten Freunde. Heute kommen über 600 Leute zu jeder halbjährlichen Veranstaltung. Damit zeigt sich, dass unsere Arbeit funktioniert, mit stetigem, nicht überragendem, dafür aber gesundem Wachstum. Wobei wir sagen können, dass unsere Probleme lösbar sind und wenn neue Leute dazukommen, merken sie, dass es bei uns noch immer gut läuft. Wir verfolgen dabei keine groß angelegte Strategie. Aber wir können sicher sein: Es geht voran. Immer.

Was würdest du abschließend jemandem sagen, der noch nie bei den Namenlosen Tagen war? Warum muss er unbedingt hin?

Weil wir hier sind. Und weil wir etwas bieten, was man heutzutage selten findet. Conventions können sich manchmal ähneln, ob in Schulen, alten Stadthallen oder Jugendhäusern, es gibt oft dieselben Dinge. Was man nicht ersetzen kann, das ist das menschliche Element und die persönliche Ebene. Das, was die Namenlosen Tage ausmacht, bekommst du nur hier. Und allein schon deshalb solltest du dabei sein.

Weitere Informationen:
🌐 namenlosetage.de

Interview: *Philipp (aka VVandler)*
🌐 ww-mag.de/VVandler

Philipp (VVandler)

Vielspieler seit Anno irgendwann mit nem Faible für Klassisches, Absurdes und große Geschichten / Szenarien – System egal ! 🤘😎👍



Foto: © Philipp aka Wandler

Con-Bericht:
GothCon XLIX
3.-5. April 2026
Göteborg, Schweden

Vom 3. bis 5. April 2026 fand in Göteborg, Schweden, die *GothCon* statt, eine Convention für Rollenspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Miniaturspiele und vieles mehr. Ich war dabei und möchte euch von meinen Eindrücken berichten. Außerdem möchte ich mich bei Stefan Axelsson bedanken, der mir als Mitglied der GothCon-Orga ausführlich Fragen beantwortet hat.

Schwedens älteste Spiele-Convention

Die jährliche Spiele-Convention findet schon seit 1977 in Göteborg statt. Zunächst unter anderem Namen gegründet, hieß die Veranstaltung ab 1980 offiziell *GothCon* (von Gothenburg, dem englischen Namen der Stadt Göteborg). Damals war sie die erste Veranstaltung ihrer Art in Schweden, möglicherweise sogar in ganz Europa. Vom ersten Treffen werden 20–30 Teilnehmende überliefert, es ging damals vor allem um Brettspiele, doch es soll auch bereits *Dungeons & Dragons* gespielt worden sein. Inzwischen ist die Con auf eine Größe von ca. 2.800 Besuchenden angewachsen und bietet diesen jedes Jahr drei aufregende Tage.

Die Location

Die *GothCon* findet traditionell am Osterwochenende statt, von Karfreitag bis Ostersonntag. Dadurch liegt sie in den Schulferien und ihr steht ein besonderer Veranstaltungsort zur Verfügung: das Hvitfeldtska Gymnasiet, ein historisches Gymnasium mitten im Zentrum von Göteborg. Der Hvitfeldtska-Campus beherbegt nicht nur große Teile der Veranstaltungsräume, vor allem die Stände der Spiele-Verlage, Aussteller*innen und Händler*innen, sondern erzeugt auch eine ganz besondere Stimmung. Die historischen Schulgebäude mit einem gewissen Hogwarts-Charme liegen auf einem Hügel, umgeben von einem kleinen Park, und besonders in den Abendstunden hat man vom 2. OG aus einen wunderbaren Ausblick über die Stadt.



Das Hvitfeldtska Gymnasiet liegt inmitten eines Stadtviertels, in dem etliche weitere Schulen angesiedelt sind, von Grundschulen bis zu Sprachschulen und Bildungseinrichtungen für Erwachsene und der Universität. Hier mietet die *GothCon* weitere Räumlichkeiten an, in denen die Spielrunden stattfinden oder die Besuchenden in Schlafsälen übernachten können.

Die Teilnehmenden verstreuen sich also weitläufig, kommen jedoch immer wieder an der Cafeteria zusammen. Hier gibt es die Orga und Rezeption, Merchandise, Verpflegung aller Art (dazu später mehr), Tische zur freien Verfügung (meistens zum Ausruhen, Essen und/oder Spielen) und rund um die Uhr Ansprechpersonen vom *GothCon*-Team.

Das Programm

Ein großer Teil der Veranstaltung findet auf mehreren Stockwerken des Hauptgebäudes des Hvitfeldtska statt. Dieser Bereich ist ohne Eintritt offen zugänglich und entsprechend gut besucht. Hier waren etliche Händler*innen vertreten, von großen Läden wie dem bekannten *Sci-Fi-Bokhandeln*, *Games Workshop* oder dem lokalen Brettspielladen bis hin zu kleinen Ständen mit (teilweise selbstgemachten) Würfeln, LARP-Zubehör, Sammelkarten, Geek-Merchandise aller Art und vielem mehr. Ein besonderes Highlight war ein Stand mit selbstgemachter Schokolade in Würfelform und anderen kreativen Formen. Roman-Autor*innen stellten ihre Bücher vor, es gab Stände mit Schmuck und selbstgemachten Dingen, eine kleine Artist Alley und sogar einen Tätowierer direkt vor Ort.

Natürlich waren auch viele schwedische Rollenspiel-Verlage mit Ständen vertreten. In Deutschland vielleicht bekannt sind etwa *Free League* (*Dragonbane*, *Mutant: Year Zero*, *Forbidden Lands*, *Vaesen* uvm.), *Stockholm Kartell* (*Mörk Borg*, *Death in Space*), *Helmgast* (*Troubleshooters*, *KULT* u. a.) sowie *Eloso* (*Call of Cthulhu: Sverige* u. a.). Besonders in Erinnerung geblieben sind mir außerdem *Nordic Skalds* (*Yggdrasil Burns*, *Windheim*) und *Bläckfisk* (*Heroes of Cerulea*, *Knight Forlorn* u. a.).

Und es gab auch einige Vertreter*innen der deutschen Rollenspiel-Community. Seit 2023 hat die *GothCon* eine Partnerschaft mit der *Dreieich-Con*, von deren Orga auch einige Leute vor Ort waren. Außerdem waren unter anderem das *Donnerhaus Studio* (*Freude, schöner Götterfunken...*, *Im Schatten der Zweiten Sonne* u. a.) und der Verlag *Torsten Low* (*Herbstlande* u. a.) mit dabei.

Dadurch, dass die Spielrunden wie beschrieben auf andere Gebäude verteilt waren, bekam man eher wenig davon mit, woran man nicht selbst teilnahm. Ein lokaler Brettspielverein hatte viele Spieltische organisiert, in der Sporthalle des Gymnasiums war ein gutes Dutzend Tische für Tabletop-Spiele aufgebaut, an denen rege gezockt wurde, und irgendwo muss ein *Magic*-Turnier stattgefunden haben, *Pokémon* glaube ich auch. Auch an Rollenspielrunden gab es ein vielfältiges Programm, unter anderem mit *Cthulhu*, *Shadowdark* und *Dragonbane*, dem Eindruck nach oft düster und ermittlungslastig, aber auch Spielrunden zu *Marchebranche* und *Stewpot* waren zu finden.

Im Rahmenprogramm gab es Live-Spielrunden vor Publikum (inszeniert in der Aula des Gymnasiums, die wie eine Kirche wirkt), eine gut besuchte Spieleauktion, Podiumsdiskussionen und vieles mehr.

Besondere Highlights

Einige Begebenheiten habe ich allerdings als besondere Highlights empfunden, die ich so noch nirgends erlebt habe. Da wäre zum einen *Monsterkören*, der Monster-Chor, eine Chorgruppe, die jeweils mittags auf der







Wiese im Hof auftrat und zu sechst eine musikalische Darbietung gab. Leider kann ich fast kein Schwedisch, aber inhaltlich schien es darum zu gehen, Cthulhu zu huldigen, die Ankunft von Yog-Sothoth zu preisen oder auf die Melodie eines bekannten Kinderliedes „Alle Monster sind schon da" zu singen. Musikalisch klangen die Lieder wie eine Mischung aus Kirchenlied, Folklore und acapella, mit vereinzelten Musical-Einsprengseln.

Ebenfalls musikalische Untermalung bot das Duo *Glimmer*, das mit Violine und Laute (Bouzouki) über das Gelände zog und immer wieder kurze Einlagen spielte.

Außerdem ist im *GothCon*-Programm traditionell ein Musical aufgeführt, zwar nicht direkt im Rahmen der Convention, sondern von einer studentischen Theatergruppe veranstaltet, aber mit Bezug zu Fantasy- und Sci-Fi-Themen und im Con-Ticket inbegriffen. In diesem Jahr ging es unter dem Titel „Slay! A musical where some things suck" in einer Parodie auf *Buffy*, *Twilight* und dergleichen um eine Vampirgeschichte an einer Volkshochschule. Ein grandioses Spektakel mit viel Queerness und einem großen Herz für Vampire aller Art.

Einer der Gründe, regelmäßig in der Cafeteria vorbeizuschauen, war die Teebar. Hier wurde durchgängig frisch aufgebrühter Tee in verschiedenen Sorten ausgeschenkt, darunter Spezialmischungen für die Convention, völlig kostenlos (außer man wollte eine Tasse vom Merchandise-Stand nebenan). Hatte man eine Kanne leergemacht, gab es Sticker „Killpoints". Gegenüber gab es Kaffee (ebenfalls kostenlos) sowie belegte Sandwiches, Süßgebäck, kleinere Snacks und Getränke. Und für den größeren Hunger gab es warmes Essen zu vertretbaren Preisen, typisch schwedische Köttbullar aus Fleisch oder Gemüse mit Kartoffelpüree und Preiselbeeren.

Die Organisation der Con

Gekocht wurde das Essen vor Ort von ehrenamtlichen Helfer*innen aus dem GothCon-Team, auch Essensausgabe und Snack-Verkauf wurden von ihnen betreut. Immer wieder sah man auf dem Gelände Leute in den weißen Hemden mit dem Aufdruck „GothCon Stab" ihre Runden drehen (gelegentlich rollten sie mit den Augen, wenn jemand so tat, als rammte er ein Messer in ihren Rücken).

Wie mir Stefan Axelsson berichtete, bestand das Team in diesem Jahr insgesamt aus ca. 70–80 Leuten: gut 30 vollen Mitgliedern der *GothCon Association* und nochmal über 40 Helfer*innen. Diese absolvieren während der Con je 2 Schichten zu 4 Stunden, je nach Posten aber auch noch mehr, so Stefan, wenn man auch in den Pausen einfach weiter mit der Crew herumhängt. Auf ihren Rundgängen sind sie über Funk in Kontakt, dadurch landen Fragen und Probleme direkt bei den Zuständigen, falls beispielsweise der Lasten- oder Personenaufzug gebraucht wird oder Toiletten gereinigt werden müssen.

Atmosphäre

Da die Convention durchgängig geöffnet ist (zumindest die Spielräume, die Räume des Hauptgebäudes werden nachts abgeschlossen), ist auch die Cafeteria rund um die Uhr mit Ansprechpersonen besetzt. Auch bei den Schlafräumen sei immer jemand erreichbar. Stefan betont, dass dem Team die Sicherheit der Gäste und eine angenehme, familiäre Atmosphäre sehr wichtig seien. Dies gelte besonders für marginalisierte Menschen. Die *GothCon* hat strikte Antidiskriminierungs-Richtlinien und Null-Toleranz gegenüber Belästigung, aber auch was Alkohol und Drogen angeht. Sie möchte auch Familien mit Kindern willkommen heißen, wofür natürlich auch Jugendschutz eine Rolle spielt. Diese Bemühungen zeigen Wirkung. Stefan konnte sich an keine größeren oder auch nur kleineren Zwischenfälle erinnern. Das Schlimmste, was sich in seinen drei Jahren als Helfer zugetragen hatte, war, dass jemand offensichtlich betrunken vom Gelände verwiesen wurde. Stefans Eindruck (den ich selbst auch so wahrgenommen habe) war, dass die Veranstaltung außergewöhnlich harmonisch abläuft, selbst für Göteborg und Schweden im Allgemeinen. Die Teilnehmenden gingen rücksichtsvoll miteinander um, man konnte selbst im Trubel Rückzugsmöglichkeiten finden und auch die Sprachbarriere war kein Problem: Die Schwed*innen waren jederzeit bereit (und fähig), in der Konversation auf Englisch auszuweichen, wenn man danach fragte, und man fühlte sich jederzeit willkommen und akzeptiert.

Persönliches Fazit

Göteborg ist ein ganzes Stück von mir zu Hause weg, aber die Reise hat sich auf jeden Fall gelohnt. Die *GothCon* ist eine unglaublich vielseitige Veranstaltung, die für praktisch jeden Geschmack etwas zu bieten hat. Die Atmosphäre zwischen all den Spielbegeisterten in den historischen Gebäuden ist großartig. Die Veranstaltung ist sehr gut organisiert, man wird vom Orga-Team mit viel Herzblut willkommen geheißen und umsorgt. In meinen Spielrunden hatte ich ausnahmslos wunderbare Menschen und ich habe viele tolle Gespräche geführt. Im nächsten Jahr feiert die *GothCon* ihr 50-jähriges Bestehen, da würde ich gern wieder vorbeikommen.

Weitere Informationen:
gothcon.se

Lukas Feinweber
ww-mag.de/LukasF




Lukas Feinweber

Lukas (er/ihm) mag erzählerische Spiele, in denen die Spielenden gemeinsam tolle, persönliche Geschichten hervorbringen. Besonders im PbtA-Umfeld fühlt er sich sehr wohl. Lukas arbeitet als Übersetzer, bietet auch Lektorat und Korrektorat an und hat allgemein viel Spaß am Spielen mit Sprache.

Alle Fotos: © Lukas Feinweber

Con-Bericht:

WolperCon 2026

24.-26. April 2026
Freusburg / Kirchen (Sieg)



Vom 24.04. bis 26.04.2026 fand die *WolperCon 2026* statt. Dabei handelt es sich um eine Rollenspiel-Convention in Freusburg (Kirchen), die vom *K.E.K.S. e.V.* ausgerichtet wird. Ich war dabei und möchte euch diese kleine, aber feine Veranstaltung kurz vorstellen.

Was ist der K.E.K.S. e.V. und was bedeutet WolperCon?

K.E.K.S. steht für Knuspernde Enthusiasten Kreativer Spiele. Der Verein ist aus der Community des *Donnerhaus Studios* für Pen-&-Paper-Rollenspiele entstanden und veranstaltet unter anderem Community-Treffen zum gemeinsamen Spielen, Vernetzen und nicht zuletzt knusprige Dinge essen. Der Name der Con stammt von den „Wolperratten", den Maskottchen von *Donnerhaus*, die für ihren Heißhunger auf Kekse und ähnliche Knabbereien bekannt sind. (Ich bin nicht allzu firm in Wolper-Lore, aber Interessierte erfahren auf dem Discord der *Donnerhaus*-Community sicher mehr.)

Die Mitglieder des *Donnerhaus Studios* (und die Wolperratten) nehmen typischerweise auch an der WolperCon teil, sind allerdings nicht für die Con selbst verantwortlich.

Eine Con auf einer Burg

Als Veranstaltungsort diente Burg Freusburg im nördlichen Rheinland-Pfalz, ca. 100 km östlich von Köln, „eine frühmittelalterliche Höhenburg auf einer Bergkuppe hoch über dem Tal der Sieg in Freusburg" (Wikipedia). In den 1920er-Jahren wurde die Freusburg zu einer Jugendherberge umgebaut und bietet ihren Gästen neben Veranstaltungsräumen auch Übernachtungsgelegenheiten und Vollverpflegung.

Auch wenn die Freusburg teilweise modernisiert wurde, sieht sie an vielen Stellen noch sehr „burgig" aus und bot eine stimmungsvolle Kulisse für ein Rollenspiel-Treffen und einen prächtigen Ausblick auf das bewaldete Tal. Auch viele Räumlichkeiten boten ein gewisses Burg-Ambiente, etwa der vertäfelte Rittersaal, der als Hauptraum der Veranstaltung diente, oder die Kellergewölbe, in denen einige Spielrunden stattfanden.

Diese Lage hat natürlich auch gewisse Nachteile: Die Burg ist wenig barrierefrei, es gibt so manche Steigung und Treppe zu bewältigen. Allerdings durfte die Orga den Personalaufzug nutzen und konnte das Gebäude zumindest etwas besser zugänglich machen.

Ein buntes Programm voller Spiele …

An jenem April-Wochenende kamen rund 40 Rollenspiel-Begeisterte zusammen, um sich kennenzulernen und das gemeinsame Hobby mit Spiel und Spaß zu zelebrieren. Einige davon kamen nur als Tagesgäste vorbei,



Bild: © W.E.K.S. e.V. – keks.social/wolpercon







doch die Übernachtung in der Jugendherberge bot Gelegenheit, das Wochenende voll auszukosten.

Denn das Programm war eng getaktet. Nach der allmählichen Anreise am Freitagnachmittag ging es los mit einem Grillabend im Burghof und gemütlichem Beisammensein am Lagerfeuer. Hier berichteten Torsten und Tobias von den aktuellen Neuigkeiten des Donnerhaus Studios und gaben Einblicke hinter die Kulissen ihrer Arbeit. Außerdem gab es Stockbrot.

Am Samstag begannen gleich nach dem Frühstück die Spielrunden, verteilt auf vier Zeitslots am Samstagvormittag, -nachmittag und (späten) Abend sowie Sonntagvormittag. Hier gab es ein buntes Angebot an Spielsystemen, darunter viele wenig bekannte, und viel Platz für kreative Ideen und Eigenentwicklungen. Typischerweise finden hier auch Autorenspielrunden mit *Donnerhaus* mit ihren eigenen Spielen im *Icarus Adventure System* statt. Diesmal gab es ein Abenteuer aus der Box *War Stories: Heldenmomente*, in der es um Widerstandskämpfe im 2. Weltkrieg geht. In diesem Jahr fanden außerdem ein Miniaturen-Bemal-Workshop und ein Workshop zum Darstellen von Figuren statt.

… und anderer Knusprigkeiten

Um die Spielrunden (und die Essenszeiten der Jugendherberge) herum gab es außerdem ein dichtes Rahmenprogramm. Unter anderem hatte das Orga-Team eine Schnitzeljagd vorbereitet: In den Veranstaltungsräumen waren kleine Rätselschatullen versteckt, deren Lösungen zusammen einen Schlüsselsatz ergaben. Ganz am Ende der Con wurde dann bei der Verabschiedung mit der Lösung gemeinschaftlich noch die symbolische „Backung des Kekses“ zelebriert. (Natürlich mit mehrfachem Augenzwinkern, das diesjährige Motto der Con lautete: „Kult, aber kein Kult“.)



Im Hauptraum waren unterschiedlichste Preise ausgestellt, teils von anderen Verlagen oder Händlern gestiftet, teils von Community-Mitgliedern. Manches wurde auch in liebevoller Handarbeit selbst gefertigt. Zu „gewinnen“ gab es diese Dinge dann am Samstagabend in einer tombola-ähnlichen Aktion auf Spendenbasis.

Es gab auch in diesem Jahr wieder einen Keks-Wettbewerb. Schon am Freitagabend fand die Verkostung statt (für Jury-Mitglieder und die Wolperratten), danach durften auch alle anderen Teilnehmenden mitknuspern. Am Samstagabend erfolgte dann die Preisverleihung.

Außerdem wurden auch die Spielleiter*innen mit einer Ehrung bedacht und bekamen ein kleines Dankeschön für das Anbieten einer Spielrunde. In diesem Jahr gab es selbstgegossene Würfel (W20), in die winzige Kekse eingeschlossen waren.

Am Sonntag nach dem Mittagessen war der Trubel dann auch schon wieder vorüber. Kurz wurden noch ein paar Gruppenfotos gemacht, dann zerstreuten sich die Teilnehmenden auch schon wieder in alle Winde.

Nach der Con ist vor der Con

Auch wenn die vielen schönen Erinnerungen noch frisch sind, schweifen die Gedanken bereits voraus ins nächste Jahr. Der Termin für die *WolperCon 2027* steht nämlich schon fest: Vom 04. bis 06. Juni 2027 soll es zum vierten Mal auf die Freusburg gehen (als 5. *WolperCon* insgesamt). Im Hintergrund summen die Orga-Bienchen bereits eifrig vor sich hin, der Ticketverkauf beginnt dann erfahrungsgemäß etwa im November davor. Falls dieser Artikel euer Interesse geweckt hat, seid ihr herzlich eingeladen, euch das Datum zu merken und im nächsten Jahr selbst zur Freusburg pilgern.

Weitere Informationen:
🌐 keks.social/wolpercon

Lukas Feinweber
🌐 ww-mag.de/LukasF

Autoreninfo zu *Lukas Feinweber* auf Seite 59

Alle Fotos: © Lukas Feinweber

Die *Wolperratten* sind das Maskottchen des *Donnerhaus*-Studios aus Berlin und urheberrechtlich geschützt.



Con-Bericht:

Wald&Würfel 2026

15.-17. Mai 2026

Karlsbad – Spielberg



Zum zweiten Mal in Folge öffnete die *Wald&Würfel* in der Berghalle Karlsbad-Spielberg vom 15. bis 17. Mai ihre Pforten für große und kleine Spielbegeisterte. Nachdem die erste *Wald&Würfel* 2025 ein großer Erfolg war, lag es nahe, dass das Event wiederholt wird. Die junge Convention, die in einer weitläufigen Halle mit einem separaten Pen-and-Paper-Bereich stattfindet, verspricht drei Tage Spielspaß, wobei am Freitag die Türen bis 3 Uhr nachts zur *Late Game Night* für Spielefreunde offen bleiben. Bereits vormittags ist die Halle schon gut besucht und zahlreiche Menschen tummeln sich an den Tischen, um Brettspiele auszuprobieren.

Ausgerichtet und organisiert wurde das Event vom *BrettspielSuchties e.V.* aus Karlsruhe. Einige Mitschaffende des Vereins betreiben zudem einen gleichnamigen YouTube-Kanal, auf dem sie zum Thema Brettspiele Reviews, Neuigkeiten, Rankings und Let's Plays hochladen. Inzwischen hat der Kanal 9.600 Abonnenten und über 3.000 Videos rund um das Thema Brettspiel.

Natürlich mag ich Brettspiele, bin im Besitz von zwei viel bespielten Exemplaren und probiere auch gerne bei gemeinschaftlichen Spieleabenden mit Freunden Neues aus. Allerdings muss ich zugeben, dass ich im Thema Brettspiele nicht drin bin und weder Neuheiten noch Trends kenne. Daher liegt mein persönlicher Schwerpunkt auf der Bewertung des Pen-and-Paper-Angebots auf dem Event, das von BrettspielSuchti Sandra mit viel Herzblut organisiert wurde. Da es vorrangig ein Brettspiel-Event ist, wird das Augenmerk auf Einsteigerrunden gelegt. Das Angebot über das Wochenende hinweg ist vielfältig: Neben Klassikern wie *Pathfinder* oder *Call of Cthulhu* gibt es *HeXXen 1733*, *Mothership*, *Myranor*, *Brindlewood Bay*, *Star Wars* oder *Private Eye*. Die Anmeldelisten sind für den jeweiligen Tag ausgehängt. Dabei fällt auf, dass sich die Hälfte der Rundenangebote gezielt an Eltern mit Kindern richtet, wie *1W6 Freunde*, *Little Wizards* oder *So nicht, Schurke!*. Das ist, wie auf Rückfrage bestätigt wird, von den Veranstaltern auch so gewollt, damit auch die Kleinen in das Angebot schnuppern können.

Abgesehen vom Pen-and-Paper, das nur ein kleiner Bruchteil des Angebots der Veranstaltung darstellt, wird auf der *Wald&Würfel* einiges geboten. Regelmäßig finden *Blood-on-the-Clocktower*-Runden statt, die von einer Spielleitung in Gewandung moderiert werden, am Samstag findet der *Bring-and-Buy*-Spieleflohmarkt statt, eine große Brettspielausleihe mit 400 bis 500 Spielen hat alle Hände voll zu tun, an etlichen Tischen können Brettspiele ausprobiert werden, wobei Spieleerklärende hilfsbereit unterwegs sind und auch Verlage sind vor Ort. *Biberstein Spiele*, *Steinbock Spiele*, *HABA* und *Heidelbär Games* sind mit Ständen in der Halle und Besuchende haben die Möglichkeit, gemeinsam mit den Brettspielautoren zu spielen und zu sprechen. Doch auch als Pen-and-Paper-Spielende kamen wir auf unsere Kosten. Wir spielten eine großartige Runde Pathfinder bei Spielleiter Lars und ich konnte mir von Rollenspielautor Michael Jaegers, der jeden Tag Oneshots in verschiedenen Systemen anbot, zwei meiner *Call of Cthulhu*-Bücher signieren lassen.

Überflüssiger Fun Fact: Außerdem ist der (inoffizielle) Weltrekord für die meisten Personen, die das Spiel *Mieze Katze* spielen, gebrochen worden. Auf der *Wald&Würfel* 2026 spielten 155 Besuchende dieses Spiel, womit der alte Rekord, der vorher bei 40 Personen lag, weit überboten wurde.

Weitere Informationen:
brettspielsuchties.de/waldundwuerfel

Alina Dekinger
ww-mag.de/AlinaD

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 17

Alle Fotos: © Alina Dekinger







DIE NÄCHSTEN CONS

18. bis 21. Juni – **Zollern Con III**
72461 Albstadt (Waldheim Tailfingen, Auf dem Unteren Berg)
Mehr Infos: zollerncon.jimdosite.com

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

19. bis 21. Juni – **Lindencon XXIII**
04347 Leipzig (Rosa Parks Schule, Bästleinstraße 14)
Mehr Infos: lindencon.de

26. bis 28. Juni – **HügelCon**
72070 Tübingen (Hans-Küng-Gemeinschaftsschule, Westbahnhofstraße 27)
***Weltenwanderer* an Bord – WIR SIND MIT DABEI!**
Mehr Infos: huegelcon.de

11. bis 12. Juli – **FeenCon**
53229 Bonn-Beuel (IGS Bonn-Beuel, Siegburger Straße 321)
Mehr Infos: feencon.de

18. bis 19. Juli – **Sonnencon**
13585 Berlin (Lynar-Grundschule, Lutherstraße 8-10)
Mehr Infos: sonnencon.de

25. bis 26. Juli – **Rubicon**
49074 Osnabrück (Haus der Jugend, Große Gildewart 6-9)
Mehr Infos: rubicon-osnabrueck.de

31.07. bis 02. August – **Sommer-F.R.O.S.T. XXII**
75242 Neuhausen (Burg Steinegg)
Mehr Infos: ringgeister.de/sommer-f-r-o-s-t

01. und 02. August – **KrähenFee**
47809 Krefeld (Burg Linn, Rheinbabenstraße 85)
Mehr Infos: kraehenfee.com

07. bis 09. August – **RatCon**
63225 Langen (Neue Stadthalle Langen, Südliche Ringstraße 77)
Mehr Infos: ratcon.de

21. bis 23. August – **Palaver-Zeltcon**
88400 Biberach (Zeltplatz Hoh'Haus)
Mehr Infos: rollenspielverein-biberach.de

05. September – **Main Spiele Con**
97082 Würzburg (Jugendzentrum Zellerau, Weißenburgstraße 43)
Mehr Infos: mainspielecon.de

11. bis 13. September – **Council of Dragons**
37083 Göttingen (Georg-Christoph-Lichtenberg Gesamtschule, Schulweg 22)
Mehr Infos: councilofdragons.online

18. bis 20. September – **Gamesvention**
87439 Kempten (Jugendhaus Kempten, Landwehrstraße 2)
Mehr Infos: gamesvention.de

26. September – **Humi-Con**
70178 Stuttgart (Humanistisches Zentrum, Mörikestraße 14)
***Weltenwanderer* an Bord – WIR SIND MIT DABEI!**
Mehr Infos: humi-con.de

Viele weitere Conventions – filterbar nach Umkreis, Zeitpunkt und Typ – findest Du unter:
con-kalender.org

Wenn die Brücke fällt...

Ein inoffizielles Abenteuer für Das Schwarze Auge

Autor: Stefan Graf

Art des Abenteuers:
Politisches Detektiv-Abenteuer, urbane Ermittlung

System: Das schwarze Auge, 5. Edition. Mit etwas Überarbeitung ist es in jeder Edition spielbar und auch in anderen Systemen mit passendem Setting.

Dauer: OneShot

Ort und Zeit der Handlung:
Gareth oder einer anderen größeren Stadt mit Fluss (z. B. Havena, Ferdok...) ab 1041 BF (oder zu fast jeder Zeit), alternativ kann das Abenteuer in jedem beliebigen Setting einer mittelalterlichen Stadt mit Fluss und Adelshäusern gespielt werden

Komplexität (Spieler/Meister*in):
gering

Erfahrung (Helden):
unerfahren bis erfahren

Vorraussetzungen:
Neugier, Hilfsbereitschaft, Rechtschaffenheit

„Wenn die Brücke fällt" ist ein politischer One-Shot, der in einer einzigen Nacht und einem frühen Morgen in Gareth oder einer anderen größeren Stadt mit Fluss spielt.

Die Helden stolpern ungewollt in eine Verschwörung: Ein ehrgeiziger Ratsherr lässt die Einweihung der neuen Yaqui-Brücke zur Falle werden, um seinen politischen Konkurrenten zu beseitigen. Keine Magie, kein Dungeon, keine Rettung der ganzen Welt. Nur eine Stadt, in der mächtige Männer über Leichen gehen, und ein paar Helden, die zufällig zur falschen Zeit am falschen Ort sind.

Der One-Shot ist für 4–5 Stunden ausgelegt. Er funktioniert mit beliebigen Charakteren und beliebigen Gruppenzusammensetzungen. Die Helden brauchen keine Vorgeschichte in Gareth und keine Verbindung zur Politik der Stadt.

Struktur

Der Abend beginnt mit der Startsituation. Von dort verzweigt sich das Abenteuer in drei Zwischen-Situationen, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können. Mindestens eine davon sollte gespielt werden. Welche und wie viele liegt bei der SL und hängt von der verstrichenen Zeit und den Entscheidungen der Helden ab. Jede gemeisterte Zwischen-Situation gibt den Helden einen konkreten Vorteil für den Showdown.

Ton

Düster, politisch, noir. Corvin Steyr ist kein Dämon, sondern ein Mann der Macht, der bereit ist, über Leichen zu gehen. Das sollte spürbar sein.

Passende Charaktere

Gut geeignet sind Charaktere, die in städtischen Umgebungen funktionieren: Händler, Schurken, Stadtgardisten, Söldner, Gelehrte oder Geweihte. Weniger geeignet sind Charaktere, die primär auf Wildnis oder Magie ausgerichtet sind. Es gibt hier wenig Platz für Naturmagie oder Spurensuche im Wald. Kampf ist möglich, aber nicht zwingend.

Startsituation: „Der Sterbende"

Für die Spielleitung

Die Helden befinden sich abends in einer Gasse im Handelsviertel Gareths. Vielleicht sind sie gerade auf der Suche nach einer Taverne oder auf dem Rückweg aus einer. Der Grund, warum sie dort sind, bleibt offen, die SL kann das frei anpassen. Aus einem Hinterhof taumelt ein Mann, schwer verletzt, mehrere Stichwunden und ein blutiges Messer in der Seite. Er greift nach dem nächsten Helden, drückt ihm eine zusammengefaltete Notiz in die Hand und stirbt.

Von der nahen Hauptstraße sind Gardisten zu hören. Stimmen, Stiefelschritte und Fackelschein, der näher kommt. Die Helden stehen in einer Gasse neben einer Leiche, die Notiz in ihrer Hand.

Die Herausforderung: Der Gardistentrupp kommt aus zwei Richtungen. Die Helden müssen verschwinden, bevor sie entdeckt werden. Wer gesehen wird, muss erklären, was er oder sie mit dem Toten zu tun hat. Das wäre unangenehm.

Mögliche Ansätze für die Helden: Fliehen über die Dächer, sich in einem Hauseingang verstecken, die Garde ablenken oder sich unauffällig unter Passanten mischen. Die SL sollte die Spannung hochhalten. Mindestens ein Held sollte kurz in Bedrängnis geraten.

Sobald sie entkommen sind, haben sie Zeit, die Notiz zu lesen.

Vorlesetext

Aus einem dunklen Hinterhof taumelt ein Mann. Er stolpert, fängt sich, taumelt wieder. Seine Hand presst er gegen die Seite. Im Fackelschein ist das Blut deutlich zu erkennen.

Sein Blick findet euch. Er streckt die andere Hand aus, macht einen letzten Schritt und greift nach dem Nächsten von euch. Seine Finger sind bereits kalt. Er drückt euch etwas in die Hand und flüstert: „Die Garde steckt mit drin." – dann sackt er zusammen und bewegt sich nicht mehr.

Von der Hauptstraße, keine dreißig Schritt entfernt, hört ihr Stimmen. Das Klirren von Rüstungen. In eurer Hand: ein zusammengefaltetes Stück Papier...



Wie geht es weiter?

Die Helden entkommen der Garde und lesen die Notiz. Sie enthält drei Hinweise:

- Einen Namen und einen gezeichneten Bierkrug
  ‣ **Zwischen-Situation 1**
- Den Namen eines Lagerhauses
  ‣ **Zwischen-Situation 2**
- und die Frage „Wer ist das Ziel?"
  ‣ **Zwischen-Situation 3**

Tipp für die SL: Wenn die Helden die Notiz ignorieren oder der Garde von ihr berichten, dann werden sie in Gewahrsam genommen oder später vom Hauptmann der Garde beauftragt. (Der Hauptmann hat den Verdacht, dass die Garde kompromittiert ist.)

Zwischen-Situation 1: „Der Baumeister"

Für die Spielleitung

Der gezeichnete Bierkrug auf der Notiz ist das Zeichen der Taverne „Zum Goldenen Anker" im Hafenviertel. Ein bekanntes Lokal für Handwerker, Tagelöhner und Leute, die ihre Sorgen ertränken wollen. Wer in Gareth Bescheid weiß oder einen Einheimischen fragt, kommt schnell darauf. Alternativ: Ein Händler oder ein Straßenjunge – irgendjemand kennt das Zeichen.



Rodrigo sitzt in der hintersten Ecke, allein vor seinem dritten Krug. Er ist Mitte Fünfzig, graue Schläfe und zitternde Hände.

Zwei Männer (siehe: *NSC-Profil – Typ: Einfacher Aufpasser*) sitzen getrennt voneinander im Schankraum, einer nahe der Tür, der andere näher bei Rodrigo. Sie trinken kaum, reden kaum und beobachten Rodrigo, ohne es offensichtlich wirken zu lassen. Sie werden nicht aktiv auf die Helden zugehen, solange die Helden Rodrigo in Ruhe lassen. Sobald jemand versucht mit ihm zu reden, wird einer der Männer eingreifen. Zuerst freundlich. Dann weniger freundlich.

Die Herausforderung: Die Helden müssen einen Weg finden, mit Rodrigo zu sprechen, ohne dass die Aufpasser es bemerken oder verhindern können. Das kann bedeuten: einen der Männer ablenken, Rodrigo unbemerkt nach draußen lotsen, die Situation eskalieren und die Aufpasser ausschalten oder einen anderen kreativen Weg finden. Rodrigo selbst will reden. Er wartet geradezu darauf. Aber er hat Angst und braucht einen Moment ohne Augen im Rücken.

Was Rodrigo weiß: Ein Abschnitt des nördlichen Brückenpfeilers wurde mit minderwertigem Mörtel verarbeitet. Nicht sichtbar von außen. Bei der ersten schweren Belastung wird der Pfeiler nachgeben. Er hat es bemerkt, wollte es melden und wurde am nächsten Tag von den zwei Männern „begleitet".

Wichtig für die SL: Rodrigo kennt weder den Drahtzieher noch das Ziel. Er ist ein Werkzeug, das benutzt wurde und jetzt bewacht wird. Er kann den Helden nur sagen, was gebaut wurde und dass er einen Namen gehört hat. Einmal, flüchtig: „Aldric".

Vorlesetext

Die Taverne zum Goldenen Anker ist gut besucht für diese Stunde. Hinter der Theke schrubbt ein breitschultriger Wirt gerade ein paar Krüge. An einem langen Tisch in der Mitte sitzen Hafenarbeiter, laut, rot im Gesicht, einer schläft bereits mit dem Kopf auf den Armen.

Näher zur Tür ein junges Paar, das flüstert und sich nicht um die Umgebung schert. Daneben ein Mann mit Kapuze, den Blick auf den Tisch gerichtet, einen unberührten Krug vor sich.

In der hinteren Ecke zwei Männer über einem Würfelspiel. Am Fenster ein älterer Handwerker mit rissigen Händen und einem leeren Blick. Weiter hinten noch zwei, drei Gestalten im Halbdunkel.

Der Wirt beginnt die Theke zu wischen und grüßt die Neuankömmlinge.

Was die Helden erfahren:

Rodrigo nennt ihnen den beschädigten Pfeiler – den nördlichen – und den Namen „Aldric". Er weiß nicht, wer Aldric ist.

Vorteil für den Showdown: Die Helden wissen, wo die Brücke nachgeben wird. Sie können gezielt handeln, statt blind zu suchen.

Tipp für die SL: Wenn die Helden die Aufpasser ausschalten oder vertreiben, hat das Konsequenzen. Der Drahtzieher wird es erfahren und beim Showdown vorbereitet sein. Wenn sie diese Herausforderung lautlos lösen, behalten sie den Überraschungsvorteil.

Zwischen-Situation 2: „Barck-Lagerhaus"

Für die Spielleitung

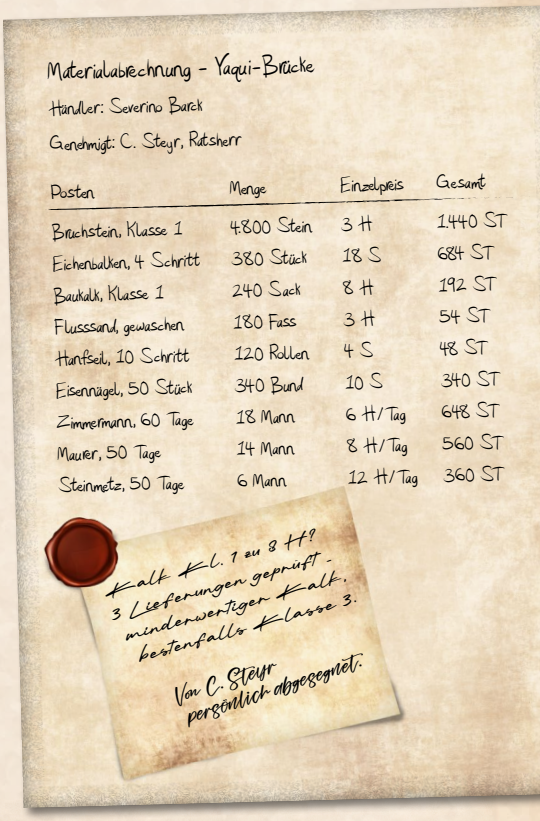
Das Lagerhaus gehört offiziell einem Großhändler namens Severino Barck. Er handelt hauptsächlich mit Baumaterialien und Werkzeug, also nichts Auffälligem.

Die Materialien für die Yaqui-Brücke wurden von hier geliefert. Im Lagerhaus sind noch Dokumente zu finden: Lieferscheine, Abrechnungen und Korrespondenz. Darunter auch der Beweis, dass minderwertiger Mörtel bewusst als erstklassig deklariert wurde. Jemand hat das veranlasst und der Name ist in einem Hinweis zu finden.

Das Lagerhaus ist nachts verschlossen und wird bewacht. Ein Wächter dreht seine Runden, unregelmäßig, mit einer Laterne. Zusätzlich: Eine Person ist bereits im Lagerhaus. Jemand, der ebenfalls nach den Dokumenten sucht. Wer das ist, bleibt der SL überlassen: Ein Konkurrent, ein Spion, jemand, der die Dokumente vernichten will …

Die Herausforderung: Die Helden müssen ins Lagerhaus, die richtigen Dokumente finden und dabei sowohl den Wächter als auch die unbekannte Person im Inneren handhaben. Rein, suchen, raus. Ohne dass jemand Alarm schlägt.

Was die Dokumente zeigen: Der Name des Auftraggebers, ein Mann namens Corvin Steyr, Ratsherr und bekannter Förderer des Brückenprojekts.



Vorlesetext

In diesem Teil der Stadt ist es sehr ruhig und die meisten Lagerhäuser sind dunkel. Auch das Barck-Lagerhaus sollte eigentlich dunkel und verlassen sein, aber durch einen Spalt im Holz fällt ein schwacher Lichtschein nach draußen. Jemand ist gerade da drin.

Irgendwo links von euch knirschen Schritte auf dem Kopfsteinpflaster. Eine Laterne schwenkt um die Ecke, bleibt kurz stehen, bewegt sich weiter.

Was die Helden erfahren:

Die Dokumente nennen den Namen Corvin Steyr – Ratsherr und Auftraggeber der Sabotage.

Vorteil für den Showdown: Die Helden kennen die Identität des Drahtziehers und können ihn beim Showdown gezielt konfrontieren oder entlarven.

Tipp für die SL: Die unbekannte Person im Lagerhaus ist ein „Joker". Sie kann ein Verbündeter werden, ein Feind oder einfach verschwinden, bevor die Helden sie stellen. Je nach Zeitbudget und Stimmung am Tisch.

Zwischen-Situation 3: „Wer ist das Ziel?"

Für die Spielleitung

Die Einladungen für die Einweihungsfeier wurden über das Stadtschreiberamt verwaltet. Ein verschlafenes Büro im Verwaltungsviertel, das nachts eigentlich geschlossen ist. Die offizielle Gästeliste ist nicht öffentlich, aber eine Abschrift davon liegt im Stadtschreiberamt.

Wie kommen die Helden auf das Stadtschreiberamt?
Vielleicht kann Rodrigo ihnen etwas darüber berichten. War die Gruppe nicht bei Rodrigo, könnte man das durch Fragen verschiedener Menschen in der Stadt (Händler, Nachtwächter, o. ä.) herausfinden.

Das Stadtschreiberamt wird nachts nicht bewacht. Wozu auch, es sind nur Dokumente. Aber es ist verschlossen und ein Schreiber arbeitet noch spät, im hinteren Raum, bei Kerzenlicht. Er ist harmlos, aber ängstlich und würde bei jedem ungewöhnlichen Geräusch sofort die Garde rufen.

Die Herausforderung: Die Helden müssen ins Amt, die Gästeliste finden, ohne den Schreiber zu alarmieren. Das Amt ist voller Regale mit verschiedenen Dokumenten. Die Liste zu finden braucht Zeit. Zeit, die sie möglicherweise nicht haben.

Was die Gästeliste zeigt: Die Liste enthält zwei Männer namens Aldric – Aldric von Rabenmark und Aldric Pommer, ein Händler. Beide sind irgendwo in der Mitte der Liste eingetragen. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass Aldric von Rabenmark aus dem zweiten Wagen in den ersten Wagen versetzt wurde.

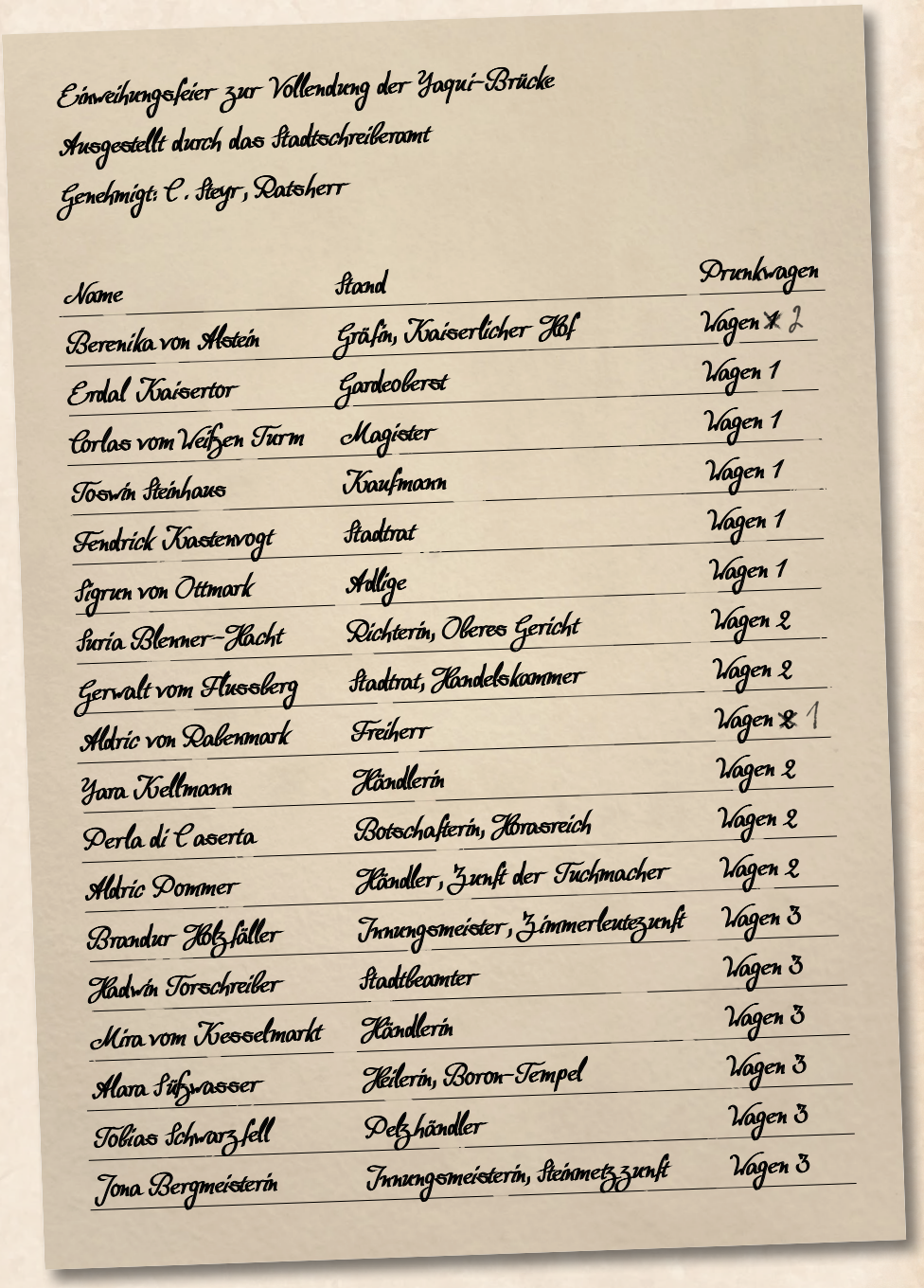
Hinweise auf andere Situationen: Wer die Liste sorgfältig durchliest, findet ganz unten einen Eintrag: Corvin Steyr, Ratsherr. Wer seinen Namen bereits aus dem Lagerhaus kennt, versteht sofort. Wer ihn noch nicht kennt, hat zumindest einen neuen Namen im Kopf.

Vorlesetext

Das Verwaltungsviertel ist still. Die meisten Fenster sind dunkel, die Straßen leer. Das Stadtschreiberamt, ein unscheinbares Gebäude zwischen zwei größeren, wirkt verlassen.

Im hinteren Fenster flackert jedoch ein schwacher Kerzenschein. Ein Schatten bewegt sich dahinter, langsam und gleichmäßig. Jemand arbeitet noch.

Die Eingangstür ist verschlossen. Irgendwo in der Gasse hinter euch miaut eine Katze.



Einweihungsfeier zur Vollendung der Yaqui-Brücke
Ausgestellt durch das Stadtschreiberamt
Genehmigt: C. Steyr, Ratsherr

Name	Stand	Prunkwagen
Berenika von Alstein	Gräfin, Kaiserlicher Hof	Wagen 2
Erdal Kaisertor	Gardeoberst	Wagen 1
Corlas vom Weißen Turm	Magister	Wagen 1
Toswin Steinhaus	Kaufmann	Wagen 1
Fendrick Kastenvogt	Stadtrat	Wagen 1
Sigrun von Ottmark	Adlige	Wagen 1
Suria Blenner-Hacht	Richterin, Oberes Gericht	Wagen 2
Gerwalt vom Hussberg	Stadtrat, Handelskammer	Wagen 2
Aldric von Rabenmark	Freiherr	Wagen 1
Yara Kellmann	Händlerin	Wagen 2
Perla di Caserta	Botschafterin, Horasreich	Wagen 2
Aldric Pommer	Händler, Zunft der Tuchmacher	Wagen 2
Brandur Holzfäller	Innungsmeister, Zimmerleutezunft	Wagen 3
Hadwin Torschreiber	Stadtbeamter	Wagen 3
Mira vom Kesselmarkt	Händlerin	Wagen 3
Alara Süßwasser	Heilerin, Boron-Tempel	Wagen 3
Tobias Schwarzfell	Pelzhändler	Wagen 3
Jona Bergmeisterin	Innungsmeisterin, Steinmetzzunft	Wagen 3

Was die Helden erfahren:

Auf der Gästeliste stehen zwei Männer namens Aldric. Nur Aldric von Rabenmark wurde in den ersten Wagen versetzt.

Wer Corvins Namen bereits kennt, findet ihn ganz unten auf der Liste.

Vorteil für den Showdown: Die Helden wissen, wer geschützt werden muss und wo er sich befinden wird.

Hinweise auf andere Situationen: Corvin Steyrs Name auf der Liste ist für sich allein bedeutungslos, aber wer ihn bereits aus dem Lagerhaus kennt, hat jetzt die Verbindung.

Tipp für die SL: Der Schreiber ist kein Feind, aber er ist eine Komplikation. Er lässt sich überzeugen, aber es kostet Zeit.

Endsituation/Showdown: „Die Einweihung“

Für die Spielleitung

Die Zeremonie findet am frühen Morgen statt. Händler, Adlige, Stadträte und einfaches Volk sind vor Ort.



Corvin Steyr steht auf einer kleinen Bühne neben der Brücke und hält eine Rede. Er ist der Mann des Tages.



Neben der Bühne warten drei geschmückte Prunkwagen. **Aldric von Rabenmark** und andere sitzen bereits darin und winken dem Publikum.

Die Zeremonie läuft bereits. Der erste Wagen setzt sich in Bewegung, sobald Steyrs Rede endet, und sie ist fast fertig.

Die Helfer von Steyr befinden sich im Publikum (siehe: *NSC-Profil – Typ: Erfahrener Schläger*): Ihre Anzahl hängt davon ab, wie die Helden die Zwischen-Situationen gelöst haben.

- Alle Situationen lautlos gelöst: Zwei Helfer – Steyr ahnt nichts.
- Eine Situation mit Lärm oder Aufsehen: Drei Helfer – Steyr ist vorsichtig geworden.
- Mehrere Situationen mit Lärm oder Aufsehen: Vier Helfer – Steyr erwartet Störung.

Ihre Aufgabe: Jeden aufhalten, der versucht, die Zeremonie zu stören. Diskret wenn möglich. Nicht diskret, wenn nötig.

Was die Helden tun müssen: Den ersten Wagen aufhalten, bevor er über den Nordpfeiler fährt. Aldric zu warnen ist schwieriger als es klingt. Er kennt die Helden nicht, ist in festlicher Stimmung und wird einen Fremden, der ihm sagt, er soll aussteigen, zunächst ignorieren oder für verrückt halten. Steyr zu konfrontieren ist möglich, aber riskant. Er wird jeden Vorwurf lächelnd abstreiten und die Helden als Störenfriede darstellen. Und die Helfer werden eingreifen, sobald die Situation kippt.

Die Vorteile aus den Zwischensituationen:

- **Die Helden wissen, wo die Brücke nachgibt.** Sie können einen Beweis liefern. Wer den nördlichen Pfeiler kennt, kann jemanden mit Sachverstand darauf hinweisen. Einen Baumeister im Publikum oder einen Gardisten.
- **Die Helden kennen Corvin Steyr als Drahtzieher.** Sie können ihn direkt konfrontieren mit dem, was sie im Lagerhaus gefunden haben. Steyr wird alles abstreiten, aber seine Helfer werden nervös.
- **Die Helden wissen, wer im Wagen sitzt.** Sie können Aldric direkt ansprechen, ihn beim Namen nennen, Details nennen, die ein zufälliger Störenfried nicht wissen könnte. Das gibt ihrer Warnung Gewicht.

Wichtig für die SL: Der Showdown skaliert mit den Vorteilen, aber er hat immer mehrere bewegliche Teile gleichzeitig. Die Helden müssen Prioritäten setzen. Den Wagen aufzuhalten ist das Wichtigste. Steyr zu entlarven ist das Richtige. Beides gleichzeitig ist fast zu viel, aber nicht unmöglich.

Was passiert, wenn die Helden scheitern: Der Nordpfeiler gibt nach, sobald der Wagen über ihn fährt. Die Brücke kracht, neigt sich. Der Wagen rutscht. Es gibt noch eine letzte verzweifelte Chance, Aldric zu retten, aber das Fenster schließt sich schnell.

Vorlesetext

Der Platz vor der Brücke ist voll. Händler, Adlige, einfaches Volk – alle wollen dabei sein. Überall hängen Fahnen in den Stadtfarben, es herrscht ein ordentliches Gedränge und an manchen Stellen sieht man Kinder auf den Schultern ihrer Väter sitzen.

Auf einer kleinen Bühne neben der Brücke steht ein gut gekleideter Mann und spricht. Seine Stimme trägt weit und die Menge hört begeistert zu.

Drei geschmückte Wagen warten in einer Reihe. Alle drei sind mit zwei weißen Pferden bespannt und einer wirkt prächtiger als der andere. Darin sitzen mehrere Personen und winken ins Publikum.

Die Brücke liegt offen vor euch und die Rede nähert sich ihrem Ende.

Was auf dem Spiel steht:

Aldric von Rabenmark stirbt zusammen mit allen anderen Insassen des Wagens, wenn die Brücke einstürzt, während er noch drauf ist. Die Helden haben nur Minuten.

Mit einem Vorteil: Sie wissen entweder, wo die Brücke bricht, wer dahintersteckt, oder wen sie schützen müssen.

Mit zwei Vorteilen: Sie haben mehrere Hebel. Aber Steyrs Helfer könnten sie bemerken und eingreifen.

Mit drei Vorteilen: Sie haben alles, was sie brauchen. Der Showdown ist lösbar, aber Steyr wird nicht kampflos aufgeben und seine Helfer sind auch noch da.

Tipp für die SL: Lass die Uhr ticken. Jede Aktion der Helden kostet Zeit. Wenn sie zu lange reden, ist der erste Wagen bereits in Bewegung. Der Druck ist das Herz dieser Situation.

Das Ende

Je nach Ausgang gibt es drei Varianten:

1.) Die Helden haben Aldric gerettet und Steyr entlarvt:

In den folgenden Tagen wird Corvin Steyr vom Stadtrat suspendiert. Offiziell wegen „ungeklärter Vorwürfe“. Aldric von Rabenmark überlebt und gewinnt an politischem Gewicht. Die Brücke wird gesperrt und untersucht. Die Stadt redet tagelang darüber.

2.) Die Helden haben Aldric gerettet, aber Steyr nicht entlarvt:

Die Zeremonie endet im Chaos. Die Brücke wird gesperrt, niemand versteht, warum der Wagen aufgehalten wurde. Steyr bleibt unangetastet. Er bleibt der Mann der Stunde.

3.) Die Helden sind gescheitert:

Die Brücke fällt. Aldric von Rabenmark überlebt knapp oder nicht. Das muss die SL entscheiden. Steyr gewinnt, aber die Stadt trauert.

Zusätzlicher Aspekt:

Wenn die Helden es schaffen, den Einsturz der Brücke zu verhindern, und dadurch niemand verletzt wird, erhalten sie eine entsprechende Würdigung durch die Stadt.

Spielmaterial

Die **Handouts** dieses Abenteuers liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #7* in **gedruckter Fassung** bei.

Ebenso finden sich diese Materialien als **kostenlose PDF-Downloads** unter:
🌐 ww-mag.de/downloads

Stefan Graf
🌐 ww-mag.de/redaktion

Handouts: © Sebastian Pfitzenmaier
🌐 ww-mag.de/redaktion
Illustrationen (Charakter/NSC-Portraits):
© Frau Knurrkater – 🌐 knurrkater.itch.io

Dieses Werk verwendet Inhalte aus *Das Schwarze Auge* (DSA), veröffentlicht von *Ulisses Spiele GmbH*. Die in diesem Werk verwendeten Spielregeln basieren auf *Open RPG Creative (ORC) Licensed Material*. Die ORC-Lizenz ist in der *Library of Congress* unter der Registrierungsnummer TX 9-307-067 hinterlegt. *Das Schwarze Auge*, *DSA*, *Aventurien* sowie zugehörige Namen, Orte, Organisationen, Gottheiten, Begriffe, Logos und sonstige kennzeichen- oder urheberrechtlich geschützte Inhalte sind Eigentum der *Ulisses Spiele GmbH* und werden in diesem Werk mit ausdrücklicher Genehmigung des Rechteinhabers verwendet. Dieses Werk steht in keiner offiziellen Verbindung zur *Ulisses Spiele GmbH* und wurde nicht von dieser redaktionell geprüft oder veröffentlicht.

NSC-Profil: Einfacher Aufpasser



Rodrigos Bewacher in der Taverne – einschüchternd, aber kein Profikämpfer

MU 12 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 13

LeP 30 **INI** 11+1W6

AW 5 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 8

Messer: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Raufen: **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4

Kampfverhalten: Versucht zuerst einzuschüchtern.
Greift nur an, wenn er direkt provoziert wird oder wenn jemand Rodrigo anspricht.
Kämpft nicht bis zum Tod – zieht sich bei unter 15 LeP zurück.

NSC-Profil: Erfahrener Schläger



Steyrs Helfer im Publikum beim Showdown – professionell und gefährlich

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 35 **INI** 12+1W6

AW 5 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 8

Kurzschwert: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Messer: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Raufen: **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 2/1 (leichter Gambeson unter der Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I, Gezielter Stich

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Menschenkenntnis 5

Kampfverhalten: Agiert kalt und methodisch.
Versucht die Helden zu trennen und einzeln zu stellen.
Kämpft in der Öffentlichkeit so unauffällig wie möglich – lieber ein schnelles Messer in die Rippen als ein offener Schwertkampf.

Erkenntnis à la P&P

SPIELER ZUR SL:

“WENN DU EINE THERAPEUTIN HÄTTEST, WÜRDE DIE VIEL VON UNS HÖREN...

ZUM GLÜCK HAST DU KEINE.”

© TruePowerPowl

Die wahren Endgegner

Die Gruppe kämpft gegen einen uralten Halbgott.

Die Spielleitung kämpft gegen fünf Hintergrundgeschichten, die sich gegenseitig widersprechen.

© Sebastian Pfitzenmaier

Narben der Herkunft

Hintergrund–Elemente für dein Charakterdesign

Ein guter Spieler*innencharakter besteht nicht nur aus Volk, Klasse, Werten und Ausrüstung. Er wird lebendig durch Spuren. Durch kleine Eigenheiten, alte Verletzungen, seltsame Gewohnheiten, geheime Sehnsüchte und Erinnerungen, die nicht immer ausgesprochen werden.

Gerade im Fantasy-Rollenspiel sind solche Hintergrund-Elemente Gold wert, denn sie geben Figuren eine gewisse Richtung.

Die folgende Zufallstabelle soll dabei helfen, einem neuen Charakter sofort mehr Tiefe zu geben. Sie eignet sich für die Charaktererschaffung, für spontane Nebenfiguren oder für Spielende, die ihrem bestehenden Charakter nachträglich eine prägende Facette schenken möchten.

Würfle mit einem **W20** oder wähle einen Eintrag aus, der zur Figur passt. Jeder Eintrag enthält ein prägendes Hintergrund-Element und eine mögliche Macke, die daraus entstanden sein könnte.

Zufalls- & Inspirationstabelle für Charakterhintergründe

1 Das verlorene Zuhause
Dein Charakter stammt aus einem Dorf, einer Stadt oder einem Viertel, das nicht mehr existiert. Vielleicht wurde es niedergebrannt, verflucht, überflutet oder von einem Herrscher ausgelöscht. – *Macke: Dein Charakter merkt sich immer Fluchtwege und schläft nie mit dem Rücken zur Tür.*

2 Die Narbe ohne Wunde
Dein Charakter trägt seit der Kindheit eine auffällige Narbe, obwohl niemand sich erinnern kann, wie sie entstanden ist. Manchmal schmerzt sie in der Nähe bestimmter Orte, Personen oder alter Magie. – *Macke: Dein Charakter berührt die Narbe unbewusst, wenn er glaubt, dass jemand etwas verschweigt.*

3 Der falsche Segen
Bei der Geburt, Aufnahme in einen Orden oder einem wichtigen Übergangsritus erhielt Dein Charakter einen Segen, der eigentlich für jemand anderen bestimmt war. Seitdem scheint das Schicksal gelegentlich an ihm zu zerren. – *Macke: Dein Charakter nimmt Rituale sehr ernst und wird unruhig, wenn sie falsch ausgeführt werden.*

4 Die falsche Prophezeiung
Jemand behauptete einst, Dein Charakter sei auserwählt. Später stellte sich heraus, dass es ein Irrtum war. Oder vielleicht war gerade das die eigentliche Prüfung. – *Macke: Dein Charakter reagiert gereizt auf Titel, Ehrennamen und Schicksalsgerede.*

5 Die Schuld am Festtag
An einem wichtigen Fest geschah durch Deinen Charakter ein Unglück. Vielleicht starb jemand, ein Ritual misslang oder ein Familiengeheimnis wurde enthüllt. – *Macke: Dein Charakter hasst Feiern und Tanzmusik.*

6 Der gerettete Feind
Dein Charakter wurde einst von jemandem gerettet, der eigentlich auf der falschen Seite stand. Seitdem ist sein Bild von Gut und Böse komplizierter geworden. – *Macke: Dein Charakter gibt selbst offensichtlich bösen Individuen eine letzte Chance.*

7 Die Lücke in der Familie
Ein Bruder, eine Schwester oder ein Pflegekind verschwand spurlos. Zurück blieb nur ein Gegenstand oder ein Symbol. – *Macke: Dein Charakter achtet auf Gesichter in Menschenmengen und hört nie auf, nach Hinweisen zu suchen.*

8 Der Preis der Heilung
Dein Charakter überlebte eine Krankheit, einen Fluch oder eine schwere Verletzung, doch die Heilung hatte einen Preis. Vielleicht fehlt eine Erinnerung oder es gibt andere bleibende Schäden. – *Macke: Dein Charakter misstraut Heilkundigen, Tempeln oder Wundern.*

9 Das kluge Tier
In der Jugend hatte Dein Charakter ein Tier als Gefährten, das ungewöhnlich klug war. Es verschwand oder starb. – *Macke: Dein Charakter spricht mit Tieren, auch wenn diese nicht antworten.*

10 Der geheime Name
Dein Charakter trägt nicht den Namen, mit dem er geboren wurde. Der alte Name ist gefährlich, beschämend oder mit einem Eid verbunden. – *Macke: Dein Charakter erstarrt, wenn jemand einen ähnlich klingenden Namen ausspricht.*

11 Die gestohlene Lehre
Alles, was Dein Charakter kann, hat er nicht offiziell gelernt. Er belauschte Meister, stahl Bücher, übte heimlich oder kopierte verbotene Techniken. – *Macke: Dein Charakter fühlt sich unter echten Fachleuten schnell als Betrüger.*

12 Das unvollendete Grab
Jemand Wichtiges wurde nie richtig bestattet. Vielleicht fehlen die Gebeine, der Name oder der Segen. – *Macke: Dein Charakter kann an Gräbern, Ruinen und Schlachtfeldern nicht achtlos vorbeigehen.*

13 Die Stimme im Sturm
Bei Gewitter, Schneesturm oder starkem Wind hört Dein Charakter manchmal eine Stimme. Sie warnt, lockt oder erinnert an etwas, das noch geschehen wird. – *Macke: Dein Charakter wird bei Wetterumschwüngen nervös und achtet auf jedes Geräusch.*

14 Der gebrochene Schwur
Dein Charakter hat einen Eid gebrochen. Vielleicht aus Feigheit, Liebe, Not oder Erkenntnis. Der Schwur verfolgt ihn noch immer. – *Macke: Dein Charakter gibt nur ungern Versprechen und nimmt jedes gegebene Wort sehr ernst.*

15 Die Maske der Familie
In der Familie Deines Charakters musste jeder eine Rolle spielen. Stolz, Gehorsam, Frömmigkeit, Härte oder Anstand waren wichtiger als Wahrheit. – *Macke: Dein Charakter gibt selten eine ehrliche erste Antwort, sondern erst die, die vermutlich am besten ankommt.*

16 Das Geschenk des Unbekannten
Ein Fremder schenkte Deinem Charakter einst einen Gegenstand, der sich nicht zerstören, verlieren oder verschenken lässt. – *Macke: Dein Charakter kontrolliert regelmäßig, ob der Gegenstand noch da ist.*

17 Der Tag ohne Erinnerung
Ein ganzer Tag im Leben Deines Charakters fehlt. Andere behaupten, er sei an diesem Tag gesehen worden, doch ihre Berichte widersprechen sich. – *Macke: Dein Charakter führt Tagebuch, zählt Stunden oder vertraut seinem Gedächtnis nicht vollständig.*

18 Die verbannte Gabe
Dein Charakter besitzt ein Talent, das in seiner Heimat als unrein, gefährlich oder lächerlich gilt. Vielleicht wurde es verborgen, bestraft oder ausgenutzt. – *Macke: Dein Charakter spielt seine eigenen Fähigkeiten herunter, selbst wenn sie offensichtlich nützlich sind.*

19 Der Feind mit dem gleichen Gesicht
Irgendwo gibt es jemanden, der Deinem Charakter zum Verwechseln ähnlich sieht. Vielleicht ist es ein Zwilling, ein Doppelgänger, ein Klon oder ein Trugbild. – *Macke: Dein Charakter hasst Spiegel oder mustert Fremde sehr lange.*

20 Die Gnade des Monsters
Ein Wesen, das alle anderen für grausam halten, verschonte Deinen Charakter. Vielleicht aus Mitleid, Neugier, einem unbekannten Pakt oder weil es etwas in ihm erkannte. – *Macke: Dein Charakter zögert, Monster sofort als Monster zu behandeln.*

Einsatz am Spieltisch

Die Ergebnisse dieser Tabelle sind bewusst offen formuliert. Sie sollen keine fertige Lebensgeschichte ersetzen, sondern einen starken Anfangspunkt bieten. Am besten funktioniert ein Eintrag, wenn die Spielleitung und die spielende Person gemeinsam drei Fragen beantworten:

- **Was ist damals wirklich passiert?**
- **Wer weiß noch davon?**
- **Wann könnte diese Vergangenheit wieder in die Handlung eingreifen?**

So wird aus einer kleinen Macke ein Werkzeug für Szenen, Konflikte und Entscheidungen.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion

HINAB IN DEN MEGADUNGEON

Wer D&D, einen seiner OSR-Retroklone oder ähnliche Fantasy-Systeme spielt, hat vielleicht schon mal von Megadungeons gehört – gewaltigen unterirdischen Komplexen, die man für viele Stunden erforschen kann.

Was sind Megadungeons?

Sie sind – wie es der Name andeutet – sehr groß, aber es gibt keinen bestimmten Schwellenwert, ab wievielen Ebenen oder Räumen ein Dungeon als „mega“ gilt. Das entscheidende Kriterium für einen Megadungeon ist, dass er groß genug sein muss, um Schauplatz einer kompletten Kampagne zu sein.

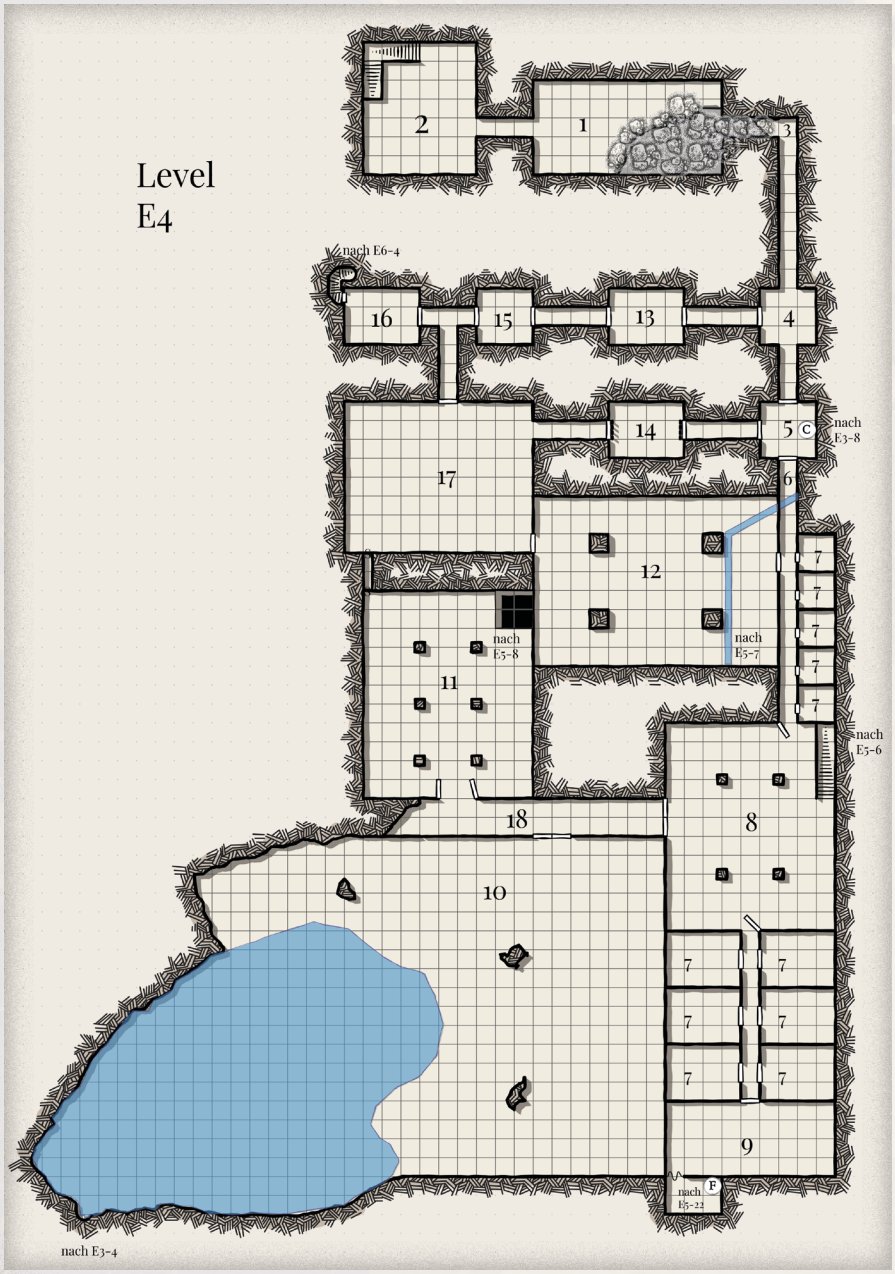


Bild: © Daniel Lambach

Megadungeons können prozedural ausgewürfelt werden, mit zufällig bestimmten Räumen und Inhalten. Dies braucht aber eine versierte Spielleitung, um daraus ein langfristig interessantes Erlebnis zu machen. In guten Megadungeons kann man Geheimnisse entdecken, vielfältige Herausforderungen überwinden, Konflikte zwischen Bewohnern ausnutzen, Schätze finden und Lore erlernen. Die besten Megadungeons sind deshalb sorgfältig handgemacht.

Bekannte Megadungeons

- Ruins of Undermountain (*1991, TSR Inc.*) / Dungeon of the Mad Mage (*2018, Wizards of the Coast*)
- The Halls of Arden Vul (*2020, Expeditious Retreat Press*)
- Stonehell (*2009/2015, Michael Curtis*)
- Rappan Athuk – The Dungeon of Graves (*2001, Necromancer Games*)
- Banewarrens (*2002, Malhavoc Press / White Wolf | 2022, Monte Cook Games*)

Warum machen Megadungeons Spass?

Es geht um die Faszination des Erforschens. Gute Megadungeons enthalten Geschichten, ohne die Spielenden per Railroading auf einen bestimmten Pfad zu verpflichten. Man kann die Tunnel erkunden, nach Schätzen suchen, Monster jagen, Rätsel lösen und großen Geschichten nachspüren.

Natürlich sind all dies Dinge, die man auch in einer ausgedehnten Kampagne an der Oberwelt erleben kann. Das Besondere am Megadungeon ist die fremde Umgebung. Unterirdisch kann die Spielleitung das Fantastische

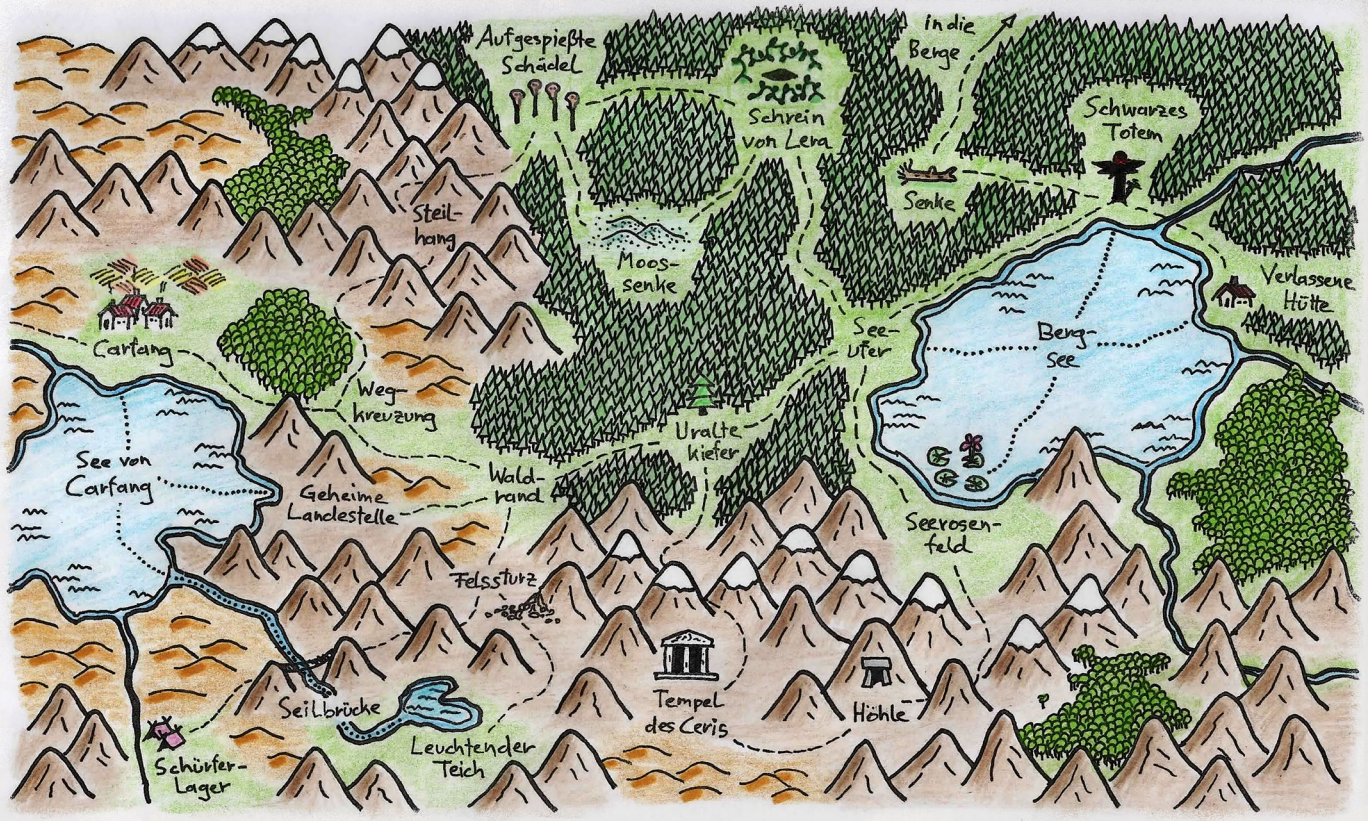


Bild: © Jens Tuchbreiter

oder Weirde hochdrehen, ohne dass dies die Logik der Spielwelt infrage stellt. Zudem ist die Unterwelt hochgefährlich und voller Risiken, die man als fremder Besucher nicht sofort versteht und denen man sich nicht leicht entziehen kann.

Megadungeons haben auch Vorteile für Spielleitungen. Erforschung ist eine relativ einfache Spielprozedur – will die Gruppe einem Gang folgen, den aktuellen Ort untersuchen, rasten oder eine andere Aktion durchführen? Das ist eine überschaubare Zahl an Handlungsoptionen. Für ein Setting dieser Größe ist dies selbst für eine unerfahrene Spielleitung relativ leicht zu leiten, zumal die aktuell relevanten Informationen größtenteils direkt in den jeweiligen Raumbeschreibungen zu finden sind.

Erde & Wasser

Als ich das erste Mal von Megadungeons hörte, hat mich die Idee begeistert. Seitdem habe ich an meinem eigenen Projekt *Erde & Wasser* gearbeitet. Es beginnt mit der Suche nach Prinzessin Assandretta, einer draufgängerischen Abenteurerin, die auf einer Queste nach der mythischen Edelsteinquelle in den Bergen von Yar verschollen ging. Der schwer kranke König hat eine hohe Belohnung auf ihre Rettung ausgesetzt. Doch unter den Bergen entdeckt man schnell, dass diese Höhlen der Schauplatz eines Konflikts der Mächte von Erde und Wasser sind, der seit Anbeginn der Zeit schwelt.

Erde & Wasser ist eine Kampagne für *D&D 5E (2014)*, in der die SC von Stufe 1 bis 10 spielen können. Sie besteht aus 38 Ebenen mit über 350 Räumen, die verschiedene Stränge des Höhlensystems bilden. Dazu kommen zwei umfangreiche Pointcrawls und eine große Menge Hintergrundinformationen, die man schrittweise entdeckt, um den Konflikt zwischen Erde und Wasser verstehen und – vielleicht – entscheiden zu können.

Zwar steigt eine Gruppe über die Suche nach der verlorenen Prinzessin in das Abenteuer ein, aber das muss nicht das Hauptziel der Kampagne bleiben. Die Spielenden können sich auch einer der Gottheiten von Erde und Wasser anschließen und deren Ziele verfolgen, sie können die Edelsteinquelle suchen oder einfach nur die Gänge erforschen, ohne eine bestimmte Agenda zu verfolgen.

Erde & Wasser wird in Form mehrerer Hefte veröffentlicht. Ausgabe Nummer #1 mit 40 A4-Seiten ist gerade erschienen. Sie enthält den Einstieg ins Abenteuer, das Dorf Carfang sowie einen Pointcrawl in den Bergen von Yar. Weitere Hefte, die dann in die Tiefen des Megadungeons führen, erscheinen so schnell, wie es mein Terminkalender zulässt. Es ist ein reines Hobbyprojekt, in das viel Liebe hereinfließt.

Downloads und weitere Infos unter:
🌐 kritischerfehlschlag.de/erde-wasser

Daniel „Rackhir" Lambach
🌐 ww-mag.de/Rackhir



Daniel „Rakhir" Lambach



Daniel alias Rackhir spielt und leitet alles Mögliche seit über 35 Jahren. Er veröffentlicht neben *Erde & Wasser* auch zum Kampagnensetting *Zalú* (für *Swords & Wizardry*) und schreibt beim Gruppenblog *Kritischer Fehlschlag* mit.

Foto: © Daniel Lambach



Zum Sturmkrug

Autor: Konrad Endres

Ein Szenario für einen oder mehrere Pen-&-Paper-Abende. Auf Werte wurde verzichtet, das kann man je nach System einfach anpassen. Am Ende stehen Leben, die von der Heldengruppe gerettet wurden, eventuell auch ein neuer Ort für zukünftige Übernachtungen und Abenteuer.

Handlung

DDie Gruppe erreicht spätabends während eines schweren Unwetters eine abgelegene Taverne. Der Sturm macht Weiterreisen unmöglich. Das Gebäude wirkt warm, belebt und sicher. Der Wirt begrüßt die Gruppe freundlich, charmant und auffallend großzügig. Essen ist billig, Getränke gehen aufs Haus. Andere Gäste sitzen bereits im Schankraum: ein betrunkener Händler und zwei kartenspielende Söldner.

In Wahrheit haben Banditen die Taverne übernommen und die Angestellten als Geiseln genommen. Deren Chef spielt den netten Wirt. Koch und Schankmädchen versuchen, die Gruppe zu warnen. Ziel der Banditen ist es, die Gruppe betrunken zu machen, um sie auszurauben.

Schauplatz die Taverne Zum Sturmkrug

Die Taverne steht einsam an einer alten Handelsstraße zwischen dunklen Kiefern und aufgeweichten Hügeln. Der Schankraum ist niedrig gebaut, verraucht und eng. Schwere Holzbalken ziehen sich unter der Decke entlang, an manchen Stellen vom Alter gespalten. Ein großes Kaminfeuer dominiert den Raum. Der Geruch von nassem Leder, Rauch, Eintopf und verschüttetem Bier hängt in der Luft. Eine schmale Tür führt in die Küche, eine knarrende Treppe führt hinauf zu den Gästezimmern.

Erster Stock: Enger, leicht schiefer Flur. Links und rechts liegen mehrere einfache Gästezimmer, deren Türen aus dunklem, unbehandeltem Holz sind. An einem Fenster lehnt draußen eine Leiter. Enge Treppe am Ende des Flurs führt zur Wohnung des Wirts.

Zweiter Stock: Die Wohnung des Wirts unter dem Dach ist überraschend gepflegt und wirkt fast zu ordentlich für eine abgelegene Taverne: Dunkle, polierte Holzmöbel stehen symmetrisch im Raum, und ein schwerer Teppich dämpft jedes Geräusch, als wolle er selbst Schritte verschlucken. Hier liegt der gefesselte echte Wirt Corvin Marrek herum und ist aktuell bewusstlos.

Die Küche: Eng, heiß und von dauerhaftem Rauch und Fettgeruch erfüllt, der sich in die alten Holzbalken und steinernen Wände gefressen hat. Ein großer Herd dominiert den Raum, daneben stehen schwere Töpfe, schartige Messer und grob zusammengezimmerte Arbeitsflächen, auf denen alles gleichzeitig passiert: Kochen, Schneiden, Abstellen. Eine Hintertür führt nach draußen.

Die Scheune: Die Scheune hinter der Taverne wirkt auf den ersten Blick leer und vom Sturm halb zerfallen. Hier verstecken sich die restlichen Banditen und warten gemütlich bei Bierfass und Würfeln auf ihren Einsatz.

Wichtige NSC

Der Wirt: Harlon Veyr ist ein mittelgroßer Mann in den Vierzigern mit gepflegtem, dunkelblondem Haar und einem sauber gestutzten Bart. Seine Kleidung ist schlicht: ein dunkles Wollwams, darüber eine einfache Schürze, alles ein klein wenig zu groß für ihn. Er redet viel und ist sehr offen und freundlich.

Der Koch: Merrik Dalen ist ein blonder, hagerer, unscheinbarer Mann Anfang Dreißig mit ständig geröteten Augen und rußgeschwärzten Unterarmen. Seine Kleidung ist fleckig und mehrfach geflickt, die Schürze schwer und feucht vom Arbeiten.

Das Schankmädchen: Lysa Brenn ist eine unauffällige Frau Anfang Zwanzig. Ihr schlichtes Leinenkleid ist sauber, aber an den Säumen leicht abgetragen, und ihr Haar ist streng zusammengebunden. Sie ist stumm (sagt der Wirt) und nimmt mit niemandem Augenkontakt auf. Die Banditen haben ihr nichts getan, da Harlon Veyr ein Ehrenmann alter Schule ist, was Frauen angeht.

Die Banditen: einfache Verbrecher und Nichtsnutze. Abgetragene Kleidung, Reisemäntel, Lederstiefel, alle tragen verdeckt kurze Waffen, die sie mit erschreckender Routine greifen könnten. Über Hintertür und Leiter haben sie jederzeit ungesehen Zugang zur Taverne.

Verlauf (flexibles Gerüst)

- Ankunft, Wirt ist extrem freundlich. Hat Hochzeitstag, daher sind die Getränke umsonst. Hört sich sehr aktiv an, wo die Gruppe herkommt und was sie erlebt hat. Wer trägt Geld, wer kann zaubern, wer trinkt viel, wer bewacht nachts?
- Schritte im oberen Stockwerk, obwohl eigentlich keine anderen Gäste da sind.
- Vorspeisensuppe ist total versalzen.
- Anderer Gast (Händler) geht ungefragt nach draußen und prüft die Fensterläden.
- Schankmädchen schüttet einem Charakter Bier über die Hose, damit er den Raum verlässt, um sich umzuziehen. Eventuell sagt sie aus Versehen etwas, obwohl sie ja stumm sein sollte.
- Wirt bringt ungefragt harten Alkohol an den Tisch, alle sollen auf seine Frau trinken.
- Dichter Rauch kommt aus der Küche, der Koch versucht, Aufmerksamkeit zu erregen. Der Wirt kümmert sich allein darum, lehnt Hilfe ab.
- Beim Hauptgericht ist auf jedem Teller ein einzelner blutiger Fingerabdruck.
- Falls es immer noch nicht eskaliert ist, geht die Gruppe schlafen …

Ende

Ist die Gruppe wirklich betrunken, wacht sie am nächsten Morgen ohne Besitz im Wald auf. Falls sie noch klar genug sind, um sich zu wehren, gibt es entweder einen Kampf mit den Banditen, oder diese ziehen sich zurück, falls die Gruppe zu wehrhaft ist.

Viel Spaß und frohes Spielen!

Euer *Konrad „Zinkgroschen" Endres*
ww-mag.de/zinkgroschen

Illustrationen (Bierkrug & Münzen):
© AnwenArt – anwenart

EXPEDITIONEN

Tavernen bieten mehr als nur Getränke und Abendessen. Heute geht es um Expeditionen: Die Idee ist, dass die Gruppe jemandem Geld gibt, um dessen Projekt zu unterstützen, ohne daran teilzunehmen. Wenn sie einige Zeit später erneut einkehrt, dann erfährt sie, wie dieses gelaufen ist. Im schlechtesten Fall ist das Geld weg, im besten gibt es eine Gewinnbeteiligung. Eventuell auch einen Adventure-Hook für künftige Abende.

Für jede Expedition gilt generell:

Einsatz: 5 Dukaten (bei DSA, für andere Systeme bitte entsprechend anpassen)
Es kann doppelter Einsatz gezahlt werden, dann kann der Erfolgswurf 1× wiederholt werden

Dauer: 1W6 Wochen

Wurf mit 1W6 für Erfolg:
1–2 Fehlschlag
3–4 Rückzahlung Darlehen
5 Rückzahlung + Beutel Gold
6 Rückzahlung + schicke Waffe/Artefakt

Hier einige Beispiele für Expeditionen:

Grimbarts Tiefensuche

Eine gedrungene Gruppe wettergegerbter Zwerge bereitet sich auf eine Expedition in ein verschollenes Stollensystem vor, wo angeblich alte Erzadern und vergessene Relikte liegen. Ihr Anführer Golm Grimbart, ein schweigsamer Veteran mit vernarbten Händen, wirkt entschlossen, doch die Ausrüstung der Truppe ist sichtbar unvollständig und notdürftig geflickt. Besonders fehlt es ihnen an ausreichend Lampenöl, was die Reise in die dunklen Tiefen erheblich riskanter macht.

Bei **6er-Erfolg** gibt es eine Zwergenstahlrüstung, welche gegen Feuer und Drachenangst hilft.

Thalindras Waldspaziergang

Eine elegante Truppe Elfen bereitet sich auf eine Expedition in die überwucherten Ruinen einer uralten Waldstadt vor, verborgen unter dichtem Blätterdach und durchzogen von vergessener Magie. Ihre Anführerin Thalindra, eine aufmerksam wirkende Waldläuferin, koordiniert die Vorbereitungen, doch es fehlt der Gruppe an ausreichend Heiltränken für längere Gefechte. Man spürt, dass sie auf Unterstützung angewiesen sind, wenn sie die Gefahren der verwunschenen Ruinen überstehen wollen.

Bei **6er-Erfolg** gibt es einen Helm, mit dem man Elfisch versteht, solange man ihn trägt.

Elyndors Tempelweihe

Eine disziplinierte Schar von Paladinen sammelt sich vor dem Aufbruch zu einer Expedition in eine entweihte Kathedrale, in deren Hallen ein uraltes Übel wieder erwacht sein soll. Ihr Anführer Elyndor Sonnenwach, in strahlender Rüstung und mit unbeirrbarem Blick, hält eine kurze Andacht, doch die Gruppe wirkt angespannt, als wüsste sie um die bevorstehenden Prüfungen. Es mangelt ihnen an geweihtem Wasser, das entscheidend sein könnte, um die verderbten Kreaturen in den heiligen Gemäuern wirksam zu bekämpfen.

Bei **6er-Erfolg** gibt es ein Schwert, welches in heiligem Licht erstrahlt.

Tarelles Karawane

Eine schwer beladene Händlertruppe macht sich bereit für eine Expedition entlang einer abgelegenen Karawanenroute, auf der seltene Güter hohe Gewinne versprechen. Ihre Anführerin Tarelle Münzgrund, eine nervöse, aber ehrgeizige Kauffrau, versucht Zuversicht auszustrahlen, doch immer wieder schweift ihr Blick zu den wenigen Begleitern, die kaum als ausreichender Schutz gelten können. Es fehlt ihnen eindeutig an erfahrenen Wachen, wodurch die Reise ein verlockendes Ziel für Räuber wird.

Bei **6er-Erfolg** gibt es eine Ladung wertvolle Handelsware oder richtig viel Geld.

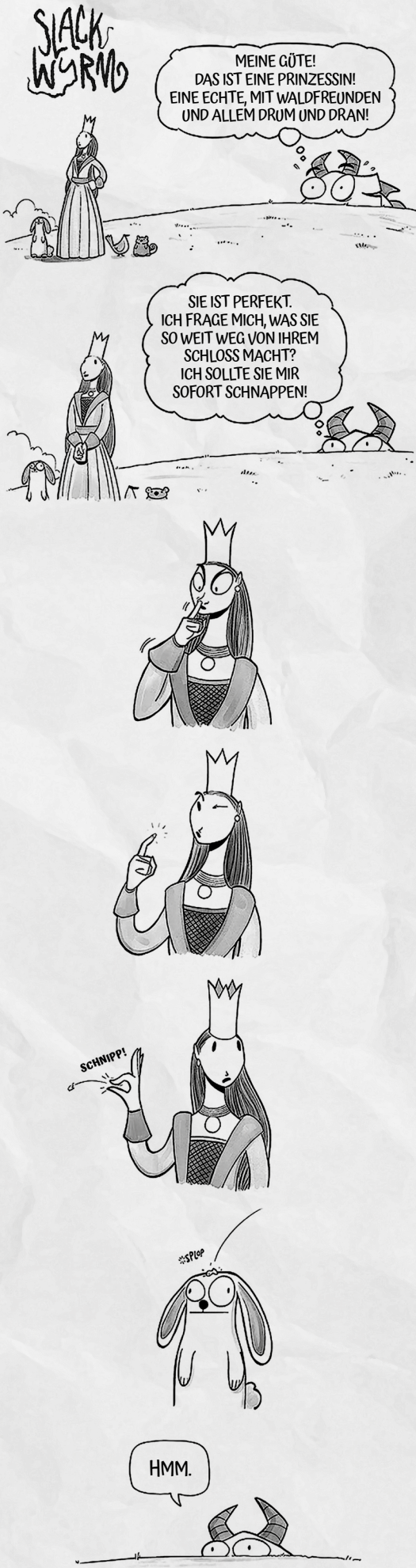
Konrad „Zinkgroschen" Endres
ww-mag.de/zinkgroschen

Zinkgroschen



Konrad alias Zinkgroschen ist ein vielseitig interessierter Nerd, aktiv als Rollenspieler, Larper, Tabletopper und Magicspieler. Aus diesen Hobbys schöpft er Ideen für kurze Abenteuer und Inhalte, die Pen-&-Paper-Runden bereichern. Er mag kompakte Szenarien, schnelle Hooks und charaktervolle NSCs, die Spielleitungen sofort nutzen können. Sein Ziel: kleine kreative Funken liefern, aus denen am Tisch große Geschichten entstehen.
Das Bild stellt Konrad in Larpgewandung dar – es wurde auf einer Messe gezeichnet.

Bildquelle: © Konrad Endres



© Joshua Wright

Übersetzung: Stefan Graf

Mehr Slack-Wyrm-Comics:
joshuawright.net

Das Rollenspiel-Horoskop

Der Barbär



[4. bis 5. Mondlauf im 12. nachkataklystischen Weltenlauf … also genau heute]

Du bist die lebende Definition von „erst handeln, dann nachdenken“. Während andere Gruppenmitglieder noch Karten studieren, Fallen suchen oder diplomatische Lösungen diskutieren, hast du bereits die Tür eingetreten, den Endgegner beleidigt und versehentlich einen Nebenkriegsschauplatz eröffnet.

Als wilder Barbär wirst du durch Mars von einer unerschütterlichen Mischung aus Mut, Selbstvertrauen und spektakulärer Planlosigkeit angetrieben. Gefahren erkennst du dank der Zwerge im Haus der Venus zwar, betrachtest sie aber eher als persönliche Herausforderungen denn als Warnungen. Der Satz „Das ist wahrscheinlich eine schlechte Idee“ wirkt auf dich wie ein Motivationszauber.

Hier gilt Vorsicht!

Wutanfall des roten Planeten – Mars, dein kosmischer Patron, verleiht dir diese Woche außergewöhnliche Kampfeslust. Die Venus im Haupthaus verwirrt dich – immer wenn die Gruppe länger als fünf Minuten plant, verführt sie dich einen Weisheitswurf abzulegen. Misslingt der Wurf, unterbrichst du die Diskussion mit einem lauten: „Warum reden wir eigentlich noch?“ Anschließend stürmst du in die erstbeste Richtung.

Ko[s]mische Prophezeiung der Schicksalswürfel

In den kommenden Tagen könnte sich eine Situation ergeben, in der Geduld die beste Lösung wäre. Glücklicherweise besitzt du davon ungefähr so viel wie ein Berserker auf fünf Fässern Vampir-Met. Die Sterne warnen ausdrücklich davor wichtige Entscheidungen in den ersten paar Sekunden zu treffen, auf Provokationen sofort zu reagieren oder „Ich habe einen Plan!“ zu sagen, wenn du tatsächlich keinen hast.

Romantik & Beziehungen

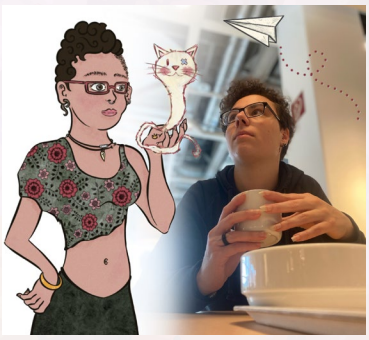
Dein Charisma funktioniert derzeit nach dem Prinzip eines Kriegshammers: subtil ist anders, aber man bemerkt ihn definitiv. Singles könnten jemanden beeindrucken, indem sie entschlossen auftreten. Vergebene Barbären sollten es vermeiden, Diskussionen wie Bosskämpfe zu behandeln. Nicht jede Meinungsverschiedenheit erfordert einen kritischen Treffer.

Beruf & Abenteuer

Im Beruf glänzt du durch Initiative. Leider glänzt du auch dadurch, Aufgaben zu beginnen, bevor du die Anweisungen gelesen hast. Die Sterne empfehlen: 1. Erst lesen. 2. Dann denken. 3. Dann handeln. – Du wirst vermutlich direkt zu Schritt 3 springen. Das ist barbarisch!

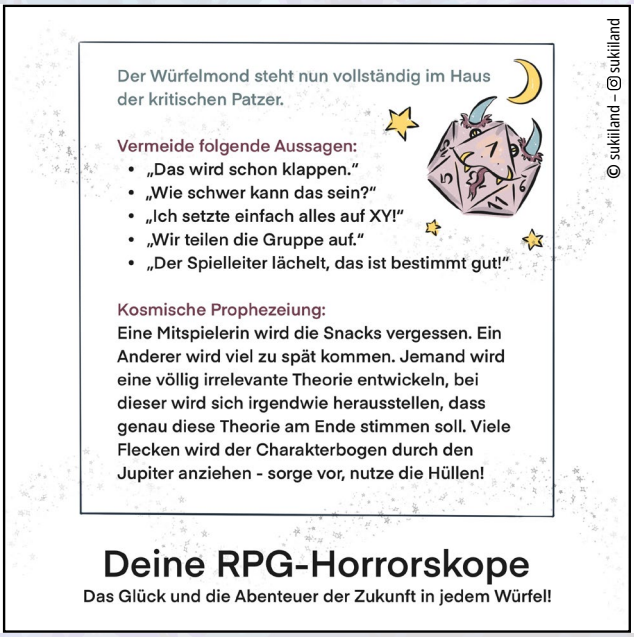
sukiiland
ww-mag.de/sukiiland

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



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

Oder bezahl uns beim Download auf unserer Webseite gern „einen Kaffee“ über *ko-fi* oder direkt über *PayPal*:
ww-mag.de

Ein ♥-liches Dankeschön

geht raus an die Menschen, die uns bereits unterstützt haben oder uns auch weiterehin dauerhaft finanziell unterstützen.

Die Liste ist nicht vollständig, da die Nennung der Personen auf freiwilliger Basis nach Rücksprache erfolgt. Reihenfolge alphabetisch nach Vorname oder Nickname.

Unsere aktuellen **Steady- und ko-fi-Dauersupporter**:

Alexander Engel
André Brandhorst
Niklas Kramer
Tajo Fittkauf
VVandler

Außerdem erhielten wir kleine Unterstützungen über **ko-fi** und **PayPal** von:

Franz Lauer
Frau Knurrkater
Gelbwurstfieber
Manuel Stötzel

In der gedruckten Ausgabe vom *Weltenwanderer* findest Du an dieser Stelle die Beilagen, wie Handouts, Charakterbögen und Kartenmaterial zu einigen der P&P-OneShots in diesem Heft.

Hol Dir die Print-Variante und unterstütze das Projekt mit Deinem Einkauf.

Sende uns einfach eine Mail an:
red@ww-mag.de

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