

Weltenwanderer

#8

FANTASY ERLEBEN, WELTEN ENTDECKEN, TRÄUME ERSCHAFFEN

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

Worldbuilding
Mehr als nur Kulisse ...

Welche Ansätze gibt es beim Weltenbau? Was macht ein Setting lebendig, glaubhaft und bespielbar? Wie wichtig ist überhaupt ein gut ausgearbeitetes Setting? Ist Weltenbau nur etwas für Einzelgänger? Kann Worldbuilding selbst auch speilerisch gestaltet werden? Und weitere Themen...

Die Sängerin im Kielholz

7töter

Mit Verspätung in die Hölle

kompatibel mit SHADOWRUN

Fremde Brut

Savage Worlds Fanprodukt

Water Kant

Slum Dogs

Der große Ausflug

Die Schwarze Katze

Einstürzende Altbauten

Monster of the Week

Zum Alten Hirsch aus Zinkgroschens Tavernenecke

(SYSTEMNEUTRAL)

8,00 €

Ausgabe #8 | September 2026

08

9 773052 257005



Impressum

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

Autor*innen dieser Ausgabe:
Alexander von *EuryDice*, Alina Dekinger, *Baxeda*, Brigitte *Carabas Crafts* Massek, Carsten Grebe, *Distribution*, Gianni Ventrella, Kai *Rippenspiess* Ellermann, Kai Menningmann, Karl-Georg Müller, *Koaline*, Konrad Endres, Matthias *Logan* Platzer, Moritz Böger, Nadja Endres, *Ninkasi*, Ragnar Kaesche, Sebastian Hahn, Sebastian Pfitzenmaier, Stefan Graf, Stefan Tomaschitz, *sukiiland*, Thomas *Der OrigamiMann* Klöck, Thorsten Sick, Tobias Eisenreich, Tobias Hauser, Tobias Herrmann, Torsten Logemann
Weitere Informationen zu den Autor*innen finden sich (sofern gewünscht und vorhanden) bei den jeweiligen Beiträgen.

Coverbild:
Oliver Hyttrek dragonartist.de

Weltenwandererbild Umschlaginnenseite:
sukiiland sukiiland ww-mag.de/sukiiland

Weitere Illustrationen und Gestaltungselemente:
AnwenArt anwenart twitch.tv/anwenart
Dean Spencer
Efy-Apatura
Fiona Theißen fiona-theissen-illustrator.de
Giulia Schmid little.mushroon
Joshua Wright joshuawright.net
Käpt'n Flunder linktr.ee/kaeptnflunder
Sebastian Pfitzenmaier ww-mag.de/redaktion
sukiiland sukiiland ww-mag.de/sukiiland
Torsten Logemann donnerhaus.eu
sowie: publicdomainvectors.org
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 direkt bei den Fotos oder im Beitrag 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

Unsere Vision – Eine Mission:

KI-freies Magazin

Seit Ausgabe #5 ist der Weltenwanderer zu 100 % KI-frei! 😍

Doch die Mission geht weiter.
Wir brauchen weiterhin eure Unterstützung.

Mehr dazu unter: **ww-mag.de/ki-frei**

Vorwort

Liebe*r Leser*in,

endlich ist sie da:
die 8te Ausgabe des Weltenwanderers!

Uns haben so viele Einsendungen erreicht, dass wir mit der Schriftgröße runter gehen mussten, um alle Beiträge im Heft veröffentlichen zu können. Vielen Dank für dieses Engagement! Die Masse an Inhalt hat dann aber auch dazu geführt, dass wir die Veröffentlichung verschieben mussten.

Um weiteren Verzögerungen vorzubeugen, werden wir es das kommende Jahr etwas ruhiger angehen lassen und auf drei Ausgaben im Jahr reduzieren. Es wird also 2027 nur alle 4 Monate einen neuen Weltenwanderer geben. Parallel dazu werden wir ein Redaktionssystem einführen und versuchen ein kleines Team aufzubauen, damit vor allem Sebastian beim Setzen und Layouten entlastet werden kann. Vielleicht können wir dann die Frequenz wieder erhöhen.

Trotzdem werden wir in diesem Jahr noch zwei Cons mitnehmen und sind daher mit einem Stand auf der SaarCon und voraussichtlich auf der Dreieich anzutreffen.

Und yeah, es wird auch eine weitere Weltenwanderer Convention geben!

Diese findet am 09. und 10. Januar 2027 wieder in der Jugendherberge in Freiburg statt. Wir hoffen wir sehen da einige von euch.

In dieser Ausgabe geht es um das Thema "Worldbuilding" und wie bereits erwähnt, haben uns dazu viele Beiträge erreicht, es gibt also einiges zu lesen.

Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern.

Stefan & Sebastian
Herausgeber Weltenwanderer



Inhaltsverzeichnis

Das ist meine Welt 5
Eine Runde Weltenbauer, bitte! 6
Support Your Local Dealer 15
Eine Zeitreise in die Vergangenheit 16
Interview mit Donnerhaus über das Icarus Adventure System 20
Systemvorstellung: 7töter 24
P&P-Abenteuer: Die Sängerin im Kielholz (7töter) 25
Tallasin – Eine Stadt als Story-Generator 30
Klotzen oder Kleckern 31
Antzeit – Crowdfunding und Late Pledge 31
P&P-Abenteuer: Mit Verspätung in die Hölle (Shadowrun) 32
Die Welt steckt im Detail 34
Systemvorstellung: Microscope 36
P&P-Abenteuer: Einstürzende Altbauten (Monster of the Week) 38
Kurzgeschichte: Ist das Kunst oder kann das weg? 41
Wenn eine Welt nicht genug ist 42
Rezension: Das Lied der Beseelten 43
Rezension: Live from the Succubus Club 44
Rezension: Die flüsternden Höhlen 45
Choose your own Adventure - Teil 8 46
Con-Bericht: Zollern Con III 46
Con-Bericht: Auryn 2026 48
Con-Bericht: FeenCon 2026 49
R.I.P. Geekmansion 50
Die nächsten Cons 51
Hic Sunt Dracones – Karten im fantastischen Weltenbau 52
Slack Wyrm 53
Systemvorstellung: Die schwarze Katze 54
P&P-Abenteuer: Der große Ausflug (Die schwarze Katze) 55
Interview mit Orkenspalter TV 58
Die Atmosphäre einer Spielwelt und wie man sie lebendig gestaltet 60
Systemvorstellung: Slumdogs 62
P&P-Abenteuer: Waterkant (Slumdogs) 62
Tharanor: Eine Welt – viele Autor*innen 65
P&P-Abenteuer: Fremde Brut (Tharanor / Savage Worlds) 66
Zwischen Nanotech, Magie und Mutation... Herr Walter im Interview zu Dawn of Glass 68
Das Rollenspielhoroskop – Der Bärde 70
Kollaboratives Kampagnendesign und Worldbuilding bei Daggerheart 71
Systemvorstellung: The New Unknown 74
Unter die Haut: Tattoo trifft Hobby 76
P&P-Abenteuer: Zinkgroschens Tavernenecke – Zum Alten Hirsch (systemneutral) 78
Weltenwanderer-Support 79

Weltenwanderer - Infos & Wissenswertes -

Erscheinungsweise 2026

Alle drei Monate zum 15. des Monats.
Die 9te Ausgabe ist für den 15.12.'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: **Allgemeine Awareness am Spieltisch und Safety Tools**.
Ein schwieriges, aber nicht weniger wichtiges Thema, das wir dringend beleuchten wollen.

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 01.11.'26.
Terminkritische Sachen wie Con-Berichte oder Crowdfundings gerne mit uns abklären.

Die neue Rubrik "Support your local dealer" ist auch in diesem Heft wieder dabei. Schau gerne, ob Dein Lieblings-PnP-Laden in der Liste noch fehlt und melde Dich bei uns.

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.

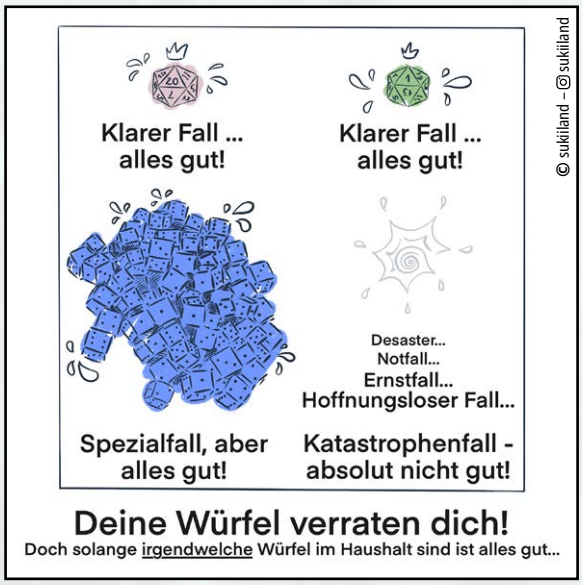
Daher an dieser Stelle in aller Ausführlichkeit ein herzliches **Dankeschön** an:

AnwenArt anwenart 🌐 twitch.tv/anwenart
Efy-Apatura
Fiona Theißen 🌐 fiona-theissen-illustrator.de
Giulia Schmid little.mushroon
Joshua Wright 🌐 joshuawright.net
Käpt'n Flunder 🌐 linktr.ee/kaeptnflunder
sukiiland sukiiland 🌐 ww-mag.de/sukiiland
Torsten Logemann 🌐 donnerhaus.eu

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!

Das ist meine Welt

„Das ist alles gar nicht real. Das existiert doch gar nicht wirklich, das ist nur ausgedacht!“ Eine ganz typische Aussage meiner Verwandten. Und natürlich ist das vollkommen richtig, denn die Welten im Pen and Paper sind ausgedacht. Aber ist das so schlimm? Und warum machen wir das eigentlich?

Natürlich kann ich nicht für euch sprechen und es ist eine rein philosophische Betrachtung. Für mich war das Erschaffen fantastischer Welten immer ein Hobby, in dem ich alles verwirklichen kann, was im realen Leben nicht so einfach möglich ist. Außerdem kann ich für meine Freunde Spannung, Herausforderung und Abenteuer schaffen, ohne wirkliche Gefahren heraufzubeschwören. Was kann daran schlimm sein? Sind Kreativität und Fantasie nicht die Grundlage für innovatives Denken und damit für jede Art von Erfindung? Einstein hätte bestimmt Spaß an einer Runde P&P gehabt ...

Wusstet ihr, dass sich Sportler Spielzüge sehr oft erst einmal bildlich vorstellen, um die Abläufe zu lernen, um sie dann einfach in der Realität umzusetzen? Wenn das bei allem so klappen würde, dann wäre ich eine Meisterin im Tavernenbau, könnte reiten und wäre ein mehrfacher Schwertmeister. Von Magie reden wir erst gar nicht – denn die gibt es ja nicht wirklich. Und um euch zu beruhigen, ich kann nichts davon. Tatsächlich hilft mir aber mein Vorstellungsvermögen, mich besser in andere Menschen hineinzuversetzen. Ich kann mir besser erklären, warum Menschen manchmal so reagieren, wie sie reagieren, denn ich habe das ja schon mal durchgespielt.

So oft wie ich schon Paläste, Häuser, Tavernen und Burgen eingerichtet habe bin ich mittlerweile auch Profi beim Thema Inneneinrichtung und Wohnungssuche. Ich weiß, worauf es ankommt, wenn ich in einer Umgebung eine bestimmte Stimmung erzeugen will und worauf ich achten muss, wenn ich eine Wohnung besichtige. Was, ihr habt eure P&P-Erfahrungen noch nie in der Realität eingesetzt? Ihr habt kein Alchemielabor (Küche) in eurer Wohnung? Keine blaugrünen Wasserwelten (Bad) oder einen mysteriösen Dungeon (das Zimmer überlasse ich euch ...)?

Und, ganz ehrlich, unser erwachsener Alltag ist doch häufig ein bisschen langweilig. Wunder sind rar, Magie unbekannt, wir sehen alle nicht so überirdisch schön aus wie Elfen oder sind so tapfer und geschickt wie Zwerge. In unseren Welten passiert immer etwas Spannendes, während wir normalerweise arbeiten, kochen und schlafen (repeat). So eine Burg ist ziemlich teuer, die kann ich mir nicht leisten. Irgendwie krieg ich es auch nicht hin, monatelang durch die Welt zu wandern, was tatsächlich ziemlich schade ist.

Aber gerne öffne ich euch die Tür in meinen dunklen Magierturm. Hier ist es trotz grober Steine und offener Fenster schön warm und ein Feuer brennt im Kamin (ich habe hier keinen Feuermelder. Die deutschen Sicherheitsvorschriften können mich hier nicht erreichen. Deswegen brennt mein Feuer auch fröhlich! Ha!). Auf einem dunklen Eichentisch stehen ein köstliches Mahl und ein Kelch mit tiefrotem Wein, was mich weder dick noch betrunken macht. Vor meinem Fenster tobt ein Sturm, so furchtbar und wild, dass er Bäume entwurzelt und Blitze über den Himmel zucken. Das kümmert mich aber nicht, denn hier kann kein Ast auf mein Auto fallen und Schaden verursachen. Zufrieden lese ich in meinem Buch über Magie und Geister, während ein Irrlicht mir Licht spendet.

Und wie seht ihr das? Wie steht es mit euren Welten und euren Abenteuern? Warum habt ihr diese erschaffen und habt ihr euch das selbst überhaupt schon mal ernsthaft selbst gefragt?

Nadja Endres
ww-mag.de/nadja

Eine Runde Weltenbauer, bitte!

Buntes aus dem Nähkästchen von 6 verschiedenen Worldbuilding-Enthusiast*innen

Passend zum Titelthema und inspiriert durch einen „Welten-Steckbrief" aus der *Weltenbastler-Community*, die in dieser Ausgabe ebenfalls mit einem kleinen Beitrag vorgestellt wird, haben sich sechs Weltenbauer*innen mit sehr unterschiedlichen Ansätzen und Ideen zusammengesetzt, um die Leser*innen des Weltenwanderers ein wenig in ihre Settings, Gedanken und Prozesse mitzunehmen.

Wie heisst deine Welt und welches Genre hat sie? Kannst du sie mal vorab kurz beschreiben?

Matthias: Hallo, ich bin Matthias aka LoganMcCormack, bin Weltenbastler und arbeite an drei Welten. Diese sind:

- *Gaia*, eine postapokalyptische Sci-Fantasy-Welt, wo Magie auf alte Technologie trifft.
- *Cimorra* ist eine Sword-&-Sorcery-Welt, die dieses Genre mit Elementen der Weird Fiction wie dem Cthulhu-Mythos und Planetary Romance wie *John Carter vom Mars* kombiniert.
- *Rhon* ist meine Heimatwelt; eine düstere, pseudomittelalterliche Variante meines eigenen Heimatlandkreises.

Thomas: Vor meinem Ikigai, das ich als Der OrigamiMann seit 1999 auslebe, habe ich mit ca. 7 Jahren durch das *DSA Abenteuer-Spiel* bereits P&P RPGs sowie die Faszination für die Rolle der Spielleitung für mich entdeckt. Mit ca. 13 Jahren habe ich dann – aus der Not heraus – meine erste eigene Welt inkl. System entwickelt, an der ich bis heute bastle:
WOL – The Way of Life ist eine High-Fantasy-Welt, in der das Gleichgewicht und meine 8 Elemente eine zentrale Rolle spielen. Alles in der Welt *Arret* entstand aus 8 Elementen: Feuer & Wasser, Erde & Luft, Blitz & Säure, Mana & Schwarzes Wasser. Jedes der 8 (mehr oder weniger) spielbaren Ursprungs-Völker (sowie deren Mischvölker) basieren darauf, meine 2 × 8 Attribute (Geist & Körper), die Fähigkeiten und auch die Magie.

Thorsten: Man kennt mich unter anderem als Thorsten. Meine erste veröffentlichte Welt ist *Solarpunk 2050*. Unsere Welt im Jahre 2050, aber als Utopie. Oder drei Utopien, die noch zusammenfinden müssen, inmitten der Solarpunk-Revolution. Also ist trotz friedlicher Welt ziemlich viel los.

Gianni: Ich bin der Gianni und meine Spielideen wie in *Scherbenfresser* und *Supernova Dynasty* drehen sich meistens um bestimmte Geschichten oder Erfahrungen, die ich bespielbar machen möchte. Deshalb gibt es keine spezifischen Welten zu meinen Spielen. Diese werden ausgewürfelt oder gemeinsam vor dem Spielen erstellt. Worldbuilding ist deshalb für mich so wichtig, weil ich simple und spaßige Methoden dafür in meinen Spielen anbiete.

Brigitte: Mein Name ist Brigitte. Im Internet kennt man mich hauptsächlich als Carabas Crafts. Ich habe bereits ein Jahr nach meinem Einstieg ins Rollenspiel begonnen, Welten für das Hobby zu bauen. Das ist jetzt ungefähr 20 Jahre her. Im Moment arbeite ich wieder an mehreren Spielen, manche mit eigenen Welten, manche ohne.

- *Al'Varia*: eine Welt voller Sagen- und Märchenwesen. Unter anderem kann man auch im Königreich Carabas spielen, wo man sich dem Widerstand des gestiefelten Katers gegen den ehemaligen Müllerssohn anschließen kann.
- *Geckoria* (Arbeitstitel): eine Welt, in der man Geckos spielt, die sich innerhalb eines 3D-Dungeons bewegen und versuchen, ihr gelobtes Land zu finden. Davon wird es eine Light- und eine Dark-Version in Wendeoptik geben.
- *The Great Bay Heist*: ein Carved-from-Brindlewood-Heist-Spiel, an dem ich seit ein paar Jahren arbeite.

Sebastian: Hallöchen, ich bin Sebastian, eine Hälfte der *Tharanor UG*, die nicht nur hinter dem *Weltenwanderer Magazin*, sondern auch hinter dem namensgebenden browserbasierten Worldbuilding-Spiel *Tharanor* steckt. Das Setting von *Tharanor* ist eine postapokalyptische High-Fantasy-Welt, die sich *Darshiva* nennt und die seit Generationen in einen mysteriösen Aschenebel gehüllt war, der – so die Überlieferungen – durch einen sagenumwobenen Kataklysmus verursacht wurde und sich nun Stück für Stück über Jahre und Jahrzehnte zu lichten beginnt.

Wie bist du auf die Idee gekommen, dir eine Welt auszudenken?

Matthias: Ich habe schon immer Weltenbau betrieben. Als Grundschulkind hatte ich schon meine erste „eigene" Welt, die eine Mischung aus *Masters of the Universe*, *Star Wars* und anderen Franchises war. Schon damals habe ich einige Freund*innen damit angesteckt und so haben wir gemeinsam dieses Setting bespielt.

Später, mit dem Erscheinen von Spielen wie *HeroQuest* oder *Das Schwarze Auge*, wurde alles konkreter und ich hatte auch da schon die Tendenz dazu, meine eigenen Welten zu kreieren. Eine Entwicklung, die bis heute angehalten hat.
Lange Rede, kurzer Sinn: Das Bauen eigener Welten liegt mir im Blut. Es war keine Idee für mich, damit zu beginnen, sondern es ist ein Zustand, der schon immer da war.

Thomas: Bis ich die *SPIEL* entdeckte, wusste ich nicht, woher man PnP-RPGs bekommt, daher habe aus der Not heraus ein eigenes gebaut. Die Welt *Arret* entstand (ca. 1992) aus allem, was ich in meinem Leben an Medien konsumiert und für gut befunden habe. Das System von *WOL* war zu Beginn eine Mischung aus den PnP-Systemen und Computer Games, die ich kannte und entwickelte sich durch regelmäßiges Leiten & Basteln. Ab ca. 1999 entstanden durch die Weltenbastler-Community viele neue Ideen, wie z. B. die Verknüpfung mit den 8 Elementen und eine fiktive, auf diesen basierende Kreationismus-Evolution.

Thorsten: Nachdem meine Lust, während der Corona-Zeit ein weiteres Grim-Dark Rollenspiel anzufangen stark sank, habe ich nach etwas Positivem gesucht. So ein Rollenspiel-Setting gab es aber nicht – also musste ich selbst eines bauen. Das Science-Fiction-Sub-Genre „Solarpunk" ist etwas, das sich lohnt zu erkunden.

Gianni: Mir erging es wie Matthias und Thomas. Dass eigene Welten in meinem Kopf entstehen, war mehr ein innerer Impuls als ein aktiver Akt. Ich denke, es ist einfach eine kreative Art und Weise, die ganzen fantastischen Eindrücke zu verarbeiten, die einem begegnen und beschäftigen. Für mich hat der Beginn dieses Prozesses etwas von Träumen: Elemente verschmelzen, bringen Neues hervor, existieren auch irrational nebeneinander. Irgendwann ebbt diese Phase ab und geht in die nächste Phase über. Das war dann ein systematischer Prozess, in dem der Verstand eine innere Ordnung in diese Traumwelt brachte. Die nächste Stufe wäre dann, zielgerichtet über eine Storyworld nachzudenken: Was sind die zentralen Konflikte? Welche Agenda haben die Protagonisten? Was sind nahe, was sind ferne Bedrohungen etc.?

Brigitte: Ich habe schon immer kreativ gearbeitet und wie die anderen Welten gebaut. Als ich mit dem Rollenspiel angefangen habe und der Zugang



Bild: © sukiland – @sukiland

zu einer Vielzahl an Spielen einfach nicht gegeben war, haben einige selbst Spiele und Settings gebaut. Damals habe ich gelernt, wie man beides miteinander verbinden kann. Außerdem war bereits vor 20 Jahren die Community mit der deutschen stark vernetzt, so dass man auf manchen Feiern auch Leute kennenlernen konnte, die bereits für namhafte Systeme veröffentlicht hatten.

Sebastian: Die Idee entstand im Rahmen eines Briefspiels, das Stefan und ich bereits Ende der 90er entwickelten, und das den schönen Namen *Darshiva* trug, wie nun auch die Welt von *Tharanor* heißt – eine Hommage gewissermaßen. Bei uns stand also die Idee eines Fantasy-Planspiels an erster Stelle, das viele Aspekte (Aufbau, Strategie, Diplomatie, Wirtschaft, Rollenspiel, Storytelling ...) in sich vereinen sollte. Und selbstredend benötigten wir dafür eine Welt.

Was inspiriert dich beim Weltenbau?

Matthias: „Alles ist Inspiration und Inspiration ist alles!" – Inspiration kann man überall finden. Neben den üblichen Verdächtigen wie Comics, Büchern, Filmen, PC-Games oder Rollenspielen sind es bei unter anderem auch Dokumentationen, Quizshows, freud'sche Verleser oder – und vor allem – Gespräche mit anderen Weltenbastler*innen. Als Weltenbastler:in sollte man mit offenen Augen und Ohren durch die Welt gehen und neugierig sein. Dann stößt man recht schnell auf irgendwelche seltsamen Fakten und Kuriositäten, die eine Idee für die eigene Welt liefern. Das Rad wird auch beim Weltenbau nicht neu erfunden. Aber in einen neuen Kontext gesetzt, kann aus einem bekannten Fakt etwas ganz Neues entstehen.

Thomas: Da gehe ich mit Matthias konform - ich sauge einfach alles auf und liebe es mich von Medien aller Art, aber auch durch Wissenschaft und unsere Welt inspirieren zu lassen. Besonders prägend waren bei der Entwicklung der Welt mit Sicherheit u.a. die Bücher *Krabat*, *DUNE* und *Der Herr der Ringe*. Bei den Systemen der „Skilltree" von *Shadowrun*, von *Legends of the Five Rings* die Verknüpfung der Elemente mit dem „System". Ein besonderer Dank geht außerdem an meinen Freund Christoph sowie an die *Weltenbastler-Community*, der ich seit ca. 1999 angehöre.

Thorsten: Bei mir sind es zwar auch die fantastischen Quellen meiner Vorredner, die viel beitragen. Zusätzlich helfen Podcasts über Technik und Nachrichten-Quellen sozialer Probleme, der Welt ein neues Stück hinzuzufügen. Ganz viele Solarpunk-Lösungen sind nämlich bereits vorhanden, nur nicht allzu verbreitet oder bekannt. Oder Probleme des globalen Südens (Veruntreuung von Hilfsgeldern durch Warlords) kann man dann nach Albstadt transferieren.

Gianni: Ich halte mich kurz und schließe mich meinen Vorrednern komplett an. Mit den Jahren schälten sich für mich immer mehr zentrale menschliche Themen als Inspiration dazu: Wer sind wir? Wohin führt uns unser Herz und warum schlagen wir andere Wege ein?

Brigitte: Wie bereits alle gesagt haben, kann man überall Inspiration finden, was ich zu 100% unterschreibe. Bei mir entstehen Welten oft aus Gedankenfetzen oder Dingen, die ich irgendwo gehört habe und weiterspinne. Durch viel Recherche und Bilder werden diese Welten im Anschluss verfeinert und erst zu einer richtigen Idee geformt. Dieses Vorgehen liegt wohl an meinem Hintergrund als Historikerin und Illustratorin. Der Prozess von Gedanke zu eigentlicher Idee kann da ebenfalls sehr inspirierend für mich sein und ich sehe, ob ich den Weg wirklich weiter gehen will.

Sebastian: Ich kann mich hier auch nur den anderen anschließen. Wir versuchen – wie vermutlich alle – etwas ganz eigenes zu erschaffen. Aber natürlich bauen wir mit unseren Welten immer auf Inspirationen von außen auf. Da es im Falle von *Darshiva* eine High-Fantasy-Welt ist, liegen viele Einflüsse gewissermaßen auf der Hand. Hinzu kommt, dass wir die Welt nicht allein erschaffen und prägen. Wir bezeichnen *Tharanor* nicht umsonst als Worldbuilding-Game. Die Welt wird nicht einfach komplett von uns vorgegeben, sondern entsteht mit den Spieler*innen und deren Ideen und Inspirationen. Manche bewegen sich bspw. sehr nah an bekannten Fantasy-Völkern wie Elfen und Zwergen, andere erschaffen ganz eigene Kulturen und Lebensformen.

Was sind deine Motivationen und Ziele bei der Erschaffung deiner Welt?

Matthias: Sehr schwere Frage. Meine Motivation ist eher so eine Art Selbsterhaltungstrieb. Wenn ich keine Zeit zum Basteln habe, verschlechtert sich meine Stimmungslage sehr schnell. Es ist ein sehr wichtiger Ausgleich für mich; vielleicht auch eine Art „Normalzustand".
Direkte Ziele habe ich auch keine. Es geschieht eher so, dass ich zu Beginn einer Welt Grenzen definiere, welche die Stimmung des Settings einfangen sollen. Diese Grenzen sind für mich wichtig, damit die Welt funktioniert.
Beispielsweise habe ich für meine Sword & Sorcery Welt *Cimorra* Grenzen wie „keine EDO-Spezies (Elves, Dwarves, Orcs)", „keine Pferde" oder „ausufernde Dekadenz unter den Regierenden" gesetzt. Mein Ziel ist es, mich innerhalb dieser Grenzen frei zu bewegen und so eine gewisse Stimmung und Atmosphäre zu erzeugen.

Thomas: Die Idee und der Wunsch nach einem natürlichen/magischen Gleichgewicht (Elemente, Gut & Böse sowie Erschaffung & Zerstörung) hat meine Welt und ihre (N)SC von Beginn an geprägt. Gleichzeitig war es mir wichtig, eine lebendige und sich verändernde Welt zu erschaffen und von meinen Spielern erkunden und verändern zu lassen.

Thorsten: Mir war es wichtig, ein Setting zu haben, in dem ich gerne Abenteuer spielleiten will. Inzwischen kann ich auch wieder Grim-Dark spielen, aber eine positive Abwechslungsmöglichkeit zu haben, ist echt Gold wert. Und *Solarpunk 2050* ist trotz Utopie so angelegt, dass es ein launiges, schnelles und abgedrehtes Spiel ergibt. Etwas, um abends mal vom Stress des Tages runterzukommen. Wie Matthias bin ich immer irgendwie am Basteln und es tut mir gut. Das Solarpunk-Setting hat mit den positiven Vibes noch einen zusätzlichen Stimmungsaufheller.

Gianni: Ich müsste mir den Worldbuilding-Prozess in meinem Kopf gezielt abtrainieren. Es ist eine tolle Coping-Strategie, die (meistens) niemandem schadet. Zu Beginn meiner Rollenspielzeit war es ein simples Mittel, die bespielten Welten in- und auswendig zu kennen. Inzwischen ist es eine kreative Tätigkeit für sich.

Brigitte: Ich baue die meisten Welten, Systeme und Geschichten, um sie aus meinem Kopf zu bekommen. Ich mag es auch, mich kniffligen Herausforderungen zu stellen und mich tief in die Materie zu versenken, um diese zu lösen. In *Al'Varia* hat es zum Beispiel eine von Menschen ausgelöste Katastrophe gegeben. Um diese halbwegs glaubhaft weiter zu entwickeln, musste ich mich richtig gut in die Physik von Magnetfeldern einarbeiten und wie sie auf unterschiedliche Körper einwirken. Natürlich ist da auch viel Fantasie dabei, aber im Grunde steht bei mir auch immer einiges an Wissenschaft. Das ist der Anspruch, den ich an alle meine Welten stelle: sie müssen plausibel sein, auch wenn sie fantastisch sind.

Sebastian: Auch hier habe ich wenig hinzuzufügen. Wenn ich die Frage auf mich persönlich beziehe, ist der kreative Output einerseits wie ein Ventil für mich, aber manchmal auch einfach nur ein Selbstläufer. Wenn der Kopf sprudelt, dann muss man es einfach fließen lassen. Auf *Darshiva* bezogen waren Motivation und Ziel ganz klar: eine Spielfläche zu erschaffen, um mit den *Tharanor*-Spieler*innen kooperatives Worldbuilding zu betreiben. Also eine Rohmasse, die weiter geformt werden kann. Das Worldbuilding und das Storytelling sind gewissermaßen bereits in sich selbst die Motivation.

Was ist für dich das Besondere an deiner Welt?

Matthias: Das Besondere an meinen Welten ist die Verwirklichung meiner Visionen. Dass sie sich von anderen, bekannten Welten abheben. Meine Sci-Fantasy-Welt *Gaia* ist beispielsweise eine wilde Mischung aus verschiedenen Genres wie Post-Apokalypse, Fantasy, Horror oder auch Western. Diese wilde Mischung ist es, welche die Welt für mich besonders macht und sie von anderen, konventionellen Settings abhebt.
Oder meine Sword-&-Sorcery-Welt *Cimorra*. Natürlich stellt sich die Frage, warum mache ich sowas, wenn es doch schon andere, ähnliche Settings, wie beispielsweise die Welt von Barbarians of Lemuria gibt? Weil meine eigene Welt eine eigene Richtung einschlägt. Sicherlich gibt es zu dem genannten Setting parallel existierende Elemente, wie Barbar*innen, extremes Terrain und urzeitliche Mons-



Bild: *WOL - Material* © Thomas Klöck

ter. Aber ich habe bei *Cimorra* neue Elemente eingefügt, die u.a. an Lovecrafts *Traumlande*, an Edgar R. Burroughs *John Carter vom Mars* oder an Clark A. Smiths *Hyberborea*-Zyklus erinnern. Dadurch bekommt *Cimorra* einen eigenen Einschlag und das macht die Welt zu meiner eigenen und damit zu etwas Besonderem.

Thomas: Das Besondere – für mich – ist die auf meinen 8 Elementen basierende Kreationismus-Evolution, die fest in Welt und System verankert ist und stets versucht, in ein neues Gleichgewicht zu gelangen. Licht & Dunkelheit, Erde & Luft, Körper & Geist, Gut & Böse, sowie Erschaffung & Zerstörung, alles ist in Bewegung und strebt in ein neues Gleichgewicht.

Thorsten: Das Utopische hatten wir ja schon. Zusätzlich bereitet es mir diebische Freude, Abenteuer an Orten anzulegen und diese Orte und ihre Eigenheiten zu überspitzen und zu solarpunkisieren.

Gianni: Hier verfolge ich einen etwas anderen Ansatz als meine Vorredner. Meine aktuellen Projekte, die über Quest Office erscheinen, bezeichne ich inzwischen als Themenrollenspiele. Es geht also nicht um ein bestimmtes Genre oder an sich innovatives Worldbuilding, sondern um Welten, die genug Elemente beinhalten um als Spielwiese zu dienen und gleichzeitig reduziert genug sind, damit die spielenden Personen beliebig Elemente hinzufügen können, damit ihre Geschichte funktioniert. Der Kern der Welt ist gleichzeitig das Thema des Spiels: Ihr erwacht ohne Erinnerungen, etwas Schreckliches ist passiert. Das kann einmal in einem Raumschiff am Rande eines schwarzen Lochs und einmal in einer Burgfeste inmitten einer Dämoneninvasion stattfinden.

Brigitte: Meine Welten sind ähnlich wie die von Gianni: Sie bieten ein Grundgerüst, können aber auch an die Bedürfnisse der Spielenden angepasst werden. In meinem Spiel *The Great Bay Heist* habe ich sogar eine ganze Sektion dem Anpassen an die Spielenden gewidmet. Bei *Geckoria* gibt es eine Light- und eine Dark-Version, um den Spielenden beides zu bieten – leichtherziges Entdeckungsrollenspiel oder grimdarkes Überlebensspiel. Außerdem habe ich auch ein paar kleinere Spiele, an denen ich arbeite, die als Unterstützung für andere Systeme verwendet werden können. Mein Fokus ist daher klar auf der flexiblen Anwendung und dem Nutzen für alle, die diese Spiele gerne ausprobieren wollen.

Sebastian: Auf die Gefahr hin, mich und auch meine Vorredner*innen zu wiederholen – die Orientierung der Welt an den Spielenden ist das zentrale Argument. *Tharanor* bietet mit *Darshiva* ein Grundgerüst und dazu einen Meta-Plot, der durch die Spieler*innen erweitert, modifiziert, inspiriert, geformt, umgedeutet und umgeleitet werden kann. Das Besondere ist also, dass selbst wir als „Schöpfer" der Welt nicht wissen, wie sie sich entwickeln wird, sondern immer bedacht sind, unsere Einflüsse organisch in das laufende Spiel einzuweben.

Soll deine Welt realistisch sein? Und ist dir Realismus beim Weltenbau generell wichtig?

Matthias: Realismus ist ein Begriff, den ich gerne durch Konsistenz ersetze. Meine Welt soll konsistent sein, aber nicht 100%ig realistisch. Es muss sich irgendwie rund und gut anfühlen, aber nicht unbedingt alles erklärt werden. Die Leser*innen sollen das Gefühl haben, in der Welt zu versinken zu können, ohne dass sie durch Widersprüche aus dem Erlebnis gerissen zu werden. Es gibt sicherlich auch Welten, wo solche Widersprüche erwünscht sind und das kann durchaus auch Spaß machen. Aber die hohe Kunst des Weltenbaus ist es für mich, eine Welt zu erschaffen, die trotz aller Wunder und Merkwürdigkeiten in sich schlüssig und logisch ist und einen konsistenten Eindruck hinterlässt.

Thomas: Matthias bringt es gut auf den Punkt. Meine Welt soll in sich schlüssig sein. Daher ziehen sich die 8 Elemente & Gleichgewicht Idee durch Welt & System.

Thorsten: Die Konsistenz und Berechenbarkeit hatte ich auch auf der Liste für eine Rollenspielwelt. Damit Spieler:innen auch aktiv werden können. Denn wenn sie die Chancen ihrer Aktionen nicht abschätzen können, bleibt ihnen nur, dem Spielleiter zuzuhören und dann bei Nachfrage auf gut Glück eine „Links oder rechts"-Entscheidung zu treffen.
Bei *Solarpunk 2050* war mir aber technischer Realismus wichtig, weil die Protagonisten oft über Technik mit der Welt interagieren. Und das vorstellbar sein muss. Darum war in diesem Setting Magie oder „Außerirdische, die der Welt den Frieden und Fortschritt bringen" bewusst nicht drin.

Gianni: Für mich sind Rollenspiele und deren Welten wie gute Geschichten. Wenn sie einen packen, kauft man ihnen vieles ab. Die emotionale Komponente halte ich für entscheidend.

Brigitte: Haha, das habe ich ja versehentlich zuvor schon beantwortet, aber schließe mich vielen der anderen an. Für mich reicht es, wenn die Welt einer ähnlichen Physik unserer Welt folgt, um Spielende nicht zu verwirren. Dabei muss man aber auch nicht zu weit gehen, um alles bis ins kleinste Detail zu recherchieren, dem durchschnittlichen Wissen von Spielenden zu genügen reicht vollkommen aus. Das hilft auch beim Verständnis einer Welt. Dinge wie Magie oder andere besondere Elemente können dann leichter als Zusatz verstanden werden.

Sebastian: Auch ich schließe ich mich erneut den anderen an. Es ist schwierig, bei einer Welt voller Magie, mächtiger Gottheiten und fantastischen Kreaturen von Realismus zu sprechen. Aber die Perspektive, dass die Welt aus der internen Perspektive realistisch ist, ist ja nochmal etwas anderes. Zusammenhänge müssen anhand der Umstände erklärbar und nachvollziehbar sein. Natürlich gibt es immer auch mal Zufälle, aber Ursache und Wirkung sollten Hand in Hand gehen und Entscheidungen und Motivationen sollten verständlich sein. Wann immer etwas im Meta-Plot der Welt passiert, hinterfragen wir den großen Zusammenhang und ob es in der Welten-Lore überhaupt Sinn ergibt und welche Konsequenzen es nach sich ziehen könnte.

Gibt es niedere oder hochentwickelte Technologie, Magie, Psikräfte oder ähnliches in deiner Welt?

Matthias: Das ist in meinem Fall von der Welt abhängig. Meine Heimatwelt *Rhon* ist eine alternative Erde, die sich zeitlich irgendwo zwischen Mittelalter und 30-jährigem Krieg befindet und auch ein entsprechendes Technologielevel hat. Es gibt Magie, diese gilt aber als Hexerei oder darf nur von jenen angewandt werden, die geweiht wurden.
Auf *Gaia* ist das Techlevel wild durchmischt. Es gibt Magie und fortschrittliche Technologie. Nach dem Clarke'schen Gedanken, dass „jede hinreichend fortgeschrittene Technologie von Magie nicht zu unterscheiden ist", ist es nicht klar, ob ein Effekt, magisch ist oder ob er einen technologischen Hintergrund besitzt.
Auf *Cimorra* ist das allgemeine Technologielevel auf dem Niveau der Antike oder des frühen Mittelalters angelegt, aber es gibt auch hier Artefakte und Fragmente vergangener oder außerirdischer Zivilisationen. Die meisten Cimorrier*innen beherrschen eine leichte, latente Form von Psionik, die auch ausgebaut werden kann und Magie erfolgt in Form von Ritualen.

Thomas: *Arret* ist eine mittelalterliche High-Fantasy-Welt mit (Elementar-)Magie. Die „2 × 8 Fähigkeitsbereiche" werden durch 8 Gilden gelehrt, die fest in Welt & System verankert sind. Jeder kann alles machen und lernen, aber erst durch die „Ausrüstung & Werkzeuge", sowie Wissen & Lehren der Gilden kann man Außergewöhnliches erzielen.

Thorsten: In *Solarpunk 2050* gibt es keine Magie oder Psi. Technologie kommt aber in mehreren Ausbaustufen. Jede der drei spielbaren Fraktionen hat ein ganz eigenes Verhältnis zur Technologie.

- Lost: Sie akzeptieren keine Technologie, die einen Microcontroller enthält. Dafür sind sie pragmatische Bastler und wissen sich zu helfen.
- Norms: Haben unsere Öko-Technologie breit ausgerollt und leben in vollautomatisierten Städten. Ihr Essen kommt aus der Retorte. Wenn man einen Gegenstand braucht, leiht man ihn per App und bekommt ihn per Drohne geliefert.
- Pioneers: Sind „mad scientists". Permanent laufen Partys mit eingewobenen wissenschaftlichen Vorträgen. Gefährliche Prototypen werden gebaut und eingesetzt. Maximales Techlevel hier ist, was wir heute in Forschungseinrichtungen haben.

Gianni: Kurz gesagt – ja 😁

Brigitte: Ich möchte jetzt nicht so kryptisch wie Gianni sein, aber auch nicht zu viel verraten. Es gibt bei meinen meisten Welten Magie und Technologie. In *Al'Varia* hängt das vom jeweiligen Land ab. Manche Länder sind klar von Steampunk inspiriert, andere Länder haben eigene Methoden entwickelt, um Magie zu wirken, wieder andere könnten sogar als Near-Future-Sci-Fi-Setting interpretiert werden.

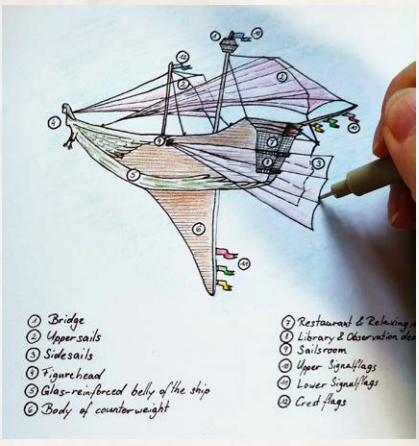


Bild: *Luftschiff* © Brigitte Massek

Sebastian: Technologie eher nicht. Feinmechanik ja. Rudimentäre Dampfkraft ist eine sehr klare Grenze. Denn so sehr ich persönlich eine Vorliebe für Steampunk habe, so klar haben wir beschlossen, dass *Darshiva* eine High-Fantasy-Welt bleiben soll. Aber es gibt für alles Mittel und Wege. Durch Magie und arkane Kräfte, die ja bei *Tharanor* existieren, lässt sich vieles erklären. Wozu braucht man also Dieselmotoren oder Elektrizität, wenn man Magie hat?

Was macht dir beim Weltenbau besonders Spass?

Matthias: Verschiedenes. Ich mag es bei *Cimorra* sehr, meine Karte zu erkunden, neue Orte zu entdecken und auszubauen. Die Welt lädt zum Tagträumen ein und so macht es mir besonders Spaß, die engen, verschlungenen Gassen der großen Städte zu erforschen, merkwürdige kleine Details, wie besondere Garküchen, seltsame Händler*innen oder ungewöhnliche Etablissements zu entdecken und die Welt so lebendiger zu machen.
Es macht mir auch viel Spaß, über eine neue Idee zu stolpern und diese dann in eine Welt einzubauen, mich so richtig in diese Idee einzugraben und zu schauen, wie sie in die Welt passt und was die Konsequenzen sind.

Thomas: Mir macht es Spaß meine Welt, *Arret* zu erkunden und „on the fly" weiterzuentwickeln sowie an dem PnP-System von *WOL* zu tüfteln.

Thorsten: In dem speziellen Fall von *Solarpunk 2050* war der Weltenbau nötig, damit ich die Abenteuer spielen kann, die ich spielen wollte. Aber dann zu sehen, wie alles ineinandergreift und der Boden für noch mehr Abenteuer da ist. Das ist schon cool. Und plötzlich läuft der Wagen bergab. Ohne Bremse. Ich muss zugeben, das kleine Hobbyprojekt ist etwas eskaliert.

Gianni: Kleine Kreaturen zu skizzieren, und mir vorzustellen, wie sie leben, wie sie klingen und wie sie sich bewegen. Wie reagieren sie auf die Protagonisten? Sind sie nervig, sind sie nützlich oder sind sie einfach nur.

Brigitte: Bei mir hängt das auch stark vom Projekt ab. Ganz allgemein arbeite ich immer parallel an mehreren Welten, um immer genau das Genre zu bearbeiten, das mir im Moment am meisten Spaß macht. Ich mag es, durch Recherchen viele spannende Details zu entdecken und ins Spiel einzubauen. Außerdem macht mir das Visual Design viel Spaß. So hat *Al'Varia* Bilder aus klassischen Märchenbüchern (Aquarell mit braunen Tusche-Outlines), *The Great Bay Heist* ist grafisch an den Designs der 50er-Jahre angelehnt (grobe Formen, kontrastreiche Farben, ähnlich wie das Intro zu *Catch Me If You Can*) und *Geckoria* hat sogar 2 Stile. Das hilft mir, die Stimmung für die jeweilige Welt zu setzen.

Sebastian: Auch hier muss ich die Antwort differenzieren. Auf mich bezogen muss ich sagen, dass ich einfach einen irrsinnigen Spaß daran habe, absurde Dinge, die so (vielleicht) noch nicht durchdacht wurden, in meinem Hirn zu spinnen – in meinem Kopf leben unzählige verrückte Welten. Projekte wie *Tharanor* helfen mir dabei, diese Ideen in Bahnen zu lenken. Da ist es ein sehr interaktiver Prozess. Einerseits, weil wir das Spiel zu zweit betreiben und entwickeln, aber vor allem, weil ja alle Spieler*innen ebenfalls daran beteiligt sind. Da geht es mehr darum, sich zu überlegen, wie immer weiter ineinandergreifende Zahnrädchen hinzugefügt werden können, um eine riesige, organisch wachsende Weltenmaschine zu betreiben, die imstande ist, unendlich viele Geschichten zu produzieren. Das macht mir wahnsinnig Laune.

Welche Herausforderungen bereiten dir Schwierigkeiten?

Matthias: Sprachen und Karten. Ich bin kein Sprachgenie („Neben Fränkisch kann ich noch zwei Fremdsprachen: Deutsch und Englisch.") und entsprechend bin ich auch kein Sprachenbastler. Daher gehe ich immer sehr nach Gehör oder Wortbild vor. Wenn mir ein Wort gefällt und es in etwa in die Sprache eines Volkes oder Spezies passt, dann ist das gut so.
Bei Karten bin ich extrem pingelig und es gibt auch nur wenige Karten von anderen Welten, die mir sehr gut gefallen oder die mich inspirieren. Entsprechend habe ich da vor allem bei *Gaia* mit der Karte schon immer meine Schwierigkeiten gehabt. Meine *Cimorra*-Karte hingegen mag ich wirklich sehr.

Thomas: Mit dem System und der Weltbeschreibung zufrieden zu sein. Sowie alles, was wir erlebt und ich in unzähligen Kampagnen erdacht habe, auf Papier zu bringen und auf dem aktuellen Stand zu halten.

Thorsten: Lange habe ich mit Religion und der Integration des globalen Südens gerungen. Bei beiden hatte ich Angst, Personen zu verletzen. Und das wäre dann nebenbei auch sehr un-Solarpunk gewesen.
Bei Religion hatte ich dann die Lösung, einfach eine neue einzuführen (zusätzlich zu unseren existierenden). Der Gaianismus ist gerade dabei, geboren zu werden und hat in sich schon viel Potenzial für Chaos und Verwicklungen.
Beim globalen Süden wird es (sobald ich das sauber ausgearbeitet habe) eine Gruppe von Kulturen geben, die notgedrungen – da bei denen die Katastrophen früher und heftiger kamen – vorsichtig einen Fuß in den Transhumanismus setzen. Ein ganz kleines Bisschen.

Gianni: Worldbuilding soll mir Freude machen. Ich bastle nur an den Elementen, zu denen es mich hintreibt und die mir Freude bereiten. Ich mache mir erstaunlich selten Gedanken über Bürokratie in meinen Welten. Besondere Freude bereitet es mir, mir vorzustellen, wie fremde Welten natürliche Kreisläufe schließen, wie Nahrungsketten und biologische Systeme funktionieren und welche spirituellen Anteile diese haben.

Brigitte: Ich schließe mich da Matthias an. Da ich zwar mehrere Sprachen kann und die in einzelnen Begriffen auch gerne einbaue, fallen eigene Sprachen nicht ganz weg. Ich sehe jedoch keinen Sinn dahinter, eigene Sprachen mit komplexer Grammatik zu erschaffen. Das heißt aber nicht, dass Spielende das nicht für sich selbst in meinen Welten machen können, wenn sie wollen.

Sebastian: Wie in meinen anderen Antworten schon angedeutet: das Spielkonzept von *Tharanor* an sich ist für uns als SL bereits die größte Herausforderung. Aber gerade dafür lieben wir dieses Spiel auch. Wir können nicht einfach unsere Welten-Lore schreiben und auf Biegen und Brechen durchsetzen oder rückwirkend umschreiben. Was geschehen ist, ist geschehen. Und was geschieht, bestimmen wir nicht allein, sondern maßgeblich die Spieler*innen. Wir entscheiden nicht, welche Reiche in den Krieg ziehen, welche Bündnisse eingegangen werden und wir wissen nicht, was für ein Volk als nächstes aus dem Nebel der Vergangenheit auftauchen wird. Den großen Meta-Plot mit den vielen kleinen Plots, die durch die Spieler*innen entstehen, in Einklang zu bringen und zu verweben, ist aber nicht nur Herausforderung, sondern auch ein wahnsinnig spannender Multiplikator und Innovations-Boost.



Bild: *Kartenausschnitt Rhon* © Matthias Platzer

Zeichnest du Weltkarten für deine Welt? Wenn ja, wie gehst du dabei vor?

Matthias: Wie schon beschrieben, sind Karten ein Faible und zugleich ein Problemfall für mich. Wenn ich eine neue Karte benötige, nutze ich meistens einen Zufallsgenerator, wie den *Fantasy World Generator* von donjon.bin.sh. Der hat mir auch damals die Karte zu *Cimorra* geliefert. Diese habe ich dann mit *Photoshop* noch einmal leicht überarbeitet und dann in *InDesign* beschriftet.
Hin und wieder nutze ich auch andere Tools wie *Inkarnate*, *Hexkit* oder *Wonderdraft*.

Thomas: Die Karten der bisher bespielten 2 Kontinente von *Arret* habe ich zum Gros on the fly gezeichnet und im Nachgang verfeinert.

Thorsten: Meine Welt ist die reale Welt im Jahr 2050. Darum konnte ich auch einfach *Open Street Map* verwenden und alle bisherigen Abenteuer dort verzeichnen. Und jeder ist aufgerufen, seine Region mit einem Solarpunk-Abenteuer zu repräsentieren: solarpunk2050.com/map.php

Gianni: Ich überlege mir, welche zentralen geschichtlichen Dinge in der Welt passiert sind, und verankere sie in der Weltkarte. Ein Kontinentaldrift, der Fall eines Gottes, die Invasion einer feindlichen Spezies können ihre Spuren hinterlassen. Blinde Flecken sind ein Feature.

Brigitte: Da ich u.a. auch Kartenzeichenkurse anbiete, ist es Ehrensache, dass ich alle meine Karten selbst zeichne. Die für *Al'Varia* sind dabei an mittelalterliche Karten und die Tabula Peutingeriana angelehnt. Wobei ich eher interessante Dinge auf den Karten zeige und die Distanzen zwischen den Wegpunkten gerne weglasse. Ich finde es wichtiger, dass man ungefähr weiß, wo was ist, wie groß die angegebenen Siedlungen sind und was man dort finden kann (Pferdewechselstation, Markt etc.).

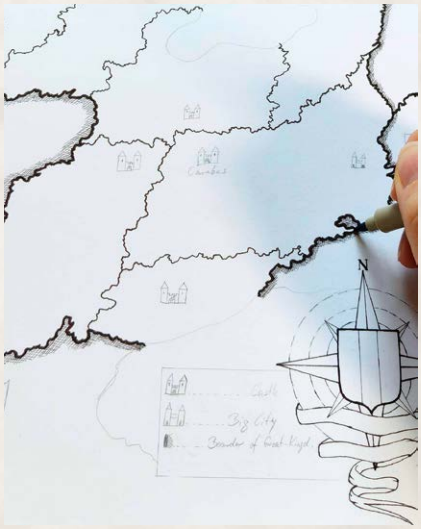


Bild: *Kartenentwurf: Carabas und Nachbarländer* © Brigitte Massek



Bild: *Demo-Kartenausschnitt Tharanor* © Tharanor UG

Sebastian: Wir haben in unserer browserbasierten Spieloberfläche eine Weltkarte, die aus Hexagonfeldern mit je ca. 100 km Durchmesser besteht. Das ist als kleinste Karteneinheit schon ein recht drastischer Maßstab im Vergleich zu anderen Spielwelten. Auf die Details einzugehen, würde hier aber den Rahmen sprengen.
Die Karte entsteht mit der Platzierung neuer Reiche. Wir haben einen Fragenkatalog, der die Wünsche darüber einfängt, was und wie neue Spieler*innen spielen wollen. So entscheiden wir, wo das Reich platziert und wie es gestaltet wird und mit der Zeit dann aus dem undurchdringlichen Nebel auftaucht. Auch diese Platzierung ist in unserer Welten-Lore mit einem schlüssigen Hintergrund verankert, den wir hier leider nicht spoilern können, da die Spieler*innen von *Tharanor* dieses Mysterium noch nicht ergründet haben …

Entwickelst du Sprachen & Schriften?

Matthias: Wie schon zuvor geschrieben, bin ich kein Sprachenbastler. Ich experimentiere lediglich herum, um stimmige Namen oder Worte zu bekommen. Beispielsweise mische ich bekannte Sprachen zusammen, um neue Wörter zu bekommen. Die Namen der Olog-Than, einer Spezies auf *Gaia*, basieren z. B. auf norwegischen und hawaiianischen Elementen. Die daraus entstandenen Wörter werfe ich in den *Markov Name Generator* auf 🌐 donjon.bin.sh, der aus dieser Datenquelle neue Wörter generiert. Wenn dann welche dabei sind, die mir gefallen, nehme ich sie und füge sie dann meiner Liste hinzu. Wie schon gesagt, gehe ich dann immer nach Gehör und Optik eines Wortes vor, ob es mir gefällt oder nicht. Ganze Sprachen mit einem „vollständigen" Wortschatz oder eigene Schriften bastel ich eigentlich nicht.
Stolz bin ich auf meine universelle Handelssprache auf *Cimorra*. Dies ist eine Zeichensprache, ähnlich unserer Gebärdensprache. Mit ihr können auch nichtmenschliche Spezies miteinander kommunizieren, die keinen humanoiden Sprechapparat besitzen.



Bild: *Charaktere aus Gaia* © Matthias Platzer

Thomas: Jain. Für *WOL* habe ich dies nicht gemacht, ist noch geplant. Allerdings habe ich eine generische Sprache für die Trolle von *Arcane Codex* entwickelt und das von einem Künstler gezeichnete Runenalphabet in eine PC-Schriftart umgewandelt.

Thorsten: Das war in dem Fall nicht nötig. Ein paar neue Begriffe habe ich eingeführt. Aber nichts, was den Rahmen sprengt. Das „Ceres" z. B. ist die Essensfabrik bei den Norms, in der man auch direkt mit Sicht auf die Roboter im Vertikalen Garten sein Essen genießen kann. Hier hatte ich als Namenspatron früher einen ähnlichen Gott, das war aber zu offensichtlich.

Gianni: Nein, ist mir zu anstrengend. 😁

Brigitte: Im Regelfall erfinde ich keine Sprache, sondern übernehme vielleicht einzelne Begriffe, ähnlich einer Fachsprache, da ich es selbst als Spielerin etwas zu anstrengend finde, ganze Sprachen am Spieltisch zu haben. Schriften würde ich dabei auch weglassen, da man sonst in das Übersetzen der eigenen Sprache in ein anderes Symbolsystem verfällt. Was ich jedoch gerne mache, ist, Symbole für Begriffe zu erfinden, wie z. B. ganz klassisch die Elemente für Zauber und Alchemie.

Sebastian: Ja, das fasziniert mich. Wobei ich denke, dass es eine solide Basis ist, wenn die grundlegende Spielsprache – in unserem Falle eben Deutsch – die Allgemeinsprache repräsentiert. Das Altdarshivanische ist eher ein Relikt, das sich in manchen Begriffen und Redewendungen widerspiegelt und vielleicht das Entziffern alter Schriftstücke ermöglicht, die in verfallenen Ruinen geborgen werden. Aber es gibt viele Spieler*innen-Völker, die eigene Sprachen oder auch Sprech- und Schreibweisen besitzen. Das gehört für viele offenbar zur Identität der Völker und Reiche, was ich gut nachvollziehen kann.

Integrierst du Vorschläge von anderen in deine Welt?

Matthias: Ja. Gespräche mit anderen und die gegenseitige Inspiration sind mir sehr wichtig. Deswegen ist es mir auch wichtig, mindestens einmal im Jahr zu einem Treffen der Weltenbastler-Community zu kommen, um mich dort mit Gleichgesinnten austauschen und auch gegenseitig bei Problemen helfen zu können.

Thomas: Nur sehr selten. So wie Matthias stehe ich aber mit vielen anderen Weltenbastlern in Kontakt und lasse mich von ihnen inspirieren. Die Idee zu meiner Kreationismus-Evolution ist durch ein Gespräch auf einem der ersten Weltenbastler-Treffen entstanden.

Thorsten: Ja. Auf jeden Fall. 50 Prozent der Ausarbeitung findet praktisch am Spieltisch während den Sessions statt. Sogar der Name „Pioneers" für eine der Fraktionen kam nicht von mir. Bis zu dem Punkt waren das die Solarpunks. Jetzt gibt es im Solarpunk-Spiel keine „Solarpunks" – diese müssen sich erst am Spieltisch aus den drei Fraktionen finden. Das ist jetzt die Aufgabe der Spielgruppen da draußen und viel genialer als der erste Ansatz.

Gianni: Die ganze Zeit. Wenn die Welten auf den Spieltisch kommen, sind alle herzlich eingeladen, blinde Flecken zu füllen.

Brigitte: Manchmal. Ich habe oft bereits sehr feste Ideen, wenn ich sie anderen vorstelle. Wenn eine gute Ergänzung vorgeschlagen wird, baue ich sie gerne ein oder wenn ich an bestimmten Elementen nicht so sehr hänge. Die Welt von *Geckoria* war ursprünglich für Spinnen gedacht. Bis der Einwurf „Arachnophobie" kam, habe ich schlicht nicht daran gedacht und jetzt sind es Geckos. Auch in *Al'Varia* gibt es ganze Städte, die bereits nicht mehr von mir stammen, da ich hier schon lange an der Welt arbeite und viel mit meinem Mann darüber spreche. Wichtig ist hier nur, dass es sich noch immer wie dieselbe Welt anfühlt.

Sebastian: Jawohl ja. Das ist schließlich unser Konzept. 😁
Wie aus den vorherigen Antworten bereits hervorgeht: Unsere Welt lebt davon! Ohne die Spieler*innen von *Tharanor* wäre *Darshiva* ein unbewohnter, von Nebel und Asche bedeckter Erdklumpen irgendwo in der Tiefe eines unbekannten Fantasy-Universums.

Wie sieht dein Prozess beim Weltenbasteln aus?

Matthias: Grundsätzlich versuche ich, eine Stunde pro Tag kreativ zu sein. Ich setze mich dann einfach an meinen Rechner, nehme meine Notizenlisten zur Hand oder gehe direkt an den Punkt, wo ich am Vortag aufgehört habe, und schaue, wie ich dort weitermachen kann. Meistens fließen dann die „kreativen Säfte" von allein. Diese Angewohnheit der „kreativen Stunde" hilft ungemein dabei, die Hürde des „Nicht-Beginnen-Wollens" recht flach zu halten.

Thomas: Der größte Teil ist für / in / nach den unzähligen Kampagnen on the fly entstanden. Am System von *WOL* arbeite ich in Schüben und baue es oft komplett um. Aktuell arbeite ich daran, es auf ein 3w8-LearningByDoing-System umzustellen.

Thorsten: Ich sammle permanent Ideen-Schnipsel. Mit etwas Ruhe kombiniere ich die zu einem Abenteuer, die die Solarpunk-Welt weiter vergrößern. Die Abenteuer werden dann mindestens einmal testgespielt und wachsen dann, genährt durch die Kreativität am Tisch. Hinterher ist ein neues Mosaik-Steinchen für die Welt entstanden.

Gianni: Die Grundidee habe ich ja bereits beschrieben. Es ist ein Prozess in vielen Phasen, bei denen die Kreativität immer mehr von systematischem Denken abgelöst wird. Wie bei einem Puzzle, bei dem man erst nach Farben und Formen sortiert und dann nach und nach akribischer wird, damit alles passt.

Brigitte: Da ich neben meinen Welten auch noch an vielen anderen Projekten arbeite, habe ich einen eigenen Ablauf, der sich leicht in den Alltag integrieren lässt. Die meisten Welten baue ich im Kopf während langer Wegstrecken und notiere sie dann in ein allgemeines Notizbuch, das ich immer bei mir trage. Größere Welten haben bereits ein oder zwei Bücher: eines für Notizen mit einer Seitenspalte, um Zusammenfassungen einzufügen, damit man Informationen leichter finden kann, und im Falle von *Al'Varia* gibt es sogar noch ein eigenes Skizzenbuch für die Abbildungen, wo ich auch die Inspirationsquellen dazu sammle.

Sebastian: Das Spiel *Tharanor* ist rundenbasiert und hat derzeit einen 2-Wochen-Rhythmus. Spätestens in diesem Intervall müssen Stefan und ich uns immer wieder zusammensetzen und auf die Handlungen der Spieler*innen reagieren, was nicht selten eine Erweiterung der Welt in irgendeiner Form zur Folge hat. Darüber hinaus gibt es praktisch keinen klaren Prozess. Die Impulse sind so vielfältig und deren Bearbeitung immer in ganz unterschiedlichem Verhältnis aus proaktiven und reaktiven An-

teilen, ebenso kann etwas massiv relevant für das Spielsystem sein oder auch nur reiner „Fluff“. Das hat einen entsprechend starken Einfluss darauf, wie wir etwas bearbeiten.

Welche Werkzeuge und Methoden nutzt du für den Weltenbau?

Matthias: Ich schreibe fast alles in *Word*. Dazu habe ich meistens zwei Dateien vor mir: Meine Notizen und meine fertigen Texte. Dann habe ich auch immer einen Zufallsgenerator wie die unter anderem schon genannte Seite 🌐 donjon.bin.sh oder die 🌐 fantasynamegenerators.com offen, um mir bei Stolpersteinen, wie beispielsweise Namen, rasch zu helfen.
Wichtig ist für mich immer, dass ich eine Cloud nutzen kann, um von überall auf meine Notizen zugreifen zu können. Wenn ich dann mal einen Text layouten will, nutze ich *Adobe InDesign CS4*.

Thomas: Vieles ist per Hand on the fly geschrieben und gezeichnet worden. Anschließend übertrage ich Wichtiges in *Word* & *Excel* (Charakterbögen & Tabellen) und arbeite es aus.

Thorsten: Abgesehen von Büchern und Artikeln hat alles mit dem *Story Engine Deck* angefangen. Das sind Kreativitätskarten um Plots zu erzeugen. Inzwischen gibt es von dem Verlag auch Sets für Landkarten und Lore. Das hat mir am Anfang sehr geholfen. Und jetzt wieder bei jedem Abenteuer und jeder Region. Solche Tools verhindern, dass ich immer in denselben Trott verfalle oder eine Schreibblockade habe.
IT-Technisch ist *Solarpunk 2050* auf *Github* als Open Source. Ich habe es in *LaTeX* „programmiert“, weil ich öfter ein Update rausbringen will und dafür nicht wieder durch eine Layout-Hölle will. Sollte ich dann irgendwann ein druckfertiges Erzeugnis rausbringen wollen, wird wohl noch ein anderes Layout-Programm nötig werden.

Gianni: Ich schließe mich meinen Vorrednern an. Alles was gerade zur Hand oder auf dem Laptop ist.

Brigitte: Das meiste ist, wie bei den anderen, per Hand entstanden. Texte tippe ich in *Word* und in *Affinity* soll dann alles zusammengeführt werden.

Sebastian: Wir nutzen so viele verschiedene Tools, wie es notwendig ist, und ständig probieren wir Neues aus. *Tharanor* verfügt über eine eigene Spieloberfläche, die wir vollständig hardcoded erstellt haben. Auch haben wir seit Kurzem ein eigenes Community-Modul für den Austausch der Spieler*innen, um nicht auf *Discord* und Co angewiesen zu sein. Trotzdem nutzen wir auch *Discord*, *GoogleDrive* und mehr für unsere internen Abstimmungen. Fürs Design bin hauptsächlich ich verantwortlich und nutze da primär alle Tools aus der *Adobe CC* (*Photoshop*, *InDesign*, *Illustrator*, *Acrobat* ...). Das wichtigste Werkzeug ist aber bei uns – wie bei den anderen garantiert auch – das Ding zwischen den Ohren.

Gibt es einen Schnipsel nützlichen oder unnützen Wissens über deine Welt oder zum Weltenbasteln, den du den Leser*innen mitgeben möchtest?

Matthias: Ich mag kulinarisches Basteln. Daher gibt es auf *Gaia* einen Charakter namens Anthynus Bordeander (zumindest hieß er 2011 noch so), der auf der Suche nach kulinarischen Köstlichkeiten durch die Lande zieht. Dort findet Bordeander bei den unterschiedlichen Kulturen immer wieder besondere Schmankerl – oder mitunter auch wirklich verstörende und sogar für Menschen gefährliche Delikatessen.
Kulinarik ist immer ein spannendes Basthelthema, da man viel über das Land, die Leute, ihre Kultur, aber auch Tiere, Pflanzen und Gewürze lernt. Da kommt vieles zusammen, was ein stimmiges Bild einer Gesellschaft erzeugt.

Thomas: Gebt eurer Schöpfung und euch selbst die Möglichkeit, sich weiterzuentwickeln. Wenn sich etwas falsch anfühlt, kann man dies aushalten oder etwas daran ändern.

Thorsten: Die Technologie der Lost, Pioneers und Norms existiert. Und ein externes Projekt (🌐 solarpunk-pioneers.org) versucht das in die Realität zu bringen und umsetzbar zu machen. Das ist nicht das einzige reale Solarpunk-Projekt da draußen, aber eines, das auf meinem Setting basiert. Also evtl. ist *Solarpunk 2050* kein Rollenspiel, sondern ein Mission Statement. Das ist nützliches Wissen! 😀



Bild: *Solarpunk 2050 Logo* © Thorsten Sick

Gianni: Ein so schöner kreativer Prozess wie Worldbuilding sollte nicht durch Nützlichkeit getragen sein. Aber falls die Intention dahintersteckt, ein Rollenspiel oder eine Geschichte darin spielen zu lassen, empfehle ich, irgendwann die Protagonisten in den Mittelpunkt zu rücken und sie mit der Welt selbst zu verweben. Wer sind sie? Was ist ihre Agenda? Gibt es Antagonisten und warum? Und das alles in Einklang mit der Welt bringen.

Brigitte: Baut nicht ins Blaue und verrennt euch in kleinen Details. Versucht ein Gerüst zu haben, das für die Spielenden eurer Träume genau richtig ist. Denn am Ende könnt ihr eure schöne Welt nicht allein bespielen. Den Lebenshauch erhält sie nur durch andere Menschen, die sie bespielen wollen.

Sebastian: Vollkommen unnütz, aber schön: Einige Begriffe entstammen einer für die Welt entwickelten und auf dieser fast vergessenen Gemeinsprache. Der Name der Welt *Darshiva* ist eine über die Zeit entstandene Verkürzung von „Dhar Schivahat“, was „Welt der Wunder“ bedeutet. Und der Begriff *Tharanor* ist eine noch immer gängige Redewendung auf der Welt und entstammt ebenfalls einer Verkürzung aus dem altdarshivanischen Ausspruch „Thar Ntalin Anor“, was man mit „Der Weg ist das Ziel“ übersetzen würde.

Schreibst du Geschichten oder Rollenspiel-Abenteuer, die in deiner Welt spielen?

Matthias: Ich schreibe keine Geschichten, sondern lediglich In-World-Flavortexte. Zwar habe ich immer mal Geschichtsfragmente begonnen, aber nie beendet.
Rollenspielabenteuer direkt habe ich bisher nur für *Rhon* geschrieben, was mit der Veröffentlichung des Settings zu tun hat. Für die anderen Welten habe ich zwar einiges gespielt, aber nicht schriftlich fixiert, da viele Kampagnen nach dem Motto von *Powered by the Apocalypse* abliefern: „Play to find out“.

Thomas: Da ich *WOL* bisher nur privat nutze, mache ich so etwas eher für andere Systeme wie z. B. *Arcane Codex*.

Thorsten: Rollenspiel-Abenteuer auf jeden Fall. Zum Geschichtenschreiben bin ich noch nicht gekommen, denn mir fehlt die Zeit. Ich würde mich aber sehr über Geschichten freuen, die in dieser Welt spielen. Denn dank anderen kann ich neue Ecken „meiner“ Welt entdecken, die ich bisher nicht kannte.

Gianni: Ich schreibe eher Welten zu meinen Geschichten.

Brigitte: Für *Al'Varia* gibt es Geschichtenaufhänger, die irgendwann umgesetzt werden (hier gibt es eine ganze Abenteurergruppe, die in der Gegenwart der Welt etablierte Persönlichkeiten sind).
Abenteuer finde ich v. a. als Einführung in eine Welt sehr wichtig, und die wird es daher für jede Welt geben, sobald die Welten fertig sind.

Sebastian: Sowohl von uns als SL als auch von den Spieler*innen bereits massenhaft Geschichten im *Buch der Zeit* (🌐 tharanor.de/buch-der-zeit). An PnP-Material bisher ausschließlich One-Shots, welche im *Weltenwanderer*-Magazin veröffentlicht wurden. Aber wer weiß, was noch kommt ...

Welches Würfel-/Spiel-/Storytelling-System benutzt du?

Matthias: Für *Rhon* nutze ich mein eigenes System, das voraussichtlich im September 2026 erscheinen wird, und das auf *Into the Odd* von Chris McDowall basiert. Dies ist ein sehr regelleichtes, old-schooliges System mit einer sehr einfachen Lizenz.
Für *Gaia* haben wir früher viel *AD&D 2nd Edition* und für *Cimorra* die Regeln von *Barbarians of Lemuria* verwendet. Ich bin aber aktuell auf der Suche nach neuen Systemen für diese Welten und liebäugel immer mehr mit einer Variante von *Powered by the Apocalypse*. Aber da gibt es noch nichts Spruchreifes.

Thomas: Das 3w8-LearningByDoing-System von *WOL* ist inzwischen komplett auf die Welt abgestimmt. Mir war es immer wichtig, dass jeder (N)SC alles machen kann. Die Qualität hängt allerdings von der Fähigkeitstiefe (Praxis) und der zugehörigen Gildenstufe (Theorie) ab. Jedes der 2 × 8 Attribute (je Element eins für Körper & Geist) ergibt die anderen Werte (Hitpoints, etc.) und ist für einen Skilltree verantwortlich. Jede Gilde hat zwei eigene Skilltrees. Das Würfelsystem ist ein wenig an *PbtA* angelehnt, wobei es eher ein narratives Storytelling-System à la *Daggerheart* ist.

Thorsten: Bei *Solarpunk 2050* muss es ein erzählorientiertes Rollenspielsystem sein. Denn ein taktisches würde in einem eher friedlichen Setting

Bild: *Totengott aus Rhon* © Matthias Platzer

versagen. Meine Entscheidung fiel auf *Fate*. Da ich aber wenige Werte im System habe, ist eine Konvertierung schnell möglich. Da wären *PbtA* und die *Mist-Engine* wohl noch heiße Kandidaten. Ich bin am Experimentieren.

Gianni: Ich nutze leichte, erzählorientierte Regeln, die ich eigens für die jeweiligen Spiele entwickle.

Brigitte: Meine Welten haben an ihre Bedürfnisse angepasste Systeme.

Sebastian: Für *Tharanor* haben wir ein eigenes System erstellt, welches sich auch fortlaufend weiterentwickelt. Auch hier immer in Abstimmung mit den Spieler*innen, worauf gerade am meisten Lust besteht. Wir wollen Magie? Dann entwickeln wir ein Magiesystem. Wir wollen Handel? Dann entwickeln wir eben das.
Wenn wir Geschichten aus dem Worldbuilding-Game heraus ins Pen-and-Paper-Universum transferieren, ist aktuell *Savage Worlds* das System unserer Wahl. Es ist einfach schön flexibel, bildet vieles recht simpel ab. Es ist actionreich und einstiegsfreundlich. Auch neue Effekte und Fähigkeiten zu hausregeln ist recht einfach. Und es bietet die Möglichkeit, die Eigenschaften verschiedener Völker in verständliche Regeln zu gießen und damit auch die Bandbreite der Welt abzubilden.

Ist deine Welt bzw. dein Kampfsystem tödlich und welche Möglichkeiten gibt es, dem Tod zu entgehen?

Matthias: Ich werde mich bei dieser und den folgenden, rollenspielbezogenen Fragen auf *Rhon* fokussieren.
Rhon ist aus zwei Gründen „deadly as fuck“:
1. Das *Into-the-Odd*-System ist an sich schon sehr tödlich und
2. die Charaktere gehören in den meisten Fällen zur einfachen Landbevölkerung, also Landwirt*innen, Arbeiter*innen, Handwerker*innen oder so etwas. Selten beginnt ein SC als Landsknecht*in, Stadtwächter*in, die sich effektiv verteidigen können, oder als Geistliche, die in der Lage sind, göttliche, weiße Magie zu verwenden.
Dafür dauert bei *Rhon* die Charaktererschaffung aber auch nur fünf Minuten, weswegen es nicht so tragisch ist, wenn ein SC schnell auf dem Leichenanger landet.

Thomas: Es ist – je nach Spielstil – tödlich, aber der Tod ist nicht immer automatisch das Ende.

Thorsten: Nein, die Welt von *Solarpunk 2050* ist nicht besonders tödlich.

Gianni: Nein, im Kern steht bei mir das gemeinsame Geschichtenerzählen. Deshalb soll niemand am Tisch vor Spielende ausfallen.

Brigitte: Auch hier hängt es vom Spiel ab.
Bei *Geckoria* gibt es 2 Spielmöglichkeiten, also 2 Tödlichkeitsstufen: Bei der Light-Variante sollte man so gut wie gar nicht sterben können. Sie wird mit wenigen Würfen auskommen und soll vor allem Geschichten erschaffen. Diese Version entwickle ich auch mit dem Aspekt im Kopf, dass man das Spiel mit der ganzen Familie spielen kann und es für Kinder geeignet sein sollte. Die Dark-Variante hingegen ist sehr tödlich und es wird auch ein paar Dinge zu tracken geben. Mir persönlich ist es wichtig, die Stimmung und die Tödlichkeit direkt anzusprechen, um keine falschen Erwartungen zu schüren. Zu dem Zweck gibt es ein kleines Vorwort und auch immer ein Kapitel, um den Umgang mit diesen Themen zu erleichtern und Beispiele zu nennen.

Sebastian: *Darshiva* bringt ausreichend düstere Aspekte mit sich, die ein frühzeitiges Ableben nicht schwer machen. Im Krieg oder beim Konflikt mit finsteren Kreaturen können Truppen fallen wie die Fliegen. Ob diplomatische Figuren irgendwann das Zeitliche segnen, ist dem Storytelling der Spieler*innen überlassen. Hier gibt es keine konkreten Regeln.
Bei *Savage Worlds* wird von den SC oft als „Helden“ gesprochen, während es NSC gibt, die unter „Minions“ laufen, was eigentlich schon deutlich macht, wer hier das Spiel wahrscheinlicher überlebt. Es gibt optionale Mods wie bspw. „gritty damage“, die das Ganze etwas heftiger machen. Gerade bei One-Shots bin ich durchaus ein Freund davon, wenn der Showdown auch sehr tödlich ausfallen kann. Aber das ist ja jeder Spielgruppe selbst überlassen.

Wie mächtig sind in deiner Welt die (Start-)SC?

Matthias: Wie schon gesagt: SC in *Rhon* sind alles andere als mächtig. Es sind einfache Leute, die im besten Fall mit einer Sense, einem Knüppel oder einer Bettpfanne als Waffe auf Monsterjagd gehen.

Thomas: Die SC sind bereits (angehende) Helden und können sich zu Legenden weiterentwickeln.

Thorsten: Als Gruppe sind sie fähig, die Probleme souverän zu lösen. Sie sind aber nicht über dem normalen menschlichen Fähigkeitsniveau. Als Team sind die auftauchenden Probleme handhabbar.
Und es ist das Ziel, dass man sich als Spieler erfolgreich fühlt. Es ist eben kein Grim-Dark, in dem man schnell mal ein paar Freunde opfert, um der Inquisition einmal mehr zu entkommen.

Gianni: In *Scherbenfresser* sind sie einfache Menschen, die einem Schrecken entkommen sind und deren größte Stärke die Gemeinschaft ist. In *Supernova Dynasty / Zwietracht* handeln die Geschichten von den mächtigsten Gestalten in der Welt, die von inneren Konflikten getrieben sind.

Brigitte: Das hängt von der Welt ab, aber ich bin kein Freund von übermächtigen Charakteren. Ich liebe es, wenn einfache Menschen oder andere Wesen über sich hinaus wachsen können. Aus diesem Grund ist die Entwicklungskurve, was die Werte betrifft, in meinen Welten auch immer sehr flach. Ich finde es viel wichtiger, dass sich Persönlichkeiten weiterentwickeln und so die Welt um sie herum formen oder verändern.

Sebastian: In *Tharanor* spielt man ja einen ganzen Regierungsapparat mit all seinen Figuren und einem ganzen anhängenden Reich. Das lässt sich also schwer beantworten. Macht ist etwas, das sich über längere Zeit auf sehr verschiedene Weisen manifestieren kann.
Bei *Savage Worlds* würde ich sagen, dass der Anfangscharakter bereits ganz gut was auf dem Kasten hat – es ist ja ein „Held“. Aber am Ende hängt es auch massiv vom Setting ab. Ich gebe den Pregens für die One-Shots bei *Tharanor* immer etwas Erfahrung mit – nicht, weil sie sonst zu schwach wären, sondern, weil sie dadurch bereits ein gewisses Profil entwickelt haben. Notwendig wäre das aber nicht.

Was für SC kann man spielen und wie kann man diese entwickeln?

Matthias: Auf *Rhon* kann man alles von der Bettler*in, über die Landwirt*in, Handwerker*in bis hin zum Pfarrer, Büttel*in oder auch Landsknecht*in spielen. Bei dem System wird einfach alles per Zufall ermittelt und entsprechend haben die Spieler*innen keine großen Einfluss darauf, was ihr SC wird, sondern sie müssen mit dem zurechtkommen, was ihnen das Schicksal liefert.
Gesteigert wird nach einem Meilensteinsystem. Hat ein SC ein Abenteuer überlebt, kann seine Spieler*in die Werte des SCs verbessern. Kommt eher selten vor, da *Rhon* mehr ein One-Shot-System ist, aber ich plane zwei weitere Spielmodi, die eher einen Kampagnenspielstil unterstützen.

Thomas: Theoretisch kann man alle intelligenten Wesen spielen, selbst Dämonen, Drachen oder Naturgeister. Entwickelt werden die SC über ein „Punktekauf“- und LearningbyDoing-System.

Thorsten: *Fate* gibt es als Grundregelwerk in drei Komplexitätsstufen – ich nehme die mittlere, die auch für Kampagnen taugt. Vanilla-*Fate* hat kein sehr stringentes Aufstiegs-System. In meiner Gruppe handhabe ich Progression oft eher durch neue Bekanntschaften, neue Ausstattung oder doch mal einen als Abenteuer-Belohnung geschenkten Stunt.
Aber mir ist bewusst, dass eine klarere Progression und auch ein definierteres Charakter-System als im Vanilla-*Fate* für manche Gruppen interessant wäre. Ich arbeite daran.

Gianni: Wirkliche Aufstiegsmöglichkeiten gibt es nicht. Aber vielleicht ist der Ansatz von *Supernova Dyntasy / Zwietracht* der „Charakterklassen“ interessant. Es geht dabei mehr um soziale Rollen wie Hetzer, Gespaltene Zunge oder auch Torwächter und Befehlshaber. Es beschreibt die Charaktere in ihrer Tätigkeit, aber auch in ihrer Art und Weise, mit anderen umzugehen.

Brigitte: Da die Welten sich hier manchmal unterscheiden, gebe ich einen kleinen Auszug:
- *Al'Varia*: Je nachdem, für welches Land man sich entscheidet, kann man vom Menschen bis hin zu einer sprechenden Katze oder einem Yokai alles spielen. Es sind fast alle Sagen- und Märchenfiguren möglich. Die Charaktere kann man nach den Abenteuern mittels persönlicher Meilensteine steigern.
- *Geckoria*: Es stehen 15 Geckoarten zur Verfügung, die unterschiedliche reale Fähigkeiten haben. Die Charakterentwicklung ist langsam und von der Version abhängig: die Dark-Variante lehnt sich stark an OSR-Systeme an, die Light-Version wird eher in Richtung *PbtA* und Erzählspiele gehen.

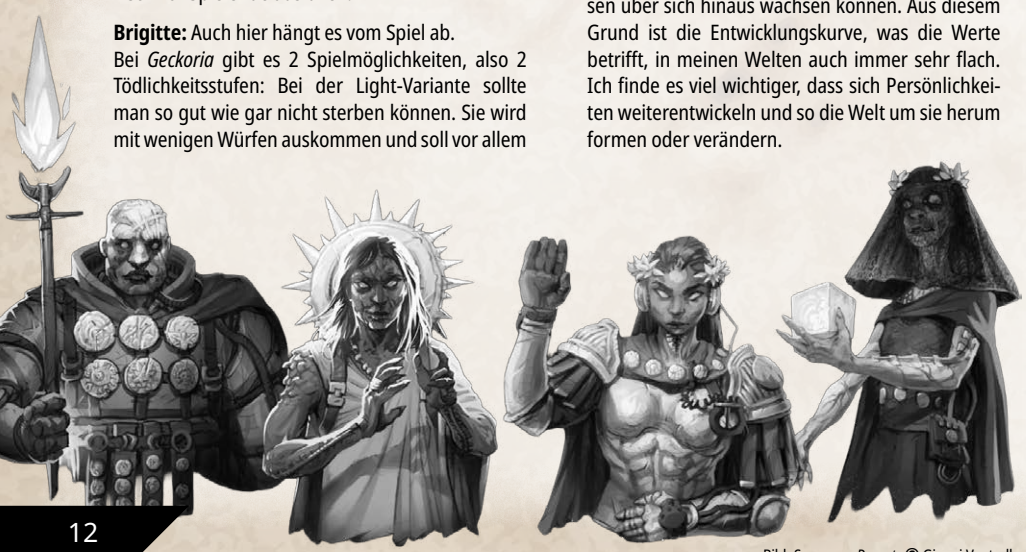


Bild: *Supernova Dynasty* © Gianni Ventrella

- *The Great Bay Heist*: Hier spielt man ausschließlich Menschen. Jede spielende Person schlüpft dabei in die Rolle eines Spezialisten, der oder die etwas besonders gut kann, z.B. Hubschrauberpilot*in, Schlangenfrau*mann, Trickbetrüger*in u.s.w. Das Steigern wird hier wie bei den klassischen *Carved-from-Brindlewood*-Systemen funktionieren.

Sebastian: Bei *Tharanor* entwickelt man sein eigenes Volk – aber das im Detail zu erläutern, würde hier zu weit gehen.
Bei *Savage Worlds* kann man alles spielen, was sich mit dem Völkerbaukasten und Erfindergeist abbilden lässt. Als Inspiration dienen hier eben die Spieler*innen-Völker, die es aktuell auf *Darshiva* gibt. Und da kann es ständig Zuwachs geben – je nachdem, wer oder was sich als nächstes aus dem Nebel erhebt. *Savage Worlds* hat ein simples Erfahrungs- und ein sehr solides Entwicklungssystem, das ausreichend vielfältig, aber auch leicht verständlich ist und somit ordentlich Raum für individuelle Entwicklung auf dem Weg bietet.



Bild: *Tornak, der Eidwahrer aus dem vergangenen Reich* © Sebastian Pfitzenmaier

Was sind für Spieler*innen und deren Figuren oder allgemein für Akteure in dieser Welt die treibenden Elemente und in welchem Rahmen bewegen sie sich? Welche Ziele könnten sie verfolgen, welche Probleme bewältigen?

Matthias: In *Rhon* besteht das Ziel der SC darin, in einer kriegsversehrten Welt voller weltlichem und mythischem Schrecken zu überleben. Das Sammeln von Schätzen, Ruhm und Ehre ist eher zweitrangig, was auch an den tödlichen Regeln und dem verstärkten One-Shot-Fokus liegt.
Die Probleme in *Rhon* sind meistens uralte, mythologische Kreaturen, fremdartige Wesenheiten oder Hexen, welche das Leben der Bewohner*innen des Rhonlandes schwer machen. Aber auch die eigenen Leute, wie die Truppen des Kaisers, der Kreuzkirche oder der Inquisition können eine Gefahr darstellen. Entsprechend ist es für die SC auch wichtig, nicht so viel Aufsehen bei der Monsterjagd zu erregen, da sonst die Obrigkeit auf den Plan gerufen wird, was noch mehr Probleme verursachen könnte.

Thomas: Der Ansatz von *WOL - The way of life* gibt nichts vor. Das Leben (deines SCs) ist das, was ihr daraus macht.

Thorsten: Typisch für die Solarpunk-Philosophie ist das Anpacken. Solarpunk ist keine passive, konsumierende Einstellung. Die Protagonisten reisen also durch die Welt und machen sie überall ein bisschen besser. Geld und Kapitalismus existieren so nicht mehr, aber je nach Fraktion gibt es Motivationsmöglichkeiten:
- Norms könnten einen Auftritt mit ihrem Lieblingsstar ergattern
- Lost eine Kiste Zündkerzen
- Pioneers Ruhm und Ehre in der Forschung
- Alle sind an Ressourcen-Punkten interessiert, die ihnen erlauben, nicht-erneuerbare Ressourcen zu verwenden

Diese Motivation ist aber eigentlich nur in den ersten Abenteuern wichtig, bis die Charaktere ihre eigene entwickelt haben.

Gianni: In *Scherbenfresser* versuchen einfache Personen ihre Erinnerungen und Persönlichkeiten zu rekonstruieren. Sie sind zurückgeworfen auf ihre nackte Existenz und nur die Kraft der Gemeinschaft kann ihnen wieder Einheit und Stärke verleihen. Zum Beispiel weiß Tom instinktiv, wie er die Tür knackt, während Eliza ihn dabei beobachtet und ihr Flashback beiden verrät, dass Tom dies so routiniert macht, weil er mit Einbrüchen seinen Lebensunterhalt verdient.
Bei *Zwietracht / Supernova Dynasty* sind alle Charaktere zu Beginn Teil des Limbus: Sie sind intrigant, gewalttätig und/oder durchtrieben, aber können auch nicht anders. Sie sind treu zum Abgrund, der Wurzel alles Bösen. Dementsprechend sind ihre Ziele. Doch durch Begegnungen und Angebote, die sich die Personen am Tisch oder die Charaktere machen, können sie sich befreien und ihr Herz entdecken.

Brigitte: Ich beantworte das wieder für alle drei:
- *Al'Varia*: Die Welt ist so konzipiert, dass man unterschiedliche Spielarten nutzen kann, um sie zu bespielen. Vom Kartografieren und Erkunden der Welt bis hin zum Führen eines Franchises des Hexenhutes (ja, die Hexen haben hier eine eigene Tavernenkette), dem Umsturz einer Regierung oder der klassischen Äventyr, kann man alles spielen. Den Spielenden werden Werkzeuge dafür an die Hand gegeben, so dass die Gruppe sich für ein oder mehrere Ziele entscheiden muss. Manche, wie das Kartografieren und die Beschreibung des Verhaltens von Hochlanddrachen, sind dabei kombinierbar oder können später auch von der Spielleitung eingestreut werden.
- *Geckoria*: Die Prämisse beschreibt es am besten: „Alte Schriften berichten von mythischen Zeiten, als unsere Spezies in einem paradiesischen Garten gelebt haben soll: Insekten und kleine Tiere in einer Vielfalt, die uns schon lange nicht mehr bekannt ist, Wärmeplätze auf monströsen Steinen und Bäumen und Platz, soweit das Auge reichte. Doch diese Zeiten sind vorbei und wir müssen uns durch die kargen Landschaften unserer neuen Heimat schlagen, um neue Futterquellen und Plätze zum Erwärmen unserer starren Körper zu finden. Und vielleicht – nur vielleicht – finden wir zurück in das Land unserer Ahnen."
- *The Great Bay Heist*: Das Spiel gibt mehrere Motivationen für die Spielenden an, aber ganz oben steht hier der Robin-Hood-Aspekt der Heist-Filme. Entweder man hilft Bekannten oder der Familie eines Mitglieds der Crew oder man versucht ein Unrecht zu sühnen, das an einen herangetragen wurde.

Sebastian: Bei *Tharanor* gibt es eine vergessene Vergangenheit, einen großen Meta-Plot sowie viele kleine Mysterien, die die Welt durchdringen. Das zu entschlüsseln ist mit Sicherheit ein großer Antrieb im Spiel. Darüber hinaus kann sich jede*r Spieler*in eigene Ziele setzen: Will ich ein riesiges florierendes Reich entwickeln? Durch Handel, Diplomatie oder Militärgewalt? Oder möchte ich einfach die Geschichte eines Volkes erzählen und sogar von dessen Untergang, weil die Story einfach so gut ist? Das sind sehr individuelle Ansätze.
Im PnP-Bereich sind bisher nur One-Shots erschienen. Am Ende geht es darum, zu überleben, Rätsel zu lösen, Gegner zu schlagen, Artefakte zu bergen oder Ähnliches. Derzeit sind diese PnP-Abenteuer vor allem ein Medium, um die Welt von *Tharanor* immersiver erleben zu können.

Was sollte man als Spieler*in mitbringen, um Spass an dieser Welt und dem Spielsystem zu haben?

Matthias: Schwarzen Humor. *Rhon* ist in vielen Elementen einfach „over the top". Alles ist ekliger, dreckiger, schleimiger, stinkender und widerlicher. Und die SC machen da keine Ausnahme. Sie sind allesamt keine geistig und körperlich gesunden Charaktere, was auch im Spiel zum Tragen kommt.
Bei einer Runde auf der Marburg-Con hatte der SC einer Spieler*in beispielsweise keine Zähne mehr und konnte sich nur undeutlich verständigen, während ein anderer schrill losgelacht hat, wenn jemandem ein Missgeschick unterlaufen ist.
Da die SC bei *Rhon* komplett per Zufall ermittelt werden, haben die Spieler*innen keinerlei Einfluss auf das, was am Ende des Charaktererschaffungsprozesses herauskommt. Das sorgt für extrem witzige Momente am Tisch, wenn sich die Spieler*innen darauf einlassen und diese ganzen Quirks ausspielen.

Thomas: Man sollte High Fantasy mögen und Spaß an Spielen wie z.B. *Skyrim* oder *Secret of Mana* und Systemen wie *PbtA* oder *Daggerheart* haben.

Thorsten: Spaß am Erzählen. *Solarpunk 2050* ist kein taktisches Rollenspiel. Auch wenn der eine oder andere Plan sehr hilfreich sein kann. Und die Spieler*innen müssen sich einer schwierigen Frage stellen: Was wäre, wenn alles viel großartiger wäre als heutzutage? Anders, aber besser? Solarpunk hilft hier zwar mit Beispielcharakteren und vielen fertigen Abenteuern, wir sind aber alle echt von Grim-Dark geprägt und man muss sich umstellen und sich an die Tropes der neuen Geschichten gewöhnen.

Gianni: Gemeinsames Spielen, Characterplay und Storytelling!

Brigitte: Man sollte sich fallen lassen können. Nichts ist schlimmer als jemand, der oder die sich gegen die Welt sträubt. Das macht allen am (virtuellen) Tisch keinen Spaß.

Sebastian: Bei *Tharanor* muss man tatsächlich ein paar Dinge mitbringen, um das Spiel genießen zu können. Das ist sicher eine Nische, die nicht für jeden passt. Ganz wichtig: Geduld, Eigeninitiative und Spaß an Diplomatie, Worldbuilding und Storytelling. Etwas strategisches Interesse ist auch zuträglich, obwohl es kein klassisches Strategiespiel ist. Vor allem ist es kein schnelllebiges Browser-Game für Zwischendurch. Es ist ein Projekt, das sich über Jahre weiterentwickelt und bei dem man sich in das Konzept und das eigens geschaffene Volk entweder verliebt oder nicht.

Bei den One-Shots für *Savage Worlds* muss man nicht viel mitbringen. Lust auf actionreiche High Fantasy mit schnellen Regeln. Eventuell muss man sich auf eigenartige Völker einlassen, aber sonst sollte man sich gut zurechtfinden.

Gibt es etwas, was du von der Entwicklung dieser Welt für dich mitgenommen hast und mit anderen potentiellen Welten-/Spiele-Bastler*innen teilen möchtest?

Matthias: Dies sind einige der wichtigsten Regeln, die ich im Laufe meiner langen Weltenbaukarriere für mich herausgefunden habe:

- Es ist wichtig, sein Weltenmaterial halbwegs ordentlich sortiert zu haben. Klare Strukturen helfen ungemein, um sich in dem Wust aus Texten zurecht zu finden. Überlege dir, was du in deiner Welt haben willst und was nicht. Stecke dir einen klaren Rahmen ab und halte dich an diesen. Das bewahrt davor, dass deine Welt zu einer Ideenmüllhalde wird, wo nichts wirklich zusammenpasst.
- Schrecke nicht davor zurück, deine Welt nochmal komplett über den Haufen zu werfen und von vorne zu beginnen. Ja, das ist eine Menge Arbeit, aber dabei kann man viele Fehler, die man in der ersten Version gemacht hat, korrigieren und so zu einem stimmigeren Ergebnis kommen.
- Übe dich in Geduld. Manchmal braucht eine Welt eine gewisse Zeit, bis sie richtig funktioniert. Und nicht immer wird sich jedes Element nahtlos in deine Welt einfügen. Aber das ist nicht so dramatisch. Es kann schon mal sein, dass du einen solchen unangenehmen Punkt hast, aber vielleicht kommt dir irgendwann die Erleuchtung, wie du dieses Problem lösen kannst.
- Lasse weiße Flecken. Es muss nicht jeder Baum, jeder Strauch und jedes Mäuseloch kartografiert und/oder beschrieben werden. Wenn du an einer Stelle nicht weiterkommst, dann arbeite an einer anderen Stelle weiter. Zwinge dich nicht, Themen zu bearbeiten, auf die du gerade keine Lust hast. Das kann dir im schlimmsten Falle die Freude am Weltenbau nehmen.
- Gib dich dem „Bastelgasm" hin. Es gibt so Momente, in denen es einfach läuft. In denen die Inspiration, die Ideen und die Worte, die du schreibst, einfach wie ein wilder Gebirgsbach aus dir herausquellen. Stelle sofort alle Telefone auf lautlos, schließe dich in deinem Zimmer ein und folge dem Strom der Kreativität. Es ist egal, ob das Ergebnis bei einer späteren Sichtung gut und schlecht ist. Aber das Gefühl, welches du in diesem Moment hast, ist eines der Besten, das du haben kannst.

Thomas: Ich kann Matthias nur zustimmen und würde noch Folgendes ergänzen:

- Entwickle dich selbst weiter, oder wie Miyamito Musashi (*Das Buch der 5 Ringe*) sagte: „Mache dich vertraut mit allen Techniken und Künsten" und „Studiere die Wege und Tätigkeiten vieler Berufe."
- Überlege dir, wie die Welt entstanden ist und wie sie sich entwickelt hat.
- Erlebe deine Welt, z. B. durch PnP spielen. Dabei entwickelt sie sich automatisch weiter.

Thorsten: Ich kann vieles von Matthias direkt so unterschreiben. Zusätzlich würde ich sagen:

- Release early, release often. Lass es nicht in der Schublade verrotten. Baue eine erste Idee, 1–2 Abenteuer. Einen Quickstarter mit 6 Charakteren und probier es gleich aus.
- Sammle Feedback. Sei bereit, alles neu anzufangen (ich habe 1-2 Anläufe gebraucht, bis es stand). Da ich aber bis dahin noch nicht viel festgehalten habe, war das einfach.
- Suche Input. Grafiker, andere Spieler und Texter können unglaublich viel beitragen. Mullana (Grafikerin) wollte wissen, wie die einzelnen Kulturen denn jetzt aussehen und hat gleich einige neue Ideen geliefert. Großartig!

Gianni: Alles, was bereits genannt wurde und: Playtests! Wenn dir deine eigene Zeit zu schade ist, deine Welten und Spiele zu testen, dann tu das bitte keinem anderen an. ☺

Brigitte: Ich kann da eigentlich kaum noch was hinzufügen. Vielleicht noch, dass man nicht zu früh mit kleinen Details anfangen sollte. Wichtig ist, am Anfang eine Idee von der eigenen Welt zu haben und wie sie sich anfühlen soll, danach kann man Kleinigkeiten hinzufügen.

Sebastian: Im Prinzip ist alles gesagt. Vielleicht noch das hier: Du kannst versuchen, es so vielen Menschen wie möglich recht zu machen, aber niemals allen. Entscheide, was für dich Priorität in deinem Spiel und deiner Welt hat, und versuche, den Input von außen entsprechend gut einzuordnen. Zwanghaftes Verschlimmbessern macht deine Welt am Ende nur kaputt und davon hat niemand etwas.

Letzte Frage: Ist der Weltenbauprozess für dich hier abgeschlossen? Kann man deine Welt irgendwo bewundern oder Material oder sogar ein fertiges Spiel dazu erhalten?

Matthias: Grundsätzlich glaube ich, dass man immer weiter an einer Welt arbeiten kann. Es gibt immer etwas Neues zu entdecken. Ich habe mal zwei kleine Settings mit dem Ziel auf Vollständigkeit geschrieben, aber auch diese könnte ich zu jeder Zeit weiter ausarbeiten.
Es gibt vielleicht einen Punkt, wo einem selbst nichts mehr einfällt. Mit etwas zeitlicher Distanz oder durch Gespräche mit anderen Weltenbastler*innen kann sich dies auch wieder ändern. Dies ist auch ein Grund, warum ich an mehreren Welten arbeite. Wenn ich auf die eine Welt mal keine Lust habe, kann ich an der anderen weiterschreiben.

Auszüge zu *Gaia* und *Cimorra* kann man im *Weltenbastler-Forum* unter 🌐 community.weltenbastler.net finden. Dort kann man mich unter meinem Nickname „Logan" finden.

Rhon hingegen hat eine eigene Homepage unter 🌐 rhon.online erhalten, wo es einige kurze Infos zur Welt und Links zur Kurzgeschichtenanthologie und weiterem Material wie dem kostenlosen Schnellstarter gibt.



Bild: © Matthias Platzer

Thomas: Nein, aber die Herangehensweise von Thorsten, es zu veröffentlichen, kostenlos auf dem aktuellen Stand zu halten und zu ergänzen, finde ich genial. Dies kommt meinem Selbstanspruch entgegen und ich könnte mir gut vorstellen, es in solcher Form anderen zugänglich zu machen. Ein wenig zu *WOL* und *Arret* findet man im *Weltenbastler-Forum* (🌐 community.weltenbastler.net).

Thorsten: *Solarpunk 2050* wird sich durch neue Abenteuer an interessanten Orten noch flächig verbreiten. Im Großen und Ganzen steht das Setting aber. Da ich es auf *DriveThruRPG* veröffentlicht habe, kann ich die Updates jederzeit nachschieben.
Ein letztes Setting-Update wird der globale Süden werden. Das könnte aber so groß werden, dass ein eigenes Band nötig sein könnte.
Ansonsten gibt es noch 🌐 solarpunk2050.de und 🌐 solarpunk2050.com als Anlaufstellen. Vieles des Materials ist kostenlos. Anderes bekommt man durch Realwelt-Fertigkeitsproben auf Kreditwürdigkeit, Hacking oder Connections. Das ist Solarpunk-würdig. 😁
Mastodon: 🌐 @solarpunk2050@dice.camp

Solarpunk 2050

Gianni: Die eine Welt ist abgeschlossen, die nächste wartet schon. ☺
Besucht gerne 🌐 questoffice.online





2 Bilder: © Gianni Ventrella

Brigitte: Bis jetzt ist leider noch nichts abgeschlossen, um es Spielenden zugänglich zu machen. *The Great Bay Heist* ist wegen Terminproblemen noch immer in der Playtest Phase und wahrscheinlich am weitesten von allen. Zu allen Spielen von mir kann man v. a. im Rollenspiel-Werkstatt-Forum (🌐 discourse.rollenspiel-werkstatt.de) was lesen, wo ich Updates und Weiterentwicklungen aller Spiele (nicht nur der hier genannten) poste. Derzeit arbeite ich auch weiter an meiner Homepage 🌐 carabas-crafts.com, wo ich dazu auch noch einiges schreiben möchte.
Ansonsten gibt es von mir noch ein paar Abenteuer und Ergänzungen zu bereits etablierten Rollenspielen bei *System Matters*.

Sebastian: Aufgrund unseres Spielkonzeptes natürlich ein klares Nein zur ersten Frage. Der Weltenbauprozess läuft so lange, wie *Tharanor* läuft. Und natürlich kann man sich das anschauen und sogar mitmachen! Neben dem Spiel selbst gibt es die *Bücher der Zeit* (InGame-Zeitschrift von *Tharanor*), die man genau wie ein Wiki und die Spielanmeldung unter 🌐 tharanor.de findet.
Wer sich rein fürs PnP interessiert: Die One-Shots findet man in dieser, den vergangenen und sicher auch in künftigen *Weltenwanderer*-Ausgaben.

THARANOR

Matthias "Logan" Platzer

Matthias aka Logan lebt und arbeitet in Mellrichstadt, Unterfranken, und ist Weltenbastler seit er denken kann. Neben seinen Welten *Rhon*, *Cimorra* und *Gaia* arbeitet er an einem kleinen *Warhammer 40.000*-Subsektor, dem *Hellborn*, den er als Hintergrund für seine Miniaturen verwendet.

"Logan" @ community.weltenbastler.net
rhon.online

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 er unter anderem das, was vor 25 Jahren zu seiner Passion geworden ist:
Die japanische Papierfaltkunst – Origami

"Sir_Usul" @ community.weltenbastler.net
ww-mag.de/DerOrigamiMann
derorigamimann

Thorsten Sick

Thorsten spielt seit Jahrzehnten Rollenspiele. Sozialisiert wurde er mit *D&D*, *Cthulhu* und *Shadowrun*. Da er mit Kind gerade wenig Zeit für epische Kampagnen hat – jenseits von Solarpunk 2050 – ist er gerade eher am experimentieren mit obskuren Systemen.

solarpunk2050.de solarpunk2050.com
Mastodon: @solarpunk2050@dice.camp

Gianni Ventrella

Giannis Leidenschaft sind interaktive Geschichten und Story Games. Klar, dass da Rollenspiel ganz vorne steht. In seinen Spielen geht es meist um ganz menschliche Themen, die in fantastischen Welten stattfinden. Diese veröffentlicht er unter *Quest Office*.

questoffice.online

Brigitte "Carabas Crafts" Massek

Brigitte ist Bibliothekarin, Alt-Historiker, Illustratorin für Rollenspiele, Weltenbau-Podcasterin, Actual Play YouTuberin, Mama, Rollenspielautorin und Weltenbauerin aus Österreich. Seit über 20 Jahren bespielt und erschafft sie Welten und arbeitet an eigenen Rollenspielsystemen. Seit knapp 4 Jahren veröffentlicht sie bei *System Matters*, *Green Gorilla* oder eigenen Projekten Rollenspielmaterial und Illustrationen und ist auch hinter den Kulissen als Lektorin und Testspielerin tätig.

"CarabasCrafts" @ rollenspiel-werkstatt.de
carabas-crafts.com

Sebastian Pfitzenmaier

Sebastian bildet zusammen mit Stefan die Geschäftsführung der *Tharanor UG* und die *Weltenwanderer*-Redaktion. Mehr unter:

ww-mag.de/redaktion

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
All the problems in this world
alltheproblemsinthisworld.com

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

12109 Berlin
42 Southside-Fantasy
42southside.de

12163 Berlin
Morgenwelt
24wichtel.de

13585 Berlin
Schwert und Spiele
fantasyladen-berlin.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

79585 Steinen – Höllstein
LootBox
lootbox-steinen.carrd.co

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

86899 Landsberg am Lech
Countdown Spielewelt
countdown-spielewelt.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

Eine Zeitreise in die Vergangenheit

Pen and Paper im Setting der 1920er gestalten



Bild: *Boxkamera* © Alina Dekinger

Unterwegs mit der Fotokamera
(LARP-Foto mit Model Katharina Rehm)

Pen-and-Paper-Rollenspiel entführt nicht nur in wundersame Fantasywelten voller Magie, in düstere Sci-Fi-Settings, in denen interstellare Reisen alltäglich sind, oder in die Postapokalypse einer fernen Zukunft, sondern auch in vergangene Zeiten in der realen Welt. Auch wenn die Geschichten fiktiv sind, spielt das Spiel in der Vergangenheit mit dem Reiz, den Schauplatz an die historische Realität anzulehnen. Als Spielleitung oder auch als Spielender erlebt man, dass man mit der Zeit Wissen über Zeiten ansammelt, in denen man das Spiel ansiedelt. Selbst 100 Jahre sind eine wahnsinnig lange Zeit, in der sich das Lebensgefühl und der Alltag massiv wandeln. Schnell merkt man beim Leiten, dass zwar jeder eine Art Vorstellung von der Vergangenheit hat, aber einige Dinge, die für uns alltäglich erscheinen, damals außergewöhnlich oder nicht existent waren.

Die 1750er haben angerufen …

Bei der Charaktervorstellung beschreibt eine Spielerin, dass ihre Investigatorin modisch gekleidet und gestylt ist und erwähnt ihre moderne, angesagte Turmfrisur.

Erklärung: Die aufwändige Turmfrisur war in Frankreich und England des 18. Jahrhunderts unter den Damen des Adels angesagt. Falls mit der Turmfrisur die Bienenstockfrisur, gemeint ist, so ist die Frisur von Marge Simpson in den 1960ern en vogue. Populär in den 1920ern waren für Frauen der Bubikopf oder die Wasserwellenfrisur und bei Männern Seitenscheitel und mit Pomade zurück gekämmtes Haar.

Das bekannte Pen-and-Paper-System *Call of Cthulhu* spielt klassischerweise im Setting der 1920er-Jahre. Eine durchaus spannende Epoche mit vielen Kontrasten, in der es viel zu entdecken gibt. Als Spielleitung steht man vor doppelter Herausforderung. Einerseits erfordern die Darstellung des cthulhoiden Horrors und die investigativen Handlungen einen gewissen Aufwand, andererseits muss man sich eingängig mit der Lebenswelt der 1920er auseinandersetzen, um NSC und interessante Orte darzustellen. Schließlich ist es auch die Welt der 1920er-Jahre an sich, welche die Spielenden zum Staunen und Nachdenken bringt. Im Folgendem kommt ein kurzer Abriss darüber, wie sich die 1920er-Jahre darstellen lassen, um mit realen Elementen, wie damaligen Trends, ausgestorbenen Berufen, gängigen Einkaufs- und Freizeitangeboten, kulinarischen Spezialitäten oder damaligen Waren- und Dienstleistungen zu spielen und die Welt für die Spielenden auch abseits des Plots lebendig zu gestalten.

Fokus auf alltägliche Dinge

Reise mit kulinarischem Ausflug

Die Investigatoren erreichen nach einer langen Anreise am 16. April 1924 Düppenweiler im Saargebiet, das unter der Verwaltung des Völkerbundes steht und wirtschaftlich an Frankreich angebunden ist, die Währung ist der Franc, Straßenlaternen gibt es in dem Dorf noch nicht. Die Gruppe findet sich im Gasthaus ein. Es gibt reichhaltige Speisen, die durch den Bergbau, bäuerliche Tradition und die Nähe zu Frankreich geprägt sind. Die Investigatoren haben die Auswahl zwischen Dibbelabbes und Geheirade, dazu gibt es Viez, ein regionaltypisches Getränk. Nachdem eine Investigatorin sich erklären lässt, aus was sich die Gerichte zusammensetzen, bestellt sie einen Salat und bekommt einen Bettseichersalat aus Löwenzahn serviert, den es zu dieser Jahreszeit gibt.

Erklärung: Durch moderne Lieferketten, Kühltechniken und Gewächshauskulturen spielen heutzutage regionale Erntezeiten eine untergeordnete Rolle und das Essen ist stark internationalisiert. In den 1920ern war die Ernährung saisonal und ressourcenorientiert sowie lokal geprägt. Jede Region hatte ihre eigene Küche.

Wie im Beispiel gezeigt, werden die Spielenden mit den kulinarischen Eigenheiten einer bestimmten Region konfrontiert - was für den Plot nicht relevant ist, sondern ausschließlich dem Flair dient. Die Speisen sind fremd, die Währung eine andere und der Dialekt unter Umständen schwer verständlich. Es scheint, als wären die Spielenden in ein fremdes Land gereist, und damit lässt sich eine Reise in die Vergangenheit der 1920er exzellent vergleichen. Bereite dich vor, erkundige dich, was typisch in dieser Region war: Was wurde gegessen und getrunken? Welche Gesellschaftsspiele und Sportarten waren populär? Gibt es einen besonderen Dialekt? Welche Feste sind den Menschen in der Gegend wichtig? In welchen Verhältnissen leben die meisten Bewohner der Gegend? Wie modern ist die Region? Ist sie eher abgeschieden oder eine blühende Region, mit aufstrebender Wirtschaft? Gibt es eine Bahnanbindung oder führt nur eine alte Schotterstraße in den Ort? Was sind die wichtigsten Arbeitgeber und was beschäftigt die Einwohner?



Bild: *NAID: 533758* © U.S. National Archives Catalog (PD)

Stangeneislieferanten gehörten fest zum Stadtbild. Stangeneis wurde für Eisschränke (den Vorgänger des Kühlschranks) an Unternehmen und Privathaushalte geliefert.

Um ein Bild davon zu haben, was es in einer Stadt oder einem Dorf gab, hilft es, digitalisierte alte Zeitungen zu durchforsten und sich die Werbeanzeigen anzusehen, um zu erfahren, welche Geschäfte und Dienstleister an diesem Ort sind. In Landesarchiven finden sich mit Glück alte Fotos, alte Karten und alte Zeitungen. Auch auf Seiten von Museen findet man Informationen und Bildmaterial. Über historische Bahnhöfe sind überraschend viele Quellen und alte Bilder zu finden, da sie gut dokumentiert sind. Um etwas über ausgestorbene Berufe, Innovationen oder Mobilität zu erfahren, lohnen sich geschichtliche Dokumentationen oder der Blick in historische Bücher. So sind in einer beliebigen deutschen Stadt der 1920er der Milchmann, der Lumpensammler, der Straßenkehrer in seinem Straßenkehrerhäuschen oder der Stangeneisverkäufer, der Natureisstangen an Betriebe und Privathaushalte liefert, Gesichter des alltäglichen Lebens. Geschäfte haben keine Selbstbedienung wie in heutigen Supermärkten, sondern ein Verkäufer hinter der Verkaufstheke packt die Waren für den Kunden zusammen und Klamottenläden mit Konfektionsgrößen wurden erst erfunden und dort gab es längst noch keine Massenware, wie wir sie heute kennen. Es gab Mitternachtsmessen, Straßen waren innerorts so schmal, dass man sich eng an die Gebäudewand stellen musste, damit ein Fahrzeug oder ein Fuhrwerk vorbeifahren konnte. Pferdefuhrwerke wurden erst nach und nach durch motorisierte Lastkraftfahrzeuge ersetzt und gehörten fest zum Stadtbild. Stadtgas blieb auch in den 1920ern als Energieträger wichtig, da elektrischer Strom für Privathaushalte teuer war. Telegrafisten, Stenotypistinnen und Schriftsetzer waren wichtige Berufe. Wäsche wurde gestärkt, Anschläger klebten Plakate auf die Litfasssäulen, Stummfilme liefen untermalt durch die Musik der Stummfilmorchester in den Lichtspielhäusern und die Zeitung war das verbreitetste und wichtigste Massenmedium.



Bild: *Vogelhändler Ravensburg Plakat* © wikipedia commons (PD)

Ein Werbeplakat von 1923, Ravensburg

Historische Elemente für den Charakterbau nutzen

Im Geiste der Zeit

Der Investigator ist Chemiker. Seinen Lebensinhalt widmet er der Suche nach einem der fehlenden Elemente. Die Bodenproben, die der Investigator von einem anderen Professor der Miskatonic Universität zugesendet bekommen hat, enthalten etwas, das er chemisch und physikalisch nicht identifizieren kann. Die Probe hat spannende und unerklärliche Eigenschaften. Er ist einer unbekannten Substanz auf der Spur. Ob er nun eines der fehlenden Elemente finden wird? Er schließt sich der Forschergruppe an, die sich zum Fundort des rätselhaften Himmelskörpers aufmacht, von dem die Probe stammt.

Erklärung: Durch die Entdeckung, dass Elemente auf der exakten Abfolge der Kernladungszahl basieren, konnte die Anzahl der noch unentdeckten Elemente im 1869 publizierten Periodensystem eingegrenzt werden. Einige Elemente, wie das radioaktive Hafnium mit der Ordnungszahl 72, wurden erst durch diese theoretischen Voraussagen entdeckt. Das Periodensystem hat zu Beginn der 1920er-Jahre bei Element 43, 61 und 75 eine Lücke.

Damalige Errungenschaften, Erfindungen und Geschehnisse können Grundlage für den Charakterbau sein, wie im oberen Beispiel gezeigt. Vor welchen Fragen stehen die Forschung und die Wissenschaft? Welche sozialen Fragen sind zu klären? Aus welcher gesellschaftlichen Schicht stammt der Charakter und wie hat er den Großen Krieg (1. Weltkrieg) erlebt?

Die 1920er sind nicht nur die Goldenen Zwanziger mit Glamour und einem ausschweifenden Nachtleben, sondern auch stark geprägt von gesellschaftlicher Ungleichheit. Die Schere zwischen Reich und Arm ist enorm, es gibt immense Unterschiede in der Lebensqualität der Stadt- und der Landbevölkerung und in den Großstädten herrschen Wohnungsnot und strukturell bedingte Arbeitslosigkeit, da Arbeitsplätze, wie im Bergbau oder in der Textilindustrie durch technologische Innovationen und zunehmende Automatisierung massenhaft reduziert wurden. Wie Musterungsbücher aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg zeigen, waren viele Menschen vergleichsweise winzig, was auf Mangelernährung zurückzuführen ist. Auch Rauschmittel, Umweltgifte und Alkohol prägten diese Zeit enorm. In den USA spielte die Prohibition eine große gesellschaftliche Rolle und führte zu Alkoholschmuggel auf dem Schwarzmarkt und dem Aufblühen des organisierten Verbrechens, während massenhaft Menschen durch gepanschten Fusel starben oder erblindeten.



Bild: *99405158* © Library of Congress (PD)

Arbeiter protestieren gegen die Prohibition

Auch in der Bildung gibt es massive Ungleichheiten, gleichzeitig entstanden zahlreiche Reformen in Sachen Bildung und Inklusion. Die Frage nach der richtigen Bildung löste aufgrund weltanschaulicher Differenzen Kontroversen aus. Zudem erschwerte die autoritäre Haltung einiger Lehrer die Umsetzung der Reformen. In der Weimarer Republik fand die Reformpädagogik eine große Zustimmung. Es wurden verschiedene Sonderschulen eröffnet, wie die Blinden- und Taubstummenanstalten und Hilfsschulen für Kinder mit Lernbehinderung. Diese Einrichtungen konzentrierten sich auf die heilpädagogische Förderung. Da die Schüler von Hilfsschulen von anderen Schulen ausgeschlossen waren, regte sich erste Kritik, da dies die Inklusion behinderte. Während in der Weimarer Republik die Volksschule (Grundschule) kostenlos wurde, eine enorme Errungenschaft für sich, blieben die weiterführenden Schulen gebührenpflichtig, wodurch Kindern aus ärmeren Verhältnissen der Zugang zu höherer Bildung nicht in gleichem Maße eröffnet wurde. Ab 1919 waren in Deutschland Studentinnen gleichgestellt und Frauen in akademischen Berufen formal abgesichert. Dennoch hielt der Kampf gegen tief verankerte Vorurteile an. Seit 1920 durften Frauen in Deutschland habilitieren und in akademische Lehrberufe aufgenommen werden.

Während Europa die unangefochtene Weltspitze der Wissenschaft war, was sich durch die Herkunft der Nobelpreisträger in dieser Zeit zeigt, hinkten die USA in der Grundlagenforschung deutlich hinterher. Während Gebiete wie die Kriminalistik und die Forensik in Europa längst akademisiert waren, konnte in den USA lange Zeit ein Coroner oft ohne jegliche Expertise und Qualifikation Sterbeurkunden ausstellen – die Voraussetzungen waren Volljährigkeit und die Registration als Wähler im jeweiligen County. Dadurch blieben in den USA viele Verbrechen unentdeckt und dieses System geriet zunehmend in die Kritik.

Vielfalt in den 1920ern

Auch das Thema Diversität war in den 1920ern von extremen Widersprüchen geprägt. Einerseits gab es eine beispiellose kulturelle Blüte, Emanzipation und die Entstehung einer weltweit ersten queeren Subkultur. Auf der anderen Seite gab es institutionalisierten Rassismus, soziale Stigmata gegenüber gesellschaftlicher Minderheiten, die in Ausgrenzung oder Gewalt eskalierten, sowie oftmals eine rechtliche Diskriminierung.

In den USA entstand durch die Abwanderung von Afroamerikanern aus den Südstaaten in die Nordstaaten im New Yorker Stadtteil Harlem ein Zentrum für afroamerikanische Kultur. Afroamerikanische Literatur, Musik und Kunst erlebten einen Aufschwung. Künstler wie Duke Ellington, Louis Armstrong und Bessie Smith erlangten internationalen Ruhm. Trotz des kulturellen Erfolgs blieb die gesellschaftliche Realität für afrikanischstämmige Amerikaner brutal. In den Südstaaten herrschte strikte Rassentrennung, das Wahlrecht wurde vorenthalten und Lynchjustiz war an der Tagesordnung. Der rassistische Geheimbund Ku-Klux-Clan erlebte in den 1920ern seinen historischen Höhepunkt. Die Gewalt richtete sich gegen Afroamerikaner, Einwanderer, Katholiken und Juden. Ab 1924 herrschte mit dem National Origins Act eine fremdenfeindliche Einwanderungspolitik in den USA. Die Einwanderung aus Süd- und Osteuropa wurde deutlich beschränkt und aus Asien fast vollständig verboten.

In Europa mit Berlin als Epizentrum fand in den 1920ern eine zu dieser Zeit weltweit einzigartige sexuelle und geschlechtliche Revolution statt. Während des deutschen Kaiserreichs waren die gesellschaftlichen Moralvorstellungen an einem konservativen Begriff der Sittlichkeit orientiert, Abweichungen von der heterosexuellen Norm galten als „widernatürlich“. Am 1. Januar 1871 trat §175 in Kraft. Für homosexuelle Männer drohten Gefängnis und der Verlust der bürgerlichen Rechte. Die erste Petition für eine Abschaffung von §175 wurde 1898 eingereicht. Der Reformversuch scheiterte und alle weiteren Petitionen blieben erfolglos. 1925 wurde der Unrechtsparagraf vor dem Hintergrund der Verbrechen des homosexuellen Serienmörders Fritz Haarmann weiter verschärft und stellte nun auch männliche Prostitution als Verbrechen unter Strafe. Die bürgerliche Presse äußerte sich nur selten zu dieser Strafrechtsdiskussion. Erst am 10. Juni 1994, mehr als 123 Jahre später, verschwand das Relikt aus vordemokratischer Zeit aus dem Strafgesetzbuch.

Trotz der Bemühungen, Homosexualität straffrei zu machen, blieb der §175 auch in der Weimarer Republik weiter bestehen. Allen Widrigkeiten zum Trotz entwickelte sich in Berlin Anfang des 20. Jahrhunderts eine homosexuelle Szene. Dadurch entstand zum ersten Mal eine homosexuelle Identität und Berlin wurde zum Sehnsuchtsort für Schwule und Lesben aus der ganzen Welt. In den 1920ern gab es zahlreiche Tanzclubs und Bars für Homosexuelle und ein Szeneviertel mit einem ausschweifendem Nachtleben. In Berlin selbst entstanden zu dieser Zeit mehrere politische Vereinigungen, die sich für Gleichberechtigung und Vielfalt einsetzten. Queere Menschen aus aller Welt strömten aufgrund von Verfolgung in ihren Herkunftsländern nach Berlin. Das legendäre Berliner „Eldorado“ zog ein großes Publikum an und war weit über Berlin hinaus bekannt.

Bereits ab 1909 wurden sogenannte „Transvestitenscheine“ herausgegeben, die dem jeweiligen Besitzer gestatteten, in der Öffentlichkeit gegengeschlechtliche Kleidung zu tragen, ohne behördliche und strafrechtliche Konsequenzen fürchten zu

müssen. Zwar erfüllte gegengeschlechtliche Kleidung nicht den Tatbestand von §175, jedoch konnte ihr Tragen nach §183 Reichsstrafgesetzbuch als „Erregung öffentlichen Ärgernisses“ eingeordnet werden. Durch den medizinischen Fortschritt wurde auch der Umgang mit Transgeschlechtlichkeit geprägt. Die ersten operativen Techniken und hormonellen Therapien wurden entwickelt, wodurch auch juristische Fragestellungen stärker in den Fokus rückten. Geschlechtsangleichungen (zunächst Mann zu Frau) wurden möglich. Seit 1912 sind erste geschlechtsangleichende Operationen dokumentiert. Die Operationstechniken waren wahre Pionierleistungen. Die erste namentlich bekannte Transperson, die sich in mehreren Operationen zwischen 1922 und 1931 einer Geschlechtsangleichung unterzog, war Dora Richter, Hausangestellte am Berliner „Institut für Sexualwissenschaften“. Weitere berühmte transgeschlechtliche Personen, die sich einer Geschlechtsangleichung unterzogen, waren die Aktivistin Charlotte Charlaque und die dänische Künstlerin Lili Elbe, welche tragischerweise an den Folgen einer experimentellen Transplantation von Eierstöcken verstarb. Seit Mitte der 1920er entwickelte sich in Berlin aus der Homosexuellenbewegung heraus eine eigene Transbewegung.

Grob ahistorische Elemente vermeiden

Die 1920er und ihre Stolperstricke

Ein Meteorit zieht eine farbige Spur über den nächtlichen Himmel von New England und scheint irgendwo im Nordwesten von Arkham niederzugehen. Am nächsten Tag werden Suchtrupps zusammengestellt und unsere Investigatorentruppe bekommt ein Gebiet nördlich von Dunwich zugewiesen und die Reise beginnt. Eine Investigatorin, eine Gangsterbraut, hat das Auto ihres Geliebten „geliehen“ und die Truppe setzt sich ins Auto und fährt los. Sichtlich genervt von den Unterhaltungen derjenigen, die auf der Rückbank Platz genommen haben, sagt sie: „Ich mache das Radio an.“ – „Dein Automobil hat kein eingebautes Radio.“ – „Wie, mein Auto hat kein Radio?“

Erklärung: Es gab einzelne Tüftler, die schon in den frühen 1920ern Radioanlagen in Automobile einbauten, jedoch setzte sich das Autoradio, das als Zubehör dazugekauft werden konnte, erst ab den 30er-Jahren kommerziell durch und war ein ausgesprochenes Luxusgut. Flächendeckend wurden Autoradios erst je nach Land in den späten 50er- und 60er-Jahren.

Fitnessstudio, Intensivstation, Kletterhalle, Internet, Selbstbedienungssupermärkte, Fast-Food-Restaurants mit Drive-In, Kugelschreiber, Tiefkühlkost, Atomkraftwerke, Teflon, Nylon, Streuobstwiese, Anrufbeantworter, Farbfernseher, die Notrufnummern 110 und 112, Mikrowelle, Tattoostudio, Sofortbildfotos, Sekundenkleber, elektrische Kühlschränke in jeder Küche, eine Dusche zu Hause, Herzschrittmacher, Internet, Dreipunktgurt: Viele Dinge, die für uns in der heutigen Zeit alltäglich oder zumindestens ein Begriff sind, existierten in den 1920er Jahren in Deutschland nicht. Waren und Konsumgüter sind nicht in Plastik oder Folie verpackt, sondern in Papier, Pergamin, Karton, Glas, Holz, Weißblech und Zellufan. Manche Alltagsgegenstände sind purer Luxus und sündhaft teuer. Radios, Staubsauger, Armbanduhren, Flugreisen oder ein Telefonanschluss waren hochpreisig.



Bild: 98001920_1_Inv.-Nr.: Pk 98/75 © LeMO / Deutsches Historisches Museum Berlin (PD)

Der Staubsauger war in den 1920ern ein eindeutiges Luxusprodukt, das sich nur die Oberschicht leisten konnte. Erst in den 1960ern und 1970ern sanken die Preise und der Staubsauger wurde zum Massenprodukt.

Um das Flair zu bewahren, ist es wichtig, zumindest grobe Unkorrektheiten zu vermeiden. Natürlich hat niemand von den Spielenden oder die Spielleitung in den 1920ern gelebt, jedoch sollte jedem klar sein, dass viele Alltagssachen und Freizeitangebote aus einer deutlich moderneren Zeit kommen. Kein Investigator zückt 1924 sein Smartphone und googelt mal eben und kein Investigator geht 1925 ins Fitnessstudio und danach zu McDonald's. Ein wanderndes Licht des Nachts auf dem Friedhof findet eher niemand gruselig, der in den 1920ern lebt, sind doch Mitternachtsmessen oder nächtliche Grabbesuche auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches. Bei einer Flugreise auf den bequemen Sitzen Platz nehmen – Fehlanzeige. Jedes Kilogramm muss gespart werden und die Innenausstattung eines Flugzeugs ist auf das absolute, notwendige Minimum beschränkt. Natürlich darf mit



Bild: © Efy-Apatura

popkulturellen und modernen Elementen gespielt werden. Eventuell ist der Investigator ein begnadeter Erfinder oder Forscher, der etwas entdeckt oder erfunden hat, jedoch für immer damit unbekannt bleiben soll. Doch auch bei solchen Ansätzen sollte es zumindest zeitlich in einen logischen Zusammenhang passen.

Die Währungspolitik ist unter Umständen komplex, besonders in den durch den Völkerbund verwalteten Gebieten im Deutschland der 1920er. Im deutschen Gebiet gab es zwei Währungsreformen und industrielle Krisen und Agrarkrisen taten ihr Übriges für extreme Wertschwankungen. 1923 kam es durch die Hyperinflation zu einem enormen Preiskollaps. Der Wert des Geldes wandelte sich immer wieder deutlich. Ein Horror für jede Spielleitung, die Ressourcen als Element behandeln will oder realistische Preise nennen will, wenn die Investigatoren sich im nächsten Krämerladen ausstatten. Für meinen Teil ersetze ich Geldbeträge in Zahlen in *Call of Cthulhu* schlichtweg durch Finanzkraft-Würfe oder Finanzkraft-Grenzen als Spielmechanik, um mich nicht damit befassen zu müssen, was das Pfund Kartoffeln und die Packung Zigaretten 1924 oder 1927 kosteten.

Das Thema Politik

In den 1920ern der Weimarer Republik gab es enorme politische Spannungen, die durch das Nachwirken des Ersten Weltkriegs geprägt waren. Gleichzeitig lehnte ein Teil der Bevölkerung die Republik von Anfang an ab und sehnte sich nach der Monarchie und einem autoritären Staat. Die politischen Konflikte drehten sich um den Versailler Vertrag, hohe Reparationsforderungen, die Dolchstoßlegende, die Hyperinflation, die Ruhrbesetzung durch französische und belgische Truppen und die Kämpfe zwischen radikalen Kräften. Radikale Gruppierungen, wie die KPD, die DNVP oder die NSDAP, versuchten mehrfach, die junge Republik zu stürzen, und prominente Politiker wurden Opfer politisch motivierter Morde. Paramilitärische Akteure, wie der Rotfrontkämpferbund der KPD oder die Sturmabteilung der NSDAP, lieferten sich Straßenkämpfe auf öffentlichem Raum, Versammlungen politischer Gegner wurden gestürmt, Redner niedergeschrien oder Propagandamärsche inszeniert. Besonders die Zeit zwischen 1919 und 1923 war von starken Krisen geprägt, wodurch die Verbitterung gegenüber der Demokratie verstärkt wurde. Nach einer Phase relativer Stabilität kam 1929 schließlich mit der Weltwirtschaftskrise durch den Börsencrash in den USA der Absturz, ab dem Massenarbeitslosigkeit und Armut die Wähler in die Arme radikaler Parteien trieben.

Obwohl diese Seite ebenfalls Teil der realen 1920er ist und durchaus interessante Hintergründe für Handlung, Charaktere und Aufhänger bieten kann, sollte man die Art und Weise der Umsetzung reflektieren und sich überlegen, ob man reale Elemente nutzen kann, ohne reale Grausamkeit von echten Mördern oder realen Tragödien, bei denen Menschen ums Leben kamen, mit dem Mythos zu verharmlosen. Der kosmische Horror und seine Monster sind am Ende fiktiv und die brutale, politische Gewalt, die bittere Armut, die gesellschaftlichen Spannungen, die Katastrophen, die Verbrechen und die Krisen dieser Epoche sind es nicht. Ansätze aus dem Mythos zu nehmen und damit Gräueltaten von z. B. SA-Schlägern zu erklären, wäre geschmacklos und verharmlost die realen Taten. Andererseits können damalige Krisen, wie Hungersnöte oder die

Isolation einer strukturschwachen Gegend, geeignete Aufhänger für einen glaubwürdigen Kult sein, der sich aus Verzweiflung, Gier oder anderweitiger Besessenheit einer Mythosgottheit oder -kreatur zuwendet, mit der Hoffnung auf ein Leben in Wohlstand. Dies setzt jedoch ein gutes Maß an Sensibilität mit der Thematik voraus. Hier eignen sich Session 0 und Sicherheitswerkzeuge als Mittel der Wahl, wenn in historischen Runden, sensible oder politische Themen ausgearbeitet werden sollen.

Wie viel 1920er steckt in Lovecrafts Werk?

Obwohl Lovecraft selbst als rückwärtsgewandt galt, finden sich in seinem Werk Bezüge zu wissenschaftlichen Errungenschaften und der technologischen Entwicklung der 1920er-Jahre. Das Lesen von Lovecrafts Werk, an dem sich der Horror von *Call of Cthulhu* orientiert, hilft also nicht nur, die übernatürlichen Elemente zu bedienen, sondern auch bei einem Einblick in diese Zeit.

In den 1920er-Jahren wurde durch den amerikanischen Astronomen Edwin Hubble bewiesen, dass das Universum weit über die Milchstraße hinausgeht und der Kosmos expandiert. Im Anbetracht dessen, dass die grauenvollen Kreaturen und uralten, dem Menschen nicht wohlgesinnten Götter in Lovecrafts Erzählungen aus den Tiefen des Weltalls stammen, kann vermutet werden, dass diese Erkenntnis aus der Wissenschaft das Werk des Autoren beeinflusst haben könnte.

Während den 1920ern boomte die Archäologie und es kam zu weltweiten Entdeckungen, wie der Öffnung vom Grab des Tutanchamun 1922. Eine Novelle von Lovecraft, die ich jeder Spielleitung ans Herz legen würde, wenn es um das Thema Expeditionen und Technologie geht, wäre definitiv *Berge des Wahnsinns*. Lovecraft beschreibt präzise logistische Herausforderungen einer Antarktisexpedition und geht auf moderne technologische Errungenschaften ein, mit denen das Forscherteam der Miskatonic-Universität ausgestattet ist.

Durch Albert Einstein, Niels Bohr und Werner Heisenberg geriet das bisherige mechanische Weltbild der Physik ins Wanken und Naturgesetze erschienen paradox. Lovecraft nutzte Elemente aus diesem wissenschaftlichen Umbruch in seiner Geschichte *Träume im Hexenhaus*. Der Protagonist dieser Erzählung nutzt höhere Mathematik und Quantenphysik, um zu begreifen, wie die Hexe Keziah Mason durch den Raum wandern kann. Lovecraft schien hier Magie mit moderner Physik zu verknüpfen.

Auch Trends aus der Psychologie der 1920er schienen auf das Werk Lovecrafts Einfluss zu haben. Zu dieser Zeit verbreiteten sich die Theorien von Sigmund Freud und Carl Jung in der westlichen Popkultur. Insbesondere die Traumdeutung schien Lovecraft zu prägen, denn in seinem *Der Ruf des Cthulhu* reagieren dafür sensible Menschen, Kunstschaffende und Patienten in Psychiatrien überall auf der Welt auf telepathische Alpträume, auf das Auftauchen der Stadt R'lyeh. Auch die Traumlande, die Lovecraft als Alternativdimension in einigen Werken thematisierte, scheinen von Freuds Theorien geprägt. In *Celephaïs* träumt sich der verarmte Schriftsteller Kuranes, der das industrialisierte London, in dem er lebt, verabscheut, durch Drogen und Schlafentzug in die Traumlande, um in die Stadt Celephaïs zu gelangen, die er unterbewusst durch seine glücklichen Kindheitserinnerungen formte. Am Ende stirbt er als mittelloser Bettler in der Wachwelt. In diesem Moment betritt er die Traumlande für immer und wird zum unsterblichen König der Stadt Celephaïs. Freud beschreibt den Traum im Kern als Mittel zur Wunscherfüllung und Eskapismus. Der Traum beherbergt laut Freud das, was im Wachzustand blockiert wird, wie Wünsche, Traumata und Triebe.

Auch gesellschaftliche Gegensätze zwischen Stadt- und Landbevölkerung und Bevölkerungsschichten wurden thematisiert. Der typische Protagonist in Lovecrafts Geschichten ist ein gebildeter Akademiker, der zur städtischen Oberschicht gehört. Für die Recherche muss dieser aufs Land oder in die Slums der Städte. Der Protagonist blickt dabei von oben auf die ungebildeten, abergläubischen Menschen herab, nur um dann festzustellen, dass diese für ihn „Primitiven" die grausamen Wahrheiten des Universums längst verstanden haben. Ein Beispiel wäre hier *Das Grauen von Dunwich*. Dunwich wird als zerfallene, vergessene, ländliche Region mit moralisch degenerierten Menschen beschrieben. Hier trifft hinterwäldlerischer Aberglaube in strukturschwachen Gegenden mit zerfallenen Häusern auf kosmischen Horror und akademische Wissenschaftler, die am Ende über das Grauen siegen, das die Landbevölkerung verschlingt und die Farmen zerstört.

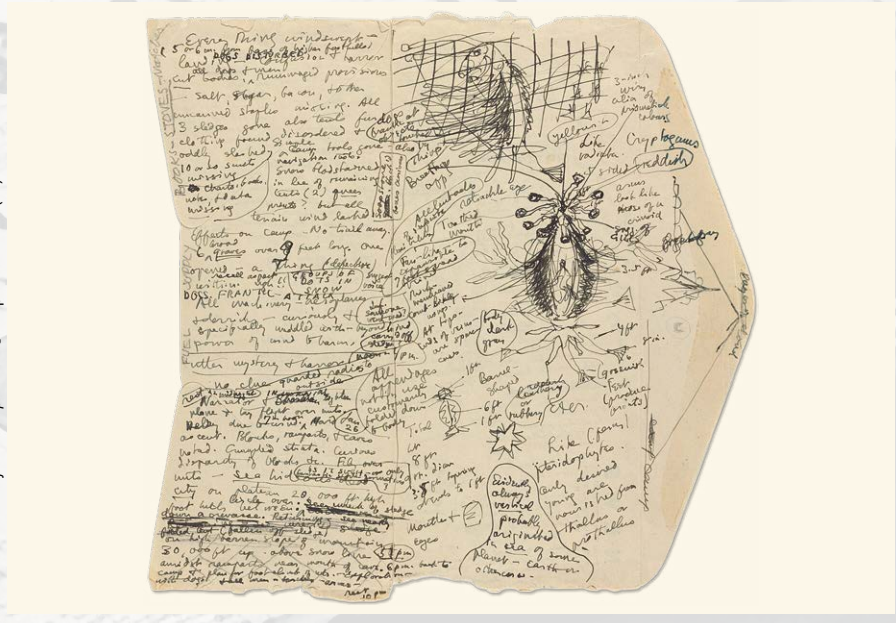


Bild: *At the Mountains of Madness - plot notes* © wikipedia commons (PD)

Handlungsnotizen zu *Berge des Wahnsinns*

Es bleibt (trotzdem) deine Spielwelt!

Ein Pen-and-Paper-Abenteuer soll am Ende niemals den Anspruch erfüllen, eine naturnahe Simulation der neuen, alten oder vermeintlichen Realität zu sein. Schonmal darüber nachgedacht, warum viele Handouts für 1920er *Call of Cthulhu* gealtert aussehen, obwohl diese druckfrisch sein sollten? Wegen der Immersion! Damit die Spielenden die Handouts als „alt" identifizieren können. Es geht daher nicht darum, immer historisch akkurat und korrekt zu sein, sondern am Ende ein schönes Spielerlebnis zu bescheren und miteinander Spaß zu haben. Es ist auch absolut in Ordnung, sich mit etwas nicht auszukennen und es dann als Folge falsch darzustellen, weil man eben nicht weiß, wie der Straßenverkehr 1926 geregelt wurde oder ob es in Hotels Aufzüge gab oder nicht und wenn ja, wie diese funktionierten. Schließlich gibt es im laufenden Runden nichts Störenderes für den Spielfluss, als wenn mittendrin gegoogelt, geblättert und recherchiert wird.

Für Interessierte

Lebendiges Museum Online:
Geschichte und Eindrücke aus den 1920ern
dhm.de/lemo

Prohibition, wissenschaftliche Errungenschaften, Forensik in den USA:
Giftmördern auf der Spur
youtu.be/HRASqmus8RY?is=UHGe60eErPFrsosm

Zeitklicks:
Verschiedene Themen und Eindrücke zu verschiedenen Epochen
zeitklicks.de

ZDF-Dokureihe *Sündenbabel Berlin*:
Das glamouröse Nachtleben und die Schattenseiten Berlins der 1920er und frühen 1930er.
zdf.de/dokus/suendenbabel-berlin-metropole-des-verbrechens-in-den-1920er-jahren-100

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

Tobias & Torsten von DONNERHAUS im Interview über das ICARUS ADVENTURE SYSTEM

*In diesem Interview nehmen wir das **Donnerhaus**-Team unter die Lupe, insbesondere das von ihnen entwickelte **Icarus Adventure System**. Torsten und Tobias haben sich bereit erklärt, mir all meine neugierigen Fragen zu beantworten. Meine erste Frage an euch lautet – wie könnte es anders sein: Wie ist **Donnerhaus** entstanden? Woher kennt ihr euch? Gab es einen konkreten Moment oder eine Idee, aus der heraus ihr beschlossen habt, Rollenspiele zu entwickeln, und welche Vorstellungen davon, was ihr mit dem Studio erreichen wollt, standen am Anfang?*

Tobias: *Donnerhaus* entstand 2016. Da spielten wir schon seit vielen Jahren gemeinsam. Ich komme ja ursprünglich aus der Schweiz und wir lernten uns über das Internet kennen – durch Rollenspiel! So freundeten wir uns auch real an und ich zog nach Berlin fürs Studium.

Das Studio haben wir dann auch direkt als richtige Firma gegründet, weil wir ein stabiles Gerüst haben wollten, auf dem alles aufbauen kann. Wir haben dann erst einmal an einer Fantasywelt gearbeitet, aus der später *Jannasaras Kartentasche* entstanden ist.

Torsten: Bei diesem Fantasy-System haben wir eine Menge experimentiert und über Regelmechanismen nachgedacht. Ehe unser großes Fantasy-Projekt aber seine volle Reife erlangt hätte, kam bei einer Garten-Grillfeier mit Olli von *DoktorFroid* die Idee auf, ein gemeinsames Rollenspielprojekt auf *Twitch* zu machen. Wir haben uns dann entschieden, mit einer Geschichte im Ersten Weltkrieg anzufangen.

Tobias: COVID hat uns dann gezwungen (und gleichzeitig erlaubt), an *Freude, schöner Götterfunken...* (kurz: *FSG*) deutlich mehr zu arbeiten als mal gedacht, weil sich das gesamte Projekt durch Kontaktbeschränkungen immer weiter hinauszögerte. Dabei hatten wir auch Zeit, das Regelsystem fertig zu entwickeln.



*Das **Icarus Adventure System** bildet ja die Grundlage für unterschiedliche Projekte aus eurer Feder. Was war der ursprüngliche Impuls für die Entwicklung eines eigenen Rollenspielsystems? Gab es für euch ein konkretes Problem mit bestehenden Systemen, das ihr lösen wolltet, oder entstand **Icarus** eher aus dem Wunsch heraus, bestimmte Ideen überhaupt erst umsetzbar zu machen?*

Tobias: Für uns stand tatsächlich nie die Frage im Raum, ob wir ein bestehendes System nutzen. Wir haben aus der Idee heraus gearbeitet, „wie können wir die Kampagnen, die Abenteuer, die Geschichten erzählen, die wir selbst erleben wollen?“, und es war relativ schnell klar, dass kein bestehendes System so ist, wie wir Geschichten erzählen.

Torsten: Davon abgesehen muss man auch einfach mal ganz direkt sagen, dass eine gewisse Unzufriedenheit mit bestehenden Systemen die Voraussetzung ist, damit man sich überhaupt als Gamedesigner mit Regelentwicklung befasst. Das ist nichts Schmutziges oder gar böse gemeint. Bei Autoren ist das ähnlich. Wer nicht den Druck verspürt, eine Geschichte mit anderen zu teilen, wird nicht Autor. Rollenspiele werfen da einfach nur noch etwas Mathematik oben drauf.

Tobias: Und Rollenspiele sind ja mehr als Romane. Da erst die Story in Zusammenarbeit mit den Regeln und dem aktiven Spiel am Tisch das „Rollenspiel“ als Gesamtes ergibt, war es für uns gar nicht möglich, ein bestehendes System zu benutzen.

Der Name *„Icarus Adventure System“* ist keine Willkür. Er beinhaltet die Kernideen von der Art, wie wir Geschichten erzählen. „Alles hat einen Preis“, damit Entscheidungen etwas wert sind! Unsere Regeln helfen dabei, dass Charaktere im Verlauf des Spiels eine Transformation durchlaufen, indem Entscheidungen nicht nur im Abenteuer selbst wichtig sind, sondern auch bei der Regelnutzung eine Rolle spielen. Die Charaktere kriegen Impulse. Die Konsequenzen, die Handlung und auch das Mindset der Spieler wird durch die Opfer der Charaktere geprägt – die wiederum durch das Regelsystem abgebildet werden.

Das ist ein wichtiger Teil der Philosophie, also dieser metaphorische Teil, mit der Frage: „Wie viel bin ich bereit zu geben? Wie weit will ich hier an meine Grenzen gehen – und kann ich das noch, oder holen mich gerade meine Entscheidungen ein?“ Auch Hybris wird so in den Regeln gespiegelt.

Torsten: Gerade, wenn man seine Spiele nicht mehr nur selbst spielt, ist das ja wichtig. Die Regeln helfen, Konzepte zu vermitteln, und bringen Spannung ins Spiel.

Tobias: Wir haben uns dabei an philosophischen Konzeptionen antiker Dramen orientiert und auch ein wenig aus dem skandinavischen LARP geklaut. Also die Idee, dass ein Held einen Preis bezahlt, um Held zu sein! Bei klassischen Helden ist das oft der Tod. Da sind wir nicht so radikal, aber alles hat Konsequenzen und jede Entscheidung bringt mit sich, dass man eine andere Entscheidung nicht treffen kann.

Torsten: Etwas, das mir immer sehr wichtig war und das tief in der Keimzelle des *Icarus*-Systems steckt, sind Verlust und Scheitern. Wie geht ein System damit um? Wir haben da dieses Test-Szenario benutzt: *The Great Escape*. Alter Film über eine Gruppe Soldaten, die aus einem StaLag der Luftwaffe ausbrechen. Daraus resultierend folgende Situation: Du bist entkommen. Hinter dir heulen die Sirenen und du hörst schon die Hunde bellen. Du erreichst einen eisigen Flusslauf. Deine Flucht war gut vorbereitet. Du hast eine warme Decke, eine Tasche mit gehorteten Lebensmitteln, eine Hacke, gefälschte Papiere und eine handgemalte Landkarte. Nichts davon hilft dir jetzt, den Fluss zu überqueren, aber du MUSST ihn überwinden. Nur so kannst du die Verfolger abschütteln. Du wirfst also die Würfel, um zu sehen, ob du die andere Seite wohlbehalten und unverletzt erreichst. Und du scheiterst. Aber du hattest auch nie eine Chance. Die Probe war von Anfang an viel zu schwer. Musste sie auch sein! Niemand schafft sowas wohlbehalten und unverletzt einfach so. Und nun kommt die Frage: Was bist du bereit zu opfern, um es eben DOCH zu schaffen?

Die Entscheidungen, die der Spieler jetzt trifft, sind ganz allein seine eigenen. Jede davon hat eigene Konsequenzen. Ohne die Decke wird die nächste Nacht unbequem. Ohne die Tasche mit dem Essen muss der Charakter hungern oder stehlen. Die Hacke ist seine einzige Waffe, die gefälschten Papiere nötig, um es über die Shelburne-Line zu schaffen. Und ohne die Karte wird die Orientierung schwieriger.

Außerdem kann man im *Icarus*-System auch Charakter-Reserven opfern. Die drei heroischen Opfer: Blut, Schweiß und Tränen – bzw. Gesundheit, Ausdauer und Moral. Was auch immer der Spieler opfert, es wird den weiteren Verlauf der Geschichte prägen und es ist immer seine ureigene Entscheidung. Keine SL muss hier willkürlich als gütiger Onkel eingreifen, die Regeln biegen und den Charakter mit Stützrädern und helfender Hand durch das Spiel lotsen. Die Spieler behalten die Autonomie über ihre Figuren und über deren Ausrüstung.

*Hybris und Opferbereitschaft sind also ein wichtiger Aspekt des Systems: Will ich etwas unbedingt erreichen, muss ich bereit sein, etwas dafür zu geben. Das von euch beschriebene Szenario mit den flüchtenden Soldaten verdeutlicht einige dieser Aspekte. Um mal ein wenig in die spielmechanischen Details zu gehen: Auch **Icarus** arbeitet ja mit Würfeln, die ein Zufallselement mitbringen. Doch die Spieler können durch ihre Opfer-*

bereitschaft etwas Außergewöhnliches erreichen. Wie kann man sich das als konkretes System vorstellen?

Torsten: Wir haben im *Icarus*-System vier verschiedene Abstufungen. Was keinen Aufwand erfordert und garantiert gelingt, hat keine Kosten. Was garantiert funktioniert, aber Aufwand beinhaltet, hat direkte Kosten. 10 Kisten in den Keller schleppen bringt dir also vielleicht 2 Punkte Erschöpfung, erfordert aber keine Probe. Wenn es wichtig ist, WIE GUT etwas gelingt, es aber nahezu ausgeschlossen ist, dass es schiefgehen könnte, macht man eine Blitzprobe.

Wenn es aber darauf ankommt und Erfolg und Scheitern den Verlauf der Szene und der Geschichte prägen, dann gibt es eine Herausforderung. Ein Arzt, der ein paar Kratzer und Schrammen bei 5 Patienten versorgt, macht eine Blitzprobe und ist am Ende vermutlich etwas erschöpft und gestresst. Ein Arzt, der jedoch eine Schusswunde behandelt, macht eine Herausforderung.

Das Prinzip ist dabei recht simpel: Ein passendes Attribut und eine passende Fertigkeit werden ausgesucht und addiert. Dazu kommen Boni von Ausrüstung. Das ist dann der Pool, der die Basis der Herausforderung ist. Dazu wirft man dann noch einen w10 und das Resultat vergleicht man mit der Schwierigkeitsstufe.

Wenn im Voraus bereits absehbar ist, dass Pool und Gratiswürfel allein nicht reichen werden, kann man vom Pool Risikowürfel kaufen. Für je 5 Punkte bekommt man dann einen weiteren w10. Man tauscht also sichere Punkte gegen Spekulation. Für jeden Würfel in einer Herausforderung, darf man am Ende ein Opfer bringen. Nur wer also Risiken eingeht, kann sich am Ende umfangreich zum Wunschergebnis opfern. Wer zurückhaltender ist, riskiert auch eher ein unabänderliches Scheitern. Das erzeugt dramatischere Aktionen und treibt das Spiel voran.

Das Kernsystem kann eine Menge und bietet viel Flexibilität. Sowohl für uns als Entwickler als auch für die Spieler. Man kann mit dem System eine Menge taktieren, wenn man das mag. Aber man steht nicht dumm da, wenn man es nicht tut. Und die meisten beherrschen es nach 10 Minuten Einführung.

Tobias: Uns war es im Design besonders wichtig, dass wir wenige starke „Säulen" haben, die die Regeln tragen. Im Mittelpunkt stehen die Reserven, die Torsten gerade angesprochen hat. Diese interagieren aber mit den Statuseffekten wie Erschöpfung oder Schmerz. Und beides wiederum spielt bei Herausforderungen eine Rolle und wird auch von Ausrüstung beeinflusst.

Uns lag es besonders am Herzen, dass wir möglichst wenige Einzelfall-Sonderregeln haben, die alles kompliziert machen. Wir wollten immer klare Stellschrauben, wo wir mit den Sondereffekten von Ausrüstung und den Spezialfähigkeiten der Charaktere ansetzen können – und zwar so, dass alle notwendigen Informationen immer direkt zu finden sind.

Das ermöglicht uns, komplexe Zusammenhänge abzubilden, ohne dass es kompliziert wird. Eine Herausforderung ist eine Herausforderung, egal ob du Schwierigkeit 30 oder 350 erreichen musst.

Das Schönste dabei ist auch, dass durch den Aufbau einer Herausforderung ihre Auswertung nicht nur als schnödes Ergebnis geschieht, sondern auch gleich die Erzählung des Ablaufs prägt – denn wir haben ein ergebnisorientiertes System. Man setzt sein grundlegendes Ziel, und dann schaut man, wie es klappt. Erst danach erzählt man, wie genau es abläuft. Dabei kann man natürlich super die eingesetzte Ausrüstung, die Opfer etc. einbringen. So inspirieren die Regeln aktiv die Erzählung.

*Trotz größter Hingabe, Heldenmut, Willenskraft und Selbstlosigkeit ist ein Erfolg in aller Regel nicht garantiert. Und ein gescheiterter Wurf bzw. eine gescheiterte Aktion kann im Rollenspiel schnell zu einem simplen „Das klappt einfach nicht" werden. Wie geht **Icarus** mit Misserfolgen um? Sind sie vor allem Hindernisse oder können sie selbst neue Möglichkeiten, Komplikationen, weitreichende Folgen und interessante Wendungen erzeugen?*

Torsten: Wenn man mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist, darf man ja Opfer bringen. In besonders extremen Fällen kann man auch einen Zustand aufnehmen. Zustände sind negative Konsequenzen wie Wunden und dergleichen. Der Charakter bricht sich also das Bein oder ist nach der Arbeit am beschädigten Generator voller Öl.

Tobias: „Das klappt nicht" ist für mich eine der langweiligsten Antworten auf Probleme in einer dynamischen Situation. Ein Ergebnis im *Icarus Adventure System* KANN natürlich ein „das klappt nicht, such eine andere Lösung" sein. Aber selbst ein „Nein, und" – das schlechtestmögliche Ergebnis – ist eigentlich ein „Nein, das klappt nicht so, wie du möchtest – und etwas Nachteiliges passiert". Wichtig ist dabei das „nicht so, wie du möchtest".

Stell dir vor, du bist ein Pirat und willst unbemerkt über eine Mauer klettern, um in das Gefängnis von Havanna einzudringen. Dort werden Kameraden gefangen gehalten und sollen bei Sonnenaufgang gehängt werden. Es gibt hier verschiedene Ansätze. Erst einmal war dein Ziel, „unbemerkt" über die Mauer zu klettern. Das „Klappt nicht, wie du es möchtest" könnte also sein, dass du bemerkt wirst. Das wiederum muss noch nichts heißen.

Wenn ich mich über die Mauer schwinge und einem Unteroffizier beim Rauchen auf den Rücken falle, wurde ich bemerkt, aber noch ist der Plan nicht gescheitert! Er hat nur gerade einen Krisenmoment erreicht. Alternativ schaffst du es zwar, „über die Mauer" zu klettern, aber stehst plötzlich in einem Verschlag mit Fässern voller Salzfleisch, anstatt im offenen Hinterhof selbst. Aber vielleicht gibt es hier nur eine Tür, die du aufbrechen kannst, womit du deine Dietriche nutzen kannst?

Das Spannende ist, dass relatives Scheitern sogar Teil einer erfolgreichen Herausforderung sein kann. Wenn du bei deiner Herausforderung viele Opfer bringst oder gar eine schlimme Wunde als Zustand aufnimmst, um das Ergebnis zu erreichen, das du möchtest – hattest du dann Erfolg oder bist du gescheitert? Am Ende kommt es darauf an, dass die Regeln den Spielfluss aufrecht halten und jede Entscheidung auch Konsequenzen hat – angereichert um eine Prise Chaos, Glück oder Pech.

Torsten: Das bedeutet letztlich übrigens, dass es durchaus passieren kann, dass ich als Spieler die Initiative in einem Kampf gewinne, vor einem Gegner handle, diesen Gegner mit einem Angriff besiege und dennoch von ihm angeschossen werde. Weil ich einen Streifschuss als Zustand aufgenommen habe! Und zwar freiwillig, um meinen Angriff ausreichend pushen zu können. Ich habe gewonnen, es hatte einen Preis und ich habe selbst entschieden, dass das so sein soll.

Die Ergebnisse einer Herausforderung, beschränken sich also nicht einfach auf „geschafft" oder „nicht geschafft", sondern können die Geschichte durch ein zusätzliches „und"/„aber" vorantreiben oder modifizieren. Liegt die Entscheidung hier bei der Spielleitung oder beim Spielenden oder ist die Konsequenz konkret geregelt?



Torsten: Die Spieler entscheiden über ihren Einsatz. Steht das Ergebnis fest, ist die Beschreibung Verhandlungssache und wird vom Spielenden oder der Spielleitung oder gemeinsam gemacht.

Für die Konsequenzen (und/aber) gilt das auch, aber die SL hat dabei die Veto-Hoheit, denn oft kennt nur die SL alle Zusammenhänge. Ein „Ja, und" bei einem Angriff bedeutet oft einfach mehr Schaden. Reicht der Grundschaden jedoch bereits aus, um Scherge #12 auszuschalten, kann das „und" stattdessen kreativ genutzt werden – zum Beispiel, um sofort hinter einem massiven Schreibtisch in Deckung zu gehen.

*Wie bildet das **Icarus**-System Gefahr und Konsequenzen denn eigentlich ab? Gerade in actionreichen oder dramatischen Situationen besteht ja immer die Gefahr, dass Spannung letztlich nur noch bedeutet, dass zwei Seiten gegenseitig ihre Trefferpunkte herunterwürfeln. Das klingt bei eurem System ja wesentlich breiter aufgestellt. Wie kann man sich das vorstellen?*

Torsten: Jeder Kampf, real oder fiktiv, ist immer eine Zermürbungs- und Materialschlacht mit variablem Momentum. Wer „faire" Kämpfe führt, der tauscht Gewalt aus, bis eine Seite bricht. Spannung in Kämpfen entsteht im Rollenspiel, *Icarus*-System oder nicht, durch die Umgebung, die Ziele und die Mittel. Charaktere müssen einen Grund haben, zu kämpfen. Ziele, die mehr sind als „alles töten". Unser System greift der Spielleitung und den Spielern da unter die Arme, indem wir über ein recht einfach abstrahiertes Vor- und Nachteils-System unterschiedliche taktische Aspekte verdeutlichen können. Dank unserer Spieltokens verliert man dabei auch nicht so leicht den Überblick. Es zahlt sich enorm aus, sich auf einen Kampf vorzubereiten, Hinterhalte zu planen, Fallen zu legen und mit Teamwork zu arbeiten.

Tobias: Dadurch, dass die Herausforderungen komplexe Zusammenhänge abbilden können, ist es ganz die Entscheidung der Gruppe, wie sie mit der Situation umgehen will. Wir haben z. B. auch Erklärungen im Spielleitungs-Kompendium, wie man Kämpfe gestalten kann. Das geht vom Hin und Her, wo jeder taktische Zug eine Herausforderung ist, bis hin zum simplen „Es kostet euch als Gruppe 5 beliebige Einheiten Munition oder Granaten, um die nächste Angriffswelle abzuwehren."

Das ist wieder der „Werkzeugkasten-Aspekt" des *Icarus*-Systems. Du kannst das Kampfsystem in seiner Gänze nutzen oder abstrahieren.

Ein für viele wichtiger Aspekt sowohl einer Spielwelt als auch eines Systems sind natürlich die Charaktere.

*Eure Spielboxen kommen mit fertigen Charakteren, die optimal auf das jeweilige Abenteuer abgestimmt sind, anstatt einer klassischen „Charaktererschaffung", wie man sie aus anderen Systemen kennt. Was hat euch zu dieser Entscheidung bewogen? Und ganz allgemein gefragt: Wie funktionieren bei **Icarus** die Charaktere auf dem Papier?*

Torsten: Wir haben bei *Freude, schöner Götterfunken...* ja mit einer Kampagnenbox angefangen, deren Story im Ersten Weltkrieg im Habsburgerreich in den Karpaten spielt. Dabei sind uns recht schnell durch Testspiel und Befragungen zwei Dinge klar geworden.

Zum einen, dass die meisten Spieler intuitiv gar keine Ahnung haben, was man da spielen könnte. Da kamen dann vor allem Ideen wie „MG-Schütze" oder „Scharfschütze". Also Rollen, die allein auf ihre Kampftätigkeiten reduziert sind. Nur, was macht ein Scharfschütze so? Was macht den aus? Recht häufig, dass er wenige Freunde hat, alle ihn ziemlich creepy finden und er eine hohe Toleranz hat, in seiner eigenen Pisse irgendwo im Schlamm zu liegen und zu warten. Scharfschützen sind keine coolen Charaktere. Sie sind eine Macho-Fantasie, die nach Cordit und Urin mieft. Die besten Charaktere sind mehr als das. Ein guter Protagonist sollte ein Underdog sein, denn wir alle lieben es, wenn Underdogs triumphieren. Vor allem aber dürfen Underdogs auch verlieren, wohingegen toughe „Elitekrieger" ihre Charakterfantasie brechen, wann immer sie fliehen müssen. Viele Spieler erschaffen aber oft ungern Underdogs, aus Furcht, vom System bestraft zu werden und nur aufs Maul zu bekommen.

Die zweite Sache ist, dass den meisten Spielern in einem derart fremdartigen Setting wie dem Ersten Weltkrieg nahezu keine spannenden Frauenrollen einfallen. Uns war es aber wichtig, dass unsere Spiele von Gruppen beliebiger Zusammensetzung gespielt werden können. Bei Umfragen fiel den meisten Befragten an Frauenrollen in diesem Setting ein: Krankenschwester, Krankenschwester, Trosshure (ugh ...) und noch ne Krankenschwester.

Als Autoren können wir Charaktere erschaffen und recherchieren, für die wir garantieren können, dass sie innerhalb des Settings auch Protagonisten sind. Eigene Charaktere zu erschaffen macht aus unserer Sicht nur dann Sinn, wenn die Charaktere der emergente Ausgangs- und Mittelpunkt des Spiels sind. Das passt besser zu Sandbox-Spielen, als zu Spielen mit klar umrissener Story.

Tobias: Man darf dabei nicht vergessen, dass unsere Geschichten nie offensichtlich sind. Wenn ich dir also sage: „Es ist der Erste Weltkrieg an der Ostfront im Habsburgerreich", dann weißt du weniger über die eigentliche Geschichte, die sich im Verlauf der Kampagne entfalten wird, als du vielleicht glaubst. Woher willst du wissen, was der Twist am Ende ist? Oder was nach Akt I kommt?

Ich als Autor weiß das aber sehr genau – und ich möchte garantieren, dass alle Charaktere dir erlauben, in die Geschichten einzutauchen und dir eine einzigartige Linse bieten, durch die du diese Story erlebst.

„Fertige" Charaktere trifft mich darum immer ein bisschen. Ich nenne sie lieber „maßgeschneidert". Alles an den Charakteren unserer Spieleboxen ist darauf ausgerichtet, dass sie in der gespielten Geschichte Protagonisten sind. Sie sind mit der Welt und der Handlung verwoben. Wir designen z. B. auch jede Spezialfähigkeit nur für diesen Charakter. Außerdem wird es auch Spiele geben, die eine Charaktererschaffung haben werden – aber das hängt ganz vom Spiel ab.

*Das mit den „fertigen" Charakteren war gar nicht abwertend gemeint 😁 – ich fand die Figuren aus **Freude, schöner Götterfunken...** grandios! Das war ja nach der Kartentasche auch euer erster „großer Wurf" und es folgten weitere Spiele mit anderen Settings (auf die wir später noch kurz eingehen werden). War es euch bei der Entwicklung wichtig, das System flexibel genug für ganz unterschiedliche Welten zu machen? Wie anpassungsfähig ist **Icarus** tatsächlich? Und wo liegt für euch eine gute Balance zwischen einem universell einsetzbaren System und einem System mit einem ganz eigenen Charakter?*

Torsten: Kein System ist wirklich universell. Auch *Icarus* nicht. Was unser System zum Beispiel überhaupt nicht gut kann, ist die Simulation von physikalischen Abläufen. Soweit es aber Settings betrifft, haben wir noch nichts gefunden, was das *Icarus*-System nicht könnte. Manche benötigen spezielle Zustände und Ausrüstungsgegenstände. Das ist aber alles anpassbar, ohne die Kern-Mechanismen dazu anzurühren.

Tobias: Das System soll Menschen darstellen, die sich in Extremsituationen befinden, nicht Handgriffe simulieren. Die Mechaniken wie Reserven, Statuseffekte und Zustände sind exzellent dafür geeignet, den Spielenden ein klares Verständnis zu geben, was ihr Charakter gerade durchmacht. Wir „simulieren" also eher die Psychologie eines Helden wider Willen und die Anstrengungen, wenn man im Abenteuer über sich hinauswächst, als dass wir z. B. den Flug von Pfeilen mathematisch darstellen wollen.

*Passend zum Titelthema dieser Weltenwanderer-Ausgabe, stellt sich natürlich auch die Frage nach dem Worldbuilding: Wie viel Welt braucht ein Rollenspiel überhaupt? Eure Spielboxen kommen ja – soweit ich das anhand von **FSG** beurteilen kann – mit sehr opulentem, liebevoll gestaltetem und gut recherchiertem Infomaterial daher. Wie entscheidet ihr, welche Informationen ein Spiel bereichern und ab wann es Gefahr läuft, eher zu einer Enzyklopädie als zu einem Spielplatz zu werden?*

Torsten: Ein gutes Rollenspiel erlaubt es den Spielenden, sich in ihre Figuren hineinzudenken und hineinzufühlen und aus ihren Rollen heraus zu denken und zu handeln. Ein gutes Setting braucht das nötige Fleisch, um das zu ermöglichen und einen dünnen Fettrand außen herum zur Sicherheit. Je mehr ich als Spieler das Gefühl habe, dass die Spielwelt sich ernst nimmt, kohärent und konsistent ist, desto mehr kann ich mich auf das Spiel einlassen. Und als Spielleitung brauche ich alle dazu nötigen Informationen. Und nur die. Man muss als Autor streichen können, was keine Funktion erfüllt. Und man muss Freiräume und Lücken dort lassen, wo Improvisation besser ist als Coaching.

Tobias: Ich finde Struktur extrem wichtig. Manchmal gewinne ich viel, wenn ich ein bisschen mehr Platz verwende, aber dafür sehr strukturiert Informationen vermittle.

Ich bin der absoluten Überzeugung, dass Rollenspiele nicht geschrieben werden können! Das eigentliche Rollenspiel entsteht am Tisch im Moment des Spiels. Wir liefern nur Hilfsmittel, damit die Spieler auch wirklich selbstständig Entscheidungen treffen können, ohne die SL zu überfordern. Das schließt die Story mit ein.

Die Kunst liegt in der Selektion, was relevant ist und was nicht.

Es gibt Dinge, die teile ich der Spielleitung mit, weil ich sie faszinieren will und Interesse für Geschichte und Welt aufbauen möchte. Die sind vielleicht dann fürs Spiel selber nicht wichtig, prägen aber den Blick der Spielleitung auf das Abenteuer.

Wieder andere sind essenziell für die Spieler und ermöglichen überhaupt erst mündige Entscheidungen. Beides muss ich abwägen und vor allem auch kompetent vermitteln. Was weder das Verständnis fördert, noch die Begeisterung, kann weg.

Wenn ihr ein neues Spiel entwickelt: Was kommt zuerst? Ein Setting, eine bestimmte Atmosphäre, ein Spielgefühl, eine Mechanik oder vielleicht eine Geschichte, die ihr erzählen möchtet? Und wie stark beeinflussen sich bei euch Setting und System gegenseitig? Gibt es beispielsweise Worldbuilding-Ideen, aus denen neue Regeln entstanden sind – oder umgekehrt: Mechaniken, die euch dazu gebracht haben, ein Setting anders zu gestalten?

Torsten: Oh ja, absolut. Eine gute Geschichte zu schreiben ist eine Sache. Daraus ein gutes Abenteuer zu machen eine ganz andere. Rollenspiel ist ja kein Roman und Spielwelten sind kein Filmsetting. Als Autoren und Gamedesigner prüfen wir alles, was wir erarbeiten, auf seinen Spielwert. Gibt es interessante Aufhänger? Haben die Spieler ausreichend verschiedene Handlungsoptionen? Und ist das Setup flexibel genug, um Dinge zu verkraften, die wir nicht vorhersehen konnten? Wir sind zwei Autoren und am Spieltisch sitzt eine Spielleitung. Selbst mit Testspielern und Lektorat stehen wir abertausenden von Spielern gegenüber. Die kommen zwangsläufig auf Ideen, die uns nie gekommen wären.

Ganz am Anfang steht oft irgendwas ganz Grobes. *FSG* begann mit der Entscheidung, etwas Ernstes zu machen. Die Wahl fiel auf einen der Weltkriege und dann sehr schnell auf den Ersten, weil der für die meisten Spieler medial unverbrauchter ist. Wir wollten das Team von *DoktorFroid* nicht in Uniformen stecken, die zu sehr aussehen wie die der Nazis. Also entschieden wir uns für Österreich-Ungarn. Es sollte eine Art Roadmovie werden, also brauchte es einen Ausgangspunkt und einen Zielpunkt, sowie einen plausiblen Grund, beide miteinander zu verbinden.

Tobias: Es geht oft hin und her. Der erste Kreativprozess befruchtet sich aus allen Richtungen. Man hat vielleicht eine Abenteueridee, sucht dann ein Setting, adaptiert die Idee, findet ein historisches Detail, passt so wieder das Setting an, findet einen Aspekt, den man als Kern-Konzept in eine Regel umsetzen will... das schaukelt sich hoch und ist auch das Faszinierende daran.





*Kommen wir mal zu euren bisherigen Veröffentlichungen: **Freude, schöner Götterfunken...** ist komplett ausverkauft, **Im Schatten der zweiten Sonne** und **War Stories: Heldenmomente** sind gerade erschienen und zu **Krawall im Kiez** läuft der Late Pledge. Da bekommt man einen guten Eindruck davon, wie unterschiedlich das **Icarus Adventure System** eingesetzt werden kann. Also lasst doch mal ein paar Worte zu den aktuellen Projekten raus.*

Torsten: *Im Schatten der Zweiten Sonne* (kurz: *ZS*) setzt den Welt-Metaplot aus *Freude, schöner Götterfunken...* fort. Es spielt im gleichen Universum. Ohne da zu viel zu spoilern: Es ist 1947 und alle Protagonisten sind Besatzungsmitglieder auf einem Fischerei-Fangflotten-Mutterschiff, das in die Barentssee fährt. Das läuft dann nicht so, wie sich die Charaktere das erhofft hätten und wird dann zu einem Pulp-Action Survival-Adventure mit Techno-Mystery-Aspekten.

War Stories: Heldenmomente (kurz: *WSH*) begann dabei als Bonusheft-Idee im Crowdfunding zu *ZS*. Das ist dann etwas eskaliert, könnte man sagen ... Es ist jetzt ein Stand-Alone-Produkt. Eine eigene Box mit allem, was man zum Spielen braucht.

WSH umfasst 7 komplett ausgearbeitete Abenteuer mit illustrierten NSC und vorgefertigten Spielercharakteren, Regeln, Tokens, Ausrüstungskarten. Alle diese Abenteuer spielen während des Zweiten Weltkriegs. Es geht um Spionage- und Sabotage-Stories, Widerstandskämpfer, Zivilisten in den Wirren des Krieges und vieles mehr. Anders als *FSG* und *ZS* sind alle Abenteuer aus der War-Stories-Box in ca. 1–3 Sitzungen spielbar. So haben wir endlich ein gutes Einsteigerprodukt neben unseren großen Kampagnen.

Davon abgesehen macht es vielen Spielern einen Heidenspaß, Nazis zu verdreschen, auszutricksen, zu bestehlen und in die Luft zu sprengen. *War Stories* bietet dazu zahlreiche Gelegenheiten.

Und wo wir von Nazis verdreschen reden: Das geht natürlich auch in *Krawall im Kiez*. Das müssen wir dann jetzt als Nächstes fertigstellen. Ist auch ein historisch inspiriertes Setting. Spielt in den 90ern. Für viele unserer jüngeren Kunden ist das übrigens schon „ein Land vor ihrer Zeit" und die Jugend ihrer Mütter und Väter. *KiK* ist unsere erste richtige Sandbox. Es gibt Abenteuerideen und Aufhänger, aber keinen Plot im Sinne der anderen Produkte. Die Charaktere sind daher nicht vorgegeben.

Es gibt in *KiK* ein Charaktererschaffungssystem auf Archetypenbasis. Man spielt „liebenswerte Loser", die Late-Teens und Twens in einem Großstadt-Kiez der 1990er. Die, die es nicht geschafft haben, dem sozialen Wohnungsbau zu entkommen, die sich aber noch nicht aufgegeben haben. Es geht um Links gegen Rechts, Techno und Eurodance, Gras, Party und soziale Ungerechtigkeit. Und die Orks in diesem Setting sind Neonazis mit Bomberjacken, Glatzen und Baseballschlägern.

Tobias: Wir wollten mal für ein Projekt aus unserer Comfort-Zone raus. Es ist ein super Spielkonzept für Einsteiger oder Gruppen, die Nicht-Rollenspieler mal mit ins Boot holen wollen.

Jeder versteht das Konzept in drei Sätzen: „Es sind die 90er auf Overdrive und Steroiden. Ihr seid liebenswerte Loser aus dem Kiez und versucht irgendwie aufzusteigen und klarzukommen. Um euch herum sind schräge Vögel, Nazis, Punker und die Gentrifizierer vom lokalen Immobilienhai – loslegen!"

*Dann wissen wir ja schon, was bald auf uns zukommt. Richten wir den Blick mal auf die weitere Zukunft: Was habt ihr durch die Entwicklung dieser verschiedenen Projekte über euer eigenes System gelernt und in welche Richtung sollen sich **Donnerhaus** und **Icarus** in Zukunft noch weiterentwickeln?*

Torsten: Mit der V1.1 sind die Kinderkrankheiten raus. Wir haben vor Release von *FSG* zwar bereits aufwändig mit vielen Test- und Feedbackgruppen geprüft, aber einige Dinge kristallisieren sich erst so richtig heraus, wenn Hunderte ein System benutzen und man es selbst über Monate intensiv bespielt.

Was wir in Zukunft mehr machen wollen, ist, kleinere Produkte zu entwickeln. Wir lieben unsere großen Boxen mit den Bergen an Material, Lore und Karten, aber wir brauchen mehr kleinere, handlichere und eingängigere Spiele. Auch aus wirtschaftlicher Sicht.

Wir produzieren ja fast nur in Deutschland. Das meiste sogar regional und lokal in Berlin und Brandenburg. Dabei setzen wir auf Umweltdruck und lassen beispielsweise in Inklusionswerkstätten die Boxen packen. Sowas wie Produktion in einer Militärdiktatur wie China kommt für uns nicht in Frage. Aber ethische Ansprüche kosten eine Menge Geld. Unsere Ansprüche an Qualität und Spielspaß senken wir allerdings nicht. Wir müssen nur sorgfältiger planen, wie viele große Projekte wir uns leisten können und wo wir etwas kleiner arbeiten.

Zudem werden wir in Zukunft auch einige Dinge übersetzen und Gemeinschaftsprojekte mit anderen Verlagen machen. Da kann ich aber noch nicht zu viel verraten.

Tobias: Wir hatten auch privat einige Äste in den Speichen, sodass wir langsamer unterwegs waren als gehofft. Ich persönlich glaube, dass wir viel zur deutschen Rollenspielszene beitragen können und auch eine Nische abdecken, die schlecht versorgt ist.

Es wird also noch viele Spiele von uns geben – jedenfalls wenn wir den Kundenstamm finden können, um das alles langfristig so weiterzuführen. Wie Torsten ja schon gesagt hat, kämpfen wir natürlich mit dem Preisdumping im Rollenspielmarkt. Der Aufwand, der für gute Rollenspielprodukte betrieben werden muss, spiegelt sich leider nur sehr eingeschränkt in den Verkaufspreisen wider. Und wenn wir dann auch noch auf lokale und soziale Produktion setzen, sind wir sehr darauf angewiesen, dass unsere Fans und alle, die es vielleicht noch werden wollen, uns treu bleiben und das auch unterstützen.

Ich will im Gegenzug, dass wir dafür auch weiterhin faszinierende Settings, toll recherchierte, historisch inspirierte Geschichten und Handouts, die begeistern, herausbringen können.

Das *Icarus Adventure System* wiederum wird sich jetzt vorrangig erst einmal graduell verbessern. Durch unsere Produktpolitik können wir ja regelmäßige Verbesserungen vornehmen, ohne ständig neue Grundbücher machen zu müssen. Wir haben aber den Eindruck, dass wir spätestens mit *Icarus* Version 1.2 – also mit *Krawall im Kiez* – das System so weit perfektioniert haben werden, dass es für eine ganze Weile nur noch Adaptionen an die jeweiligen Spiele braucht, aber keine Verbesserungen mehr nötig sein werden.

*Eine allerletzte Frage und diesmal ausdrücklich ohne Anspruch auf Game-Design-Theorie: Habt ihr eine witzige oder absurde Anekdote zum **Icarus**-System, die euch zum Schmunzeln gebracht hat?*

Torsten: Im *Icarus*-System gibt es oft mehr als einen Weg, eine Aufgabe anzugehen. Man baut seinen Pool aus einem passenden Attribut und einer passenden Fertigkeit. Doch was ist „passend"? Da ist manchmal Kreativität gefragt. Eine witzige Idee hatte ein Spieler im Falle einer Wundversorgung. Im Allgemeinen hilft es, wenn man das mit „Erste Hilfe" oder „Medizin" macht.

Aber in einer Spielrunde, als es um die Verarztung zahlreicher Kratzer und Schrammen, Prellungen und schmerzende Knochen ging, hatte ein Spieler die Idee, dass sein Charakter – eine asiatische Kleinganovin – das doch auch mit der Fertigkeit „Glücksspiel" machen könnte! Die Begründung leuchtete mir nach kurzem Stutzen auch ein: Der Charakter organisierte in asiatischen Häfen regelmäßig Glücksspiel im Rotlichtmilieu. Die Art der Verletzungen, um die es nun ging, passten zu der Art von Wunden, mit denen man es bei kleineren Schlägereien und Messerstechereien in illegalen Spielhöllen zu tun hatte. Außerdem kennt der Charakter bestimmt die besten Masseusen von ganz Batavia!

Die Fertigkeit erschien uns daher in diesem Kontext passend und wir fanden das am Tisch alle sehr witzig. Kreative Begründungen sind oft Highlights beim Spiel, finden wir.

*Dieses kleine "Hoch auf die Kreativität" ist doch ein schöner Abschluss. Vielen Dank euch beiden für die vielen Einblicke in eure Köpfe und Projekte. Ich wünsche euch beiden noch viel Erfolg und natürlich vor allem viel Freude mit **Donnerhaus**!*



Kleiner Tipp:
Aktuell läuft – wie erwähnt – noch der Late Pledge für *Krawall im Kiez*. Wen das Setting reizt, unbedingt mal vorbeischauen:
shop.donnerhaus.eu/collections/krawall-im-kiez

Informationen zu Donnerhaus und allen Spielen:
donnerhaus.eu

Interview: *Sebastian Pfitzenmaier*
ww-mag.de/redaktion

Alle Illustrationen und Fotos: © Donnerhaus GbR

Torsten Logemann & Tobias Hauser



Torsten ist 3D-Animator, Grafiker und seit über 25 Jahren Spielleiter. Tobias hat Geschichte studiert, fand seine Passion aber in der Verschmelzung von realen Geschehnissen und Fiktion. Seit 2016 entwickeln sie gemeinsam Rollenspiele unter dem Namen *Donnerhaus*.

Foto: © Donnerhaus GbR

7töter

„Die Götter sind verschwunden, doch ihr Echo hallt nach.
Das Erbe der Mythen ruht in dir.“



Was 7TÖTER ist

Zu seinem 30-jährigen Bestehen entwirft der *DDD Verlag* mit *7TÖTER* sein erstes eigenes Rollenspiel-System, nachdem er zuvor bereits durch Publikationen rund um *MIDGARD* bekannt wurde. Bei dem neuen System handelt es sich um ein mythisches Fantasy-Rollenspiel mit intuitiv zu erlernenden Regeln.

Der Name des Spiels leitet sich vom innerweltlichen Wesen **Siebentöter** ab, das die Geschichte entscheidend veränderte. Es gibt alte Mythen, die nur noch in halberinnerten Versen und flüsternden Schatten weiterleben. Sie erzählen von Siebentöter, von manchen Kundigen auch Gotttöter genannt, einem Wesen oder einer Macht, das einst die sieben großen alten Götter verschlang. In jenen Mythen heißt es, dass er selbst in den Schatten einging, der heute als **Schattenschleier** die Welt zertrennt.

Einen Teil dieser Welt bilden die **Entrückten Lande**. Sie sind schauerlich fremd und doch märchenhaft vertraut. Wandernde Zauberwälder ziehen wie atmende Wesen über das Land, erfüllt von wilder Schönheit und erbarmungslosem Grauen. Städte und Weiler stemmen sich gegen die Dunkelheit, die jenseits des Lichts lauert – das Unergründliche, das schon auf dich wartet!

Ihr schlüpft in die Rolle von **Legendengeborenen**, die als fleischgewordene Gestalten die Welt mitformen können. Dabei kann das schrittweise Ergründen der eigenen Herkunft und Persönlichkeit als Legendengeborener ein ergänzendes Spielelement sein.

In den Entrückten Landen könnt ihr wahlweise eine dieser sieben Spezies verkörpern:

- **Elfen:** Langlebige, feinfühlige Wesen mit einer tiefen Verbindung zu Magie, Natur und Geschichte. Sie gelten als elegant, bedacht und entrückt.
- **Fuchslinge:** Gewandte und schlaue Wesen mit tierischen und menschlichen Zügen. Sie sind charmant, trickreich und freiheitsliebend.
- **Gnome:** Kleine, neugierige und einfallsreiche Wesen mit großem Wissensdurst. Sie begeistern sich für Tüftelei und Magie und stecken voller Energie.
- **Menschen:** Vielseitig, anpassungsfähig und zielstrebig. Sie sind besonders wandlungsfähig und treiben Veränderungen in ihrer Umgebung voran.
- **Zwerge:** Standhafte und traditionsbewusste Wesen mit großem handwerklichem Geschick. Sie sind stolz, ausdauernd und schwer zu erschüttern.
- **Wulflinge:** Arkane Gestaltwandler mit Werwolfsblut, die sich mithilfe von Fell, Klaue oder Zahn eines Wolfes in wolfsartige Formen verwandeln können.
- **Schrate:** Waldbewohnende Naturgeister mit menschenaffenähnlichem Äußeren. Sie leben eng mit der Natur verbunden, entwickeln eigene Traditionen und handeln aus tiefer Verbundenheit zum Wald.

Wie sich 7TÖTER spielt

Im Mittelpunkt von *7TÖTER* stehen die Legendengeborenen: die Spielfiguren. Sie stammen ursprünglich aus einem **Legendar** als einem Ort oder Artefakt, in dem sich Mythen, Erinnerungen und arkane Kräfte zu einer eigenen Wirklichkeit verdichten können. Damit greift *7TÖTER* eines seiner Themen unmittelbar im Spiel auf: Mythen sind keine Geschichten über längst vergangene Zeiten. Sie werden Wirklichkeit und können Gestalt annehmen.

Die Entrückten Lande bilden ein vom Schattenschleier abgegrenztes Segment der Welt. Auf den ersten Blick begegnen euch darin viele vertraute Elemente der Fantasy: Burgen, Ruinen, Elfen, Zwerge und uralte, von Magie umwobene Wälder. Hinter der vertrauten Oberfläche lauert jedoch das Unergründliche. Wandernde Zauberwälder verändern Wege und Grenzen. Legendarien bergen eigene Wirklichkeiten. Seelenschiffe ziehen durch die Lüfte, und Splitter vergangener Göttermacht können wertvoller sein als Gold.

Über diesem Geflecht aus Reichen, Städten und alten Mächten steht der Sternenthron zu Uschwark mit der **Jarhodna**, der Hohen Herrin und Obersten Legendenwahrerin. Sie herrscht weniger als absolute Monarchin denn als zeitlose Hüterin verlorenen Wissens. Ihr Sternenthron hält die zersplitterten Herrschaften der Entrückten Lande lose zusammen und bildet ein Gegengewicht zu den sieben großen **Fraktionen**, die sich über Länder- und Speziesgrenzen hinweg eigene Machtbereiche geschaffen haben:

- Die **Waffenbündner** vertrauen auf Burgen, Banken und militärische Stärke,
- die **Wolkenherren** auf Handel, Wechselbriefe und ihre fliegenden Schiffe.
- Die **Ewiglichen** bewahren Legenden und suchen nach dem verlorenen Erbe der Götter,
- während der **Schwarze Kreis** im Verborgenen mit Gold, Intrigen und den Kräften seiner Legendarien nach Macht greift.
- Daneben stehen mit den **Kräften des Wassers**,
- den freiheitsliebenden **Wildbuben** und
- der geheimnisvollen **Dualität** Mächte, die sich kaum in die politischen Ordnungen der Sterblichen einfügen, aber dennoch erfahrbar wirkmächtig sind.

Im Kern benötigt ihr für *7TÖTER* im Spiel lediglich einen **W20** und einen **W8**. Ob eine Handlung gelingt, entscheidet ein Ergebnistest mit dem W20. Spielwert und Würfelergebnis werden addiert; ab 20 gelingt die Aktion. Gegen vorige Angriffe, Zauber und andere Einwirkungen helfen gegenläufige Tests zur Rettung, während der Schaden mit dem W8 bestimmt wird. Für alle Würfe gibt es Modifikatoren, z. B. aus der Situation heraus oder durch Artefakte.

Im Kampf von *7TÖTER* kostet selbst ein abgewehrter Treffer schon Kraft und damit Kondition, während ein Wirkungstreffer Wunden verursacht und die Lebenskraft schmälert.

Die Zahl **Sieben** ist in *7TÖTER* von Bedeutung. Wer mit dem W20 eine 7 würfelt, erhält einen **Güldenen**. Diese Spielressource kann später Würfe beeinflussen oder den Spielenden erlauben, in begrenztem Umfang in einer Szene selbst auf die Erzählung einzuwirken. Auf dem W8 hingegen, nun, dort ist die 7 ist als **Siebentöter** eine ganz eigene Geschichte ...

Wie du mit 7TÖTER beginnen kannst

Zum Zeitpunkt des Erscheinens der Ausgabe #8 des *Weltenwanderer* ist der Schnellstarter *Legendengeboren* in Print und Digital erhältlich. Er enthält neben einem 96-seitigen Heft auch reichlich digitales Zusatzmaterial z. B. in Form von fünf Soloabenteuern, Hintergrundinformationen, Karten und Handouts. Der Schnellstarter nimmt euch an die Hand und begleitet euch schrittweise durch Setting und System: In den Solos erleben die Spielenden einzeln die eigene Vorgeschichte ihrer Figur und die ersten Auseinandersetzungen mit Kreaturen. Damit erfahren sie auch den Umgang mit Regeln. Es folgt ein erstes Gruppenabenteuer mit der immer greifbarer werdenden Figur. Hierzu werden die Spielfiguren zusammen im Spiel erstellt und erwachen nach einer erspielten Seelenreise in den Entrückten Landen, wo sie gleich vor weitere Herausforderungen gestellt werden.

Der Schnellstarter lässt sich in drei Sessions gut gemeinsam durchspielen. Wenn ihr dann noch weiteres Material benötigt, kann euch das Abenteuer *Die Sängerin im Kielholz* helfen, neue Orte zu entdecken, z. B. mit den Spielfiguren aus *Legendengeboren*.

Carsten Grebe & Karl-Georg Müller
7toeter.com ddd-verlag.de

Die Sängerin im Kielholz

Ein 7TÖTER-Abenteuer am Rand des Sylvor

Autor: Karl-Georg Müller

Art des Abenteuers:
Mystisches Wald- und Ruinenabenteuer

System: 7TÖTER

Dauer: 1–2 Spielabende

Ort: Rand des Sylvor, Faelornis

Thema: verschwundener Triftzug, getilgter Name, gebundene Sängerin

Ton: märchenhaft, melancholisch, mystisch

Kampfanteil: gering

Zum Abenteuer

Auf den folgenden Seiten findet ihr ein Abenteuerszenario. Es ist darauf ausgelegt, dass ihr es gemeinsam nach den Ereignissen des Schnellstarters spielen könnt. Jedoch handelt es sich nicht um eine direkte Fortsetzung der Handlung, sondern beleuchtet mit Faelornis einen anderen Teil der Entrückten Lande.

Wir haben versucht, im Abenteuer weitgehend auf Regeln zu verzichten und es euch vor allem erzählerisch näher zu bringen. Daher benötigt ihr zum Spielen den **Schnellstarter** *Legendengeboren* von *7TÖTER*. Neben dem Schnellstarter findet ihr auf unserer Internetseite 🌐 **7toeter.com** auch weiteres Zusatzmaterial für *Die Sängerin im Kielholz*.

Die **2 Karten** dieses Abenteuers liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #8* in **gedruckter Fassung** bei.
Ebenso finden sich diese Materialien als **kostenlose PDF-Downloads** unter:
🌐 ww-mag.de/downloads

Überblick

Am Rand des Sylvor ist ein Triftzug verschwunden. Die Vermissten sollten Stämme der seltenen Berilvain-Bäume über einen Nebenlauf zur Syrlwena bringen. Das Holz war für die Ausbesserung eines kleinen Vaythar namens Elarveth („Schimmernde Spur“) bestimmt. Als einer der Triftleute ohne Erinnerung zurückkehrt und im Schlaf mit fremder Stimme singt, beauftragen die Triftleute der Station und ein Gesandter des betroffenen Hauses der Eluvímor die Legendengeborenen: Sie sollen die Vermissten finden, das Berilvain-Holz sichern und klären, was den Triftweg im Nebel verschluckte.

Die Spur führt vom Lagerplatz des Triftzugs über Markierungssteine und einen Berilvain-Hain mitten in eine vergessene Heimstatt der Eluvímor. Dort ruht die unvollständig gebundene Kernseele der Sängerin Liorávain. Ihr Name wurde einst aus Liedern, von Steinen und aus Erinnerungen getilgt. Die Figuren können ihn aus mehreren Spuren zusammensetzen und müssen entscheiden, ob sie Liorávain befreien, erneut binden, die Heimstatt versiegeln oder die Wahrheit offenlegen.

Eluvímor und Ewigliche können Zeichen deuten, doch nur die Legendengeborenen hören, was der alte Bann verbirgt.

Das Abenteuer ist als kurzes Reise- und Ruinenabenteuer angelegt. Faelornis zeigt sich hier in Holztrift, Seelenschiffen, alter Schuld und einem Wald, der sich erinnert.

Kurz erklärt

Der Sylvor ist ein wandernder Wald im Norden von Faelornis. Die Syrlwena ist der Fluss, zu dem das Berilvain-Holz getriftet werden sollte. Die Eluvímor nutzen Vaythar: fliegende Seelenschiffe aus Berilvain-Holz. Dieses seltene Holz können die Eluvímor so binden, dass ein Schiff die Schwere gewöhnlicher Fahrzeuge hinter sich lässt. In den Hüllen der Vaythar bestehen Kernseelen Verstorbener fort. Deshalb gelten solche Schiffe nicht nur als Besitz, sondern als erinnernde Wesen mit eigener Stimme und eigenem Willen. Besitz und Anspruch, Reparatur und Verlust eines Vaythar können diplomatische und gewaltsame Konflikte auslösen.

Die Legendengeborenen hören und erkennen, was der alte Bann vor Eluvímor und Ewiglichen verbirgt. Die Ewiglichen bewahren alte Zeugnisse und deuten vergessene Spuren.

Legendarien sind seltene Orte oder Artefakte, in denen alte Geschichten eigene Wirklichkeit annehmen können. Die Heimstatt ist kein Legendar, kann aber auf solche Wunder hinweisen.

Karten und Orte

Das Abenteuer verwendet zwei Karten: die Umgebungskarte „Am Rand des Sylvor – Der verschwundene Triftzug“ und die Detailkarte „Heimstatt ohne Namen“. Beide dienen der Orientierung. Triftbach, Torbogenhof, Wurzelgang und Stiller Weiher sind knapp gehalten und können bei Bedarf erweitert werden, ohne den Kern des Abenteuers zu verändern.

Spielhinweise

Tests entscheiden, wie früh, wie eindeutig oder mit welchen zusätzlichen Gefahren die Figuren Zusammenhänge erkennen. Geeignet sind Fährtenlesen, Deutung alter Zeichen, Umgang mit verwirrten Triftleuten, Widerstand gegen intensive fremde Erinnerungen und das nervliche Aushalten der Stimme im Holz. Kampf kann vorkommen, löst dieses Abenteuer aber nicht. Jeder Test sollte zu Liorávains Namen führen, einen Triftmann retten, den Sylvor erfahrbar machen oder die Entscheidung im Rundhof vorbereiten.

Namensspuren im Überblick

- Maeron singt im Schlaf: „Lio“.
- Die Markierungssteine geben beim Berühren „rá“ preis.
- Die Liedkammer bestätigt, dass die Laute zu einem Namen gehören.
- Der Feenbrunnen zeigt „vain“.
- Aus den Bruchstücken entsteht der Name Liorávain.
- Fehlt ein Bruchstück, können Maeron, die Triftleute oder Saelmin die Figuren zum nächsten Ort führen.
  Der gesuchte Name gehört an den Spieltisch und sollte nicht Gegenstand eines munteren Rätselratens sein.

Auftraggeber und Motiv

Der Auftrag kommt von zwei Seiten. Die Triftleute der Station wollen Maerons verschwundene Gefährtinnen und Gefährten lebend zurück. Ein Gesandter des Hauses der Eluvímor, dem das beschädigte Vaythar gehört, verlangt zugleich, dass das Berilvain-Holz gesichert wird. Beide Seiten brauchen die Legendengeborenen: Die Triftleute sind verunsichert und erkennen den Wald nicht wieder, die Eluvímor wollen keinen Streit um ein Seelenschiff, und niemand weiß, ob der Sylvor den Triftweg überhaupt noch freigibt.

1. Einstieg: An der Triftstation

Die Triftstation liegt dort, wo ein kalter Nebenlauf aus dem Sylvor tritt und sich zur Syrlwena windet: ein niedriger Schuppen, ein schiefer Steg, Stöße nasser Stämme, grobe Seile, Hakenstangen, ein kleines Boot und ein Feuerplatz für die Mahlzeiten der Triftleute.

An diesem Morgen arbeitet dort niemand. Die Leute stehen in kleinen Gruppen beieinander, sprechen leise und schauen immer wieder mit fragenden oder angstvollen Blicken zum Wald. Der Bach führt Holzstücke in unterschiedlichen Größen mit sich, doch keine Stämme. Nebel hängt tief zwischen den Bäumen, obwohl die Sonne längst über dem Land stehen müsste.

Vor Ort zeigt sich die Spannung auf Anhieb: Die Triftleute fürchten um ihre Vermissten, der Gesandte des Hauses um das Kielholz. Der Lohn kann in Silber, Schutzbriefen, Ausrüstung oder einer späteren Empfehlung bestehen. Für Legendengeborene wiegt womöglich schwerer, dass der Auftrag sie an einen Ort führt, an dem etwas aus einer alten Geschichte erwacht ist.

Wichtige Weltfiguren

Maeron, zurückgekehrter Triftmann:
Durchnässt, unverletzt und ohne klare Erinnerung. Im Schlaf singt er die erste Silbe von Liorávains Namen.

Saelmin Thariv, Ewigliche Archivarin:
Deutet alte Zeichen und Seelenbindungen, hilft der Gruppe, wird am Ende aber zur Stimme der Bewahrung.

Liorávain, gebundene Kernseele:
Zwischen Berilvain-Holz, Feenbrunnen und Rundhof geteilt. Sie sucht ihren Namen und ein Ende ihres Zwischenzustands.

2. Der zurückgekehrte Triftmann

In der Nacht wurde einer der Vermissten am Ufer gefunden. Er lag halb im Schlamm, barfuß, durchnässt, doch ohne sichtbare Wunde. Sein Name lautet Maeron. Er ist ein erfahrener Triftmann, doch nun sitzt er totenbleich da, zitternd, mit einem Blick, der niemanden richtig erkennt. Im Wachzustand stammelt Maeron nur Bruchstücke: helle Mauern im Wald, Holz, das nicht weiterwollte, eine singende Frau und ein Weg, der die Triftleute verlassen habe.

Sobald er einschläft, verändert sich seine Stimme. Dann singt er mit einer fremden weiblichen Stimme in einer alten Sprache der Eluvímor. Die Worte sind unverständlich, doch ein Laut kehrt immer wieder:

„Lio ... Lio ... Lio ...“

Für gewöhnliche Zuhörer klingt dies wie Gesang im Fieberwahn. Eine Ewigliche Archivarin oder eine kundige Figur erkennt jedoch: Maeron spricht den Anfang eines Namens aus.

Hinweise durch Maeron

Wird Maeron befragt, erinnert er sich nicht an den Weg zurück. Seine Aussagen kommen stockend. Wasser, ein Splitter Berilvain-Holz, Worte der Eluvímor oder Musik können sie hervorrufen.

Berilvain-Splitter lassen ihn flüstern: „Nicht schneiden. Sie hört es.“ Nach den anderen Triftleuten gefragt, sagt er: „Sie stehen Wache. Aber nicht für sich.“ Bei Fragen nach den Mauern zeichnet er einen Kreis in den Schlamm. Wer seinem Gesang im Schlaf lauscht, vernimmt „Lio“, das erste Bruchstück eines Namens.

Maeron zeigt, dass die Vermissten nicht einfach verschollen sind. Etwas hat sie berührt – eine Erinnerung, die nicht ihnen gehört.

3. Die Ewigliche Archivarin

Die Auftraggebenden können der Gruppe Saelmin Thariv zur Seite stellen (alternativ stößt sie später zum Triftzug hinzu). Saelmin wirkt alterslos, ist ruhig, förmlich und beherrscht. Sie trägt wetterfeste Reisekleidung, ein wasserdichtes Schreibetui, Metallstifte und Wachstafeln. Sie will die Vermissten retten, das Berilvain-Holz sichern und verstehen, welcher Ort im Sylvor erwacht ist. Alte Namen, Inschriften und Seelenbindungen ziehen ihre Aufmerksamkeit sofort auf sich. Zum Konflikt kann später werden, dass sie Bewahrung höher gewichtet als Befreiung.

4. Zum letzten Lagerplatz

Der Weg zum letzten bekannten Lagerplatz folgt zunächst dem Triftbach. Die Strecke ist eher kurz, aber der Sylvor wirkt schon hier verändert. Kein Baum bewegt sich, und doch ist der Wald über Nacht näher gerückt. Wo gestern noch offenes Ufer gewesen sein soll, drängen nun Stämme und Wurzeln an den Bach. Ein schmaler Seitenarm des Bachs läuft für einige Schritte gegen die Strömung. Holzsplitter treiben nicht weiter, sondern sammeln sich in kleinen Wirbeln.

Der Bach ist kalt und klar. In dünnen Schlieren breitet sich Nebel aus. Wer genau hinhört, kann für einen Moment eine weibliche Stimme hören, die aber zu leise ist, um Worte zu verstehen.

Der letzte Lagerplatz liegt an einer flachen Uferstelle. Dort finden die Figuren eine erloschene Feuerstelle, einen umgestürzten Wasserkessel, zurückgelassene Hakenstangen, abgeschnittene Seile, Brot, Schleifspuren von Stämmen, doch keine Kampfspuren.

Nichts deutet auf einen Überfall hin. Die Triftleute gingen aus freien Stücken weiter, oder glaubten dies zumindest.

Hinweise am Lagerplatz

Fußspuren verlaufen in verschiedene Richtungen und enden abrupt: Der Ort hat sich verschoben oder die Wahrnehmung wird gestört. Eine Hakenstange steckt senkrecht im Boden, Berilvain-Splitter liegen kreisförmig um die Feuerstelle, und ein Stofffetzen an einer Dornenranke weist zum Waldpfad. In den trockenen Schlamm sind mehrere Kreise gekratzt: das erste Bild der Heimstatt ohne Namen.

Eine Figur mit dem Können Natur erkennt: Der Waldsaum reicht dichter an die Feuerstelle als üblich. Er ist seit dem Verschwinden des Triftzugs gewandert.

Eine Figur mit den Optimierungen Arkanes, Legenden oder Orientieren spürt: Der Lagerplatz ist nicht das Ziel, sondern eine Schwelle.

5. Übergang: Der Pfad, der nicht bleibt

Vom Lagerplatz führt ein schmaler Pfad in den Sylvor. Anfangs sieht er aus wie ein gewöhnlicher Wildwechsel. Nach wenigen Schritten liegen unter Moos und Farnen helle Steine, als sei der Pfad einst gesetzt gewesen. Dann verschwindet die Spur wieder zwischen Wurzeln.

Der Pfad darf sich im Spiel verändern: Wer zurückblickt, sieht den Lagerplatz nicht mehr an derselben Stelle; Geräusche vom Bach kommen aus der falschen Richtung; derselbe Baum scheint zweimal am Weg zu stehen ; zwischen den Stämmen erscheinen für einen Augenblick helle Mauern; der Nebel lichtet sich, sobald die Gruppe weitergeht.

Die Wegsuche sollte kurz bleiben. Der Pfad zeigt, dass der Sylvor kein normaler Wald ist: Er führt die Figuren nicht in die Irre, sondern prüft, ob sie weitergehen.

6. Die namenlosen Markierungssteine

Der Pfad endet nicht, sondern wird plötzlich alt. Zwischen Farnen und nassem Moos stehen helle, sechs schlanke Steine in einem gebogenen Muster formiert. Drei sind aufrecht, zwei liegen halb im Boden versunken, einer ist von Wurzeln umschlungen. Ihre Oberflächen sind glatt, fast wie poliert. Dort, wo Zeichen hätten stehen müssen, finden sich nur Narben: abgeschabte Linien, herausgeschlagene Vertiefungen, verwitterte Kerben. Die Steine markieren einen Ort, der einst gefunden werden sollte, später aber nicht mehr gefunden werden durfte.



Wer die Steine untersucht, erkennt, dass die Inschriften absichtlich entfernt wurden. Eine Figur, die die Hand auf einen Stein legt, hört für einen Augenblick einen gesungenen Laut:

„... rá ...“

Das ist das zweite Bruchstück von Liorávains Namen.

Eine Ewigliche Archivarin erkennt an der Form der Steine, dass sie zu einer alten Heimstatt der Eluvímor gehören könnten. Wenn sie dies sagt, klingt sie besorgt und angespannt.

Hinweise

Die Schrift wurde entfernt. Die Steine stehen nicht in einer Linie, sondern in einem gebogenen Muster und gehören zu einem alten Ritus. Beim Berühren erklingt „... rá ...“ als zweites Namensbruchstück. Über einzelne Kerben wächst kein Moos, als wehre sich der verlorene Eintrag gegen das Vergessen.

Hindernis

Wer versucht, einen Stein zu beschädigen oder mitzunehmen, verirrt sich sofort: Der Pfad verschiebt sich, Geräusche sind nicht ortbar, die Gruppe steht nach wenigen Atemzügen wieder vor demselben Stein.

Der Ort lässt die Gruppe weitergehen, wenn die Figuren begreifen , dass die Steine nicht den Weg verbergen, sondern einen verlorenen Namen bewachen.

7. Der Berilvain-Hain

Hinter den Markierungssteinen wird der Wald heller, silbriger.

Die Bäume im Berilvain-Hain bestehen aus glatten, hellen Stämmen, deren Rinde wie feuchtes Silberholz schimmert. Die Äste in den Kronen tragen blassgrüne Blätter. Kein Vogel singt, kein Tier huscht durch das Unterholz.

Hier liegen mehrere der verschwundenen Stämme. Keine Fußspuren sind vorhanden. Die Stämme wirken, als hätten sie sich aus dem Wasser und über den Boden hierher zurückgezogen. Dünne Wurzeln haben sich bereits um sie geschlungen.

Das Holz ist nicht tot. Sobald eine der Legendengeborenen einen Stamm berührt, erklingt in ihrem Inneren eine leise Stimme, verbunden mit Schmerz, Aufbegehren, Erinnerung.

Mögliche Funde

Ein frischer Berilvain-Stamm trägt alte Schnittzeichen, die nicht von den Triftleuten stammen. In einem Stamm steckt ein dunkler, beinahe überwucherter Keil aus Metall der Eluvímor. Zwischen den Wurzeln liegt ein verlorener Lederriemen. Eine Hakenstange ist verdreht, als habe das Holz selbst Widerstand geleistet.

Die Stimme im Holz

Wer aufmerksam lauscht, hört einen unvollständigen Satz:

„Nicht fort ... nicht wieder ... Name ...“

Daran wird deutlich: Das Holz ist nicht bloß Material. Es wehrt sich dagegen, erneut Teil einer Bindung zu werden.

Gefahr im Hain

Wurzeln im Hain können Füße umschlingen, Stämme verschieben sich. Der Rückweg ist plötzlich von silbern schimmernden Jungtrieben versperrt. Zwischen den Bäumen liegt ein Triftmann: wach, aber nicht bei sich. Er hält ein Stück Kielholz im Arm und flüstert:

„Ich muss Wache halten. Wenn sie fortgebracht wird, singt sie nie wieder.“

Wird ihm das Holz entrissen, wehrt er sich. Sprechen die Figuren ihn als Wächter einer Person an, nicht als Hüter eines Gegenstands, kann er aus dem Zustand gelöst werden.

8. Die Heimstatt ohne Namen

Jenseits des Hains öffnet sich der Wald. Die Heimstatt liegt in einer Senke aus wuchernden Wurzeln, feuchtem Nebel und hellen Steinen. Rundgezogene Mauern zeichnen sich unter Moosgeflecht ab, Treppen führen auf Plätze, die längst überwachsen sind. Alles wirkt wie von den Eluvímor erbaut: geschwungene Formen, helle Steine, Fragmente elegant geformter Gemäuer – und doch verlassen.

Kein Name steht über dem Eingang

Die Heimstatt ist ein alter Wohn-, Werk- und Kultort. Die meisten Mauern sind eingestürzt, Dächer nicht mehr vorhanden, viele Räume wurden vom Wald zurückerobert und zugewuchert.

Beim Betreten wird das Rauschen des Waldes leiser. Der Bach klingt plötzlich weit entfernt. Feiner Regen flirrt in der Luft, und ein Säuseln liegt darin wie alter Gesang.

Eine Ewigliche Archivarin kann hier alte Bauwerke der Eluvímor oder Reste von Ornamenten zur Bindung erkennen. Doch sie hört nicht, was die Figuren hören.

Torbogenhof

Der Torbogenhof ist ein äußerer Zugang mit durchbrochenem Torbogen. In die helle, von Ranken durchzogene Schwelle wurden einst Zeichen gesetzt; sie sind abgeschabt. Wer sie überschreitet, fühlt einen Widerstand, als wate er durch eiskaltes Wasser. Der Ort dient als Schwelle und reagiert auf Vorsicht, Gier oder Angst mit Stille, Flüstern, Nebel oder verschobenen Wegen.

Stiller Weiher

Seitlich des Torbogenhofs liegt ein dunkler Weiher zwischen Farnen und halb versunkenen Steinen. Sein Wasser bleibt auch bei Wind glatt. Wer hineinsieht, erkennt für einen Atemzug nicht das eigene Spiegelbild, sondern die Heimstatt, wie sie vor der Tilgung des Namens gewesen sein könnte. Ist Liorávains Name gefunden, kann das Bild klarer werden oder kurz eine zweite Heimstatt andeuten.

9. Der Wohnhof

Der Wohnhof liegt im Inneren der Heimstatt. Mehrere runde Grundmauern umgeben einen Platz. Zwischen ihnen wachsen Farne, junge Bäume und fahle Pilze. In manchen Mauerresten erkennt man noch Nischen und Sitzsteine, obendrein Reste von Feuerstellen.

Hier finden die Figuren weitere Triftleute.

Keiner von ihnen ist gefesselt, sie sind unverletzt und werden nicht bewacht. Gerade das macht ihren Zustand unheimlich. Jeder von ihnen lebt in einer fremden Erinnerung.

Drei mögliche Triftleute

Der Schiffmann steht auf einer Mauer und blickt in den Wald, als sähe er dort ein Meer. Er glaubt, Teil einer alten Besatzung eines Vaythar zu sein, und nennt die Halle des Kielholzes „den Ort, an dem sie nicht mehr singen wollte“.

Die Wächterin sitzt bei einem Holzstamm und hält eine Hakenstange wie eine Waffe. Sie bewacht aber nicht den Stamm, sondern die Seele, die darin lebt. Sprechen die Figuren sie als Wächterin einer Seele an, nicht als Hüterin von Holz, gibt sie den Weg frei.

Der Zeichner kratzt mit einem Stein Zeichen in eine helle Wand. Die Linien ähneln den Narben auf den Markierungssteinen und liefern die Verbindung zwischen Markierungssteinen, Lied und Name.

Rettung der Triftleute

Die Figuren müssen nicht alle sofort vollständig heilen. Es genügt, sie aus ihrer stärksten Erinnerung zu lösen: durch ruhiges Ansprechen, Hinweis auf ihre wahre Identität, Wiederholung der Bruchstücke des gesuchten Namens oder später durch das Aussprechen des Namens Liorávain.

Werden sie gewaltsam fortgebracht, fallen sie in Fieber oder tiefen Schlaf. Sind sie wieder ansprechbar, können sie geschwächt, aber lebend zur Triftstation zurückkehren.

10. Die Halle des Kielholzes

Die Halle des Kielholzes ist der größte erhaltene Raum der Heimstatt. Sie ist weit, rund angelegt und öffnet sich hier und da zum Himmel. Wurzeln hängen durch Dachlücken und von den Mauern, Moos wächst über helle Steinbänke, und in der Mitte liegen mehrere silbrig schimmernde Berilvain-Stämme.

Einige der Stämme stammen vom verschwundenen Triftzug. Andere sind viel älter. Sie liegen wie in einer besonderen Ordnung: längs ausgerichtet, als warteten sie darauf, Teil eines Kiels zu werden.

Sobald die Legendengeborenen eintreten, wird das Knarren des Holzes zu einem leisen, vielstimmigen Klang. Es klingt nicht wie Sprache, eher wie ein Lied, das selbst vergessen hat, wie es beginnt.

Gewöhnliche Personen hören nur Wind, der durch die Ritzen und Öffnungen pfeift. Die Ewigliche Archivarin erkennt dagegen an den eingearbeiteten Rinnen im Boden, dass hier einst Berilvain-Holz für einen Ritus zur Bindung vorbereitet wurde.

Was hier geschieht

Die Halle ist der erste Ort, an dem die Kernseele Liorávains erkennbar auf die Figuren reagiert. Noch spricht sie nicht mit klarer Stimme, aber das Holz lässt Bilder erwachen: eine Sängerin in hellem Gewand, ein Kreis aus Eluvímor, ein unfertiger Kiel, eine abbrechende Stimme und Hände, die einen Namen aus einem Stein schlagen.

Wer eines der Kielhölzer berührt, hört:

„Nicht wieder. Nicht ohne Namen.“

Damit wird klar: Liorávain fürchtet nicht den Tod. Sie fürchtet, erneut als Werkzeug gebunden zu werden.

Hinweis

Die Halle bringt den Widerhall des Namens. Wenn die Figuren bereits „Lio“ und „rá“ gehört haben, reagiert das Holz auf diese Silben. Der Klang zieht die Figuren weiter zur Liedkammer und zum Feenbrunnen.

Gefahr

Wer einen Stamm beschädigen, herausziehen oder fortschaffen will, wird von Wurzeln, tückischen Splittern und kreischenden Klängen gehindert. Danach zweifelt niemand mehr, dass hier ein Wille wirkt.

11. Die Liedkammer

Die Liedkammer liegt seitlich zur Halle, halb unter eingestürztem Mauerwerk. Ihre Wände sind glatter als die übrigen Steine der Heimstatt. In flachen Nischen finden sich Reste von Klangschalen und zerbrochene Rahmen von Instrumenten.

Hier wurden Lieder bewahrt, Stimmen geschult und Rituale vorbereitet.

Wenn die Figuren eintreten, verhallt jedes Geräusch in der Ferne, Schritte klingen gedämpft, doch das Wasserrauschen aus dem Feenbrunnen scheint plötzlich nahe. Wer spricht, hört den eigenen Satz mit einem Atemzug Verzögerung.

An einer Wand sind abgeschabte Schriftzüge zu erkennen. Zwischen den Narben sind nur Reste geblieben: eine Silbe, ein angedeuteter Buchstabe, ein offener Laut.

Unter den beschädigten Klangzeichen kann die Spielleitung eine weitere Zeile finden lassen:

„Nicht jede Heimstatt blieb unter dem Himmel. Manche gingen dorthin, wo Legenden selbst zur Wirklichkeit wurden.“

Die Zeile erklärt Liorávains Schicksal zwar nicht, doch sie deutet an, dass es eine andere Heimstatt der Eluvímor gegeben haben könnte – eine, die nicht verfiel, sondern in einem Legendar weiterbesteht.

Namensspur

Die Liedkammer bestätigt, dass die bisherigen Laute zu einem Namen gehören. Wenn eine Figur „Lio“ oder „rá“ ausspricht, antwortet der Raum mit einem kaum hörbaren, abgerissenen Nachhall:

„… v… ai …“

Der Laut bleibt unvollständig. Erst der Feenbrunnen gibt das letzte Bruchstück frei.

Erinnerungsszene

Die Spielleitung kann hier ein kurzes Erinnerungsbild aufscheinen lassen:

Eine Sängerin steht in der Kammer. Ihre Stimme füllt den Raum. Dann treten andere Eluvímor hinzu. Eine Gestalt stellt eine Schale mit Brunnenwasser vor Liorávain, eine andere legt die Hand auf das Kielholz. Liorávain soll ihren Namen in das Wasser singen. Einer sagt höflich:

„Deine Stimme kann mehr retten als dein Leben.“

Die Szene bricht ab, bevor klar wird, ob Liorávain zustimmt oder widerspricht.

Die Wahrheit bleibt ungeklärt. Gerade deshalb wird die Entscheidung im Rundhof kein einfaches Urteil über Schuld und Unschuld.

12. Der Feenbrunnen

Der Feenbrunnen liegt in einem kleinen offenen Hof. Sein Rand besteht aus hellem Stein, in den feine, pflanzenartige Linien geschnitten sind. Das Wasser ist zwar dunkel, aber darin glimmt ein matter, silbriger Schimmer.

Wer in das Wasser blickt, sieht zunächst nur das eigene Spiegelbild. Dann verändert es sich. Für einen Herzschlag erscheint eine Frau mit langen hellen Haaren, nicht ganz jung, nicht alt, mit einem Gesicht, das traurig wirkt.

Ihre Lippen bewegen sich lautlos.

„… vain.“

Damit ist der letzte Teil des Namens genannt.

Wenn die Figuren die bisherigen Spuren zusammensetzen, entsteht der Name:

Liorávain

Sobald der Name ausgesprochen wird, kräuselt sich das Wasser im Brunnen, die Halle des Kielholzes verstummt, und in der Ferne atmen die Bäume des Sylvor, als hätten sie lange auf etwas gewartet.

Wirkung des Namens

Durch den Namen wird Liorávain ansprechbar. Sie erscheint als Stimme aus Wasser, Holz und Stein, nicht körperlich. Sie spricht fast wie ein Hauch: „Ihr habt mich genannt. Nicht alles, was Lied heißt, ist freiwillig gesungen. Sie nahmen meinen Namen, damit nur die Gabe blieb. Ich will keine Rache, ich will ein Ende.“

Liorávain ist kein Trugbild. Sie ist eine gebundene Seele, die wieder als Person angesprochen werden will. Damit verschiebt sich auch der Konflikt: Es geht nicht mehr nur um die Rettung der Triftleute und um das Holz, sondern um die Frage, ob eine Seele bewahrt, benutzt oder befreit werden darf.

Reaktion der Archivarin

Die Ewigliche Archivarin erkennt sofort, wie bedeutsam dies ist. Sie warnt:

„Wenn sie gelöst wird, verlieren wir nicht nur das Kielholz. Wir verlieren ein Zeugnis, das seit Jahrhunderten verborgen war.“

Spätestens hier steht Saelmins Haltung fest: bewahren, nicht lösen.

13. Der Wurzelgang

Der Wurzelgang führt unter halb eingestürzten Torbögen vom Feenbrunnen zum Rundhof der Bindung. Im Gang inmitten der lebenden Wurzeln hören die Figuren vergangene Echos: Schritte einer Prozession, die Stimme einer Sängerin, Hammerschläge auf Stein, tropfendes Wasser und die Worte: „Wenn der Name fällt, gibt das Wasser frei. Wenn die Stimme fällt, nimmt das Holz. Wenn der Wille fällt, schließt sich der Kreis.“

Wer zu rasch durch den Wurzelgang läuft, verliert die Orientierung und kommt wieder am Brunnen heraus. Wer Liorávains Namen spricht, findet den Weg zum Rundhof.

14. Der Rundhof der Bindung

Der Rundhof liegt im tiefsten erhaltenen Bereich der Heimstatt. Er ist nach oben offen, helle Mauerreste bilden einen Kreis. In der Mitte steht ein flacher Steinring, fast vollständig von Wurzeln umschlossen. Rinnen führen von dort zur Halle des Kielholzes und zum Feenbrunnen. Es herrscht Stille, kein Laut ist zu hören, selbst der Sylvor schweigt.

Hier wurde Liorávains Seele geteilt, gehalten oder gebunden.



Sobald die Figuren den Rundhof betreten, erscheinen die geretteten oder noch beeinflussten Triftleute an den Rändern des Hofes. Maeron, der zurückgekehrte Triftmann, kann in diesem Moment noch einmal die Anfangssilbe singen.

Falls Saelmin anwesend ist, fasst sie die Lage nüchtern zusammen: „Dieser Ritus lässt sich vollenden. Oder lösen. Aber nicht ohne Verlust."

Wird Liorávains Name im Steinring ausgesprochen, füllen sich die drei Rinnen mit silbrigem Wasser. Das Kielholz antwortet mit einem tiefen Klang, und unter den Wurzeln erscheint ein abgeschabtes Zeichen.

Ein gutes Ende stellt nicht alle Auftraggebenden zufrieden. Entscheidend ist, ob und wie die Figuren das Schicksal der Triftleute, die Wahrheit über die Seelen und Liorávains eigenen Willen gegeneinander abwägen.

Die Entscheidung

Hier entscheidet kein Wurf über die richtige Lösung. Die Figuren müssen wählen, welchen Preis sie in Kauf nehmen wollen.

- **Liorávain befreien**

  Die Figuren sprechen ihren Namen, lösen ihre drei Seelenteile aus Holz, Brunnen und Rundhof und lehnen die erneute Bindung ab. Sie gießen Brunnenwasser in den Steinring und erklären, dass weder ein Schiff noch ein Haus Anspruch auf Liorávains Stimme hat. Ein heller Ton löst sich aus dem Kielholz, während ihre Stimme im Sylvor verweht. Die Triftleute erwachen und der Sylvor öffnet einen Rückweg, doch das Kielholz verliert seinen besonderen Klang und kann nicht mehr zum Ausbessern des Vaythar verwendet werden. Das Schiff ist damit nicht verloren, doch seine Reparatur wird schwieriger und teurer.

- **Liorávain erneut binden**

  Die Figuren vollenden, was einst scheiterte. Sie leiten das Brunnenwasser zum Kielholz, sprechen Liorávains Namen und benennen Elarveth als das Vaythar, dem ihre Stimme dienen soll. Zuletzt tilgt eine von ihnen den Namen aus dem Steinring. Danach singt das Holz vollkommen, aber wortlos. Die Kernseele geht vollständig in das Kielholz ein. Das Vaythar kann ausgebessert werden, die Triftleute werden frei. Saelmin unterstützt diese Lösung, womit sich jedoch die alte Schuld wiederholt.

- **Die Heimstatt versiegeln**

  Die Figuren sprechen den Namen, erlösen die Seele aber nicht. Damit lösen sie die Triftleute aus den fremden Erinnerungen und unterbrechen anschließend die drei Rinnen des Rundhofs. Wurzeln überwachsen den Steinring, während Liorávain im verstummenden Ort zurückbleibt. Sie schließen Halle, Brunnen und Rundhof wieder in das Schweigen des Sylvor ein. Die unmittelbare Gefahr bricht ab, die Triftleute können gerettet werden, doch Liorávain bleibt im Zwischenzustand. Der Ort verschwindet erneut.

- **Zusätzlich: Die Wahrheit offenlegen**

  Unabhängig davon, ob Liorávain befreit, gebunden oder die Heimstatt versiegelt wurde, können die Figuren ihren Namen und ihre Geschichte bekannt machen. Saelmin wird darauf bestehen, den Ort zu sichern; ein Haus der Eluvímor wird Antworten verlangen.

15. Nachklang

Der Rückweg durch den Sylvor hängt von der Entscheidung ab.

Bei Befreiung wirkt der Wald offener. Der Nebel lichtet sich, und zwischen den Bäumen entsteht ein Rückweg, der vorher nicht da war. Am Himmel kann für einen Augenblick ein fernes Vaythar erscheinen und lautlos vorbeiziehen, als nehme es Abschied von einer Seele, die nie in seinen Kiel eingebunden wurde.

Bei erneuter Bindung verstummt der Wald. Die Berilvain-Stämme lassen sich fortschaffen, aber jeder Schritt, der getan wird, klingt wie ein gedämpfter, matter Gesang.

Bei Versiegelung verschwindet die Heimstatt hinter den Figuren, sobald sie den Rückweg antreten. Wer zurückblickt, sieht nur Büsche und Farne, feuchten Nebel und uralte Bäume.

Bei Offenlegung bleibt ein Zeichen zurück: ein schwacher Silberglanz auf einem Markierungsstein, auf dem zum ersten Mal wieder ein Name zu erkennen ist:

Liorávain

Schlussandeutung

Beim Aufbruch kann eine kleine Spur gefunden werden: ein schwarzer Ring im Schlamm, eine Münze ohne Prägung, ein zerrissener Briefrest oder ein verbrannter Satz: „Die Sängerin darf nicht den Ewiglichen zufallen." Damit tritt der Schwarze Kreis nicht als Gegner auf. Die Spur bleibt liegen. Mehr geschieht vorerst nicht, aber Liorávains Name ist nun nicht mehr nur den Figuren bekannt. Vielleicht galt das Interesse des Kreises nicht Liorávain allein, sondern dem, was durch ihren Namen wieder sichtbar wurde: der Spur zu einer anderen Heimstatt, die in einem Legendar weiterbesteht.

Karl-Georg Müller
coraniaid.de

Some artwork © 2015 Dean Spencer,
used with permission. All rights reserved.

Karl-Georg Müller



Foto: © Karl-Georg Müller

Karl-Georg ist seit 1977 Rollenspieler, leidenschaftlicher Wanderer und Autor mehrerer Wanderbücher. Er war der erste Chefredakteur des *MIDGARD*-Magazins *Gildenbrief* und ist Hauptautor des Quellenbuchs *Cuanscadan – Tor nach Erainn*. Seit 1975 gehört er *FOLLOW* an, dem ältesten deutschsprachigen Fantasyverein. Dort leitet er die Simulationsgruppe der *Coraniaid* auf der Welt Magira und gibt die 5e-Reihe *Erainn: Pfade & Mythen* heraus.

DDD Verlag GmbH

Der fränkische *Dausend Dodde Drolle Verlag* feiert 2026 sein 30-jähriges Bestehen. Als sie Mitte der 1990er Jahre ihre ersten Gehversuche unternahmen, hätte wohl niemand von ihnen gedacht, dass daraus einmal drei Jahrzehnte voller Abenteuer, Conventions, Spielrunden, Publikationen und unzähliger Begegnungen entstehen würden.
In den vergangenen Jahren haben sie 46 Ausgaben des Magazins *DausendDodeDrolle*, zahlreiche Abenteuerbände, die *Schandmaul*-Kampagne, die *Heldenstreich*-Reihe und die *Südcon-Editionen* veröffentlicht. Daneben entstanden mit *Biosphere*, *Uruk* oder *1655 – Habemus Papam* auch einige anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele.

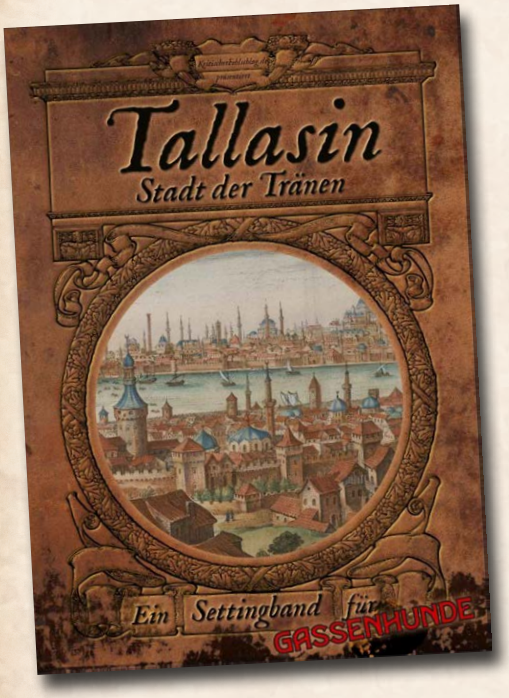


© sukiland – sukiland

Du bist nicht Schuld...
Du machst Pläne. Das ganze Multiversum lächelt leise.
Ein Wink mit dem Plot-Hammer ist keine Schande!

Tallasin

eine Stadt als Story-Generator



Eines der eigenen Rollenspiele, die auf kritischerfehlschlag.de entstanden sind, ist *Gassenhunde*. Das Spiel versteht sich als Fantasy-Äquivalent zum Cyberpunk-Genre. Also urban, politisch, dreckig.

Obwohl das Spiel mit einer ziemlich ausführlichen Anleitung ausgestattet ist, wie man selbst ein gutes Setting dafür entwirft, wurde uns schnell klar, dass wir auch selbst eine Vorlage liefern müssen, die genau diese Design-Prinzipien umsetzt. Ob nun als Anschauungsmaterial oder konkreter Spielplatz. Mittlerweile sind ein paar Abenteuer und eine Novelle in diesem Setting entstanden. Alles auf kritischerfehlschlag.de kostenlos herunterladbar. So wie das Setting auch: Tallasin, die Stadt der Tränen. Das Ganze ist letztlich übrigens **systemneutral** geworden. Ist also mit den meisten Fantasy-Rollenspielen kombinierbar, sofern es einigermaßen plausibel ist, dass es erste Dampfmaschinen gibt.

Spielbarkeit als oberste Prämisse

Städte in Fantasy-Rollenspielen sind oft beeindruckende Kulissen, aber überraschend schwer bespielbar. Sie wirken lebendig, solange man sie liest, doch am Spieltisch fehlen häufig Konflikte, Anknüpfungspunkte und konkrete Handlungsanlässe.

Unser Ziel war deshalb von Anfang an nicht, die realistischste oder detaillierteste Fantasy-Stadt zu erschaffen. Wir wollten eine Stadt bauen, die Abenteuer am Fließband produziert.

Der wichtigste Grundsatz lautete: **Jede Fraktion braucht Probleme, Gegner und Schwachstellen.**

Viele Rollenspiel-Settings beschreiben Organisationen als stabile Machtblöcke. Das macht sie glaubwürdig, aber auch langweilig. In Tallasin besitzt jede Fraktion mindestens einen eingebauten Konflikt. Meistens mehrere. Und sie sind zum Teil ziemlich volatil. Die politische Landschaft eines Viertels oder der ganzen Stadt kann sich von einem Tag auf den anderen ändern. Aber auch für kleinere Aufgaben und Abenteuer hat jede Fraktion Ansatzpunkte. Und es sind ein Haufen Fraktionen in Tallasin unterwegs.

Jeder kann Gegner oder Auftraggeber sein

Ein weiterer wichtiger Designgrundsatz war, dass möglichst wenige Gruppen eindeutig gut oder böse sein sollten. Gerade in urbanen Kampagnen wird es schnell langweilig, wenn die Spielenden immer nur gegen offensichtliche Schurken vorgehen. Deshalb versuchen viele Fraktionen gleichzeitig hilfreich und problematisch zu sein.

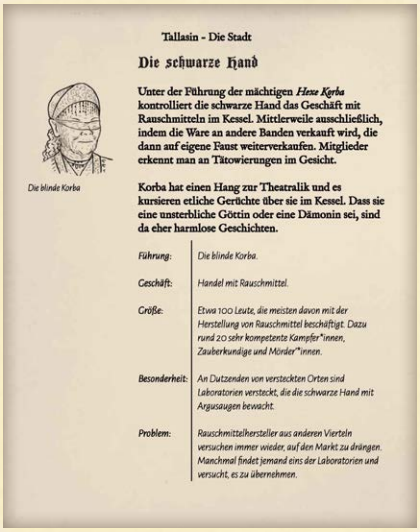
Die Trauernden Töchter versorgen Arme, Waisen und Kranke und betreiben gleichzeitig ein repressives System.

Die Möwen sind Kleinkriminelle und Chaoten, aber oft die einzigen, die sich gegen größere Unterdrücker auflehnen.

Das Signalfeuer kämpft gegen Ausbeutung, greift dabei aber zu Terrorismus.

Die Schwarze Hand versorgt den Kessel mit Rauschmitteln, schafft aber gleichzeitig wirtschaftliche Strukturen, so etwas wie Sicherheit und Arbeitsplätze.

Dadurch können dieselben Organisationen je nach Situation Verbündete, Auftraggeber, Konkurrenten oder Feinde sein.


Tallasin - Die Stadt

Die schwarze Hand

Die blinde Korba

Unter der Führung der mächtigen *Hexe Korba* kontrolliert die schwarze Hand das Geschäft mit Rauschmitteln im Kessel. Mittlerweile ausschließlich, indem die Ware an andere Banden verkauft wird, die dann auf eigene Faust weiterverkaufen. Mitglieder erkennt man an Tätowierungen im Gesicht.

Korba hat einen Hang zur Theatralik und es kursieren etliche Gerüchte über sie im Kessel. Dass sie eine unsterbliche Göttin oder eine Dämonin sei, sind da eher harmlose Geschichten.

Führung:	*Die blinde Korba.*
Geschäft:	*Handel mit Rauschmittel.*
Größe:	*Etwa 100 Leute, die meisten davon mit der Herstellung von Rauschmittel beschäftigt. Dazu rund 20 sehr kompetente Kämpfer*innen, Zauberkundige und Mörder*innen.*
Besonderheit:	*An Dutzenden von versteckten Orten sind Laboratorien versteckt, die die schwarze Hand mit Argusaugen bewacht.*
Problem:	*Rauschmittelhersteller aus anderen Vierteln versuchen immer wieder, auf den Markt zu drängen. Manchmal findet jemand eins der Laboratorien und versucht, es zu übernehmen.*

Stadtviertel als Genres

Ein weiterer zentraler Gedanke war, dass jedes Viertel eine eigene Atmosphäre besitzen sollte. Viele Fantasy-Städte wirken homogen. Überall dieselbe Architektur, dieselben Menschen, dieselben Konflikte. Wir wollten stattdessen verschiedene Spielgenres innerhalb einer einzigen Stadt vereinen.

Der Rauch ist vermutlich der offensichtlichste Genre-Hybrid der Stadt. Hier treffen Klassenkampf, Industrialisierung, Korruption und technische Entwicklung aufeinander. Visuell dachten wir an Fabrikstädte des 19. Jahrhunderts, aber auch an Serien wie *Arcane*. Das Viertel lebt vom Konflikt zwischen Arbeiterinnen und Arbeitern, Gilde und Widerstand.

Die Blutbäche sollten sich brutal und industriell anfühlen. Überall Nahrung, Transport, Logistik und Gewalt. Wer die Kontrolle über Essen besitzt, besitzt Macht. Die Fleischhauer, Kanalwächter, Schmuggler und Diebesbanden entstanden aus dieser Grundidee. Das Viertel eignet sich hervorragend für Gangster-Geschichten, Schutzgelderpressung und Revierkämpfe. Ein bisschen *Peaky Blinders* und ein bisschen *Gangs of New York*.

Offene Fragen und Garantie

Fast jede Ortsbeschreibung enthält ganz bewusst offene Fragen. Ein ganzes Stadtviertel ist ein einziges Geheimnis. Die Antworten sind absichtlich offen gelassen. Manche kennen wir auch selbst gar nicht.

Tallasin ist kein Setting, in dem alles erklärt ist. Die Stadt ist ein Werkzeugkasten, um eigene Geschichten zu erschaffen. Jedes Viertel besitzt eine eigene Stimmung. Jede Fraktion besitzt ein Ziel, ein Problem und mehrere Konflikte. Jeder Ort soll Möglichkeiten für Entscheidungen, Eskalationen und Abenteuer bieten.

Wenn du Spielleiterin oder Spielleiter bist und beim Lesen von Tallasin keine einzige Idee für ein Abenteuer entwickelst, kannst du auf jeden Fall dein Geld zurückfordern. Schreib mir einfach.

Das PDF von Tallasin sowie anderes Material findest du als kostenlosen Download unter:
kritischerfehlschlag.de/gassenhunde

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

Autoreninfo zu *Seba* auf Seite 64



Klotzen oder Kleckern?

Ihr kennt sicherlich den Moment, wenn ein Freund ankommt und sagt: „Hey, ich habe mein eigenes Fantasy-Setting geschrieben, ich werde ...“ (dramatische, unangenehm lange Pause) „... Autor.“

Dann hat man aus Höflichkeit nachgefragt und als Ergebnis eine dreckige Serviette aus der Mensa präsentiert bekommen, auf der „Dungeons and Dragons, aber unter Wasser“ stand. Wir alle beginnen so und die Mehrheit endet auch an der gleichen Stelle, denn die Tomatensoße vom Mittag muss noch vom Lehrbuch gewischt werden.

Doch braucht das Hobby Pen and Paper dringend Settings, die mit funktionalem Worldbuilding gemacht wurden. Daher soll es hier Eindrücke und schlechte Meinungen aus nicht repräsentativen Umfragen geben.

Meinung 1: Soll das auch mal jemand lesen?

Es klingt schrecklich kreativitätstötend, aber man sollte sich Fragen stellen, bevor man ein einziges Wort schreibt. Für wen schreibe ich das? Soll es veröffentlicht werden, zum Beispiel als Fanartikel frei im Netz? Kann ich damit kommende Woche meiner Gruppe als SL das erste Pizzastück abluchsen?

Es gibt keine zu großen oder kleinen Zielgruppen. Liebesbriefe sollten nur von der gewünschten Person und niemals von deren Ehepartner gelesen werden.

Meinung 2: Seite plus Seiten gleich Ergebnis?

Ein beliebtes Problem findet man bei Leuten, die gerne schreiben, aber nie publizieren: Seiten um Seiten, die weder für eine Leserschaft noch für die eigene Spielgruppe nutzbar sind. Das Minimal Viable Product mit der eigenen Gruppe auszutesten, ist der Weg. Am besten am gleichen Abend erklärt und gespielt. Ansonsten endet man wie George R. R. Martin und schreibt Lore um Lore, aber niemand kommt voran. Kleiner *Winds of Winter*-Seitenhieb an dieser Stelle.

Selten wird die Freundes-Gruppe keine Lust auf etwas Neues haben.

Meinung 3: Denkt auch mal an die Regeln!

Ein guter Hinweis beim Worldbuilding für Pen and Paper ist der Gedanke an die spieltechnischen Regeln. Jedes System hat Stärken und Schwächen, sollte aber zumindest grundlegend mit der Stimmung der Welt harmonieren, die man bespielt.

Es kann sogar zu einer rekursiven Schleife führen: Wenn bestimmte Regeln zu neuen Elementen in der Welt führen, weil man beispielsweise die Regeln für sozialen Status toll umgesetzt findet.

Ein gutes Beispiel, wo dies schwerfällt, sind *Harry Potter*-PnPs. Eine Welt, in der der unbesiegbare Instant-Kill-Zauber nur durch moralische Hemmschwellen eingegrenzt ist, kann zu spielerischen „Ansprüchen“ an die SC führen.

Meinung 4: Die Technik, Thaddäus, die Technik!

Viele Techniken oder Guru-Guides fliegen im Netz herum (so wie dieser hier 😉), wie Worldbuilding richtig gehen sollte: Inside-out, Top-down, Emergent etc.

Aber warum direkt vom Drei-Meter-Turm springen? Es ist mehr als valide, einem bestehenden System, das man feiert, eine kleine neue Region oder Fraktion hinzuzufügen. Genauso wäre eine Adaption von bekannten Settings eine mehr als erfüllende Arbeit.

Meinung 5: Fang doch mal hier an, Brudi.

Wie geht man eigentlich mit Regalen voll Lore um? *Vampire: the Masquerade* hat seit den 90ern eine ungeheure Masse an Lore. Dennoch gibt es den Trick, als normaler Dude oder Duddette lorepassend, mit einer Schaufel im Kopf, ohne Plan und mit Vampirkräften in der ersten Spielminute aufzuwachen. Die Unwissenheit der Spieler*Innen sollte im Charakter passend umgesetzt werden können. Damit kommt auch der Wunsch mehr zu erfahren.

Meinung 6: Der Aufruf zur Tat

Die größte Falle ist, gar nicht anzufangen.

Als Tipp ist „unsere Welt, aber ++“ ein tolles Sprungbrett für das erste eigene Worldbuilding. Daher werde ich anstreben, die bissigste Idee zu „Viktorianisches England, aber ...“ zu einem One-Shot auszuarbeiten.

Ergo: Wenn du diese Sätze liest, schicke bitte die Idee, die gerade in deinem Kopf herumfliegt, an das Magazin (red@ww-mag.de).

Der Teil, der oft weh tut, ist das Feedback. Doch bleibt dran. Jedes Werk, das geschrieben wurde, hat einen echten Wert gegenüber all den Gedanken, die nie ausgesprochen wurden.

Garstige Grüße

Euer Superschurke

Distribution
🌐 ww-mag.de/distribution

Autoreninfo zu *Distribution* auf Seite 33



Für Land und Königin!

Ulisses Spiele und *AntByte Studios* bringen mit *Antzeit* ein neues deutsches Rollenspiel an den Start!

Das Crowdfunding auf *Gamefound* endete am 08.09.'26 mit € 55.481 und somit über 1100 % des angestrebten Goals. **Herzlichen Glückwunsch!**

Glück für alle "Anteressierten", die das Funding verpasst haben: Der **Late Pledge** steht bei Veröffentlichung des *Weltenwanderer Magazins #8* kurz bevor.

Aber nun erstmal alles der Reihe nach:

Was ist Antzeit?

Antzeit ist ein Pen and Paper-Rollenspiel im Reich der Fantasy-Ameisen, die vor mehr als 500 Jahren durch ein großes Unglück beinahe ausgerottet wurden. Durch eine Fügung des Schicksals überlebten die Geschöpfe jedoch und konnten sich in den Jahrhunderten danach wieder erholen, sich entwickeln und eine neue Welt aufbauen. Doch heute steht das Volk erneut kurz vor der Vernichtung...

Antzeit setzt sich aus den Teilen "Ant" und "Zeit" zusammen. Ersterer ist der englische Begriff für Ameise und gleichzeitig die Abkürzung für "Anto", die sich von "Anto-Khâi", dem Namen, den sich die Ameisen in *Antzeit* selbst gegeben haben, ableitet. Der Begriff "Zeit" symbolisiert das Zeitalter der Ameisen und wenn man "Antzeit" ausspricht, sollte auffallen, dass es wie "Endzeit" klingt, die letzte Epoche einer Zivilisation, bevor die Welt endgültig untergeht.

Der Kontinent, den seine Bewohner Imperium nennen, ist eine gewaltige Landmasse inmitten eines großen Meeres namens Ozeant. Dort leben verschiedene Spezies, darunter das kriegerische Volk der Asseln, die unterdrückte Spezies der Bienen, die magischen Besetzer der Wespen, die kriechende Art der Würmer, das grausame Volk der Spinnen und viele mehr. Die dominierende Spezies ist die der Ameisen – die Anto-Khâi.

Entwickelt wurde *Antzeit* von Marc und Nicolas von *AntByte Studios*.

Marc C. Hatke: „Wir freuen uns sehr, gemeinsam mit *Ulisses Spiele* ein neues deutsches Pen-&-Paper-Rollenspiel auf den Markt zu bringen. *Antzeit* verbindet eine kohärente Spielwelt mit einem eigenständigen Regelsystem sowie einer Geschichte voller Atmosphäre und Tiefgang.“

Nicolas Arnold: „In den vergangenen knapp neun Jahren haben wir das Ziel verfolgt, Rollenspielerinnen und Rollenspielern mit *Antzeit* nun etwas wirklich Eigenständiges und Besonderes zu bieten.“

Und jetzt ?!?

Wer jetzt Lust auf *Antzeit* bekommen hat, schaut am Besten direkt auf der Webseite rein, um sich weitere Infos zu holen und vielleicht noch ein Paket im Late Pledge zu schnappen. Anfang 2027 soll *Antzeit* regulär in den Handel kommen und vielleicht gibt es bis dahin auch noch mehr davon im *Weltenwanderer* zu lesen...

🌐 **antzeit.de**

Mit Verspätung in die Hölle

EIN INOFFIZIELLES ABENTEUER FÜR SHADOWRUN

Autor: Distribution

Art des Abenteuers:
Bahnfahrt, Bodyguard und Bombenanschlag

System: Shadowrun 6
(nur SR6-Kernregelwerk benötigt)

Dauer: 3,5 Stunden (Realtime-Spielprinzip)

Ort: Erlebniswelt Deutsche Bahn

Spielercharaktere: Für 3-4 SC ausgelegt
(Pregens als Print/Download vorhanden)

Komplexität: Für Anfänger geeignet

Triggerwarnung: Catcalling,
Angriffe auf Bahnpersonal

Spielmaterial

Vier vorgefertigte *Shadowrun 6* SC liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #8* in **gedruckter Fassung** bei.

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

Plot-Übersicht

Der Politiker Peter Gröbel hat die Runnergruppe für einen vermeintlich einfachen Job angeheuert. Da er auf einer Konferenz in Hamburg ist, möchte er, dass die Gruppe seine Tochter eskortiert. Sie sollen dabei den einfachsten Weg von Düsseldorf nach Hamburg wählen und mit dem Inter City Express Express, dem ICEE, fahren. Die Tochter ist eine heranwachsende und überstimulierte Teenagerin. Vielleicht war dies auch ein Grund, warum der Dad nicht mehr ganz mit ihr fertig wird. Vor allem wollte er nämlich die Beziehung zum Boyfriend unterbrechen, da sie gerade wieder eine hitzige Trennung hatten.

Ohne Zusammenhang mit der Situation gibt es eine Verschwörung durch eine Terrorgruppe. Die Schwarzen Wölfe planen, eine Bombe im Zug explodieren zu lassen, sobald er im Hamburger Hbf ankommt. Ihre Motivationen sind genauso abscheulich wie ihr Kleidungsstil. Die Runner müssen Teenagerherzen und ihr Leben retten. Werden die Knochen der Bösen oder die Gefühle junger Menschen verletzt?

Hintergründe

Quelle

Peter Gröbel – Politiker im gehobenen Dienst der mittleren Amtsstufe, Grün-Rot-Wirtschaftsflügel. Er ist nett, sozial und hat so viel Profil wie ein Gummispielball für Kinder. Der Koalitionspartner schlechthin. Er erarbeitet gerade die Nutri-Scores für Soy-Kaffee nach Vorgaben der Konzerne.

Auftrag

Peter Gröbel möchte seine Tochter sicher bei sich in Hamburg haben. Da er gerade aus Schweden zurückkommt, muss seine Tochter von Düsseldorf nach Hamburg begleitet werden.

SC-Gruppe

Es handelt sich um einen bezahlten Auftrag. Der Politiker Peter Gröbel hat außerdem zugesichert, einen deutlich lukrativeren Folgeauftrag in Hamburg zu vermitteln.

Handlungsort

ICEE Düsseldorf – Hamburg

Tatsächliche Reisezeit: ca. 3:30 Stunden. Schienenprobleme und neue Bahnhöfe haben die Reisezeit trotz technischem Fortschritt die letzten 60 Jahre konstant gehalten.

Zielperson

Anastasia „Nasti“ Gröbel – die Tochter des Politikers Peter Gröbel. Ziel ist es, sie sicher und gesund nach Hamburg zu bringen.

Schwierigkeiten

- Nasti ist eine eigenwillige, edgy-nerdige Teenagerin mit sehr intensiven Emotionen, was die Begleitung anspruchsvoll macht.
- Ihr Ex-Freund Manuel Freundlich stalkt sie auf ihren eigenen Wunsch hin ein wenig. Die beiden haben zu viele Liebes-Trideos aus der Matrix heruntergeladen, was emotionale Entwicklungskonsequenzen haben wird.
- **Die große Wendung:** Die Schwarzen Wölfe befinden sich ebenfalls im Zug und planen, eine Bombe zu platzieren.

Timeline

Das Abenteuer ist in Echtzeit geplant und setzt sich aus Eignissen zu bestimmten Zeitpunkten zusammen.

Legende

HE – Hauptereignis:
Aktive Handlungselemente, bei denen die SC Entscheidungen treffen und direkt eingreifen können.

NE – Nebenereignis:
Optionale Szenen zur Auflockerung, Charakterinteraktion und zum Anregen des Spiels. Falls die SC bereits stark involviert sind oder eine andere Handlung verfolgen, können diese Events entfallen.

0:00 – Abfahrt Düsseldorf Hbf (HE)

Der Zug verlässt Düsseldorf Hbf – natürlich mit etwa 30 Minuten Verzögerung.

0:30 – Falsches Abteil (NE)

Eine Familie spricht die Gruppe an und ist überzeugt, dass die SC fälschlicherweise in ihrem Abteil sitzen. Die Familie hat sich lediglich im Wagen geirrt.

1:00 – Nasti und Manuel (HE)

Nastis Ex-Freund Manuel Freundlich kontaktiert sie über das Commlink. Er schreibt ihr, dass er sie immer noch liebt.

Manuel ist grundsätzlich kein schlechter Mensch – er ist ein hormongetriebener Teenager, der versucht, vor Nasti hart, cool und erwachsen zu wirken. Sowohl er als auch Nasti verkörpern die typischen Extreme der Teenagerphase: starke Emotionen, Unsicherheit, Rebellion und die Suche nach der eigenen Identität.

Nasti versucht mehr schlecht als recht, ihre Gefühle und die Nachricht vor der Gruppe zu verbergen. Manuel bittet sie, sich mit ihm auf der Zugtoilette zu treffen.

Dort kommt es zu einer emotionalen Begegnung mit intensivem Küssen. Die Szene bleibt jedoch klar im FSK12-Rahmen.

1:15 – Wendepunkt: Die Sporttasche (HE)

Um vor Nasti seinen „Bad-Boy“-Ruf zu beweisen, stiehlt Manuel eine Sporttasche aus dem Gepäckfach des ICEE.

Er will ihr damit zeigen, dass er mutig und gefährlich sein kann. Was er jedoch nicht weiß: In der Tasche befindet sich eine Bombe.

Der Twist:
Die Terroristen haben die Tasche verloren und vermuten, dass Manuel oder Nasti sie an sich genommen haben. Sie beginnen, nach den beiden Jugendlichen zu suchen.

1:30 – Der Kontrolleur (HE)

Ein Zugkontrolleur gerät mit einem aggressiven Fahrgast aneinander – einem Mitglied der Terroristengruppe.

Der Kontrolleur ist ein massiver, kampferprobter Mitarbeiter der Bahn-Sicherheit. Er ist speziell ausgebildet und körperlich beeindruckend. Sein verstärkter Tonfa trägt die Spuren vergangener Auseinandersetzungen. Das Terrorgruppe-Abteil ist direkt neben der Gruppe selbst.

1:45 – Der Speisewagen (NE)

Der Speisewagen fährt durch den Zug. Die Gruppe stellt fest, dass langsam Hunger aufkommt. Besonders Nasti möchte unbedingt einen Soja-Salat aus dem Bordrestaurant.



Bild: © Fiona Theißen – fiona-theissen-illustrator.de

2:10 – Manuel in Gefahr (HE)

Die Terroristen stellen Manuel und holen die Tasche zurück. Sie ziehen ihn in ihr Abteil oder eine Klokabine. Manuel wird dabei beinahe zu Tode geprügelt.

Die Bombe befindet sich wieder in den Händen der Terroristen.

2:30 – Zukunft und alte Probleme (NE)

Der SC mit dem höchsten Charisma-Wert wird von einem Fahrgast unangemessen angesprochen.

Auch in der Zukunft scheinen sich manche Dinge nicht geändert zu haben – die ADL Bahn bleibt die Deutsche Bahn.

3:00 – Fluchtversuch (NE)

Die Terroristen versuchen, den Zug an der vorletzten Haltestelle zu verlassen und unerkannt zu entkommen.

Die Gruppe erhält möglicherweise die letzte Gelegenheit, sie aufzuhalten.

3:30 – Finale: Explosion am Hamburger Hbf (HE)

Der Zug erreicht Hamburg Hbf. Die Situation eskaliert und die Bombe droht zu detonieren.

Ausgang:
Schaden oder Tod der SC liegt im Ermessen der Spielleitung. Ein Todesurteil für die Charaktere ist nicht notwendig – die Explosion kann auch mit Verletzungen, Sachschäden oder einer dramatischen Rettung enden.

Abrechnung

Bezahlung

- 2.000 ¥ pro Person, wenn Nasti in Hamburg ankommt.
- +5.000 ¥, falls die Bombe entschärft wird.

Karma

- 1 Karma – Hamburg wird mit Nasti erreicht.
- 1 Karma – Manuel Freundlich kommt lebend in Hamburg an.
- 2 Karma – Die Bombe wird gesichert und es kommt nicht zu einer Explosion im Zug.
- 2 Karma – Allgemeiner Schwierigkeitsgrad der Mission.

Kontakte

- Peter Gröbel, falls seine Tochter unverletzt ankommt.

Die NSC

Das Teenie-Töchterchen

Name: Anastasia „Nasti" Gröbel

Metatyp: Mensch

Beruf: Schülerin

Aussehen: Viel Schwarz, so wie ihre Seele. Sie schminkt sich Sternchen über die Sommersprossen, weshalb ihr Freund Manuel sie auch seinen Nachthimmel nennt. Sie möchte später einmal Tierärztin für Fledermäuse werden.

Lieblings-Retrosong der 1990er:
Cradle of Filth mit „Coffin Fodder".

I-Tüpfelchen: Hat sich heimlich vor einer Woche ein Tattoo stechen lassen. Es ist nur ein Henna-Tattoo, sie weiß das jedoch nicht. Die 300 NuYen sind trotzdem weg.

Angewohnheit: Ihre Antwort auf alles ist: „Mmh, weiß nicht" oder „Ist mir egal", gefolgt von: „Hast du das jetzt etwa für mich mit entschieden?"

Problem: Sie will wieder mit ihrem Ex-Freund zusammen sein. In Hamburg möchte sie mit ihrem Papa shoppen gehen und Zeit verbringen. Es ist ihr peinlich, dass sie ihren Vater nicht hasst, wie alle ihre Freundinnen deren Papas.

Der Ex- und doch-wieder-Freund

Name: Manuel Freundlich

Metatyp: Mensch

Beruf: Schüler, aber er meint, dass seine 3 Follower auf der Meta-Cloud für angehende Rapper ihn zum Künstler machen.

Aussehen: Sein Gesicht erinnert an ein Klera-Zeal-Testgelände. Die beiden Baseballkappen, die er gleichzeitig trägt, lassen ihn beinahe wieder seriös wirken. Aber nur beinahe.

Lieblings-Retrosong der 2020er:
„Wackelkontakt" oder „Alles für die Gang" von Ufo.

I-Tüpfelchen: Hat eine eigene Commlink-Soundbox mit seinen eigenen Songs dabei. Sie sind alle zu 99,8 % auto-tuned. Leider nicht zu 100 %.

Angewohnheit: Mit der Freundin Schluss machen oder abserviert werden. Danach wieder zusammenkommen.

Problem: Hat eine Bombe gefunden… ohne es zu merken.

Die Schwarzen Wölfe

Terrorzellen-Name: Die Schwarzen Wölfe

Hauptgeschäft: Schutzgelderpressung, Glücksspiel, Cyberware-Straßenhandel.

Führung: Der Gründer Otto Van Der Damm, denn Demokratie ist was für Weiber.

Besonderheit: Links-gelabelte, faschistische Schwurbler-Machos. Jeder sollte sie hassen. Sie selbst finden sich auch alle scheiße.

Markenzeichen: Aufnäher für die Flat-Earth-Nation für Human-Männer unter Stalin.

Problem: Niemand kennt sie oder will sie kennen.

Gang-Anführer

Name: Otto Van Der Damm / Bandage

Metatyp: Mensch

Job: Führungs-Guru-Meister der Schwarzen Wölfe.

Aussehen: Die Haare sind nach hinten geschmiert und der Oberlippenflaum lässt keine erfolgreiche Kunstkarriere erhoffen.

I-Tüpfelchen: Cyber-Faust, die oft zufällig zuckt, was etwas wie – naja, ihr wisst schon – aussieht.

Angewohnheit: Pfeift Arbeiter- und völkische Lieder, sehr schief.

Problem: Die neue Gang hat noch keinen ausreichenden „Clout", wie die Kids in der Matrix sagen. Daher kam ihm eine Bombenidee, wie er selbst stolz sagt.

Werte: Dieselben Werte wie Eye-Fiver-Go-Ganger (siehe SR6 S. 204) + Cyberarm.

Die Mitläufer-Mitglieder

Namen: Adam, Ahmed, Attila

Metatyp: alles Menschen

Job: Alte Omas betrügen und Obdachlosen das Kleingeld klauen.

Aussehen: Zerschlissene Jeansjacken mit Aufnähern gegen alles und jeden. Vor allem gegen Frauen, an die sie nie rankommen würden.

Angewohnheit: Marx, Hitler und Walt Disney vergleichen und verwechseln.

Problem: Unfruchtbare, furchtbare Früchtchen. Sie sind wegen Frauenfeindlichkeit sogar aus der Hustle Academy rausgeworfen worden.

Werte: Dieselben Werte wie Eye-Fiver-Go-Ganger (siehe SR6 S. 204).

Spieltester: Nico, John „Unseen" Doe, Dobrik „Narcissus" House, Valerie Grünberg

Distribution
🌐 ww-mag.de/distribution

Distribution



Distribution ist Physiker und angehender Ingenieur. Pen & Paper begleitet ihn seit dem Studium, und mit seinen Freunden spielt er sich regelmäßig durch wilde Welten: Savage Worlds Rippers, Necessary Evil, Shadowrun und viele mehr. Pulpige Stories, Mangas und Butter Chicken Curry nähren seine Kräfte. Sein Ziel ist es, mit seinen Geschichten und Texten als Schurke in der deutschen Pen-&-Paper-Szene Freude und spaßige Abende zu schaffen. (Der Nickname stammt von seinem alten Superschurken-SC.)

Bild: © Fiona Theißen – fiona-theissen-illustrator.de

Dieses unabhängige Werk basiert auf dem Rollenspiel *Shadowrun* (🌐 shadowrun6.de). Die deutsche Ausgabe von *Shadowrun* erscheint bei *Pegasus Spiele* (🌐 pegasus.de) unter der Lizenz von *Catalyst Game Labs* und *Topps, Inc*. Diese Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung von *Pegasus Spiele*.

Die Welt steckt im Detail

Wie kleine Dinge Weltenbau beeinflussen und lebendig machen



Mittlerweile kommt man als rollenspielende oder schreibende Person kaum noch um das Thema „Weltenbau“ herum. Dabei gibt es bereits einiges an Literatur und Videos, wie man eine Welt von Grund auf aufbauen kann, wie man Kontinente erstellt und welche Völker man erschaffen kann, ohne gegen Copyright zu verstoßen. Doch vor allem die leisen und subtilen Töne machen eine Welt erst richtig greifbar und erwecken sie zum Leben:

Bleiben wir doch bei den klassischen Rollenspielen und starten wie so oft in einer Taverne. Ist diese Taverne das Zentrum des Dorfes oder ist die Bevölkerung sehr gläubig und es gibt ein oder mehrere Gebäude nur für eine Gottheit oder mehrere Gottheiten? Befindet sich die Taverne eher am Dorfrand, weil das Dörfchen einem tyrannischen Markgrafen [oder anderen Adelstitel hier einsetzen] gehört und er/sie/they eine Abneigung gegen Menschenmengen hat? Na ja, man sieht, schon der Ort für eine Taverne benötigt einiges an Entscheidungen und zeigt bereits im Kleinen, welchen Stellenwert in diesem Land ein derartiges Gebäude hat.

Um nicht zu langweilig zu klingen und ein etwas anderes Gefühl bei den Spielenden zu erzeugen, wollen wir hier womöglich auch gar nicht von einer Taverne sprechen. Es gibt so viele Möglichkeiten: Trattoria (italienische Gaststätte), Gästehaus, Gasthof, Gasthaus, Lokal, Bar, Restaurant, Baisl, Pub, Spelunke und noch vieles mehr. Jeder Begriff erweckt andere Erwartungen und kann so auch die Stimmung verändern. Bezeichnungen sollten daher mit Bedacht gewählt werden und für die Zuhörenden und Mitspielenden bekannt sein, um ein ähnliches Bild für alle zu erschaffen. Je mehr sich alle unter einer Bezeichnung vorstellen können, desto weniger muss beschrieben werden.

Man könnte hier auch noch auf die Art des Gebäudes eingehen und welches Material verwendet wurde, um es zu bauen bzw. ob das Material zur Umgebung passt oder es importiert wurde, aber das scheint hier etwas zu weit zu gehen, wir wollen schließlich etwas essen. Betreten wir also das Haus.

Ganz beiläufig wird hier v. a. die Einrichtung wahrgenommen, die natürlich zu den Erwartungen der Leser*innen bzw. Spieler*innen (siehe Begriff) passen sollte, jedoch bietet sich bereits die erste Gelegenheit Stimmung aufzubauen und etwas über das Geschäft, den bzw. die Besitzer*in und die Gegend zu erzählen, in der man sich gerade aufhält. Wird sich also gut um die Taverne gekümmert und werden Handwerker*innen zum Ausbessern von kleinen Mängeln geholt oder ist sie eher schmutzig und die offensichtlichen Gebrechen des Gebäudes werden nur notdürftig durch ungeschultes Personal repariert? Hier besteht außerdem die Möglichkeit, auf Naturkatastrophen hinzuweisen, die vor Kurzem über den Ort hereingebrochen sind, ohne sie direkt zu benennen.

Mittels der Einrichtung lässt sich erzählen, ob der Besitzer oder die Besitzerin aus einem anderen Land an diesen Ort gezogen ist (viele fremdländische Dekorationen, ggf. ein kleiner Küchenaltar, besonders verziertes oder geformtes Geschirr ...), gerne jagt (Trophäen an den Wänden, ausgelegte Tierfelle auf Bänken und Stühlen ...), viel reist, wenn es sich nicht gleichzeitig um die Wirtsperson handelt (viele Möbel, Dekorationen etc. aus unterschiedlichen Ländern) oder einen bestimmten Sport ausübt oder ein lokales Sportteam unterstützt. Mit Hilfe von kleinen Verzierungen an Möbeln, Wänden und Stoffen sowie deren Zustand kann man kleine Geschichten erzählen, die auf Religion, Land, Flora und Fauna, Adel oder die persönliche Familiengeschichte hinweisen. Die Formen, die man dafür wählt, sind mannigfaltig: Bilder, Banner, Teppiche, Trophäen, Waffen, Wappen, Rüstungen, Preise, Gobelins (v. a. in gehobener Gesellschaft), Statuen und Büsten, Geschirr, Schnitzereien, Schnickschnack und viele weitere Arten von Dekorationen. Sogar das Fehlen kann zu einer weiteren Geschichte und somit zum Weltenbau beitragen.

Das Erste, was uns wirklich ins Auge fallen sollte, ganz unabhängig von dem Raum ganz allgemein, sind die anwesenden Personen: Ist das Lokal gut besucht? Wenn nicht, liegt es an der Uhrzeit oder an etwas anderem, wie der Lage des Dorfes, dem Gesundheitszustand der Bewohner*innen, einer Ausgangssperre, wird das Dorf von etwas bedroht und es wagt sich niemand auf die Straße (oder eine bestimmte Bevölkerungsgruppe) ...?

Wenn wir die Menge geklärt haben, können wir unser Augenmerk auf die Leute selbst legen. Wenn sich eine wichtige Verkehrsverbindung für den Handel in der Nähe des Dorfes befindet, können wir bei den Anwesenden aus den Vollen schöpfen. Unterschiedliche Wesenheiten mit unterschiedlichen Hintergrundgeschichten, Berufen, Religionen und Ethnien können sich in großen Handelszentren herumtreiben. Je weiter auf dem Land und je abgeschiedener ein Ort liegt, desto homogener werden die Anwesenden ausfallen. Fremde fallen hier sofort auf.

Doch wie kann man nun diese Unterschiede beschreiben? In der Regel sind die Kleidung und die Verzierung der Körper durch Schmuck jeglicher Art gute Indikatoren. Jede Region hat eigene Ressourcen, mit denen Stoffe hergestellt, gefärbt und ggf. verziert werden. Die Dicke der Stoffe und die Schnitte der Kleidung sind ebenfalls wichtig, denn je kälter es in einem Land ist, desto dicker sind die Stoffe, desto enger liegen die Kleidungsstücke an, um eine Auskühlung des Körpers zu vermeiden und desto leichter wird auch auf andere wärmende Ressourcen wie z. B. Felle zurückgegriffen. In warmen Ländern hingegen sind die Stoffe meist dünner, Faltenmuster können an Relevanz gewinnen und die Schnitte der Kleidungsstücke sind weiter, um den Körper leichter zu kühlen. Der Zustand der Stoffe kann ebenfalls einiges über eine Person erzählen (Ausbesserungen, Anpassungen, verbleichte Farben, Schmutz).

Farben, Wappen und Symbole können hier Hinweise auf Region, Religion (Ordensmitglied, Glücksbringer ...), Beruf oder sozialen Status geben. Diese können entweder als Schmuck an Ketten, Ohrringen, Ringen oder Piercings getragen werden oder direkt am Körper als Tattoo, Rasierung, Körperbemalung (Henna), Schmucknarbe oder Brandmal angebracht sein. Die Sichtbarkeit dieser Verzierung kann ebenfalls von Wichtigkeit sein und ob sie intakt ist oder nicht.

Setzen wir uns in einer vollen Taverne in einer Handelsstadt an den Tisch einer bunten Truppe und plaudern wir mit den Leuten: Am Tisch befinden sich zwei Männer in luftiger Kleidung, die an Unterarmen, Unterschenkel und Bauch eng anliegt, um sie bei ihrer Arbeit nicht zu behindern. Sie tragen Tücher, die sie entweder als Kopftuch oder zu einem breiten Band gedreht als Stirnband tragen. Die Kleidung zeigt, dass sie mehrfach ausgebessert wurde. Auch die Farben mögen irgendwann einmal gestrahlt haben, sind nun jedoch zu einem schwachen Abglanz ihrer selbst geworden. An den Stoffen finden sich außerdem weiße Kreise, die sich wie ein eigenes Muster über die gesamte Kleidung der Männer zieht. Mit einem Lächeln meint einer der beiden: „Aye, wir sind Seemänner und haben auf der Seeperle angeheuert. Derzeit arbeiten wir für einen Händler, der gar nicht mal so schlecht bezahlt, und bringen Waren aus dem Süden in dem Norden. Der Hafen hier ist nur ein kleiner Zwischenstopp. Tut aber gut, mal wieder etwas anderes als Zwieback zu essen.“

Der andere hat am Hals ein Brandmal. Es scheint alt zu sein und wurde mit permanenter bläulichgrauer Farbe durchgestrichen. Sobald er bemerkt, dass wir das Zeichen mustern, zieht er sein Halstuch etwas höher und dreht sich ein wenig weg. „Du musst verstehen“, mischt sich der Matrose von vorhin ein, „er spricht nicht gerne über seine Vergangenheit, schließlich hat er sich vor Jahren auch von ihr losgekauft ...“

Der Blick schweift weiter den Tisch hinunter und bleibt auf einer jungen Frau und einem Mann mittleren Alters hängen. Die Dame trägt elegante weite Kleidung im gleichen Farbton, ist an Armen, Händen, Füßen und Gesicht mit Symbolen tätowiert, die sich weiter unter den dünnen Stoffen, aber auch auf den Stoffen weiter über ihren ganzen Körper zu ziehen scheinen. Ihre Haut ist dunkler und strahlt rosig. Die dunklen Haare sind zu einer kunstvollen Frisur mit mehreren Zöpfen und Bögen geformt, von denen Spangen und goldene Anhänger herabhängen.

Hier will ich noch einmal einen kurzen Einwurf machen. Wir hatten die schlichten Arbeiter, von denen wir lediglich die Kleidung etwas näher beschrieben haben, um auf ihre Tätigkeit am Meer hinzuweisen. Die Dame hier scheint jedoch ganz anders zu sein. Zwar wird hier eine feine Kleidung und sogar Schmuck beschrieben, woraus sich schließen lässt, dass sie wohl eher zu einer wohlhabenderen Schicht gehört, aber besonders das Beschreiben von Frisuren kann zwei Dinge für den Weltenbau tun:

Einerseits gibt es in jeder Welt Modetrends v. a. bei Frisuren. Haare sind sehr oft ein politisches Statement, da in feudalen Zeiten mit Frisuren, und darunter fallen auch Bärte, die Moden der aktuellen Herrscher*innen nachgeahmt werden, zumindest in der höheren Gesellschaftsschicht. Man zeigt damit auch Landeszugehörigkeiten bzw. die Zugehörigkeit zu bestimmten Volks-, Kult- oder Religionsgemeinschaften. Andererseits gibt es eine breite Auswahl von sehr einfachen Frisuren bis zu sehr komplizierten, die man niemals allein jeden Tag machen könnte. Dargestellt wird hierbei v. a. auch die Gesellschaftsschicht. Eine Bauersfrau wird niemals die Zeit haben, sich morgens 3 Stunden hinzusetzen und besonders kunstvolle Zöpfe zu flechten. Bei der ernährenden und erschaffenden Gesellschaftsschicht geht es v.a. darum, ob eine Frisur praktisch für den Alltag ist (zieht kein Ungeziefer an, hängt nicht in Maschinen, behindert die Sicht nicht, kann nicht angesengt werden). Adelige und Menschen, die in der Verwaltung eines Unternehmens oder einer Art von Regierung arbeiten, haben meist etwas mehr Zeit und häufig auch die finanziellen Mittel, um Personal anzustellen, das ihnen am Morgen zur Seite steht. Besonders teuer waren dabei schon immer Echthaar-Haarteile und -Perücken. Was heißt das aber nun für unsere Dame am Tisch? Na ja, sie ist reich oder kommt aus einer gesonderten Gesellschaftsschicht, kommt wahrscheinlich aus einem sehr warmen Land (dünne, weite Kleidung) und der Begleiter ...

... der bemerkt, dass wir seine Mitreisende betrachten, und schiebt sich ins Sichtfeld zwischen uns und ihr. Ein böser Blick von ihm, der uns eindeutig sagt, dass wir sie in Ruhe lassen sollen, und ein weiterer, der an seinen Gürtel zu einer großen Klinge wandert, sind eindeutige Zeichen. Wahrscheinlich handelt es sich bei ihm um den Leibwächter der Frau, den wir nicht unnötig erzürnen wollen, v. a. weil die beiden unsere Sprache nicht zu sprechen scheinen.

Nun gut, wir wollten auch was essen. Damit kann man nicht viel falsch machen. Aber auch hier kann man kulturelle Unterschiede zeigen: An manchen Orten kommt die Bedienung an den Tisch und nimmt die Bestellung auf, an anderen muss man dieser Zeichen geben oder sie rufen. Wieder andere Länder wollen, dass vor der Bestellung an einem speziellen Tisch bezahlt wird, die Bestellung wird dann gebracht oder man wird aufgerufen. Um etwas Abwechslung in seine Welt zu bringen, kann man sich hier also ebenfalls bedienen.

Bei den Lebensmitteln wird der Standort wieder wichtig. Gibt es ein Gewässer wie Flüsse, Seen oder das Meer in der Nähe sind Fische und Krebse ein fester Bestandteil der Ernährung der lokalen Bevölkerung. In Landschaften mit vielen Feldern kann man sich bei Feldfrüchten und v. a. Hasen bzw. Kaninchen (selten beides gleichzeitig) bedienen, ist ein Wald angeschlossen sind häufig auch Wild und essbare Vögel anzutreffen. Domestizierte Tiere findet man häufig flächendeckend, wobei v. a. Kleinvieh häufiger ist, da es leichter zu halten ist und nicht so viele Ressourcen braucht, um bis zum schlachtreifen Alter herangezogen zu werden. Natürlich kann man hier auch ganz auf tierische Produkte verzichten oder Nahrungsmitteltabus und -Einschränkungen (ggf. durch Gesetze) einführen und sie mehr oder weniger offensichtlich durch den Verzicht der Bevölkerung trotz reichhaltigen Angebots zeigen.

Etwas komplizierter wird es, wenn auch noch der Handel im Spiel ist. Hier werden aus anderen Orten auch Lebensmittel eingeführt, die die lokale Küche ergänzen können. Dabei gilt: Je näher der Importsursprung liegt, desto günstiger sind die Waren und desto weiter sind sie auch in der einfachen Küche verbreitet. Je größer der Handelsstandort, desto weiter können außerdem die Waren angeliefert werden.

Folglich bestellen wir Eintopf, ein Gericht, das einfach und daher auch meist preiswert, nahrhaft ist und so gut wie überall verkauft wird. V. a. bei diesem einfachen Gericht können wir viel erkennen, da Eintöpfe lange gekocht werden, häufig aufgewärmt und wieder aufgefüllt werden. Ist er also sehr dünn, können wir darauf schließen, dass man sich hier in der Taverne nicht genug Zutaten leisten kann, sehr dicker Eintopf hingegen ist häufig aufgewärmt worden (reduziert) und hat bei gutem Einsatz der weiteren Zutaten einen sehr starken Geschmack. In manchen Kulturen ist dieser nicht unbedingt erwünscht und wird immer wieder neu aufgesetzt. Die bereits erwähnten Ingredienzien spiegeln auch die lokale und saisonale Küche. Der letzte Punkt wäre die Beilage: Hier ist alles von gar keiner (wie Suppe), Kartoffeln über Reis, Nudeln oder Brot. Brot kann man hier in Österreich und in Teilen von Bayern sogar für Eintopf auf die Hand bekommen, indem ein kleiner dunkler Brotlaib oben aufgeschnitten und ausgehöhlt wird, der Eintopf wird anschließend wie in einer essbaren Schüssel verkauft.

Wie ihr seht, kann man anhand von Kleinigkeiten viel Weltenbau betreiben und es gibt eine schier endlose Auswahl, wie ihr eure Welt bunt, abwechslungsreich und v. a. lebendig darstellen könnt. Probiert es doch das nächste Mal aus, sei es als SL bei der Beschreibung des nächsten Dorfes oder als Spieler*in bei der Beschreibung eures Charakters oder wenn ihr selbst etwas über eure Welt schreibt. Nutzt die kleine Auswahl hier und habt Spaß.

Brigitte Massek aka Carabas Crafts
carabas-crafts.com

Autoreninfo zu *Brigitte Massek* auf Seite 15

Podcast: WeltenBauStelle – Die Kunst des Weltenbaus

Seit April 2022 widmet sich das österreichische Ehepaar Markus und Brigitte in ihrem Podcast dem Thema Weltenbau in allen Aspekten.

Sie sprechen in kurzen Episoden (10 bis 20 Minuten) über Strukturen, Fantastisches und Kurioses untermauert von historischen Wissen (Brigitte ist Alt-Historikerin) und Wissen aus der Pop-Kultur (Markus steuert v. a. Referenzen aus dem Sci-Fi Bereich bei). Dabei sind beide seit langen Jahren Rollenspieler*in bzw. Spielleitung, achten aber stets darauf, dass der Podcast nicht nur für rollenspielende Weltenbauer*innen nützlich ist, sondern auch für Autor*innen und Künstler*innen aller Art.

Zusätzlich gibt es hin und wieder eine spezielle Talk-Episode, wo die beiden sich Gäste aus unterschiedlichen Zweigen des Weltenbaus einladen, um über deren Welten und/oder Wissensgebiet zu sprechen, wie z. B. Marianne Musek (Illustratorin von Gazer Press), Romanautor Christian Handel oder den Green Gorilla Rollenspielverlag.



Besonders beliebt sind die Episoden über Entwicklung von Siedlungen, die Entstehung von Namen (Orten, Bergen, Flüssen ...), die Vorstellungen unterschiedlicher Staatssysteme und zu speziellen Feiertagen und was dahinter steckt.

Hört doch mal rein!

weltenbaustelle.letscast.fm





microscope

Ein Rollenspiel für kollaborativen Weltenbau

Worldbuilding ist die Aufgabe des Spielleiters. Oder? Nicht unbedingt. Mit dem richtigen Gerüst wird Weltenbau zum Spaß für die ganze Gruppe! Klingt komisch? *Microscope* ist ein etwas anderes Rollenspiel ...

Warum kollaborativer Weltenbau?

Das Setting der meisten Kampagnen ist entweder eine offizielle Welt oder eine von der Spielleitung eigens gebaute. Das hat beides Vorteile: Eine offizielle Welt kann viel Lore haben und sich unglaublich dicht anfühlen, wie z. B. Aventurien. Man findet viel Material online und die Spieler kennen die Welt vielleicht schon. Außerdem erspart man sich den Aufwand für den Weltenbau, der von den meisten Spielern ohnehin nicht honoriert wird. Dagegen ist eine selbstgebaute Welt zwar viel Aufwand für die Spielleitung, aber völlig frei in der Ausgestaltung. Die Spielleitung hat die Welt im Kopf und muss nicht viel nachschlagen. Außerdem ist sie für die Gruppe und die Kampagne maßgeschneidert und passt perfekt. Warum also kollaborativer Weltenbau?

Beim kollaborativen Weltenbau liegt man zwischen den oben genannten Varianten: Der Aufwand (und Spaß) wird von der Spielleitung auf die ganze Gruppe verteilt. Die Spieler kennen die Welt in- und auswendig, genau wie die Spielleitung. Die Spieler können ihre gewünschten Charakter-Hintergründe tief in die Welt integrieren und alle ihre Wünsche einbringen.

Zu guter Letzt macht kollaborativer Weltenbau einfach Spaß, ganz unabhängig davon, ob man die Welt am Ende bespielen möchte oder nicht.

Wie spielt man *Microscope*?

Microscope bricht mit vielen klassischen Konzepten: In *Microscope* gibt es keine Spielleitung; jeder Spieler hat dieselbe Macht und Verantwortung, und kontrolliert jeden Aspekt der Welt. Jeder Spieler hat nicht einen, sondern viele verschiedene Charaktere, und manchmal wird ein Charakter in verschiedenen Szenen von unterschiedlichen Spielern gespielt. Es gibt keine Charakterbögen oder Regeln zum Charakterbau. Und es geht nicht um eine einzelne Geschichte, Kampagne, Stadt oder Dungeon, sondern um alles in einer ganzen Welt. Damit diese Freiheit nicht einschüchtert, sondern Mut macht, gibt *Microscope* den Spielern Werkzeuge an die Hand.

Damit alle Spieler ein gemeinsames Verständnis der Welt haben, steht am Anfang einer *Microscope*-Kampagne ein wenig Setup. Zunächst wird ein Thema festgelegt. Worum geht es eigentlich in der Welt? „Ein altes Imperium steigt auf und zerfällt." „Die Magie verlässt die Welt." Oder: „Der Krieg zwischen Orks und Elfen." Dazu kommt die Palette. Wie beim Malen werden hier die Farben für die Welt vorbereitet, die „Dos and Don'ts". Gibt es Magie? Geister? Götter? Computer? Schusswaffen? Alle Spieler dürfen Elemente zur Palette hinzufügen oder aus der Welt verbannen. Was nicht angesprochen wird, bleibt erstmal offen. Im letzten Schritt der Vorbereitung werden die Buchstützen definiert. Sie definieren den Anfang und das Ende für den Weltenbau. Die Welt mag davor und danach existieren, aber nur die Zeit zwischen den Buchstützen wird gemeinsam bespielt.

Im eigentlichen Spiel geht es in Runden um den Tisch. Für jede Runde wird zunächst ein Fokus gesetzt, um den es in der Runde geht, z.B. eine Person oder ein Ort. Dann kommt jeder Spieler einmal zum Zug und erstellt entweder einen neuen Zeitraum, ein neues Ereignis, oder fordert zum Spielen einer Szene auf. Egal was der Spieler wählt, es sollte einen Bezug zum aktuellen Fokus haben. Zeiträume und Ereignisse verbinden die Geschichte und definieren, was in den Geschichtsbüchern steht. In den Szenen werden bestimmte Ereignisse näher erforscht. Eine zentrale Frage leitet die Szene, z. B. „Was müssen alle Magier opfern, um die Zauberei zu erlernen?" In Szenen werden oft keine großen, geschichtsträchtigen Ereignisse erstellt (dafür ist das zugehörige Ereignis da). Dafür kann eine Szene nebenbei viele andere Details der Welt ausschmücken, die auch über die Szene hinaus relevant bleiben: Welche Roben tragen die Magier? Gibt es einen Ältestenrat der Magier? Wie sieht der Initiations-Ritus für neue Magier aus?

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, wird ein Vermächtnis gewählt, etwas Interessantes aus der letzten Runde, das der Spieler im Blick behalten möchte. Danach startet eine neue Runde. Ein *Microscope*-Spiel kann aus beliebig vielen Runden bestehen – One-Shots sind genauso denkbar wie lange Kampagnen.

Was *Microscope* nicht ist

In meinen Augen macht *Microscope* vieles richtig. Allerdings will *Microscope* zwar Welten bauen, aber es gibt keine spezielle Ausrichtung auf bespielbare Welten. Wenn das Ziel nun eine Welt für die nächste Kampagne ist, gibt es ein paar Dinge zu beachten:

Zunächst schreibt *Microscope* keine Regeln für die gebaute Welt vor. Das gibt viel Freiheit und man kann sowohl Fantasy als auch Sci-Fi und vieles mehr bauen. Damit du darin mit deinem Lieblingssystem eine Kampagne spielen kannst, muss die Welt aber zum System passen: Ohne Magie in der Welt tun sich viele Fantasy-Systeme schwer, ohne Götter ebenso. Moderne Technik lässt sich oft nur schwer abbilden, und wenn es keine Elfen gibt, kann man sie letztlich nicht spielen. Für Apokalypse- oder Sci-Fi-Kampagnen wäre es dagegen ungewöhnlich, wenn in der Welt keine Autos, Telefone oder Computer existieren. Es ist also von Vorteil, wenn die Spielgruppe mit Blick auf die nächste Kampagne eine passende Palette wählt, damit die Welt am Ende gut zum System und zur Kampagne passt.



Grundsätzlich ist *Microscope* auch der Detailreichtum der erstellten Welt egal. Wenn aber die *Microscope*-Welt nur aus Zeitaltern und Ereignissen besteht, fehlt viel Flair aus der Welt. Sie lebt noch nicht. Achtet darauf, die Welt zum Leben zu erwecken, indem ihr ausreichend Szenen spielt. Ich empfehle als Daumenregel 1–3 Szenen pro Ereignis.

Microscope hat ein paar Mechanismen, um an bereits erstellte Dinge anzuknüpfen und weiterzubauen. Aber besonders wenn die Spieler etwas unterschiedliche Vorstellungen von der Welt haben, kann die Welt leicht ihren Fokus verlieren. Dann besteht die Welt am Ende aus vielen Elementen, die sich über eine lange Zeit erstrecken und kaum etwas miteinander zu tun haben. Das führt dazu, dass die erstellte Welt an Charakter und Charme einbüßt. Es fällt schwer, sich auf etwas zu konzentrieren. Nehmt das Thema der Welt ernst, wählt den Fokus in den Runden geschickt, und baut eure Welt lieber detailreich zu einem Thema, als unfokussiert und flach.

Zu guter Letzt versucht *Microscope* zwar, die Welt in sich konsistent zu halten, aber das ist gar nicht so einfach: Wer erinnert sich bei der nächsten Sitzung in einem Monat noch an die genaue Formel für die Initiation eines neuen Magiers? Deswegen ist es wichtig, regelmäßig gemeinsam zu reflektieren, wie die gebaute Welt aussieht, ob noch alles zusammenpasst, und den Überblick zu behalten, welche Lücken noch gefüllt werden können.

Trotz alldem kann *Microscope* hervorragend für den Weltenbau vor einer Kampagne funktionieren. Diese Aspekte benötigen aber etwas Aufmerksamkeit, damit man sich nicht verrennt. Und notfalls lässt sich auch viel noch im Nachhinein „fixen", wenn der Weltenbau nicht in jeder Hinsicht perfekt lief.

Das Besondere

Microscope ist erfrischend anders. Und wer weiß – vielleicht findet ihr sogar so viel Spaß am gemeinsamen Weltenbau, dass ihr gar nicht mehr damit aufhören wollt. Aber irgendwie wäre es auch schade, die gebaute Welt dann nicht zu bespielen, oder?

Im Vergleich zur klassischen Aufgabenverteilung (der Spielleiter baut eine Welt, die Gruppe bespielt sie) hat der gemeinsame Weltenbau ein paar Vorteile, zumindest für mich: Zunächst habe ich weniger Arbeit (ja, Weltenbau gehört nicht zu meinen

Lieblingstätigkeiten, sorry). Aber darüber hinaus gilt beim gemeinsamen Weltenbau die gleiche Prämisse wie sonst im Rollenspiel: Gemeinsam können wir eine spannendere, vielseitigere und überraschendere Geschichte schreiben als jeder Einzelne alleine. Wenn wir die Kreativität der ganzen Gruppe bündeln und die Ideen unserer Mitspieler aufgreifen, entsteht eine buntere, komplexere Welt, als sie jeder Einzelne allein bauen könnte. Das ist wie beim normalen Rollenspiel manchmal ärgerlich („Ich hatte doch so eine tolle Fortsetzung in meinem Kopf, und jetzt geht das nicht mehr!"), aber bringt auch oft unvorhergesehene Wendungen, die allen Spaß machen und weit über die ursprünglichen Erwartungen hinausgehen können.

Erfahrungsbericht: Bau einer Kampagnenwelt mit *Microscope*

Meine Spielgruppe hat für unsere *D&D-5e*-Kampagne eine Homebrew-Welt mit *Microscope* gebaut. Jetzt freue ich mich, berichten zu können, was gut lief, was ich in Zukunft anders machen würde, und welche Überraschungen uns das in der Kampagne beschert hat.

Benefits

Ich hatte in der Vergangenheit oft Probleme, die Spielwelt an meine Gruppe heran zu bekommen. Meine Freunde bringen wenig Wissen zu offiziellen *D&D*-Welten mit, und manche nur sehr spezifisches. Außerdem sind wir alle viel beschäftigt mit Arbeit und Familie und haben wenig Zeit, uns tief in offizielle Welten einzulesen, inklusive mir als Spielleitung. Unsere selbstgebaute Welt ist in unseren normalen Spielsitzungen zwischen den Kampagnen entstanden. Dadurch kennen wir uns alle nahezu perfekt in der Welt aus, ohne einen großen Aufwand in der Erstellung. Natürlich mussten wir ein paar Spielsitzungen für den Weltenbau „opfern", aber hatten auch viel Spaß dabei.

Vorausschauende Spieler könnten Hintergrund für ihre Charaktere im Weltenbau direkt mit einbringen. Das war bei uns zwar nicht der Fall, dennoch hat das detaillierte Wissen über die Welt beim Charakterbau geholfen. Die Spieler hatten bereits ihre „Lieblings"-Lore gefunden und konnten diese einfach weiterspinnen.

Shortcomings

Es ist nicht alles rosig im kollaborativen Weltenbau und so sind wir auf einige Fallstricke gestoßen:

Wir hatten zu Beginn nicht definiert, wann und wo die Kampagne in der Welt stattfinden soll. Es war also schwierig, fokussiert zu bauen. Das hat zu einer großen Welt geführt, die eine lange Zeit umspannt und wenig zusammenhängend ist. Außerdem kann das die Planungen von Spielern durchkreuzen: Wenn z. B. eine Hochkultur entsteht und schließlich fällt, hat die Wahl des Kampagnenzeitpunkts immense Auswirkungen auf mögliche Charakterhintergründe. Das nächste Mal werde ich vermutlich eine kurze Zeit ohne bestimmten Fokus spielen und dann mit der Gruppe abstimmen, in welchem Teil des Weltenbaus die Kampagne spielen soll, damit im folgenden Spiel darauf ein Fokus gelegt werden kann. Alternativ könnte die zweite Buchstütze, die das zeitliche Ende des Weltenbaus markiert, als Kampagnenzeit festgelegt werden.

In unserem Weltenbau hatten wir Wiederbelebungsmagie aus der Welt ausgeschlossen. Da es in *D&D 5e* verschiedene Möglichkeiten zur Wiederbelebung gibt, stellte sich am Ende die Frage: Sind solche Charakteroptionen trotzdem valide? Wir haben es am Ende als Charakteroption trotzdem erlaubt. Rückblickend wäre es eine gute Idee gewesen, das bereits zu Beginn zu klären.

Überraschung!

Wenn ich als Spielleitung die nächste Session vorbereite, liegt es nahe, sich Inspiration im Weltenbau zu holen. Götter, Landstriche, Organisationen, Sekten, all das wurde ja im Weltenbau schon bespielt. Wenn ich nun solche Details einbrachte, und sei es nur am Rande oder als Flair, freute sich meist mindestens ein Spieler: „Oh, voll cool! Du hast die Berg-Kobolde eingebaut! Die haben mir schon damals so gut gefallen!" Das erhöht die Motivation und das Investment der Spieler.

Fazit

Ich empfehle: Probiert es einfach aus! Das Investment von einer Session ist überschaubar. Und wenn ihr danach keine Lust mehr habt, ist das genauso valide wie wenn ihr nichts anderes mehr spielen wollt. Ich glaube aber, ihr werdet überrascht sein, wie toll es läuft.

Microscope ist bei *Lamemage* (🌐 lamemage.com) erschienen. Es gab eine deutsche Übersetzung bei *Uhrwerk*, die allerdings nicht mehr vertrieben wird.

🌐 **lamemage.com/microscope**

Tobias Eisenreich



Tobias Eisenreich



Tobias hat während seines Studiums zum Hobby gefunden und leitet seit 7 Jahren regelmäßig für seine Freunde, zunächst *DSA*, mittlerweile *D&D*, aber auch immer wieder andere Systeme. Tobias forscht beruflich im Fachbereich Software Engineering und freut sich privat jeden Tag über das Lächeln seiner Frau und seiner Tochter.

Foto: © Tobias Eisenreich

Illustrationen: © Efy-Apatura

Einstürzende Altbauten

Ein inoffizielles Abenteuer für Monster of the Week



Bild: © Sebastian Pfitzenmaier

Autor: Tobias Herrmann

Art des Abenteuers: Mystery, Humor

System: Monster of the Week

Dauer: One-Shot

Ort: beliebige Stadt

Hinweis: Da es von *Monster of the Week* keine offizielle Übersetzung ins Deutsche gibt, werden die englischen Originalbegriffe aus dem Regelwerk verwendet.

Spielmaterial

Eine Kreaturen-Karte sowie **die historische Tatzelwurm-Illustration** liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #8* in **gedruckter Fassung** bei. Ebenso finden sich diese Materialien als **kostenlose PDF-Downloads** unter:
🌐 ww-mag.de/downloads

Zusammenfassung – *Mystery-Konzept*

In einer beliebigen Stadt stürzt eine alte Villa ein. Ein **Tatzelwurm** hat einen Tunnel darunter gegraben und dadurch den Einsturz ausgelöst. Dahinter steckt der gierige Immobilienmagnat **Wolfgang Gummersbach**, der den **Tatzelwurm** ausgebrütet hat und dafür nutzt, gezielt unter bestimmten Gebäuden seinen Tunnel zu graben. Obendrein beginnt der **Tatzelwurm** Eier zu legen und Menschen zu jagen, um seine Brut zu füttern. Die Investigatoren müssen eine Formel finden, um die Stadt vor den Tatzelwürmern zu retten, die sich nahezu exponenziell vermehren. Die Formel beschreibt ein Ritual für die Herstellung einer gesegneten Kugel, welche die Schwäche des **Tatzelwurms** darstellt.

Charaktermotivation – *Plothooks*

Divine/Spooky

Könnte Visionen von einstürzenden Gebäuden und blutverschmierten Fassaden haben.

Mundane

Könnte ein Enkelkind von **Oma Ingeborg** sein.

Flake

Könnte über ein Verschwörungstheoretiker-Forum einen Artikel zugesendet bekommen, dass **Wolfgang Gummersbach** ein bayerisches Zauberbuch besitzt.

Professional

Könnte von einer Agentur den Auftrag erhalten, **Wolfgang Gummersbach** zu beschatten.

Snoop

Könnte den Geheimtipp erhalten, dass **Jutta Huber** vom Bauamt eine Untersuchung anstellt. Könnte erfahren, dass **Wolfgang Gummersbach** mehrmals versucht hat, das Haus von **Oma Ingeborg** zu erwerben.

Spellslinger/Hex

Die Zähne, Klauen und Schuppen des **Tatzelwurms** sind begehrte magische Reagenzien und können für verschiedene Tränke, Zauber und Rituale verwendet werden. Für welche bleibt der Spielleitung überlassen.

Wronged

Könnte bereits in der Vergangenheit von **Wolfgang Gummersbach** hinters Licht geführt worden sein.

Rogue

Könnte den Auftrag erhalten haben, das *Oids borisches Gzaaber* wiederzubeschaffen.

Expert

Könnte bereits mit **Tatzelwürmern** zu tun gehabt haben und geht den einstürzenden Gebäuden auf den Grund.

Ablauf – Countdown

Day

Der **Tatzelwurm** untergräbt eine alte Villa und bringt diese zum Einsturz. Es gibt Verletzte, niemand stirbt. Er nistet sich dort ein, um Eier zu legen.

Shadows

Frau von Ballhausen wird gefressen. **Jutta Huber** übernimmt ihren Posten. Zwei kleine **Tatzelwürmer** schlüpfen.

Sunset

Nächstes Haus stürzt ein. **Oma Ingeborg** stirbt dabei. **Wolfgang Gummersbach** kauft das Gelände am nächsten Tag. Zwei weitere **Tatzelwürmer** schlüpfen.

Dusk

Der **Tatzelwurm** tötet **Ratte** und **Spucknapf** in derselben Nacht, weil seine Brut hungriger wird.

Nightfall

Wolfgang Gummersbach setzt den **Tatzelwurm** auf das Hochhaus an. Viele Menschen sterben. Die Brut ist fast ausgewachsen.

Midnight

Die Brut ist ausgewachsen und legt selbst Eier. Die Stadt wird von **Tatzelwürmern** überschwemmt. Die Bewohner inklusive **Wolfgang Gummersbach** werden zu Futter.

Bemerkungen

- Die Stadt hat sehr strikte Baureglementierungen. Grundstücke kaufen ist nicht einfach. Besonders, wenn dort denkmalgeschützte Gebäude stehen.
- Das Haus von **Oma Ingeborg** fällt zwar nicht unter diese Statuten, sie möchte dieses Haus aber nicht verkaufen.
- Die **Formel** zum Segnen der Kugel kann auf mehrere Arten gefunden werden:
  - » Der **Expert** könnte eine Kopie der Formel in seinem Versteck haben.
  - » In der Stadtbücherei finden die Investigatoren eine Sammlung von alten bayrischen Märchen und Sagen.
  - » Ein Einbruch in **Wolfgang Gummersbachs** Büro lässt die Spieler das Zauberbuch mit der alten bayerischen Magie finden. Auf dem Cover steht *Oids borisches Gzaaber*.
  - » Der **Flake** könnte im Darknet ein entsprechendes Ritual finden.
  - » Die Oper *Der Freischütz* könnte Aufschluss geben.
- Sollte die Gruppe einen **Professional** beinhalten, so könnte dieser für einen **Luck**-Punkt eine Kugel erwerben, die auf einer Ostermesse gesegnet wurde.
- Ein **Divine** könnte einen **Luck**-Punkt ausgeben, um die Kugel von der eigenen Gottheit segnen zu lassen.

Bedrohungen

Tatzelwurm, ein Drache

Monster: *Beast*
(Motivation: to run wild, destroying and killing)

Der **Tatzelwurm** ist ein vierbeiniges Wesen, das knapp zwei Meter lang ist. Es hat einen schmalen, länglichen Körper, welcher mit Schuppen besetzt ist. An den Enden der langen Beine finden sich Tatzen, die mit scharfen Krallen besetzt sind. Der Kopf, der an einem langen, schmalen, giraffen-ähnlichen Hals sitzt, sieht aus wie eine Mischung aus Katze und Reptil.

Laut einer Sage heißt es, dass der **Tatzelwurm** aus einem Ei entsteht, das von einem Hahn gelegt wurde. Dies ist jedoch Stoff von alten Legenden. Die meisten Tatzelwürmer sind Zwitter und legen Eier.

Die meisten **Tatzelwürmer** leben unterirdisch und nutzen ihre Klauen, um Tunnel zu buddeln. Dort legen sie meist auch ihre Eier. Die frisch geschlüpften **Tatzelwürmer** erhalten vom Muttertier eine Diät aus Säugetieren. Kleinere Vertreter geben sich mit Hasen, Waschbären oder Ratten zufrieden. Viele gieren jedoch nach Menschenfleisch. Besonders große Exemplare sollen auch auf Hirsche oder Bären Jagd gemacht haben.

Powers:

Giftiger Atem: Haucht einen giftigen Atem aus, der zu Vergiftungen führt.

Heißer Körper: Der Körper ist sehr heiß und führt bei direkter Berührung zu Verbrennungen.

Attacks:

Scharfe Klauen: 2-harm hand/close

Zähne: 3-harm hand/close

Harm capacity: 11

Armour: Schuppenpanzer: 2-armour

Weakness:
Eine durch ein spezielles Ritual **gesegnete Kugel**. Für diese muss eine spezifische **Formel** rezitiert werden, dies erfordert **Use Magic**.

Kleiner Tatzelwurm, der Nachwuchs

Tatzelwürmer sind im kleinen Stadium sehr hungrig und brauchen sehr viel Blut. Sie wachsen schnell.

Powers:

Heißer Körper: Der Körper ist sehr heiß und führt bei direkter Berührung zu Verbrennungen.

Attacks:

Scharfe Klauen: 1-harm hand/close

Zähne: 2-harm hand/close

Harm capacity: 5

Armour: Schuppenpanzer: 1-armour

Weakness:
In diesem jungen Stadium kann ein Tag ohne Nahrung schon tödlich für sie sein. Zur Not hilft auch rohe Gewalt.

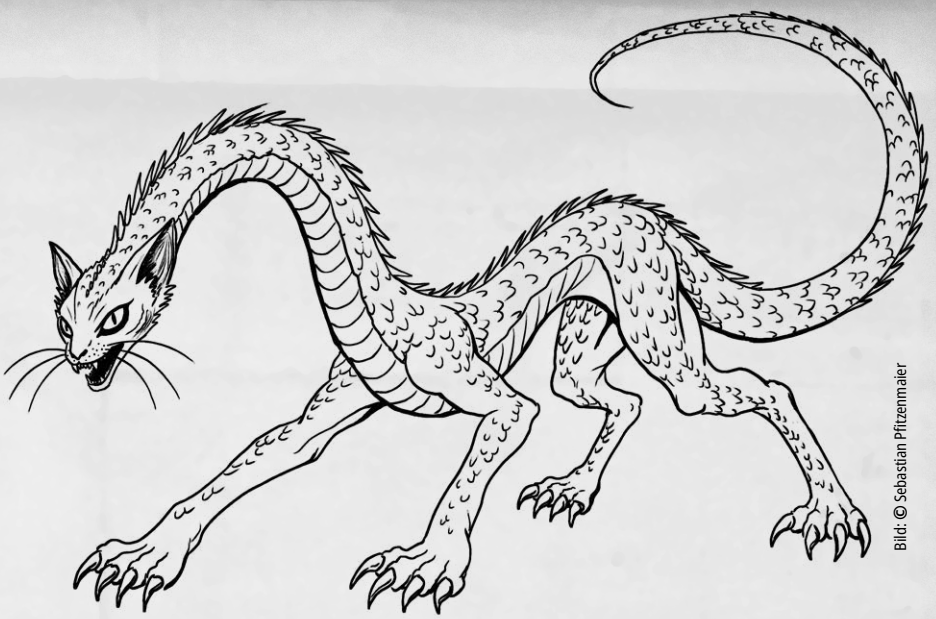


Bild: © Sebastian Pfitzenmaier

Dramatis personae

Wolfgang Gummersbach, ein Gierschlund

Minion: *Renfield*
(Motivation: to push victims towards the monster)

Wolfgang Gummersbach ist ein Geschäftsmann, der so schmierig glatt ist, dass Aale ihn darum beneiden. Nachdem er Papis Firma fast in den Ruin getrieben hatte, war das Kaufen einiger Grundstücke der Stadt, um dort ein Mammutprojekt für einen reichen Klienten auf die Beine zu stellen, die beste Lösung, um schnell Geld in die Kasse zu spülen. Schließlich will sein Klient in der Stadt ein großes Einkaufszentrum bauen.

Bei einer seiner letzten Wandertouren in den Alpen fand er das versteinerte Ei des sagenumwobenen **Tatzelwurms**. Mit ein bisschen Magie konnte er das Ei wiederbeleben und unter der Stadt aussetzen. Es soll einerseits unliebsame Lokalpolitiker fressen, aber auch durch Buddeln unter einigen markanten Stellen Gebäude zum Einsturz bringen und Platz für sein Projekt machen. Menschenleben sind ihm dabei egal. Hauptsache, er kann die Firma seiner Familie und damit deren Ruf retten.

Powers:

Magie: Er fand in der alten Bibliothek seines Vaters einen Folianten über alte bayerische Magie. Mit diesem ist es ihm möglich, den Tatzelwurm zu kontrollieren.

Attacks:

9mm: 2-harm close loud

Harm Capacity: 7

Armour: None

Weakness:
Er ist ein ganz gewöhnlicher Mensch.

Oma Ingeborg, eine Rentnerin

Bystander: *Innocent*
(Motivation: to do the right thing)

Oma Ingeborg lebt schon in der Stadt, seit sie ein kleines Mädchen war. Sie hat hier ihren inzwischen verstorbenen Mann kennengelernt und ihre Kinder großgezogen und lebt in einem kleinen Häuschen am Rande der Stadt. **Wolfgang Gummersbach** hat ihr mehrmals Geld für ihr Haus angeboten, doch sie hat jedes Mal freundlich, aber bestimmt abgelehnt. Sie wiederholte immer wieder: „Einen alten Baum verpflanzt man nicht!"

Frau von Ballhausen, eine Bürokratin

Bystander: *Witness*
(Motivation: to pass on information)

Frau von Ballhausen ist Chefin des Bauamtes der Stadt. Sie steht mit **Wolfgang Gummersbach** auf dem Kriegsfuß. Er hat mit seinen Rechtverdrehern sehr tief in die bürokratische Trickkiste gegriffen. Durch kompetentes Manövrieren konnte sie diese hinterhältigen Versuche bisher in die Schranken weisen. **Frau von Ballhausen** liebt ihre Heimat und will um jeden Preis verhindern, dass sie von Immobilienhaien ruiniert wird. Sollte **Frau von Ballhausen** sterben, rückt ihre Stellvertreterin **Jutta Huber** nach.

Jutta Huber, eine Aufsteigerin

Bystander: *Busybody*
(Motivation: to interfere in other people's plans)

Jutta Huber ist **Frau von Ballhausens** Stellvertretung. Sie hat diese Position über Vitamin B erreicht. Sie würde aber gerne ihre Karriere vorantreiben und ist bereit, dafür über Leichen zu gehen. Sie hat insgeheim einen Deal mit **Wolfgang Gummersbach**, dass er **Frau von Ballhausen** beseitigt, damit sie die neue Chefin vom Bauamt werden kann. Dafür soll **Jutta Huber** sein Bauvorhaben durchwinken. Im Gegenzug dafür lässt er seine Beziehungen in der Landesregierung spielen, um ihr auf lange Sicht einen besseren Job im Ministerium zu organisieren. Um die Ermittlungen von sich abzulenken, versucht sie entweder **Wachtmeister Bruno** auf die Fährte der **Punks** zu schicken, oder, sollten die Investigatoren ihre Aufmerksamkeit erregen, spricht sie den Verdacht aus, dass sie mit dem Tod von **Frau von Ballhausen** in Verbindung stehen. Technikaffine Charaktere können ihre Arbeitsmails hacken und herausfinden, dass ein Deal mit **Wolfgang Gummersbach** stattfand. Die Sprache ist aber zu uneindeutig, um einen echten Beweis in der Hand zu haben.

Wachtmeister Bruno

Bystander: *Official*
(Motivation: to be suspicious)

Wachmeister Bruno ist Mitte 50 und macht diesen Job schon seit über dreißig Jahren. In letzter Zeit laufen die Handlanger von **Wolfgang Gummersbachs Firma** hier herum. Diese haben ein paar Anzeigen erstattet, weil **Ratte** und **Spucknapf** ihnen die ganze Zeit Streiche spielen. Sollten die **Punker** an mehreren Tatorten auftauchen, verdächtigt er die beiden, etwas mit der Sache zu tun zu haben.

Punks: Ratte und Spucknapf

Bystander: *Victim*
(Motivation: to put themselves into danger)

Ratte und **Spucknapf** sind zwei **Punker**, die sich oft in der Stadt rumtreiben. Sie sind seit Kindertagen beste Freunde. Beide sind 18 Jahre alt. Ihre bürgerlichen Namen Justus und Claudius verraten, dass beide eigentlich aus besseren Verhältnissen stammen und gerade rebellieren. Sie sind schon öfter mit **Wachmeister Bruno** aneinandergeraten. Sei es für Vandalismus, Erregung öffentlichen Ärgernisses oder Lärmbelästigung. Dank ihrer reichen Elternhäuser, die sich gute Anwälte leisten können, ging bisher jedoch alles glimpflich aus. Sie sehen in **Oma Ingeborg** eine Art Ersatz-Oma. Sollte sie sterben, werden sie wütend vor Trauer und versuchen die Schuldigen zu finden. Durch Zufälle tauchen sie danach oft bei den Ermittlungen der Investigatoren auf.

Dramatis loci

Gummersbachs Immobilien-Firma

Location: *Crossroads*
(Motivation: to bring people together)

Viele sind sich nicht sicher, ob der Firmenname „GIF“ oder „TSCHIFF“ ausgesprochen wird. Ein bisschen Forschung der Spieler zeigt, dass diese Firma kurz vor dem Ruin steht. Der Auftrag für den mysteriösen Auftraggeber, bei der ein guter Teil der Stadt weichen muss, ist die letzte Hoffnung für **Wolfgang Gummersbach**. Sein Büro ist voll mit allerlei Schnickschnack. Sollte die Spielleitung ein McGuffin für eine Kampagne brauchen, so könnte es hier sein. Schließlich hat Wolfgang seine Mittel für sehr viele esoterische Gegenstände und Artefakte ausgegeben. Im Büro finden die Charaktere auch das bayerische Zauberbuch. Wolfgang hat es im Safe hinter dem Bild seines Vaters versteckt. Hier könnte potenziell ein McGuffin versteckt sein. Viele der Angestellten haben angsterfüllte Augen, weil jeder Arbeitstag auch ihr letzter sein könnte. Wenn die Spielleitung möchte, kann sie hier **Ratte** und **Spucknapf** einführen. Sie können entweder die Toiletten fluten, Fenster einschmeißen oder ein Graffiti mit den Worten „Kapitalisten Schweine“ an die Firmenfassade sprühen.

Haus von Oma Ingeborg

Location: *Hub*
(Motivation: to reveal information)

Das klassische Haus einer alten Dame. Dekoriert mit sehr viel Kitsch, vor allem Selbstgehäkeltem und sehr, sehr, sehr viele Bilder von Kindern und Enkelkindern.



Bild: *Illustration fig. X aus Ouresipholtes helveticus von Johann Jakob Scheuchzer* © Swi 607.23, Houghton Library, Harvard University (PD)

Was eine **Investigate a Mystery** Probe enthüllt (jeder Punkt zählt als eine Frage):

- Vor dem Einsturz:
  - » Die Investigatoren finden Briefe von **Wolfgang Gummersbachs Firma** adressiert an **Oma Ingeborg**. Einer droht sogar mit rechtlichen Schritten.
  - » Unter den vielen Bildern der Enkelkinder ist auch ein Bild von **Ratte** und **Spucknapf**. **Oma Ingeborg** sieht die beiden als „Ehren-Enkel", weil sie ihr sehr oft im Haus helfen.
- Nach dem Einsturz:
  - » Das Haus wurde untergraben
  - » Eine Kreatur scheint das Haus untergraben zu haben: Es sieht aus, als ob scharfe Klauen den Tunnel gegraben haben.
  - » Die Erde scheint leicht verbrannt zu sein.

Das Bauamt

Location: *Maze*
(Motivation to confuse and separate)

Wenn du als Spielleitung die Spielrunde ein wenig ärgern willst, kannst du sie durch den Bürokratiedschungel jagen. Um einen Termin mit **Frau von Ballhausen** oder **Jutta Huber** zu bekommen, muss eine Nummer an einem Schalter gezogen werden. Entweder warten die Investigatoren sehr geduldig, was definitiv den Countdown um eine Stufe weiter ticken lässt, oder sie versuchen durch geschicktes Verhandeln oder Lügen, die Schlange zu überspringen. Jede gewaltfreie Lösung ist möglich.

- Nur Erfolge von 10+ lassen die Investigatoren die Warteschlange überspringen
- Erfolge mit 7-9 sorgen dafür, dass die Investigatoren zwar vorgelassen werden, aber einige bürokratische Probleme haben, die geklärt werden müssen. Ein Beispiel wäre, dass ein Formular ausgefüllt werden muss, welches einen baulichen Notfall bescheinigt.
- Jeder Wurf von einer 6 und darunter sorgt dafür, dass so viel Zeit vergeht, dass der Countdown voranschreitet. Die Investigatoren können zum Beispiel beschlossen haben, dass sie nicht länger warten wollen und das Büro der Chefin selbst finden wollen und sich verlaufen, oder die Person am Empfang lässt sich einfach nicht überreden und die Warteschlange wird unausweichlich.

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

Für die Verwendung mit *Monster of the Week* von Michael Sands. *Monster of the Week* is copyrighted by *Evil Hat Productions* (🌐 evilhat.com)., *LLC* and *Generic Games*.

Ist das Kunst oder kann das weg?



Isabella Pudsmann hatte sich ein wenig abseits hingesetzt. Auf einer langen Tafel befanden sich einige Leckereien, an denen sie sich ausgiebig bediente.

In den Räumen der Galerie hingen die Bilder unterschiedlichster Künstler und auch eines von ihr. „Schwarze Katze in Al'Anfa bei Nacht" war der Titel. Ein Paar funkelnder Augen war darauf zu sehen, das den Betrachter anstarrte, vor dem Hintergrund eines verhangenen Madamals.

Isabella musste bei dem Gedanken schmunzeln, dass es gerade ihre Katzenbilder waren, die so erfolgreich waren. Eigentlich hatte sie das erste eher aus einer Laune heraus gemalt, eher ein Jux, ohne sich dabei viel zu denken. Doch Erfolg hat bekanntlich, was gefällt und so waren weitere gefolgt.

Isabella verfügte über eine Gabe, die nur wenige Menschen besitzen: Sie nahm andere und sich selbst nicht so ernst. Die Allüren, die viele ihrer Künstlerkollegen hatten, waren ihr fremd. Sie malte um des Malens selbst, und ob sie damit Erfolg hatte, das war für sie nicht entscheidend.

In Nostria geboren, hatte sich Isabella schon früh für die Kunst interessiert, wenngleich ihre Eltern und ihre Schwester das nicht nachvollziehen konnten. Aber sie hatte das Glück, ein wenig Geld geerbt zu haben, was ihr ein Studium an der Tsaschule in Methumis ermöglichte.

Da Isabella ein eher genügsamer Mensch war – ihr reichte ein eigenes Zimmer und sie brauchte keinen Luxus – kam sie gut über die Runden. Ab und zu malte sie Auftragsarbeiten, wie ein Porträt oder ein Aktgemälde, ansonsten lebte sie in den Tag hinein und machte einfach ihr Ding.

An dieser Ausstellung reizte es sie auch weniger, im Mittelpunkt zu stehen, als sich am Buffet zu bedienen.

Sie kaute gerade ein paar Mandeln, als sie ein Gespräch aufschnappte. Eine Gruppe Besucher stand im Kreis herum und diskutierte.

„Also ich finde die neuesten Werke von Lorenzo ein wenig provokant."

Die ältere Dame nickte zustimmend dem Mann zu, der dies geäußert hatte.

„Dennoch …", so fuhr er fort, „dennoch halte ich ihn für ein vielversprechendes neues Talent, das es zu fördern gilt."

Wieder nickte die Dame und ein anderer Mann trat neben sie.
„Guter Alborn, Ihr seid wahrlich ein echter Kunstkenner und Mäzen. Ja, ich teile Eure Meinung! Und wenn Ihr ihn nicht bereits großzügig fördern würdet …"
Dann deutete die Frau auf das Bild mit den Katzenaugen.
„Ja, was sehe ich denn da? Das ist ein Pudsmann, das erkenne ich sofort. Diese feine Pinselführung, diese kleinen aber vielfältigen Details. Ich selbst habe schon zwei Werke von ihm bei mir Zuhause."

Alborn schien kurz verärgert zu sein, dass die Aufmerksamkeit sich von ihm abgewendet hatte. Doch dann setzte er ein gespieltes Lächeln auf.
„Oh ja, Pudsmann, den hatte ich neulich zu einem Privatbesuch bei mir. Er ist noch etwas jung und unbedarft, aber Talent, das hat der Bursche. Ja, das muss man ihm lassen."

Schon waren wieder alle Blicke auf ihn gerichtet und Alborns Gesichtszüge nahmen etwas Selbstzufriedenes an.

Eigentlich waren Isabella solche belanglosen angeberischen Gespräche egal, doch in diesem Fall fühlte sie sich herausgefordert.
„Ihr hattet Pudsmann bei Euch zu Besuch? Das erstaunt mich, denn sagt man über ihn nicht, dass er eher seine Ruhe haben wolle? Dass er wenig Wert auf öffentlichen Ruhm lege?"

Alborn verzog kurz das Gesicht und blickte die pummelige junge Frau an, die sich einfach so ins Gespräch eingemischt hatte.
„Ich kenne Euch nicht, werte Dame. Arbeitet Ihr hier?"

Isabella schmunzelte und steckte sich eine weitere Mandel in den Mund.
„Ach, nicht wirklich … aber findet ihr das wirklich ein gelungenes Bild? Ich meine, viel ist darauf doch nicht zu sehen … Das meiste ist doch nur schwarz."

Alborn gab ein theatralisch langes Seufzen von sich.
„Echte Kunst erkennt man an den feinen Details, die das Auge eines Kenners sofort entdeckt. Seht Ihr hier die feinen silbernen Striche? Die stellen das feine Licht des Madamals dar."

„Echt? Ich hätte sie eher für die Schnurrbarthaare gehalten. Immerhin sind sie in der Höhe der Katzenschnute."

„Nein… schaut doch genau hin, was Pudsmann Euch zeigen will."

„Was will er uns denn zeigen?"

„Die Katze ist ein Symbol, ein Sinnbild."

„Ein Symbolbild für was?"

„Die Katze symbolisiert Al'Anfa – das Düstere dieser Stadt. Die Heimlichkeit, die Intrigen …"

„Das seht Ihr alles darin? Also ich glaube nicht, dass Pudsmann sich so viele Gedanken gemacht hat. Vielleicht hat er einfach nur gemalt, was ihm gerade in den Sinn kam."

Alborn atmete sichtlich genervt laut aus und ein.
„Ich kenne Pudsmann persönlich und jedes seiner Werke ist zutiefst angefüllt von Symbolik. So auch diese Katze."



Isabella blickte zum Gemälde.
„Aber vielleicht ist es ja auch keine Katze?"

„Was denn sonst?"

„Ein Kater!
Ich meine, wenn es heller wäre, würde man seinen dicken Bauch erkennen. Aber es ist ja Nacht."

Alborn wurde rot im Gesicht.
„Es bringt nichts, mit Euch über Kunst zu reden. Das ist, als wolle man einem Esel das Harfespielen beibringen. Gut, dass Pudsmann nicht hier ist und hört, wie Ihr Euch über sein Werk lustig macht."

~

Wenig später begrüßte die Veranstalterin die Gäste. "Meine Damen und Herren, ich freue mich, dass Ihr so zahlreich erschienen sind. Und ich freue mich, Euch eine Überraschung präsentieren zu können. Sehr kurzfristig hat ein aufstrebender Stern am Künstlerhimmel uns besucht und ich freue mich, sie Euch vorstellen zu dürfen. Ich begrüße: Frau Isabella Pudsmann."

Isabella schritt zum Podest und spürte förmlich, wie manch Anwesender im Boden versank.

Sie setzte ein sanftes Lächeln auf.
"Vielen lieben Dank für die netten Worte. Kunst, meine Damen und Herren, was ist das eigentlich? Weiß jemand hier eine klare Antwort auf diese so einfach scheinende Frage? – Ich schon mal nicht … Und wenn wir Kunst schon nicht genau definieren können, ja, bei Tsa, Hesinde und Nandus … was ist denn dann ein Künstler?"

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

Illustrationen: © sukiiland – sukiiland

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.



Wenn eine Welt nicht genug ist

Einblick in die Weltenbastler-Community

Seit über zwei Jahrzehnten widmet sich die Community von community.weltenbastler.net einem nicht alltäglichen Hobby. Autoren, Rollenspieler, Illustratoren und andere Kreative tauschen sich hier über ihre selbst erschaffenen Welten aus. Die Mitglieder sind dabei so vielfältig wie ihre Welten.

Gott spielen

Oft beginnt die kreative Reise eines Weltenbastlers mit einem Buch. Ob Fantasy, Science Fiction oder Horror – die Literatur kennt zahlreiche fiktive Welten. Der Leser begleitet die Ringgemeinschaft durch Mittelerde, folgt ihrem Weg mit dem Finger auf der Landkarte. Für andere beginnt der Weg mit einem Computerspiel. Im Klassiker *Gothic* erkundet der Spieler als Strafgefangener die von Intrigen zerfressene Welt Myrtana. In Welten wie diesen greifen Politik, Religion und Geografie so glaubwürdig ineinander, als wären sie echt. Sie können eine unwiderstehliche Anziehungskraft entfalten, polarisieren und inspirieren. Manchmal erwächst daraus ein größerer Gedanke: Wie wäre es, nicht nur Gast in einer fremden Welt zu sein, sondern Schöpfer einer eigenen?

Der Weg zur eigenen Welt ist steinig

Wer dann anfängt, Karten zu zeichnen oder Völker auszuarbeiten, geht den ersten Schritt zur eigenen Welt. Diese Reise kann berauschend sein. Doch oft erfährt die Begeisterung einen Dämpfer, wenn klar wird, wie viel Arbeit darin lauert. Eine Landkarte mit ein paar Namen genügt nicht. Eine Welt, die sich echt anfühlen soll, braucht eine Hintergrundgeschichte, Naturgesetze, Kulturen, Machtverhältnisse, Alltag und innere Logik. Eine glaubwürdige Welt ist kein Zufall, sondern anspruchsvolles Handwerk. Mit dieser Erkenntnis beginnt für viele die Recherche im Internet.

Die Macht der Schwarmintelligenz

Wer sich im deutschsprachigen Raum ernsthaft mit Weltenbau beschäftigt, landet früher oder später bei community.weltenbastler.net. Die Plattform beschreibt sich selbst als „größte deutschsprachige Community zum Thema Weltenbasteln“. Seit mehr als zwei Jahrzehnten treffen sich dort Menschen aus dem deutschen Sprachraum, um über ihre eigenhändig erschaffenen Welten zu diskutieren. Im Austausch mit anderen merkt man schneller, wo eine Idee trägt und wo sie wackelt, bekommt Anregungen, auf die man allein nie gekommen wäre, und kann den Blick auf die eigene Welt schärfen.

Ein Forum als Werkstatt

Das Herz der Weltenbastler-Community ist das Forum. Wer neu dazukommt, findet eine klare Gliederung, die zeigt, wie breit das Spektrum des Weltenbastelns ist – eine digitale Werkstatt, die zum Tüfteln und zum Austausch einlädt. Dazu gehört auch ein eigener Discord-Server.

In der **Weltausstellung** ist Platz für einen Thread pro Welt, in dem diese ausführlich präsentiert werden darf. Eine digitale Galerie, in welcher der Besucher einen guten Eindruck von der Vielfalt gebastelter Welten gewinnt.

Wer noch mitten im Entstehungsprozess steckt, sucht den Bereich **Welten-Diskussion** auf: Hier können Fragen gestellt, Unstimmigkeiten diskutiert und Ideen zur Debatte gestellt werden.

Einen anderen Zugang bietet die **Weltenkunst**. Dort werden Welten nicht in Beschreibungstexten, sondern in anderen Ausdrucksformen erlebbar. Von illustrierten Stadtplänen über komponierte Lieder bis hin zu spielbaren Prototypen ist alles dabei. Und damit endet die kreative Vielfalt nicht.

Der Bereich **Weltenbastel-Theorie** behandelt die Methoden des Weltenbastelns. Hier geht es nicht um Inhalte, sondern alles dreht sich um die Frage, wie man das Basteln am besten angeht.

Das **Allerweltsforum** dient weltübergreifenden Diskussionen. Hier stellen Mitglieder Aspekte ihrer Welten gegenüber.

In weiteren Unterforen geht es um die technische Präsentation der Welten oder um gemeinschaftliche Projekte. Die **Bastlerbörse** ist zum Beispiel eine Tauschbörse für Fähigkeiten, wie Kartenzeichnen, Lektorat oder Zeichnen.

Kreative Rituale

Wie viele virtuelle Gemeinschaften lebt auch die Weltenbastler-Community von Ritualen und wiederkehrenden Formaten. Zu den bekanntesten gehören das „Speedbasteln“ und das „Slowbasteln“.

Beim Speedbasteln geht es darum, innerhalb einer Stunde zu einem vorgegebenen Thema etwas Weltbezogenes zu basteln: eine Szene, einen Ausschnitt aus einer Kultur, eine Karte, ein magisches Artefakt. Die Themen werden im Chat vorbesprochen, dann läuft die Uhr. Das Format zwingt dazu, Entscheidungen zu treffen, statt sich im Perfektionismus zu verlieren. Es ist der kreative Sprint im sonst ausdauernden Marathon des Weltenbaus.

Das Slowbasteln setzt einen anderen Akzent. Die Formel lautet: Ein Thema, ein Monat. Die monatliche Fragestellung gibt einen Bastelanreiz, doch was die Mitglieder daraus machen, liegt ganz bei ihnen. So entstehen über längere Zeit sehr unterschiedliche Beiträge zu einem gemeinsamen Fokus: eine Religion, ein Jahresfest, ein Handelsweg, eine Naturkatastrophe. Die Vielfalt der Antworten zeigt, wie verschiedene Welten auf dieselbe Frage reagieren können.

Zugleich organisiert die Community größere Aktionen. Es gibt gemeinschaftlich bebastelte Welten, Adventskalender, in denen jeden Tag ein neues Stück Weltenbau präsentiert wird, sowie die „Weltenbastler-Olympiade“, einen Wettbewerb, der 2026 bereits zum 21. Mal stattfindet. Solche Projekte schaffen nicht nur zusätzliche Anreize, sondern stärken das Gemeinschaftsgefühl.

Der Höhepunkt ist für viele das regelmäßige Weltenbastlertreffen. Seit den Anfängen der Community finden auch Begegnungen in der echten Welt statt. So kennen sich viele Weltenbastler persönlich. Mitglieder, die ausschließlich das Forum oder Discord nutzen, sind aber genauso ein fester Teil der Gemeinschaft. Es findet jeder seinen Platz. Toleranz wird bei den Weltenbastlern großgeschrieben.

Zwischen Eskapismus und Erkenntnis

Für viele Mitglieder der Community ist Weltenbasteln reiner Selbstzweck. Es macht Spaß, in der Fantasie zu schwelgen, und verbessert das Allgemeinwissen. Für andere beginnt die Schöpfung einer Welt aus praktischen Gründen: Man braucht einen Schauplatz für den eigenen Roman, ein Setting für ein Game oder den Hintergrund für das selbsterfundene Pen-and-Paper-System. Eine durchdachte Welt macht die Handlung nicht nur glaubwürdig, sie lädt auch zum Erkunden ein und beeinflusst alle darin lebenden Figuren. Wer eine solche Welt erschaffen will, braucht Geduld, Vorstellungskraft und den Mut, sich auf ein endloses Geflecht aus Ursache und Wirkung einzulassen.

ISSO!

Doch keine Regel ohne Ausnahme: Neben penibel recherchierten Weltenbauprojekten, die auf Glaubwürdigkeit Wert legen, findet man auch den gegenteiligen Ansatz: Die sogenannten ISSO-Welten („Ist so!“). Sie scheren sich nicht um Regeln und Naturgesetze. Bei ihnen steht die Kreativität im Vordergrund. Bekannte Beispiele aus der Literatur sind

Zamonien von Walter Moers und die Scheibenwelt von Terry Pratchett. Sie bergen ihren ganz eigenen Reiz. Auch in der Weltenbastler-Community gibt es Projekte, die sich der völligen kreativen Freiheit verschrieben haben. Das heißt nicht, dass es den Bastlern an Ernsthaftigkeit beim Weltenbau mangelt. Sie setzen nur einen anderen Schwerpunkt.

Der Weg ist das Ziel

Ob eine Welt oder mehrere, ob zweckgebunden oder Selbstzweck – Weltenbastler investieren viel Zeit und Herzblut, um ihre Welten immer weiter zu vertiefen, oder, wie sie es gern nennen, zu erforschen. Einige Mitglieder basteln seit Jahren, teils seit Jahrzehnten, an ein und demselben Projekt. Viele Welten werden niemals fertig, und das ist kein Makel. Der Weg ist das Ziel. Genau deshalb ist die Weltenbastler-Community so wertvoll: Sie bietet Austausch, Anregung, Kritik und nicht zuletzt die Gewissheit, mit dieser außergewöhnlichen Leidenschaft nicht allein zu sein. Denn wenn eine Welt nicht genug ist, dann liegt es oft daran, dass schon die nächste irgendwo darauf wartet, entdeckt zu werden.

Weitere Informationen:
community.weltenbastler.net

Baxeda
asamura.de

Baxeda

Baxeda ist Schöpfer der Welt Asamura und hat ein Faible für Orks. Abseits des Schreibtisches, wo sich eigene Romanentwürfe und Skizzenbücher türmen, ist Baxeda samt Hund im Wald zu finden oder als Mitglied der Freiwilligen Feuerwehr unterwegs.

Weltenbauer als PnP-Abenteuer-Autor:

„Ich brauche nur **ganz wenig** Hintergrundinfo für diese Stadt."

6 Stunden später...

„... und das war der Moment, wo die Uneinigkeit über die Farbe der zeremoniellen Unterhosen der Hohepriester zur Spaltung in der lokalen Freikirche der Heiligen Kuckucksuhr führte."

© Sebastian Pfitzenmaier

Rezension – Roman:

Das Lied der Beseelten



Eine Welt, aufgebaut auf der Asche einer untergegangenen Zivilisation, magische Artefakte und ein dunkles Geheimnis. *Das Lied der Beseelten* von Robin Thier ist ein epischer Fantasyroman aus dem *Klappkatapult*-Verlag für Phantastik.

"Seit vielen Generationen endet unsere Welt an der Eisernen Grenze. Dahinter liegen die Ruinen einer anderen Zeit – und dort leben die Beseelten, uralte, schreckliche Kreaturen. Heute werde ich die Grenze überqueren."

Die Geschichte folgt drei Menschen, deren Leben nicht verschiedener sein könnten. Tonda lebt in einem abgeschiedenen Dorf im Wald. Die Menschen leben in ständiger Furcht vor den Geistern des Waldes, den Beseelten. Als der einzige Schutz des Dorfes, ein uraltes Artefakt, gestohlen wird, ändert sich sein Leben schlagartig. Jemisha ist die Tochter einer Bäckersfamilie und sieht sich einer Gefahr gegenüber, die sie immer tiefer in Intrigen und den Konflikt um die Vorherrschaft über eine uralte Magie führt. Und Samuel ist ein Anwärter auf die Priesterschaft in einem Orden, der sämtliche magischen Artefakte hütet – doch er hat nur ein Ziel: Den Orden zu vernichten. Ein für alle Mal.

Der Roman ist der erste Teil eines Zweiteilers, der mit *Die Stadt der Artefakte* im September 2026 seinen Abschluss finden wird. Die Geschichte orientiert sich dabei an klassischen Fantasyelementen, entdeckt diese jedoch neu und schafft damit ein Setting, das es in der Form eher seltenener gibt. Die Verschmelzung von Magie und Technologie erinnert an die Serie *Arcane*, die Reihe *Der goldene Kompass* oder die Romane von Brandon Sanderson. Ganz subtil behandelt es neben der spannenden Geschichte auch noch große Themen unserer Zeit.



Der Autor ist seit einigen Jahren in der Welt des Geschichtenerzählens verwurzelt. Neben weiteren Romanen aus dem Sci-Fi-Genre produzierte er bereits eine Reihe von Hörspielen und ist Teil des Pen-&-Paper-Podcasts *Heldenpicknick*.

Fazit:

Wer Fantasy abseits von Romantasy mag, kommt bei *Das Lied der Beseelten* und dem Folgeband *Die Stadt der Artefakte* auf jeden Fall auf seine Kosten.

Stefan Graf
ww-mag.de/redaktion

**Das Lied der Beseelten von Robin Thier,
erschienen März 2026 im Klappkatapult-Verlag, 420 Seiten,
ISBN: 978-3-8194-9392-8**

Rezension – Quellenband:

Live from the Succubus Club

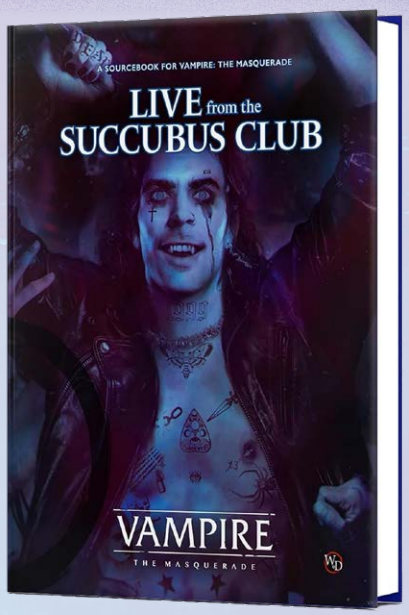


Bild: © Renegade Game Studios

Eine Frage an die Gen X und Millenials unter euch: Erinnert ihr euch noch an den Film *Königin der Verdammten* aus dem Jahr 2001? In dieser Fortsetzung zu *Interview mit einem Vampir* erwacht der Vampir Lestat in unserer Zeit und beschließt, ein Rockstar zu werden. Der Film wurde, abgesehen vom genialen Soundtrack des *KoRn*-Frontmannes Jonathan Davis, von der Kritik sehr verrissen. Wenn euch das Konzept des Rockstar-Vampirs jedoch sehr gut gefallen hat, dann habt ihr mit dem neuen Buch *Live from the Succubus Club* zu *Vampire: The Masquerade* die Möglichkeit, eure eigene Version von *Königin der Verdammten* zu leiten.

Worum geht es in *Vampire: The Masquerade*?

In *Vampire: The Masquerade* schlüpfen die Spieler*innen in die Haut von Vampiren. Diese müssen sich verstecken, da sie den Menschen zahlenmäßig sehr stark unterlegen sind. Sie machen dies durch die sogenannte Maskerade, in welcher sich die Vampire für die Außenwelt wie normale Menschen präsentieren müssen. Sollte die Existenz von Vampiren bekannt werden, treten Jäger auf den Plan, um die Blutsauger auszulöschen. Als Spieler*innen werdet ihr in eine Welt geworfen, in der Wesen die Strippen ziehen, die bei der Erfindung der Glühbirne dabei waren oder noch wesentlich älter sind. In dieser dunklen Welt müsst ihr um die verbleibenden Reste eurer Menschlichkeit kämpfen, während ihr aufpassen müsst, nicht zu Bauern in einem Jahrhunderte alten Schachspiel zu werden.

Are you ready to rock?

Der Aufhänger des Buches ist klar: dass ihr einen Rockstar-Vampir spielt. Dafür bekommt ihr Disziplinen zur Hand und auch neue Vor- und Nachteile, die ihr euch bei der Charaktererstellung geben könnt. So können eure Charaktere mit den neuen Disziplinen ihr Alter verändern, ihren Körper in einen todesähnlichen Zustand bringen, oder sogar magische Botschaften in Menschenblut hinterlassen, die den Trinkenden dann übermittelt werden. Natürlich könnt ihr daraus auch eine ganze Band machen. Das Buch hat auch Ideen für Charakter-Archetypen und zeigt euch auch, wie ihr diese in Form von Attributen und Fertigkeiten umsetzen könnt. Klar, das klassische Bild einer Vampir-Band mag irgendwo in das Metal-Goth-Schema fallen, aber es hält euch nichts davon ab, zum Beispiel eine Comedytruppe oder eine K-Pop-Band zu spielen. Eurer Enhypen-Fan-Fiction steht nun also nichts mehr im Weg.

Weiterhin bekommt ihr als Spieleleitung auch diverse Möglichkeiten und Regelerweiterungen, um Clubs, Bars und andere Kulturstätten von euren Spieler*innen managen zu lassen. Ihr bekommt hier Plotpunkte, aber auch Interaktionsmöglichkeiten mit der Welt des Settings.
Der nächste große Aufhänger ist die Idee der Tourkampagne. Eine nomadische Kampagne, in der die Vampire von einer Stadt zur nächsten zu reisen, bringt in einem System wie *Vampire: The Masquerade* eine ganz andere Dynamik, da hier jede Stadt wie ein eigenes Setting gesehen werden kann. Außerdem kommen durch den regelmäßigen Ortswechsel viele Rollenspielmöglichkeiten auf, die in einem klassischen festen Rahmen nicht passieren würden. Dafür gibt euch dieses Buch vor allem gute Tabellen. Welche neue Herausforderung oder Problematik erwartet die Charaktere als nächstes auf ihrer Tour? Sind es sehr neugierige Anhalter oder vielleicht bleibt der Van kurz vor Sonnenaufgang liegen?

Sound and Fury

Die sechsteilige Kampagne ist das Herzstück des Buches. Hierbei übernehmen die Spieler*innen die Rolle einer Vampir-Band, die gerade ihre erste Tour hinter sich bringt. Hier geht die Tour von Berlin nach Paris. Zwischendurch gibt es einige fragwürdige Zwischenstopps. Die Kampagne ist darauf ausgelegt, in 6 Sessions durchgespielt zu werden. Ihr könnt aber noch zwei bis drei weitere Stopps einbauen, wenn ihr noch clevere Ideen habt.
Die wichtigste Frage zuerst: Ist es eine Einsteigerkampagne? Für die Spieleleitung kann ich schon sagen: Nein. Die Prämisse macht die Kampagne sehr sandboxig. Es gibt aber auch nicht genügend Infos über die entsprechenden Städte, um das zu erlauben. Leitungen, die weniger gerne improvisieren, müssen pro Session mehr vorbereiten.
Die Idee einer nomadischen Kampagne ist gut, zeigt aber auch ein Problem mit der fünften Ausgabe von *Vampire: The Masquerade*: den Mangel an Setting-Büchern. Ältere Editionen hatten diverse Städte mit einer Aufschlüsselung der Lore und den wichtigsten NSC. In der fünften Edition gibt es genau ein solches Buch: *Chicago by Night*. Das ist den Autoren auch bewusst, da sie im Buch selbst darauf verweisen, dass die Spieler*innen auch eine durch Chicago tourende Band sein könnten. Wenn jemand von *White Wolf* hier mitlesen sollte: Bringt bitte für die sechste Edition wieder mehr Setting-Bücher raus.

Ein sehr charmantes Detail ist die Band *Pale Sunrise*. Sie tourt parallel zu den Spieler*innen und bietet hierbei sehr viel Fläche für Roleplay. Je nach Interaktionen mit den Spieler*innen kann dies entweder eine Gruppe von freundlichen Rival*innen sein, oder bitterböse Erzfeind*innen.
Für neue Spielende kann ich diese Kampagne auch nur bedingt empfehlen. Hier bekommen vor allem die Anarchen Screentime. Die Camarilla taucht bis kurz vor Schluss nur am Rande auf. Generell wirken viele Situationen etwas blass und benötigen definitiv eine erfahrene Spielleitung, die den Spieler*innen konsequent und verständlich die Lore kommuniziert.

Power to the people!

Mein absolutes Highlight sind aber die NSC, die in diesem Buch sind. Einerseits haben wir sehr viele coole Vampire, die man auch in der eigenen Kampagne benutzen kann, aber auch Fans der Actual-Play-Serie *L.A. by Night* kommen hier auf ihre Kosten. So bekommen wir Statblocks für die Voerman-Schwestern und können nun auch

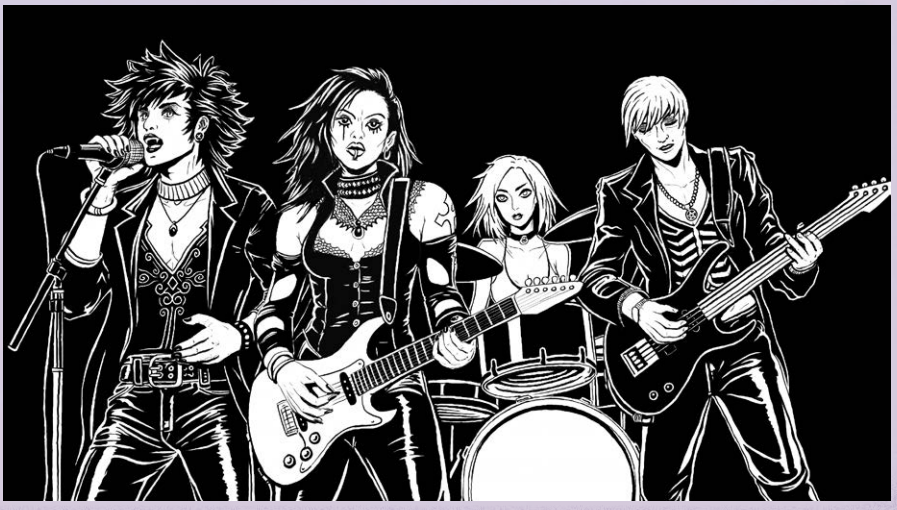


Bild: © Sebastian Pfitzenmaier

Victor Temple in unsere Kampagne einbauen. Für die Kampagne *Sound and Fury* werden auch einige NSC bereitgestellt, die so unterhaltsam und gut durchdacht sind, dass ich sie auskoppeln und auch für andere Kampagnen nutzen werde. Von einem Schwurbler-Musik-Journalisten, der auf der Jagd nach einer Geheimregierung ist, einem schwangeren Groupie, das sich zu hundert Prozent sicher ist, dass einer der Charaktere der Erzeuger ihres noch ungeborenen Kindes ist. Was interessant ist, da Vampire in diesem Universum keine Kinder zeugen können. Mein absoluter Favorit ist aber Rudolph. Rudolph kann im Laufe der Kampagne als Vampir-Jäger auftauchen. Er jagt die Spieler-Charaktere nicht, weil es cool ist, sondern weil es ihm Spaß macht, und zweitens jagt er die Charaktere gar nicht. Tatsächlich hat er eine Faszination von Vampiren, die an Obsession grenzt. Wenn sich die Spieler*innen klug anstellen, können sie ihn sogar korrumpieren.

Fazit:

Viele wissen, dass die Quellenbände für *Vampire: The Masquerade* in der fünften Edition oft fragwürdige Themen haben. Nicht jeder dieser Bände ist notwendig für eine Kampagne. Die Ankündigung dieses Buches habe ich sehr kritisch gesehen, habe ich doch die Notwendigkeit hinterfragt. Ich finde, dass auch dieses Buch zwar nicht unbedingt notwendig, aber definitiv einen Blick wert ist. Ihr bekommt hier eine stabile Kampagne, sehr gute NSC und einige gute Plothooks und Ideen, um zum Beispiel auch eine clubzentrierte Kampagne zu spielen. Ich gebe diesem Buch das Prädikat „lesenswert".

Das Quellbuch *Live from the Succubus Club* für die 5. Edition von *Vampire: The Masquerade* ist in englischer Sprache bei *Renegade Game Studios* erschienen und sowohl digital als auch als Hardcover im gut sortierten Fachhandel erhältlich.

Tobias Herrmann
ww-mag.de/TobiasH

Autoreninfo zu *Tobias Herrmann* auf Seite 40

Rezension – Novelle:

Die flüsternden Höhlen

Sword & Sorcery ist nicht tot!

Sword & Sorcery gehört zu den ältesten Spielarten der Fantasy. Seit fast 100 Jahren stehen dabei Abenteurer oder Heldengruppen im Mittelpunkt, die aus persönlichen Gründen ins Unbekannte ziehen. Es geht um Entdeckungen, Schätze, Ruhm oder schlicht ums Überleben, während Magie etwas Bedrohliches bleibt. Nicht die Rettung der Welt steht im Mittelpunkt, sondern das Abenteuer selbst. Robert E. Howard hat diese Art von Fantasy mit seinen Conan-Geschichten geprägt. Und ich liebe diese Art von Fantasy, habe aber manchmal das Gefühl, dass sie ausstirbt. Gerade im deutschsprachigen Raum begegnet sie mir viel zu selten. Umso schöner war es, *Die flüsternden Höhlen* zu lesen.

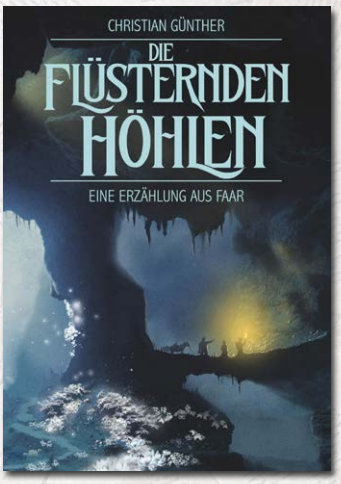
Christian Günther zeigt, wie gut Sword & Sorcery heute noch funktionieren kann. Fantasy muss nicht immer tausend Seiten lang sein, um Eindruck zu hinterlassen. Auf rund 155 Seiten erzählt er eine Geschichte, die erstaunlich viel Wucht entwickelt. Keine endlosen Nebenhandlungen, kein künstlich aufgeblähter Weltenbau. Stattdessen konzentriert sich die Novelle auf das Wesentliche: eine gefährliche Expedition, ein großes Geheimnis und Figuren, die man gerne begleitet.

Überzeugt hat mich die Heldengruppe. Mit Sanaa, Kait, Helion und Ren schickt der Autor vier unterschiedliche Charaktere in die Höhlen von Gaweth. Kait ist Kartograf und wird von einer unbändigen Neugier angetrieben. Er will das Tunnelsystem erkunden und damit einen weißen Fleck auf der Landkarte verschwinden lassen. Sanaa begleitet ihn, weil ihr viel an Kait liegt und sie auf ihn aufpassen will. Helion hat die Expedition finanziert und scheint selbst nicht mehr so sicher zu sein, ob das eine gute Idee war. Ren schließlich ist ein Söldner, der lieber handelt als redet und dessen Vergangenheit nur angedeutet wird. Primär ist es Kait, der unbedingt in diese Höhlen will, doch auch die anderen haben ihre Gründe, warum sie ihm folgen. Gerade dadurch fühlt sich die Gruppe sehr echt an.

Auch der Spannungsaufbau funktioniert richtig gut. Günther nimmt sich Zeit, seine Figuren kennenzulernen, bevor die Expedition den Kern des Höhlensystems erreicht. Bevor die Gruppe in die Tiefe vordringt, stößt sie auf einen Tempel. Die dortigen Priester segnen die Abenteurer für ihren Weg, warnen sie aber gleichzeitig vor dem, was vor ihnen liegt. Besonders gut gefallen hat mir das große Buch, in dem festgehalten wird, wer vor ihnen in die Höhlen aufgebrochen ist. Manche kehrten nach ein oder zwei Tagen zurück, viele andere offenbar überhaupt nicht. Was mit ihnen geschehen ist, bleibt zunächst unklar. Solche Details setzen die Gefahr, die von diesem Ort ausgeht, toll in Szene. Die eigentliche Bedrohung entsteht dadurch schon im Kopf, lange bevor sie sichtbar wird.

Für mich steckt in *Die flüsternden Höhlen* der Geist der klassischen Sword & Sorcery, wie man sie von Robert E. Howard kennt. Keine weltumspannenden Pläne, keine Auserwählten, die das Schicksal der Welt bestimmen. Stattdessen geht es um Abenteuer, persönliche Motive und die Faszination eines Ortes, den niemand wirklich versteht. Gleichzeitig wirkt die Geschichte modern und findet ihren eigenen Ton, ohne die alten Vorbilder zu kopieren.

In den USA erlebt Sword & Sorcery unter dem Begriff „New Edge Sword & Sorcery" seit einigen Jahren eine Renaissance. Vielleicht ist das ein Zeichen dafür, dass dieses Genre noch lange nicht am Ende ist. Umso mehr hat es mich gefreut, mit *Die flüsternden Höhlen* eine deutschsprachige Novelle zu lesen, die genau diesen Abenteuergeist wieder aufgreift. Dass Günther dafür nur rund 155 Seiten braucht, passt für mich wunderbar dazu. Mehr braucht eine gute Geschichte nicht. Sie kommt zum Punkt und hat Gewicht.



Die flüsternden Höhlen von Christian Günther, erschienen Mai 2026, 168 Seiten, ISBN: 979-8-1979-9323-6

Fazit:

Wer klassische Abenteuer-Fantasy, geheimnisvolle Expeditionen und eine dichte Atmosphäre mag, sollte *Die flüsternden Höhlen* unbedingt lesen. Für mich ist diese Novelle ein guter Beweis dafür, dass Sword & Sorcery auch im deutschsprachigen Raum lebendig bleibt.

Moritz Böger
ww-mag.de/MoritzB

Moritz Böger



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

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

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

Foto: © Moritz Böger

CyoA

Choose your own Adventure
– Teil 8 (Abschnitt 167) –

Vorsichtig schleichst Du zur Tür und legst Dein Ohr dagegen. Die Stimmen auf der anderen Seite sind deutlich zu hören, doch bei dem Durcheinander verstehst Du kaum ein Wort. Mehrere Männer lachen laut, irgendwo scheppert Geschirr und eine Frau ruft etwas durch den Raum.

Langsam drückst Du die Klinke herunter und öffnest die Tür einen Spalt. Sofort schlägt Dir warme, stickige Luft entgegen. Durch den schmalen Spalt kannst Du einen Teil des Schankraums erkennen. An mehreren Tischen sitzen Männer und Frauen über ihren Krügen und Tellern. Einige tragen einfache Kleidung, andere wirken wie Händler oder Reisende. Hinter einem langen Tresen steht ein kräftiger Mann mit Glatze und einem beeindruckenden schwarzen Bart.

Du willst die Tür gerade ein wenig weiter öffnen, als Dir zwei Gestalten an einem Tisch in der Nähe auffallen. Beide tragen dunkle Lederrüstungen und auf ihren Schultern prangt dasselbe Zeichen: ein weißer Kreis, durchzogen von drei roten Strichen.

Beim Anblick des Zeichens durchfährt Dich plötzlich ein stechender Schmerz. Bilder blitzen vor Deinen Augen auf. Feuer. Schreie. Eine Klinge. Doch so schnell die Erinnerung gekommen ist, verschwindet sie wieder.

Einer der beiden Männer erhebt sich und blickt direkt in Deine Richtung.

Willst Du...

- Dich sofort wieder in die Vorratskammer zurückziehen? (624)
- abwarten bis die Männer abgelenkt sind und dann den Schankraum betreten? (935)
- die Tür aufstoßen und den Mann zur Rede stellen? (271)

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 gewählte Aktion (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

Con-Bericht:

Zollern Con III

18.–21. Juni 2026
Albstadt – Tailfingen

„Wird gut, aber warm."

Mit dieser beinahe prophetischen Aussage hatte Mitorganisator Florian wenige Tage vor der Con völlig recht. Die Temperaturen lagen bereits seit Tagen im oberen Bereich, und nach den äußerst gelungenen Zollern Cons 2022 und 2025 durfte man ohnehin auf eine weitere erfolgreiche Ausgabe hoffen.

Für mich war es die zweite Zollern Con als Übernachtungsgast. Schon vor einem Jahr hatte ich dort drei großartige Tage mit viel Rollenspiel, netten Gesprächen und einer rundum gelungenen Zeit verbracht. Nachdem Florian (Flonitz) die ersten beiden Veranstaltungen mutig in seinem eigenen Haus ausgerichtet hatte, war der Umzug nach Albstadt der logische nächste Schritt. Das Ferienwaldheim bot deutlich mehr Platz für die wachsende Zahl an Gästen, und mit Andi alias Säft hatte Flonitz zudem tatkräftige Unterstützung bei der Organisation.



Foto: © Florian Jonitz

Donnerstag, 18. Juni

Nach einer entspannten Anreise erreichte ich gegen 13:45 Uhr den Bahnhof in Balingen. Eine WhatsApp-Nachricht von Flonitz („Wir kommen demnächst.") ließ mich angesichts der brütenden Sonne kurz befürchten, länger warten zu müssen, doch wenige Minuten später sammelten mich Flonitz, München-Florian (MüFlo) und Enz ein. Am Ferienwaldheim trafen wir auf André, der spontan zugesagt hatte, und kümmerten uns gemeinsam um die letzten Vorbereitungen, während nach und nach weitere Gäste eintrafen.

Das Ferienwaldheim erwies sich als idealer Veranstaltungsort: vier Achtbettzimmer, großzügige Spielräume für Pen & Paper, Brettspiele und *Magic*, eine kleine Ludothek, eine Verschenke- und Verkaufsecke sowie eindrucksvoll vorbereitete Tabletop-Schauplätze in der benachbarten Halle. Zusätzlich standen Pavillons



4 Fotos: © Matti Puh

für weitere Spielrunden bereit, Matti stellte einen Drucker für Charakterbögen zur Verfügung, und Spielleitungen wurden mit Getränkeguthaben belohnt. Übernachtung inklusive Frühstück kostete rund 25 Euro, Tagesgäste zahlten zehn Euro. Getränke waren reichlich vorhanden, Einkaufsmöglichkeiten lagen in Laufweite.

Am Abend spielte ich mit Spielleiter Rudi sowie Samuel und André *Outgunned Adventures*, ein actionreiches Pulp-Rollenspiel im Stil von Indiana Jones oder Quatermain. Um nichts vorwegzunehmen, nur so viel: Wir sollten in ein Kloster auf einer griechischen Insel einbrechen und einen Gegenstand stehlen. Besonders die anschließende Flucht entwickelte sich zu einer herrlich spannenden und erinnerungswürdigen Angelegenheit.

Parallel liefen *Magic*-Runden im Haupthaus sowie eine Runde *Warhammer 40.000: Deathwatch* unter Alex in einem der Pavillons – trotz hochsommerlicher Temperaturen.

Den Abend ließen wir in geselliger Runde ausklingen. Karl-Heinz und ich hielten noch bis in die frühen Morgenstunden durch, was sich am nächsten Tag durchaus bemerkbar machte.

Freitag, 19. Juni

Nach einer Nacht ohne auch nur eine Sekunde Schlaf setzte ich mich gegen 10 Uhr mit Ralf, André, Rudi und Spielleiter Robert an einen der Spieltische vor dem Haupthaus. Auf dem Programm stand ein *Tales from the Loop*-Oneshot. Das erzählorientierte System nach den retro-futuristischen Werken von Simon Stålenhag versetzt die Spielenden in eine alternative Version der 1980er-Jahre, in der man Kinder zwischen 10 und 15 Jahren verkörpert. Unser Auftrag bestand darin, die Entführung einer Schulfreundin zu verhindern – wobei der eigentliche Reiz fast darin lag, dass vier Männer jenseits der 49 plötzlich wieder Teenager spielten.

Parallel wurde die am Vortag begonnene *Deathwatch*-Runde erfolgreich beendet, Karl-Heinz leitete eine *Schnutenbach*-Session, und an den *Magic*- sowie Brettspieltischen herrschte reger Betrieb. Im Laufe des Tages trafen zahlreiche Tagesgäste ein. Das Highlight für die Tabletop-Fraktion war eine gigantische *Warhammer-Fantasy*-Schlacht mit 12.000 Punkten pro Seite. Entsprechend laut ging es in der Halle zu – und der Geruch der einen oder anderen Kräuterzigarette war selbst auf dem Parkplatz noch wahrnehmbar. Spaß hatten die Beteiligten jedenfalls reichlich.

Am Nachmittag führte Rudi Interessierte in *Troubleshooters* ein, während Felix alias Sonderflyx unter einem Pavillon eine Runde *Terry Pratchett's Discworld RPG: Adventures in Ankh-Morpork* leitete. Es ließ sich schon aus einiger Entfernung am permanenten Gelächter erkennen, dass die Runde ein voller Erfolg war.

Zwischen 18 und 20 Uhr wurde der Grill angeworfen. Während einige ihr Grillgut beisteuerten, nutzten andere den einen oder anderen Lieferservice.

Ab 20 Uhr begann die Nachtschicht mit *Call of Cthulhu*, *Mass Effect* und weiteren Runden. Ich selbst nahm erneut an der von MüFlo und Flonitz geleiteten *Warhammer-Fanasy-RPG*-Doppelrunde teil, die bereits im Vorjahr zu den Highlights der Con gehört hatte. Im Dorf Tallerhof gerieten eine Sigmariten-Streifgruppe, eine Diebesbande und ein Nurgle-Kult aneinander, während ein geheimnisvolles Artefakt immer tiefer in Verderbnis, Wahnsinn und Intrigen führte. Tod, Insektenschwärme, verbrannte Häuser, ein Dämon – es fehlte an nichts.

Samstag, 20. Juni

Der Samstag war der bestbesuchte Tag der Convention. Viele Tagesgäste brachten ihre Kinder mit, die das Außengelände und die Brettspiele eroberten. In der Küche wurde gemeinsam gekocht, Enz machte den Grillmaster und aß erst, nachdem fast alle anderen bereits versorgt waren. Insgesamt hatte der Tag fast den Charakter eines entspannten Familienfestes.

Schon am Morgen begann in der Halle ein ganztägiges *Warhammer*-CE-Turnier, während Enz, MüFlo, Max und Flonitz auf Mattis liebevoll gestalteter Platte eine *Necromunda*-Partie austrugen. Parallel führte Samuel Interessierte in die Welt Aventuriens ein und hatte beeindruckendes 3D-Anschauungsmaterial dabei.

Ich selbst schlüpfte wieder in die Rolle meines FBI-Trainees Steve Brown, als Rudi sein selbst entwickeltes, an Akte X angelehntes Rollenspiel *Division X* leitete. Das Einführungsabenteuer Der Tote im Sumpf gefiel mir ausgesprochen gut. Sowohl Setting als auch Spielmechaniken überzeugen mich, sodass ich hoffe, dass Rudi das System irgendwann veröffentlicht.

Am Nachmittag leitete Flonitz eine herrlich schräge Runde *Everyone Is John* in einer mittelalterlichen Fantasy-Variante. Zeitgleich sprang Rudi spontan für eine weitere *Division X*-Session ein. Gemeinsam mit Mathias und mir spielte er den Auftakt einer Geschichte um vier verschwundene Zeuginnen eines Überfalls. Ohne zu spoilern: Das Finale war überraschend episch – und das will etwas heißen, denn übertriebene Epik ist normalerweise nicht mein Ding.

Am Abend wiederholte Felix wegen der großen Nachfrage sein Scheibenwelt-Abenteuer. Tobis bedrückendes *Aliens*-Szenario fand dagegen leider zu wenige Mitspieler. Ich nahm an Roberts liebevoll vorbereiteter *Paranoia*-Einführungsrunde teil, und die ersten Einsätze unserer Klone endeten erwartungsgemäß im völligen Chaos.

Sonntag, 21. Juni

Nach dem Frühstück traten die ersten Gäste die Heimreise an. Da die Unterkunft bis 14 Uhr übergeben werden musste, halfen einige Freiwillige der Orga noch beim Aufräumen. Meine Heimfahrt verlief allerdings unerquicklich: Zwei ausgefallene Anschlusszüge sorgten dafür, dass ich mit über zwei Stunden Verspätung zuhause ankam. Als wäre das nicht genug, wurde Säft über Nacht auch noch Leergut im Wert von rund 80 Euro gestohlen.

Nachgang

Die drei täglichen Spielblöcke à fünf Stunden funktionierten dank des hervorragenden Wetters erstaunlich gut, da viele Runden draußen stattfinden konnten. Dennoch entstand nach der Con die Idee, künftig lieber zwei längere Blöcke anzubieten, um die organisatorischen Abläufe zu entzerren.

Fest steht bereits: **Die vierte Zollern Con findet vom 17. bis 20. Juni 2027 erneut im Ferienwaldheim Tailfingen statt.** Vielleicht wird es dann sogar ein LARP geben. Und vielleicht schaut auch Albstadts Bürgermeister Roland Tralmer vorbei.

Weitere Informationen:

🌐 zollerncon.jimdosite.com

🌐 discord.gg/hXsPxZpA57

🌐 tailfingen-evangelisch.de/einrichtungen/evangelisches-ferienwaldheim-tailfingen

Kai "Rippenspieß" Ellermann
🌐 ww-mag.de/kai_rippenspiess

mit Dank an
Florian Jonitz, Robert Brodbeck und Stephi Ellermann



3 Fotos: © Florian Jonitz

Kai "Rippenspiess" Ellermann



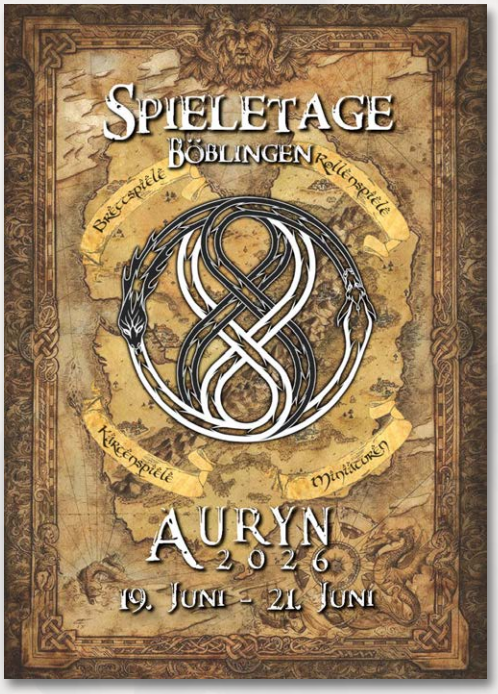
Foto: © Kai Ellermann

Kai "Rippenspieß" Ellermann ist seit den 1990er-Jahren eine feste Größe der deutschen Fanzine- und Rollenspielszene – mit einer besonderen Vorliebe für Pen-&-Paper, schräge Nischensysteme und alles, was konsequent am Mainstream vorbeiläuft. Heute ist er Redakteur des dienstältesten deutschsprachigen Pen-&-Paper-Rollenspielfanzines Trodox sowie Mitherausgeber des Dezentralisierten Kadaverkollektivs – zwei Publikationen, die beweisen, dass gedruckte Subkultur erstaunlich langlebig sein kann. *(Text: Gordian Rademacher)*

Con-Bericht:

Auryn 2026

19.-21. Juni 2026 Böblingen



Drei Tage Spielespass im nördlichen Schwarzwald

Vom 19. bis 21.06. fand in Böblingen im Ev. Waldheim, das malerisch am Wald liegt, das diesjährige *Auryn* statt. Wer von weiter weg anreist, hatte die Möglichkeit, auf der Grünfläche neben dem Veranstaltungsort ein Zelt aufzustellen, um ohne weitere Kosten zu übernachten. Somit treffen Festivalfeeling und Spieleconvention vom Vibe her aufeinander.

Trotz sommerlicher Temperaturen war es im Waldheim angenehm kühl. Draußen standen Pavillons und ermöglichten das Sitzen und Spielen im Schatten bei der schwülen Hitze. Hinter dem Eingang wartete eine Verkaufstheke des Schönaicher Spielehändlers *Spieletastisch*, der neben Brett- und Kartenspielen auch Pen-and-Paper-Rollenspiele im Sortiment führt und einige Schmuckstücke dabei hatte. Daneben war ein Stand vom *Samhain*-Verlag, der eine breite Auswahl seiner Krimidinner dabei hatte. Krimidinner zum Reinschnuppern wurden ebenfalls immer wieder angeboten. Ein weiterer Stand bot die Gelegenheit, die Illustratorin, Grafikdesignerin und Brettspielautorin Maxine Metzger zu treffen. Neben ihren Spielen *Witchcraft – Zauber der Nacht* und *Nocturnis* hatte sie Buttons, Sticker, Postkarten, Taschen, Washitape und weitere Produkte mit ihren eigenen Kunstwerken dabei.

Während sich im oberen Bereich alles um Brettspiele, Turniere, Tabletop und Kartenspiele drehte, führte einen der Keller in den Pen-and-Paper-Bereich. An der Treppe waren die Rundenzettel für das ganze Wochenende ausgehängt. Das Pen-and-Paper-Angebot wurde und wird wohl auch in Zukunft vom *RabenThing* organisiert. Obwohl es die Möglichkeit gab, sich online auf dem *RabenThing*-Discord bereits einen Platz in einer Spielrunde zu sichern, waren genug Plätze offen, um auch Kurzentschlossenen die Möglichkeit zu bieten noch ein einer Runde *Wrath & Glory*, *Myranor*, *Vaesen*, *Mutant: Jahr Null*, *Dragonbane*, *Dungeons and Dragons*, *Legend of the Five Rings* oder vielen weiteren Systemen, einen Platz zu ergattern. Das Angebot beinhaltete auch Runden für Familien mit Kindern, wie z. B. *Mausritter* und *Little Wizards*.

Gespielt wurde in separaten, angenehm kühlen Kellerräumen. Ein außerordentlicher Pluspunkt. Vom Lärm der Convention der restlichen 500 Gäste bekam man dort unten nichts mit. Ein idealer Ort bei diesem Wetter. Einige Runden fanden aufgrund von Raummangel durch das hohe Angebot draußen in einem der schattigen Pavillons statt.

Morgens gab es für die Frühaufsteher und die Übernachtungsgäste ein Frühstücksbuffet. Über den Tag hinweg konnten Snacks gekauft werden und mittags gab es die Auswahl aus zwei Gerichten, von denen eines vegan war. Um sich hydrieren zu können, gab es kalte Getränke aus dem Kühlschrank oder Warmgetränke – natürlich mit der Möglichkeit der obligatorischen Kaffeeflat beim Kauf der diesjährigen Auryntasse.

Der Brettspiel-Influencer André Fricke moderierte am Samstagabend die Tombola, bei der es einige Brett- und Kartenspiele sowie Bücher für Pen-and-Paper-Rollenspiel zu gewinnen gab. Danach folgte die Spielleitertombola mit diversen Grundregelwerken und Einsteigerboxen.

Allem in allem war die Convention eine großartige Veranstaltung und es bleibt zu hoffen, dass das Auryn auch in Zukunft seine Türen öffnet. Das Feedback zu den Pen-and-Paper-Runden war durchaus positiv. Manche Spielleiter bemängelten, dass sich einzelne Personen, die sich online angemeldet hatten, am Ende nicht erschienen sind, doch auch das hat die Stimmung nicht getrübt und die Con kann dafür eher weniger.

An der Stelle bedanke ich mich noch für die tolle Orga vom *RabenThing* und vom *FsF e. V. Böblingen* und bei meinen fantastischen Spielern, die meine Autorenrunden für *Mutant: Jahr Null* (aus dem *Weltenwanderer* Ausgabe 7) und *Myranor* (aus dem Crowdfunding-Bonusheft) besucht und damit mitgestaltet haben, sowie an die Spieler, die meine samstagabendliche Freihändlerrunde wahrgenommen haben. Danke an alle für das schöne Wochenende.

Save the Date:
Das 25. Auryn findet vom 25.-27.6.2027 statt.

Weitere Informationen:

spieleverein-boeblingen.de/auryn

Alina Dekinger
ww-mag.de/AlinaD

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 19

Alle Fotos: © FsF e. V. Böblingen











Con-Bericht:

FeenCon 2026

11.-12. Juli 2026
Bonn











Sonne, Spiel und Fantasie

Wenn man an einem sonnigen Juliwochenende das Gelände der *IGS Bonn-Beuel* betritt, merkt man schnell: Die *FeenCon* ist weit mehr als eine klassische Rollenspiel-Convention. Seit Jahrzehnten, die auch mit ein paar Schwierigkeiten und Umzügen gefüllt waren, gehört sie zu den festen Größen der deutschen Rollenspielszene und bietet auch 2026 wieder einen bunten Treffpunkt für Rollenspiel, Tabletop und Fantastik und natürlich für Spielende, Autorinnen und Autoren, Verlage, Künstler*innen sowie neugierige Einsteiger*innen.

Bereits auf dem Außengelände herrschte eine entspannte, fast schon festivalartige Atmosphäre. Unter schattigen Bäumen wurde geplaudert, gegessen und gefachsimpelt, während sich zwischen und in den Gebäuden Besucherinnen und Besucher aller Altersgruppen bewegten – nicht wenige davon auch in phantastischen Kostümen. Das sommerliche Wetter meinte es ausgesprochen gut mit der Veranstaltung und trug seinen Teil dazu bei, dass viele Gäste die zahlreichen Sitzgelegenheiten und Essensstände nutzten. Das kulinarische Angebot ließ kaum Wünsche offen, von der einfachen Bratwurst bis zu leckeren Käsespätzle und Maultaschen war alles dabei.

Auch das eigentliche Convention-Angebot zeigte eindrucksvoll, warum die *FeenCon* seit vielen Jahren so beliebt ist. Rollenspielrunden, LARP, Tabletop, Brettspiele, Trading Cards – dazu viele Stände von Händler*innen, aber auch kleinen Verlagen oder Illustrator*innen – praktisch jede Facette des fantastischen Hobbys war vertreten. Besonders hervorzuheben ist der Bring-&-Buy-Flohmarkt, der wie immer liebevoll von der *Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.* aus Düsseldorf organisiert wurde.

In den Turnhallen präsentierten zahlreiche Aussteller*innen ihre Neuheiten und Klassiker, während draußen weitere Stände und Aktionen zum Stöbern einluden. Besonders angenehm fiel auf, dass die Veranstaltung trotz ihrer Größe nie hektisch wirkte. Stattdessen stand überall der persönliche Austausch im Mittelpunkt.

Wer wollte, konnte problemlos das ganze Wochenende damit verbringen, durch den Händlerbereich zu schlendern, auf dem Flohmarkt nach längst vergriffenen Schätzen zu suchen oder spontan an einer Spielrunde teilzunehmen. Gerade diese Mischung aus Markt, Mitmachangeboten und Community macht den besonderen Reiz der *FeenCon* aus und hebt sie von vielen anderen Veranstaltungen ab.

Ein besonderes Highlight stellte auch das vielfältige Programm aus Vorträgen, Workshops und Lesungen dar. Diese waren hitzebedingt zwar überschaubar besucht, beleuchteten aber vielfältig interessante Aspekte des Hobbys. Mein Highlight bei den Vorträgen war hier „Tabletop-Rollenspiele in Theorie und Praxis: Wissenschaftliche Forschung und konkrete Anwendungsbasis“, wo Jens Ulrich, bekannt als Rollenspielautor und -Entwickler (u.a. *DSK*, *DSA*, *Shadowrun*) und Lehrbeauftragter für Game-Design an der Universität Trier, mit Studierenden das Thema Rollenspiel aus wissenschaftlicher Perspektive beleuchtete.

Bei den Lesungen entschied ich mich am Sonntag als eingefleischter *DSA*-Fan für „Das Geheimnis des Forschers“. Die Autorin Katja Angenent schilderte, warum sie als studierte Historikerin für *Das Schwarze Auge* schreibt, und las aus ihrem aktuellen Roman, der 2025 bei *Fanpro Rocket Books* erschienen ist.

Am Ende bleibt vor allem der Eindruck einer hervorragend organisierten Veranstaltung, die ihre lange Tradition eindrucksvoll fortsetzt – von Fans für Fans.

Weitere Informationen:

🌐 feencon.de

Ragnar Kaesche
🌐 ww-mag.de/RagnarK

Autoreninfo zu *Ragnar Kaesche* auf Seite 57

Alle Fotos: © Ragnar Kaesche







2012 – 2026

„Es hat sich ausgewürfelt“

In der *Villa BarRock* in Ludwigsburg fanden von 2012 bis 2026 zwanzig Ausgaben einer Convention mit dem Namen *Geekmansion* statt. Am 18. Juli 2026 gab es die letzte *Geekmansion*, was jedoch keinesfalls bedeutet, dass das Projekt gescheitert wäre. Vielmehr kam das Leben dazwischen und die verfügbare Zeit der Orga-Crew schrumpfte, sodass schweren Herzens beschlossen wurde, die Veranstaltungsreihe einzustellen. Der Artikel soll sich keinesfalls mit dem Ende der wundervollen kleinen Convention beschäftigen, sondern vielmehr die Geschichte dahinter erzählen.

Begonnen hat die *Geekmansion* mit einer Gruppe von Freunden, die gerne auf Conventions gefahren sind. Durch die Erfahrungen der Gruppe, die sie auf den zahlreichen Veranstaltungen machte, entstand aus einem Gefühl heraus schließlich die Idee, eine eigene Convention auf die Beine zu stellen. Das Gefühl, das diesem Impuls zugrunde lag, war eine gewisse Genervtheit über die Organisation. Auf vielen größeren Conventions war es damals nicht einfach, einen Platz in einer Spielrunde zu ergattern. Die Rundenzettel wurden in der Regel vor Ort ausgehängt, man musste zum passenden Zeitpunkt dort sein und mitunter lange auf den Beginn der Runde warten. Manchmal machte man die Erfahrung, dass die gewünschten Spielrunden voll waren oder zeitlich nicht zum eigenen Tagesplan passen.

Flo, das Hauptgründungsmitglied der Geekmansion-Crew, beschloss, dass es an der Zeit war, eine eigene, besser organisierte Convention zu veranstalten. Die Geekmansion sollte verlässlicher und übersichtlicher sein als vergleichbare Veranstaltungen zu dieser Zeit. Um eine bessere Organisation und einen guten Ablauf zu bewerkstelligen, entwickelte die Crew die Idee mit den Vier-Stunden-Blöcken zu festen Zeiten. Zusätzlich gab es zwei Hauptanliegen, die umgesetzt werden sollten: Erstens sollten die Besucher bereits vor Anreise wissen, welche Systeme und Spielrunden angeboten werden und zweitens sollten die Besucher die Möglichkeit haben, sich bereits im Vorfeld anzumelden. Mit der Zeit waren ähnliche Modelle bei anderen Conventions zu finden, was die Geekmansion-Crew besonders freute.

Die erste *Geekmansion* lief unter dem Motto „Von Freunden für Freunde“ und hatte 16 Besucher. Das ikonische Maskottchen, das ein befreundeter Tätowierer designt hatte, gab es bereits. Zu Beginn war es möglich, sich per E-Mail im Voraus für Runden anzumelden. Mit der Zeit wurde aus praktikablen Gründen zu *Google Forms* gewechselt. Anfangs lief die *Geekmansion* über Mundpropaganda und das *Fantasy Stronghold* in Ludwigsburg machte Werbung. Über die Jahre wuchs die *Geekmansion* deutlich und sogar aus Konstanz und Augsburg reisten Besucher an, um die kleine Convention zu besuchen. Durch die höheren Besucherzahlen entstanden jedoch erste Probleme. So konnte nicht mehr jeder Gast einen Platz in seiner Wunschrunde ergattern. Allerdings zeigte der Ansturm auf die begehrten Spielrunden, dass das Interesse an der Convention wuchs, was die Planungssicherheit erhöhte. Besonders beliebt waren dabei die *Cthulhu*-Runden.

Mit der Zeit entstanden auch eigene Traditionen auf der Convention, die es bis zuletzt gab. Besonders berüchtigt war das vegane Chili auf der Convention. Meiner Meinung nach (sorry *ReuCon*) ist es das beste Chili, das man kriegen kann. Es gab meinerseits nie einen *Geekmansion*-Besuch ohne eine Portion Chili. Bereits zur ersten *Geekmansion* waren alle in der Orga Vegetarier oder Veganer, die öfter die Erfahrung machten, dass es für sie auf manchen Conventions nichts zum Essen gab. Daher hatte die *Geekmansion* immer eine gute Auswahl an veganen Snacks (besonders hervorzuheben sind die Pizzataschen) und dieses unschlagbare Chili. Darüber beschwert hat sich seit jeher genau ein einziger Gast, der unbedingt Fleisch essen wollte, ansonsten wurde das Essen stets gelobt.

Weitere Traditionen waren die Spieleauktion, die Basti stets mit Elan moderierte, die große Kuchenauswahl und die Tee- und Kaffeeflat.

Obwohl das Interesse an der Veranstaltung wuchs und die Besucherzahlen stiegen, wollte sich die *Geekmansion* nie vergrößern, sondern bis zum Ende in der *Villa BarRock* bleiben. Das war Absicht, denn die *Geekmansion*-Crew wollte keine Veranstaltung mit anonymen Menschenmassen ausrichten, sondern eine kleine, feine Convention veranstalten, in der gemeinsame Erlebnisse und der Mensch im Mittelpunkt stehen. Durch den kleinen Veranstaltungsort mit dem Innenhof waren Begegnungen einfach möglich und es entstanden lange Freundschaften, Bekanntschaften und Spielrunden. Die Pausen zwischen den Spielrunden förderten die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu kommen. Manche Besucher machten auf der Convention ihre ersten Pen-and-Paper-Erfahrungen. Dieser Charme sollte erhalten bleiben.

Die Crew der *Geekmansion* hat auch einen konkreten Plan, was mit den finanziellen Einnahmen geschehen soll. Die Convention verstand sich von Anfang an als ehrenamtliches, gemeinnütziges Projekt. Die Einnahmen der Veranstaltung werden vollständig an den Tierschutz gespendet.

Weitere Informationen (solange noch online):

🌐 geekmansion.de

Alina Dekinger
🌐 ww-mag.de/AlinaD

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 19

Quelle Illustrationen: 🌐 geekmansion.de



DIE NÄCHSTEN CONS

25. bis 27. September – **HallunkenCon 2026**
06112 Halle (SBH Nordost, Zum Heizkraftwerk 10)
Mehr Infos: hallunkencon.com

3. und 4. Oktober – **OrkCon 2026**
97421 Schweinfurt (Schweinfurter Jugendhaus, Franz-Schubert-Straße 26)
Mehr Infos: ork-con.de

8. bis 11. Oktober – **Cauldron**
35119 Rosenthal (Hofraithe Park Rosenthal, Zehntstraße 12)
Mehr Infos: cauldron.pesa-nexus.de

9. bis 11. Oktober – **Prinz Brin Konvent**
35460 Staufenberg (Burghotel Staufenberg, Burggasse 10)
Mehr Infos: prinz-brin-konvent.de

10. und 11. Oktober – **ReuCon XXIX**
72764 Reutlingen (Haus der Jugend, Museumstraße 7)
Mehr Infos: reu-con.de

17. Oktober – **KURT**
68305 Mannheim (Jugendhaus Waldpforte, Waldpforte 67)
Mehr Infos: rollenspielverein-kurpfalz.de/kurt

17. und 18. Oktober – **SaarCon 2026**
66123 Saarbrücken (Universität des Saarlandes)
***Weltenwanderer* an Bord – WIR SIND MIT DABEI!**
Mehr Infos: saarcon-labs.info

31. Oktober und 01. November – **Aschentage 2026**
67059 Ludwigshafen am Rhein (Kulturzentrum "dasHaus", Bahnhofstraße 30)
Mehr Infos: aschentage-con.de

7. und 8. November – **Kamin-CON 2026**
48163 Münster (Hof Hesselmann, Am Hof Hesselmann 10)
Mehr Infos: kamincon.wordpress.com

14. und 15. November – **DreieichCon**
63303 Dreieich-Sprendlingen (Bürgerhaus, Fichtestraße 50)
***Weltenwanderer* an Bord – WIR SIND MIT DABEI!**
Mehr Infos: dreieichcon.de

20. bis 22. November – **V-Con**
78052 Villingen – Schwenningen (Kulturzentrum Klosterhof, Klosterhof 3)
Mehr Infos: v-con.info

09. und 10. Januar – **Weltenwanderer Convention 2027**
79104 Freiburg im Breisgau (Jugendherberge Freiburg, Kartäuserstraße 151)
***Weltenwanderer* an Bord – WIR SIND MIT DABEI! – Wer hätte das gedacht** 😁
Mehr Infos: ww-con.de

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

HIC SUNT DRACONES

Karten im fantastischen Weltenbau

„Hic sunt dracones“, liest man auf alten Karten manchmal in den Randgebieten des abgebildeten Raumes. Hier sind Drachen. Warnung, Versprechen und Mysterium in einem Satz. Ob die Zeichner dieser Karten tatsächlich glaubten, dass es dort Drachen gibt, ist unwahrscheinlich, wenn auch nicht unmöglich. Aber die Warnung vor Drachen war ein sehr stark komprimierter und kodierter Hinweis darauf, dass dort „Terra Incognita“ beginnt, die noch nicht erforschte und entdeckte Welt. Aus Sicht des Kartografen, versteht sich. Fast immer gab es dort ja bereits Menschen, die sich ihrer eigenen Existenz durchaus bewusst waren und die ihre eigenen unerforschten Teile der Welt hatten, aus denen wiederum oft die „Entdecker“ stammten.

Genau wie „hic sunt dracones“ ist auch alles sonst auf einer Karte eine Form von Code. Man muss lernen, Karten zu lesen, genauso wie man lernen muss, sie zu zeichnen. Dass ein Dreieck ein Berg sein könnte und ein flacher Halbkreis auf Hügelland hindeutet, ist nicht aus sich selbst ersichtlich. Noch unklarer sind die Darstellungen von Sumpflandschaften oder Heideland. Dass „oben“ vermutlich Norden ist und „unten“ wahrscheinlich Süden, ist eine kulturelle Setzung, die sich durchgesetzt hat. Und längst nicht alle Karten sind genordet! Viele muslimische Karten stehen beispielsweise aus unserer Sicht auf dem Kopf und sind nicht selten zentriert auf Mekka. Ergibt ja auch Sinn, denn für Muslime ist Mekka schließlich der religiöse Drehpunkt der Welt.

Wozu soll eine Karte dienen?

All das sind Dinge, die für die fantastische Kartografie von großer Bedeutung sind. Karte ist nicht gleich Karte und als Autor und Designer muss ich mir für jede Form von Kartografie Gedanken machen, was ich damit eigentlich erreichen will. Welchen Zweck hat die Karte, die ich erschaffen will? Dient sie der Orientierung der Spieler? Soll sie der plausiblen Orientierung der gespielten Figuren dienen? Soll sie einfach lesbar sein (für die Spieler) oder ist es akzeptabel, wenn die Spieler sich in die Karte eindenken müssen, ggf. sogar eine Legende studieren müssen? Und welche Informationen soll die Karte überhaupt vermitteln?

Mein Name ist Torsten. Ich bin einer der Gründer des Donnerhaus-Studios aus Berlin und ich habe eine ausgeprägte Leidenschaft für Karten aller Art. Landkarten, Ortskarten, Stadtkarten, Blaupausen, Gebäudepläne ... Über die letzten Jahre habe ich weit über zweihundert verschiedene Karten gestaltet. Unser erstes publiziertes Produkt, *Jannasaras Kartentasche*, drehte sich (surprise!) komplett um Karten und umfasste 48 Schauplätze auf 72 Karten. Meine Leidenschaft für Karten geht vermutlich darauf zurück, dass meine Mutter wissenschaftliche Grafikerin bei den Meteorologen und Rohstoffgeologen der FU Berlin war und mein Vater CAD-Architekturvisualisierung gemacht hat. Das prägt bis heute, wie ich Karten gestalte und worauf ich dabei achte.

Die Rollenspiel-Karte erschafft die Realität

Im Weltenbau können Landkarten eine einzigartige Rolle spielen, denn eine gute Karte vermag es, auf einer einzigen Doppelseite mehr Informationen zu vermitteln, als ein langer Text. Richtig gute Karten können sogar eher für sich allein stehen als gute Texte. Gerade wenn es darum geht, räumliche Konzepte zu vermitteln, sind Karten unschlagbar. Das Beste im Weltenbau ist aber, dass eine gute Weltkarte, oder Ausschnitte daraus, aus sich selbst heraus Geschichten erzählen kann. Wer in eine gute Karte investiert, erleichtert sich die zukünftige Arbeit immens. Zumindest, wenn er der Karte, sobald sie existiert, auch Respekt zollt.

In der Realität sind Karten codierte Abbildungen der Realität. In der Fiktion allerdings geschieht das genaue Gegenteil. Anstatt die Realität abzubilden, erzeugt die Karte sie. Wir wissen, wie Mittelerde aussieht, wie Christopher Tolkien auf Basis von Skizzen seines Vaters eine Karte davon anfertigte. Trotz der umfangreichen Landschaftsbeschreibungen im Herrn der Ringe und dem Hobbit, die in der Literatur ihresgleichen suchen, gehen die meisten geografischen Zusammenhänge dieser Welt nicht aus den Texten hervor. Die Karte liefert einen direkten Mehrwert zum Lesetext und ich wage zu behaupten, dass nicht zuletzt derartige Aspekte dieses Werkes dazu beigetragen haben, dass es den legendären Status erlangte, den es heute innehat.

Für den Autoren ist eine gute Karte ein unvergleichbar nützliches Werkzeug, denn in ihr schlummern unzählige Geschichten, verschlüsselt in der ihr innewohnenden Geopolitik. Grenzen von Reichen verlaufen nicht einfach willkürlich. Sie verlaufen entlang von Gebirgen, Wüsten, Flüssen und anderen geographischen Merkmalen. Ein fruchtbares Flussdelta ist prädestiniert, der Sitz einer mächtigen Handelsstadt zu werden, ein schiffbarer Fluss führt zu weitreichendem Handel. Hinzu kommt die Geografie selbst. Gebirge fungieren als Wasserscheiden. Während feuchte Luft auf der einen Seite abregnet und für üppige Vegetation sorgen kann, verwüstet vornehmlich die abgelegene Seite des Gebirges.

Zivilisationen gedeihen dort, wo es fruchtbares Land gibt, und sie breiten sich bevorzugt entlang von Flüssen aus, die den direkten Zugang zu Wasser garantieren. Nicht grundlos war das Zweistromland die Wiege der frühesten Staaten. Fruchtbares Land und ein mächtiger Fluss ließen auch das alte Ägypten gedeihen. Gleichzeitig ist es bis heute vielen DSA-Spielern ein Dorn im Auge, dass die Kaiserstadt Gareth all diesen Gesetzmäßigkeiten widerspricht. Rein geografisch müsste sie in ihrem eigenen Mief und Dreck ersticken, während sie erbärmlich verdurstet. Aventurien, bei all seinen Stärken, wurde nicht auf Basis von holistischen Prinzipien des Weltenbaus erschaffen. Ein Meteorologieprofessor an der FU Berlin, für den meine Mutter in den 90ern tätig war, fertigte aus Spaß mit seinen Studenten einmal eine Simulation des aventurischen Kontinents an und kam zu dem Ergebnis, dass fast die Hälfte aller Lebewesen Aventuriens allein aufgrund der Geografie binnen eines Jahrzehnts tot wären. Sie würden in schrecklichen Naturkatastrophen umkommen, bei Waldbränden, Überschwemmungen, Dürren und Hungersnöten, Wirbelstürmen und anderem Ungemach. DSA ist über den Punkt, wo dies ein Problem oder eine vertane Chance gewesen wäre, WEIT hinaus. Aber jedem, der ernsthaft eine Spielwelt neu aus der Wiege heben will, kann ich nur aus bestem Wissen und Gewissen raten, dass jede Stunde und jeder Euro, die man in eine gute Weltkarte investiert, sich auf Dauer zehnfach bis hundertfach rentiert.

Auf dem Dorfplatz spielt die Musik

Neben den großen Weltkarten gibt es natürlich auch kleinere Karten. Dungeons, Gebäudepläne, Dörfer, Baronien, Sonnensysteme und vieles mehr. Über Dungeons gibt es ein komplettes Genre der Rollenspielliteratur und hunderte Internetseiten mit Ratschlägen. Gebäude folgen grundsätzlich realen architektonischen Prinzipien und Regionalkarten sind lediglich Ausschnitte der Weltkarte. Ein Kartentyp aber, der oft unterschätzt wird, ist die Ortskarte. Das Dorf, die Kleinstadt, das Stadtviertel oder die Raumstation, je nach Genre. Bei *Jannasaras Kartentasche* haben wir diesen Kartentyp als „Dramakarten“ bzw. „Storykarten“ bezeichnet, denn genau das ist es, worin diese Ausschnittgröße brilliert. Es sind die Orte, an denen ganze Abenteuer spielen, oder zumindest wesentliche Teile einer Spielsitzung. Und sie zeigen mehr als die *D&D*-typischen Battlemaps.

Eine gute Ortskarte erzeugt Kontext und erleichtert die Orientierung. Je nach Bedarf ermöglicht sie taktische und strategische Überlegungen der Spielenden und der von ihnen geführten Figuren. Kreative Spieler und flexible Spielleiter können im schwebenden Raum der Fiktion arbeiten, aber für die meisten Rollenspieler ist es meiner Erfahrung nach nützlich, wenn sie ihre Überlegungen auf Basis belastbarer Daten durchführen können. Und es ist eben wesentlich leichter, einen Verfolger in die verwinkelten Gassen des Armenviertels zu locken, wo der Boden dick mit Müll und Exkrement bedeckt ist, wenn die Spielerin am Tisch weiß, wo in der Stadt sich ihre Figur gerade befindet und sie sehen kann, dass das Armenviertel nicht weit ist. Die Karte ermöglicht es ihr, dass SIE die Entscheidung trifft, SIE die Idee hat, auf Basis von ihr vorliegenden Informationen. Und auf einer guten Karte könnte sie die wirr verwinkelten Gassen und die labyrinthische Struktur des Viertels auf den ersten Blick erkennen. Und selbst wenn ein Spielleiter oder Mitspieler darauf hinweisen würde, würde es sich nicht wie eine willkürliche Lenkung von außen anführen. Es wäre ein Hinweis auf einen Fakt der Spielwelt.

Auch soziale Zusammenhänge lassen sich auf Karten darstellen. Bei einer eher bildhaften Karte, zum Beispiel im Luftbild-Stil, kann ich als Gestalter viele

kleine Geschichten erzählen. Sind zwei Nachbarn miteinander befreundet? Dann gibt es vielleicht einen kleinen Trampelpfad auf beiden Grundstücken zu der Stelle, wo sie sich immer am Zaun zum Plaudern finden. Gibt es ein Liebesnest im Kornfeld? Welchen Weg geht der Fischer jeden Tag von seiner Hütte zum See? Dort, wo kürzlich Holz geschlagen wurde, stehen vielleicht noch die Baumstümpfe und der Boden ist schlammig zerfurcht von den Ochsen, mit denen die Stämme fortgeschleift wurden. Ist das Dach eines Hauses frisch gedeckt? Sieht die alte Scheune aus, als würde sie bald in sich zusammenbrechen? Wie sind die Wege beschaffen? Schlammig und verworren, oder gepflastert und sorgsam geplant? All das vermittelt Informationen, nach denen niemand fragen würde, ohne zu wissen, dass es die dazugehörige Frage überhaupt geben könnte.

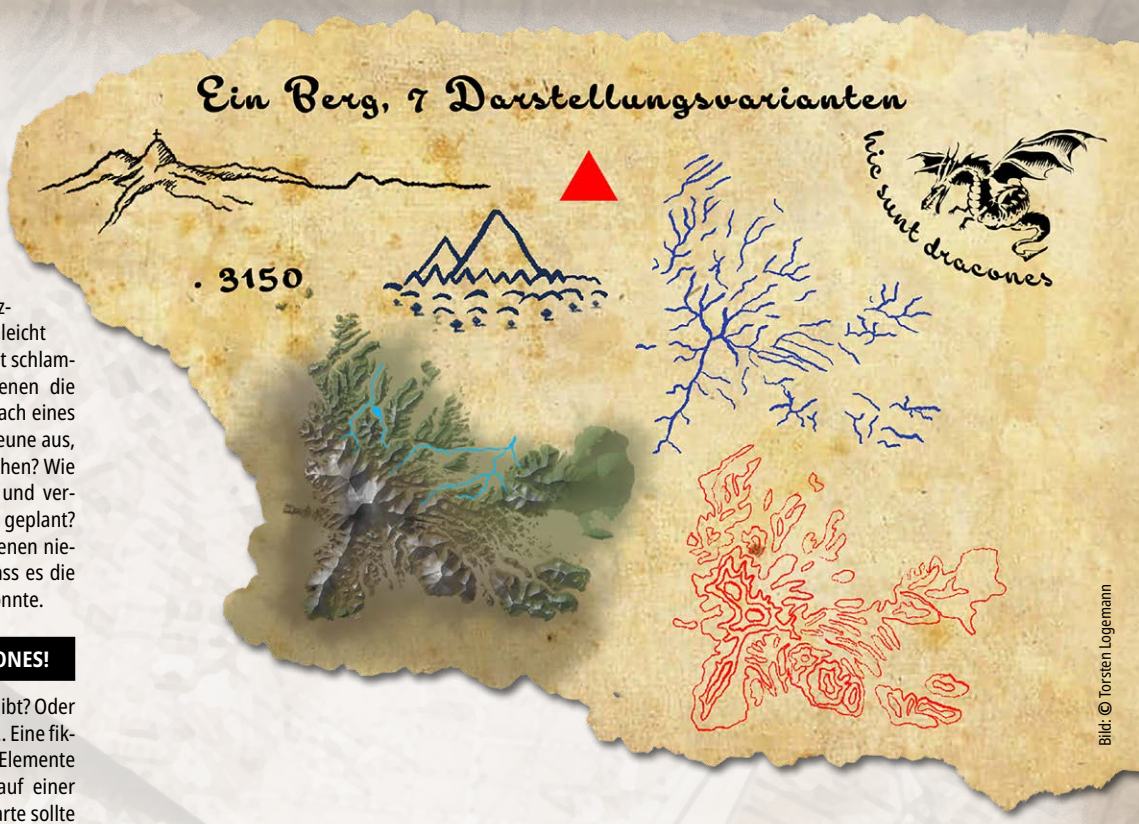


Bild: © Torsten Logemann

Und nochmal – Hic sunt dracones!

Und was ist nun, WENN es dort Drachen gibt? Oder Teslaspulen, Teleporter, fliegende Autos … Eine fiktive Welt wird auch durch ihre surrealen Elemente geprägt. Man kann nicht alles davon auf einer Karte sehen, aber beim Erstellen einer Karte sollte man sich dennoch stets fragen: Gibt es fantastische oder futuristische Aspekte meiner Welt, die sich visuell auswirken würden? Wenn fliegende Autos die Norm sind, dann wird es vermutlich keine Straßen geben. Dafür vielleicht hübsche Wander- und Radwege? Oder eine Fracht-Monorail.

Die Drachen, die womöglich hic sunt, sind eine Zusammenfassung des Besonderen und des Andersartigen. Sieht man der Karte an, dass der gezeigte Ort „anders" ist, dann beeinflusst das direkt das Denken der Betrachter. Damit trägt eine gute Karte, die all diese Dinge berücksichtigt, letztlich in großem Umfang zur Immersion bei. Übrigens auch dann, wenn man es nicht direkt erkennt. Menschen verarbeiten mehr, als sie auf Anhieb begreifen. Viele visuelle Reize werden auch unterbewusst verarbeitet. Zahlreiche Informationen wirken sich aus, auch wenn man sie nicht sofort verarbeiten kann. Die Spieler am Tisch müssen nicht sofort wissen, WARUM alle Dächer in diesem Dorf mit dunkelgrünen Dachziegeln gedeckt sind. Sie sehen erst einmal nur, DASS es so ist. Vielleicht fragen sie einen der Anwohner und erfahren, dass es sich um besonders feuerfeste Ziegel handelt. Wegen der Drachen, versteht sich. Vielleicht kann man erkennen, dass das Dorf einmal anders strukturiert war, mit Spuren von Grundmauern und alten Grundstücksgrenzen, aus der Zeit der Großväter. Womöglich hat das Dorf deshalb nun auch fünf Löschteiche statt einem. Vielleicht sind deshalb die Häuser weiter auseinander gebaut und es stehen keine Bäume in direkter Gebäudenähe. Eben weil *hic sunt dracones*.

Torsten Logemann
donnerhaus.eu

Autoreninfo zu *Torsten Logemann* auf Seite 23



© Joshua Wright
Übersetzung: Stefan Graf
Mehr Slack-Wyrm-Comics: joshuawright.net

Die Schwarze Katze

Aventurien auf Samtpfoten



Die Welt ist größer, als sie auf den ersten Blick erscheint. Tagsüber beherrschen die Menschen Straßen, Märkte und Häfen. Sie bauen Häuser, bestellen Felder, führen Kriege und erzählen sich Geschichten über Könige, Helden und Götter. Für sie ist die Welt voller Wunder – und doch bemerken sie kaum, was direkt vor ihren Füßen geschieht.
Denn zwischen ihren Häusern existiert eine zweite Welt. Eine Welt auf Dachfirsten und in Regenrinnen. Unter morschen Stegen, zwischen alten Kellergewölben und in den dunklen Gängen der Kanalisation. Eine Welt, die sich in den Schatten der Menschen verbirgt und von ihnen nur selten wahrgenommen wird – es ist die Welt der Erwachten.

Im Mittelpunkt von *Die Schwarze Katze* stehen zunächst die erwachten Katzen. Sie sind die namensgebenden Helden des Spiels und ihre Sicht auf Aventurien prägt die Welt und ihre Geschichten. Mit entsprechenden Erweiterungen können jedoch auch andere Erwachte wie Hunde und zahlreiche weitere Tierarten gespielt werden.

Erwachte sind Tiere, die durch das Himmelslicht Verstand, Sprache und ein eigenes Bewusstsein erlangten. Viele Katzen führen dieses Erwachen auf ihre Ahnen zurück. Sie denken, sprechen und erinnern sich. Sie lachen, streiten, lieben und trauern. Sie schließen Freundschaften und Bündnisse, führen Fehden, erzählen Legenden und geben ihr Wissen an die nächste Generation weiter.
Ob Katze, Hund, Otter oder anderes Tier – die Erwachten betrachten die Welt auf unterschiedliche Weise und haben eigene Lebensweisen entwickelt. Manche Rudel ziehen rastlos durch die Lande, andere verteidigen ihr Revier seit Generationen. Einige Erwachte verbringen ihr ganzes Leben in den Straßen einer einzigen Stadt wie Havena, während andere auf Reisen gehen und Aventurien erkunden.

Trotz aller Unterschiede verbindet sie ein gemeinsames Geheimnis: Die Erwachten halten ihren Verstand und ihr wahres Leben vor den Menschen geheim. Tagsüber geben sie sich deshalb meist als gewöhnliche Tiere aus und werden erst nachts wirklich aktiv. Dann ziehen sie Kleidung an, benutzen Waffen und Werkzeuge und erleben Abenteuer.
Für die Menschen sind Erwachte nichts weiter als gewöhnliche Tiere. Ein Mensch mag sich über eine besonders kluge Katze wundern oder sich über einen ungewöhnlich treuen Hund freuen, doch nur selten ahnt er, dass hinter den wachen Augen ein denkendes Wesen steckt.
Die Erwachten selbst wissen, wie zerbrechlich dieses Gleichgewicht ist. Wer das Geheimnis leichtfertig gefährdet, bringt nicht nur sich selbst, sondern oft viele andere in Gefahr.
Deshalb begegnen die meisten Erwachten den Menschen mit Vorsicht. Manche suchen ihre Nähe, weil sie dort Schutz oder Nahrung finden. Andere meiden sie, wo immer es möglich ist. Wieder andere betrachten sie mit einer Mischung aus Neugier und Belustigung, denn die Zweibeiner wirken aus der Sicht vieler Tiere erstaunlich unbeholfen.

Eine andere Perspektive

Die Welt der Erwachten folgt ihren eigenen Gesetzen. Was für einen Menschen kaum der Rede wert ist, kann für eine Katze ein lebensgefährliches Hindernis darstellen. Ein schmaler Dachfirst wird zu einem schwindelerregenden Grat. Ein Hund verwandelt eine ruhige Straße in ein gefährliches Jagdgebiet. Ein plötzlich einsetzender Regenschauer lässt aus einer harmlosen Gasse einen reißenden Fluss werden. Auch Entfernungen fühlen sich anders an. Ein einziger Garten kann eine ganze Landschaft sein. Ein Marktplatz gleicht einer offenen Ebene voller Gefahren, während ein Dachboden zum sicheren Zuhause wird.
Gerade diese ungewohnte Perspektive macht die Welt der Erwachten so besonders. Sie lädt dazu ein, scheinbar alltägliche Orte neu zu entdecken und Aventurien mit anderen Augen zu sehen.

Die Sprache der Erwachten

Damit sich Erwachte unterschiedlicher Tierarten miteinander verständigen können, bedienen sie sich der Allsprache. So können etwa Katzen und Hunde miteinander sprechen, auch wenn unterschiedliche Körpersprache die Verständigung mitunter erschweren kann.

Ahnen, Glaube und Wunder

Die Katzen verehren mächtige Ahnen, denen sie die Erschaffung der Welt und ihre besonderen Fähigkeiten zuschreiben. Einige Katzen stehen einem dieser Ahnen besonders nahe und werden als Ahnenkinder bezeichnet. Sie verfügen über außergewöhnliche Kräfte, die sogenannten Ahnengaben und Ahnengeschenke. Welche Fähigkeiten ein Ahnenkind besitzt, hängt davon ab, welcher Ahne es erwählt hat.

Schöne Dinge und Mondglöckchen

Auch unter den Erwachten wird gehandelt, gesammelt und getauscht. Besonders beliebt sind Schöne Dinge – außergewöhnliche Gegenstände, die Erinnerungen wecken, Geschichten erzählen oder einfach Freude bereiten. Eine schillernde Feder, eine glänzende Murmel, ein kunstvoll geschnitzter Knopf oder eine kostbare Muschel können für eine Katze wertvoller sein als jede Beute.
Der Wert von Gegenständen wird in Mondglöckchen bemessen, wobei unter den Erwachten auch viel getauscht wird.

Meins und Deins

Katzen besitzen ein ausgeprägtes Verständnis von Eigentum: Was mir gehört, gehört selbstverständlich mir. Was dir gehört, ist dagegen durchaus Verhandlungssache.

Grosse Abenteuer aus kleiner Perspektive

Die Geschichten der Erwachten können von kleinen Problemen im eigenen Revier ebenso handeln wie von gefährlichen Reisen, Fehden, Geistern, Feen und großen Geheimnissen. Was für einen Menschen wie eine Kleinigkeit erscheinen mag, kann für eine Katze zu einem großen Abenteuer werden.

Eine Welt voller Geheimnisse

Die Welt der Schwarzen Katze ist voller Orte, die darauf warten, entdeckt zu werden. Hinter jeder Mauer kann sich ein neues Revier verbergen, unter jeder Brücke ein uraltes Geheimnis ruhen und auf jedem Dach ein Fremder auftauchen, der eine Geschichte zu erzählen hat.
Nicht jede Legende ist wahr. Nicht jedes Gerücht führt ans Ziel. Doch wer neugierig bleibt, seinen Instinkten vertraut und den Mut besitzt, unbekannte Wege zu beschreiten, wird schon bald feststellen, dass Aventurien weit mehr ist als das, was Menschen mit ihren Augen sehen können.
Vielleicht beginnt das nächste große Abenteuer nicht in einem Schloss oder einer Königsburg. Vielleicht wartet es bereits auf dem Dach des Nachbarhauses.

Die Schwarze Katze – ein Rollenspiel nur für Kinder?

Auch wenn *Die Schwarze Katze* auf den ersten Blick niedlich und verspielt wirken mag, ist das Rollenspiel keineswegs nur für Kinder gedacht. Die ungewöhnliche Katzenperspektive sorgt zwar für viel Humor und Leichtigkeit, doch die Geschichten können ebenso spannend, geheimnisvoll oder durchaus düster werden. Intrigen, gefährliche Gegner und die Schattenseiten Havenas gehören genauso zur Welt wie Wollknäuel, Mäusejagd und ein guter Napf Gärfisch. *DSK* eignet sich damit für jüngere Spieler ebenso wie für erwachsene Rollenspielrunden, die Aventurien einmal aus einer ganz anderen Perspektive erleben möchten.

Wie geht es weiter?

Das Rollenspiel *Die Schwarze Katze* wird von der *Ulisses Spiele GmbH* (🌐 ulisses-spiele.de) entwickelt und herausgegeben.
Es gibt zwei sehr empfehlenswerte Einsteigerboxen: *Die Drachen von Wolldorf* und *Die Rache des Feenforsts*. Sie beinhalten alles, was man für einen schnellen und entspannten Einstieg in das System braucht. Dann empfiehlt sich natürlich das Grundregelwerk, das in seiner ersten Edition nur Katzen zu Helden macht, in seiner „Refurbished-Edition" aber auch Hunde spielbar macht. Wer weitere Tiere spielen und andere Orte als Havena besuchen will, findet auch noch diverse Ergänzungen bei *Ulisses Spiele* im *F-Shop*: 🌐 **f-shop.de**
Es kommen regelmäßig neue Abenteuer und Spielhilfen heraus – für 2027 ist zudem ein umfangreicher Quellenband zu Thorwal angekündigt.

Das hier im *Weltenwanderer-Magazin* nachfolgende Abenteuer *Der große Ausflug* gibt einen ersten Einblick in die Welt von *DSK*.

Ragnar Kaesche
🌐 ww-mag.de/RagnarK

Der große Ausflug

EIN INOFFIZIELLES ABENTEUER FÜR
Die Schwarze Katze

Hintergrund

Für eine junge, erwachte Katze ist die Welt voller Wunder. Hinter jeder Hausecke wartet ein Geheimnis, jedes Dach verspricht neue Entdeckungen und selbst der kleinste Hinterhof kann zum Schauplatz eines großen Abenteuers werden. Doch Neugier und Übermut liegen oft nah beieinander.

Seit einiger Zeit schon schwärmt das Katzenjunge Juri immer wieder von den Geschichten der erwachsenen Katzen. Mutige Dachtänzer, listige Streuner und erfahrene Hafenkatzen erzählen von ihren Erlebnissen auf den Dächern und in den Kellern Havenas, von Begegnungen mit Möwen, Hunden und seltsamen Zweibeinern. Juri hört ihnen mit leuchtenden Augen zu und träumt davon, selbst endlich ein großes Abenteuer zu erleben. Als seine Mutter ihm erklärt, dass er dafür noch viel zu jung sei und das sichere Revier keinesfalls allein verlassen dürfe, fasst das eigensinnige Jungtier einen Entschluss.

Am nächsten Morgen verschwindet Juri spurlos.

Schon nach kurzer Zeit machen die unterschiedlichsten Gerüchte die Runde. Einige Tiere wollen einen gefährlichen Hund in der Nähe gesehen haben, andere berichten von Zweibeinern, die angeblich Tiere in Säcke stecken und verschleppen. Mit jeder Erzählung wächst die Sorge um das verschwundene Jungtier.

Tatsächlich steckt hinter Juris Verschwinden jedoch weder ein finsteres Verbrechen noch eine Verschwörung. Das neugierige Katzenjunge ist freiwillig aufgebrochen, um allen zu beweisen, dass es längst bereit für sein erstes eigenes Abenteuer ist. Dabei hat es sich immer weiter vom vertrauten Revier entfernt, bis aus seinem kleinen Ausflug schließlich eine gefährliche Lage wurde, aus der es sich nicht mehr allein befreien kann.

Die Helden übernehmen die Suche nach dem verschwundenen Jungtier. Dabei folgen sie Spuren durch das Revier und darüber hinaus, suchen unterschiedlichste Orte auf und müssen Wahrheit und Gerüchte voneinander unterscheiden. Am Ende erkennen sie, dass nicht jeder vermeintliche Schurke tatsächlich einer ist und dass Mut erst dann zur Tugend wird, wenn er mit Umsicht und Zusammenhalt einhergeht.

Der große Ausflug ist als Einsteigerabenteuer für *Die Schwarze Katze* gedacht. Es stellt die besondere Perspektive der Welt der erwachten Katzen in den Mittelpunkt und vermittelt typische Elemente des Spiels wie Erkundung, Gespräche mit tierischen Bewohnern, kleine Herausforderungen und kreative Problemlösungen. Kämpfe stehen nicht im Vordergrund und lassen sich bei umsichtigem Vorgehen weitestgehend vermeiden.

Das Abenteuer spielt in Fischerort, einem Stadtteil von Havena, und bietet damit ein kleines, überschaubares Setting für den Einstieg.

Fischerort

Fischerort gehört zur Altstadt Havenas und ist für Katzen vor allem eines: ein riesiger Futternapf. Zwischen reetgedeckten Fischerkaten, engen Gassen und hölzernen Booten leben und arbeiten die Zweibeiner, die Havena täglich mit frischem Fisch versorgen. Entsprechend locken überall Fisch, Krabben und andere Köstlichkeiten – aber auch zahlreiche Konkurrenten und Gefahren.

Das Herz des Viertels bildet der Fischmarkt, auf dem täglich Fisch und andere Meeresspezialitäten gehandelt werden. Für Katzen ist er ein nahezu unerschöpflicher Ort für Beute, insbesondere wenn am Abend die Marktstände schließen. Doch Vorsicht ist geboten: Neben anderen Katzen machen Möwen, Fischerkatzen und vor allem Felux' wilder Haufen, ein gefährliches Hunderudel, in den Abend- und Nachtstunden die Gegend unsicher.

Bevor es losgeht, eine kurze Regelkunde

Die Schwarze Katze verwendet für Proben zwanzigseitige Würfel (W20) und sechsseitige Würfel (W6). Davon braucht man jeweils zwei. Für dieses Abenteuer genügen die folgenden Grundregeln.

Eigenschaften und Fertigkeiten

Jede Katze besitzt acht Eigenschaften: Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK).

Für die meisten Herausforderungen kommen jedoch Fertigkeiten zum Einsatz. Im Abenteuer sind beispielsweise Sinnesschärfe, Gassenwissen, Basteln oder Verbergen gefragt. Der Wert der jeweiligen Fertigkeit findet sich auf dem Heldenbogen.



Bild: © Felix aka Käpt'n Flunder – linktree/kaeptnflunder

Fertigkeitsproben

Eine Fertigkeitsprobe wird mit 2W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert, ist die Probe gelungen. Je weiter das Ergebnis unter dem Fertigkeitswert liegt, desto besser fällt der Erfolg aus.

Qualitätsstufen (QS) zeigen an, wie gut eine Probe gelungen ist. Je höher die QS, desto besser das Ergebnis. Bei vergleichenden Proben setzt sich in der Regel die höhere QS durch. Auch zusätzliche Informationen können von einer bestimmten QS abhängig gemacht werden.

Punkte unter dem Zielwert	Qualitätsstufe
0–4	1
5–9	2
10–14	3
15–19	4
20–24	5
25+	6+

Die Spielleitung entscheidet, welche Fertigkeit zu einer Handlung passt. Möchte eine Katze beispielsweise unbemerkt an den Hunden vorbeikommen, bietet sich eine Probe auf Verbergen an. Will sie eine verdächtige Bewegung wahrnehmen, ist Sinnesschärfe gefragt.

Besonders einfache oder schwierige Handlungen können die Probe erleichtern oder erschweren.

Vergleichende Proben

Treten zwei Figuren unmittelbar gegeneinander an, können beide eine passende Probe ablegen. So kann beispielsweise eine schleichende Katze ihre Fertigkeit Verbergen gegen die Sinnesschärfe eines Hundes einsetzen. Der bessere Erfolg entscheidet den Vergleich.

Nicht jede gute Idee benötigt jedoch zwingend eine Probe. Ist eine Vorgehensweise überzeugend und besteht kein interessantes Risiko des Scheiterns, kann die Spielleitung sie auch einfach gelingen lassen.

Lebensenergie und Schaden

Die Lebensenergie (LE) gibt an, wie viel eine Katze einstecken kann. Erleidet sie Schaden, werden die entsprechenden Punkte von ihrer Lebensenergie abgezogen.

Manche Gefahren verursachen eine festgelegte Anzahl Schadenspunkte (SP), andere einen Würfelwurf. 1W6 SP bedeutet beispielsweise, dass ein sechsseitiger Würfel geworfen und das Ergebnis von der Lebensenergie abgezogen wird.

Kampf

Kommt es zu einem Kampf, bestimmt die Initiative (INI) die Reihenfolge der Beteiligten. In einer Kampfrunde kann eine Figur in der Regel eine Aktion ausführen, beispielsweise angreifen.

Für einen Angriff wird mit 2W20 gegen den Angriffswert (AW) gewürfelt, wobei der Verteidigungswert (VW) des Gegners den Angriff erschwert. Bei einem

Treffer werden die Trefferpunkte (TP) bestimmt und der Rüstungsschutz (RS) abgezogen.

Tiere kämpfen meist nicht bis zum Tode, sondern versuchen zu fliehen, wenn sie einen bestimmten Teil ihrer Lebensenergie verloren haben.

Schicksalspunkte (Schips) erlauben es den Helden, in wichtigen Momenten dem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Sie können beispielsweise eingesetzt werden, um misslungene Proben zu wiederholen oder Proben zu erleichtern. Einmal ausgegebene Schips stehen erst wieder zur Verfügung, wenn sie im Spiel zurückgewonnen werden.

Die wichtigste Regel

Die Spieler sind nicht auf die im Abenteuer genannten Lösungsmöglichkeiten beschränkt. Katzen können klettern, schleichen, springen, beobachten, verhandeln, tricksen und auf Ideen kommen, mit denen niemand gerechnet hat. Die Spielleitung entscheidet, welche Fertigkeit zu einer solchen Idee passt – oder ob überhaupt gewürfelt werden muss.

Im Zweifel gilt: Eine gute Idee ist wichtiger als die Suche nach der „richtigen" Probe.

Erweiterte Regeln im Grundregelwerk

Erweiterte Regeln mit Sonderfertigkeiten, Statussen, Zuständen, Zauberei (bei *DSK*: Ahnengaben) und vielem mehr finden sich im Grundregelwerk. Hier wurde es bewusst einfach gehalten.

Spielmaterial

Vier vorgefertigte *DSK*-Helden (basierend auf diesen vereinfachten Regeln) liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #8* in **gedruckter Fassung** bei.

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

Das Abenteuer beginnt

„Juri, wo steckst du denn schon wieder? Juri, komm sofort raus. Du weißt doch, wie gefährlich es außerhalb unseres Reviers ist. Juri, bitte, das ist kein Spaß mehr." Die Worte der Katzenmutter werden immer verzweifelter. „Hat jemand mein Katzenjunges gesehen? Er ist noch ganz, ganz klein. Er hat rot-weißes Fell …"



Bild: © Giulia Schmid – @ little.mushroon

Eigentlich wollten die Helden nur mal wieder eine gemütliche Nacht in der Stadt verbringen. Mal kurz über den Fischmarkt schlendern, sich den Eindrücken des Mäusemarkts hingeben und dann noch in Minzas Rahmtopf von dem leckeren Gärfisch kosten. Denn hier, in Fischerort, zwischen reetgedeckten Fischerkaten, engen Gassen und Holzbooten tobt das wilde Katzenleben. Aber das Klagen der Katzenmutter ist vorerst nicht zu überhören. Vermutlich werden die Helden auf die verzweifelte Mutter aufmerksam und bieten ihre Hilfe an. Es dürfte kaum einem Helden leichtfallen, an einer derart verzweifelten Mutter einfach vorbeizugehen.

Nach kurzer Unterredung mit der völlig übernächtigten Cosima sollten die Helden hier die wichtigsten Informationen für eine Suche nach Juri bekommen haben:

Juri ist ein rot-weißes Katzenjunges mit bernsteinfarbenen Augen und einer kleinen weißen Schwanzspitze. Sein Fell ist noch flauschig und oft etwas zerzaust, weil er ständig irgendwo herumklettert. Um den Hals trägt er ein schmales, geflochtenes Lederband mit einer kleinen blauen Glasperle – ein Geschenk seines Vaters. Er ist noch zu klein, um sein Revier allein zu verlassen. Aber vermutlich war er einfach zu neugierig. Oder jemand hat ihn mitgenommen. Wer weiß das schon so genau?

Die Katzenmama Cosima kann den Helden wenig als Lohn für ihre Mühen anbieten, ein paar bunte Glasperlen und ein Wollknäuel vielleicht. Schöne Dinge eben. Mehr besitzt sie nicht.

Vermutlich werden die Helden sich nun erstmal in der direkten Umgebung ein wenig umhören. Dabei können sie ein paar Dinge erfahren:

Fips
Juris bester Freund berichtet, dass Juri ständig auf Dächer, Zäune oder Schuppen klettert. Besonders hohe Orte üben eine große Faszination auf ihn aus.

Maoni Blautanz
Die alte Fischerkatze hat Juri gegen Abend beobachtet. Er schien ungewöhnlich aufgeregt und blickte immer wieder Richtung Hafenanlagen.

Cosimas Nachbar Oreo Mottenfang
Er erzählt, dass in letzter Zeit oft merkwürdige Zweibeiner mit großen Säcken hier um die Häuser ziehen. Und seitdem sind einige Katzen verschwunden.

Spurensuche im Revier

Ausgestattet mit diesen ersten Hinweisen können sich die Helden nun auf die Suche begeben. Der Suchbereich sollte sich auf Fischerort beschränken. Folgende Orte und Begegnungen sind möglich:

Die Seilereien
In einer Hintergasse versteckt liegen diverse größere Taue zum Trocknen aus. Die Katzen kommen gerne zum Klettern her, oder um sich die Krallen zu schärfen. Als die Helden ankommen, findet gerade ein Kletterwettbewerb statt, bei dem man eine sehr schöne Feder gewinnen kann. Ein Katzenjunges, das aussieht wie Juri, hat man hier nicht gesehen.

Der Fischmarkt
Hier ist tagsüber richtig was los, aber jetzt, nachts, sind nur noch wenige Zweibeiner unterwegs und die sind oft angetrunken. Dennoch muss man aufpassen, dass man nicht mit ein paar Tritten in den schwarzen Spiegel befördert wird. Es riecht überall nach allerlei Fisch und Muscheln und mit ein bisschen Glück können die Helden den einen oder anderen Happen ergattern. Leere Stände, umgedrehte Boote und einige Schiffsanleger, manche mit einem kleinen Kran, prägen das Bild. Zwischen den Ständen und am Kai treiben sich auch nachts noch einige Katzen und Hunde herum, sodass die Helden besser ein wenig auf ihre Umgebung achten sollten. Juri wurde hier nicht gesehen. Aber die Helden können beobachten, wie ein Zweibeiner mit einem Sack auf dem Rücken vom Fischmarkt in einer dunklen Gasse verschwindet. Eine gelungene Probe auf Sinnesschärfe und die Helden sehen, dass in dem Sack etwas zappelt. Was die Helden (noch) nicht wissen: Es handelt sich um einen Hahn, den der Mann beim Spielen gewonnen hat. Mit einer gelungenen Probe auf Gassenwissen können sie ihn verfolgen.

Der Mäusemarkt
In einem vergessenen Keller unter dem Fischmarkt befindet sich der Mäusemarkt. Er ist einer der wichtigsten Handelsplätze der Katzen Havenas. Seinen Namen verdankt er den Mäusen, die hier schon früh als Tauschmittel dienten und bis heute in allen möglichen Varianten angeboten werden: als Nahrung, Haustiere oder kostbare Renn- und Labyrinthmäuse. Besonders begehrt sind seltene weiße Mäuse, die unter Katzen als echte Kostbarkeiten gelten.
Doch längst werden auf dem Mäusemarkt nicht mehr nur Mäuse gehandelt. Zahlreiche Händler bieten hier Waren aller Art an, und entsprechend begehrt ist die Kontrolle über das einträgliche Geschäft. Juri wurde hier oft mit seiner Mutter gesehen. Er soll unheimlich neugierig gewesen sein. Ein alter Kater erinnert sich, dass Juri gefragt hat, wie weit man von einem Hafenkran aus wirklich auf den großen schwarzen Spiegel schauen könne.

Minzas Rahmtopf
Minzas Rahmtopf ist ein bei den Katzen Havenas beliebtes Lokal in einem trockengelegten Abwasserkanal direkt unter dem Fischmarkt. Auf weichen Kissen und bei Musik können die Gäste hier vor allem Fisch sowie Ratten- und Mäusefleisch genießen. Gelegentlich steht auch hausgemachter Gärfisch auf der Speisekarte. Als besondere Delikatessen gelten Minzas berühmtes Mäuseherzragout und ihre Mäuseleberpastete, die allerdings vornehmlich einflussreichen Gästen vorbehalten sind. Betrieben wird das Lokal von Minza Mäusefell. Auch Cosima und Juri waren schon ein paar Mal zum Essen hier– vorgestern zuletzt. Minza berichtet, Juri habe den ganzen Abend ganz aufgeregt einigen älteren Katzen zugehört, die Geschichten vom Hafen, dem großen schwarzen Spiegel und mutigen Dachtänzern erzählten.

Die falsche Fährte

Folgen die Helden dem Zweibeiner mit dem Sack auf dem Rücken, erkennen sie bald, dass er nach einer Weile in einem kleinen, heruntergekommenen Häuschen einkehrt. Um herauszubekommen, was er da in seinem Sack mit sich herumträgt, können sie versuchen, einzubrechen. Mit einer gelungenen Basteln-Probe können sie den Fensterladen öffnen. Auch durch den kleinen Schornstein kann sich eine schlanke Katze quetschen. Da wird man aber vom Ruß ziemlich dreckig. Doch so oder so ist Vorsicht geboten: Der Zweibeiner ist zwar müde und etwas angetrunken, aber immer noch wach. Falls er eine Katze erwischt, die nicht ins Haus gehört, wird sie unsanft nach draußen befördert und erleidet 1W6 SP. Sollte der Einbruch erfolgreich und lautlos vonstatten gehen, dann stellen die Helden bald fest, dass sich nicht Juri im Sack befindet (und auch im ganzen Haus nicht), sondern nur ein nicht erwach-

ter Hahn. Den können die Helden aber natürlich auch freilassen. Nach Juri müssen sie aber woanders weitersuchen.

Das Finale

Irgendwann sollten die Helden die Hinweise richtig deuten können und anfangen, am Hafen nach Juri zu suchen. An einem der Anleger finden sich dann auch ein paar typische Pfotenabdrücke eines Jungtiers. Noch kein Beweis, aber auf jeden Fall ein Grund, dort mal etwas genauer zu schauen. Und ja, dort gibt es auch so etwas wie einen kleinen Kran, der tagsüber vermutlich Ladung oder kleine Boote aus dem Wasser hievt. Und Juri klettert ja offenbar recht gerne. Und mutig und neugierig ist er auch.

Unglücklicherweise hat sich an genau diesem Anleger ein Rudel sehr wild und gefährlich aussehender Hunde niedergelassen. Es handelt sich dabei um niemand Geringeren als Felux' wilden Haufen.

Felux' wilder Haufen

Felux' wilder Haufen ist ein gefürchtetes Hunderudel, das in den Abend- und Nachtstunden rund um den Fischmarkt sein Unwesen treibt. Die Bande besteht aus vier Rüden und sechs Hündinnen, von denen sechs erwacht sind. Angeführt wird sie von Felux Reißzahn, einem kräftigen Mischlingsrüden mit dichtem, zotteligem Fell und einer Schulterhöhe von etwa 65 Halbfingern. Seine Mutter Niska soll einst als Schiffshündin auf einem thorwalschen Drachenschiff zur See gefahren sein.

Werte eines Hundes

Schulterhöhe: ca. 0,7 Schritt
Gewicht: 35 Stein

MU: 15 | KL: 12(t) | IN: 13 | CH: 10
FF: 10 | GE: 13 | KO: 22 | KK: 22
SK: 3 | ZK: 12 | Ini: 14 + 1W6
LE: 80 | RS: 0 | GS: 10 | VW: 6

Biss: AW: 26 | TP: 2W6+4 | RW: Mittel

Aktionen: 1

Fertigkeiten:
Körperbeherrschung: 22
Selbstbeherrschung: 19
Sinnesschärfe: 29
Verbergen: 16
Willenskraft 22



Bild: © Giulia Schmid – @ little.mushroon

Sobald die Helden hier etwas zu nahe kommen, zum Beispiel, indem sie den Anlegersteg betreten, sollte es gleich zu einer ersten kleinen Konfrontation kommen. Die Hunde greifen nicht sofort an, knurren aber, fletschen die Zähne und kommen ein paar Schritte auf die Helden zu. Es sind zwar nicht alle Hunde da (Hunde = Anzahl der Helden), aber sie sind allemal furchteinflößend genug, um den Helden klarzumachen, dass es vielleicht ein paar kreative Ideen braucht, um sich den Kran etwas genauer anzuschauen. Ein offener Kampf mit den Hunden ist ausgesprochen gefährlich und sollte für die Helden nur die letzte Möglichkeit darstellen.

Sollten die Helden sich einfach wieder entfernen wollen, dann kann Juri sich hier mit einem ängstlichen Maunzen bemerkbar machen. Er hat sich tatsächlich an den Hunden vorbeigeschlichen, ist auf den Kran geklettert, hat beim staunenden Blicken auf den weiten, schwarzen Spiegel und die ganzen schwimmenden Häuser ein wenig die Zeit vergessen und traut sich nun nicht mehr an den knurrenden Hunden vorbei.

Es gibt jetzt sehr viele Möglichkeiten, wie man Juri vom Kran herunterholen und zu seiner Mutter zurückbringen kann. Die Helden können jede kreative Idee ausprobieren. Ein paar Möglichkeiten: Die Hunde mit Essen bestechen (vom Fischmarkt oder aus Minzas Rahmtopf), die Hunde ablenken, die Hunde überlisten, versuchen sich vorbeizuschleichen (vergleichende Probe auf Verbergen gegen die Sinnesschärfe der Hunde), verhandeln, die Hunde weglocken … Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Juri ist wieder zu Hause

Sollte es den Helden gelingen, Juri zu retten, dann geht es rasch nach Hause, um Mama Cosima so schnell wie möglich die Sorgen zu nehmen.

Juri sieht ein, dass er es mit seiner Abenteuerlust wohl etwas übertrieben hat. Aber er stellt den Helden auch viele neugierige Fragen über die große weite Welt und so richtig sicher kann man sich wohl nicht sein, dass er nicht bald nochmal einen kleinen Ausflug wagt. Erstmal ist er aber wieder daheim und Cosima unfassbar glücklich, ihn wieder in die Arme schließen zu können. Ein paar liebevolle Hiebe mit der Tatze gibt es aber auch.

Den Helden schenkt Cosima ihr schönstes Wollknäuel und sie wären ja keine echten Katzen, wenn sie das ablehnen würden.

Ragnar Kaesche
ww-mag.de/RagnarK

Kleines Katzen-Glossar

Erwachte: Katzen und andere Tiere, die durch das Himmelslicht Verstand, Sprache und weitere ungewöhnliche Fähigkeiten erlangt haben.

Zweibeiner: Die übliche Bezeichnung der Katzen für Menschen. Sie sind riesig, oft schwer einzuschätzen und können für eine Katze ausgesprochen gefährlich werden.

Schwarzer Spiegel: So nennen die Katzen das Meer. Seine gewaltige Wasserfläche ist für viele von ihnen ebenso faszinierend wie furchteinflößend.

Schwimmendes Haus: Ein Schiff oder größeres Boot – aus der Perspektive einer Katze eben ein Haus, das sich über den Schwarzen Spiegel bewegt.

Mondglöckchen: Die wichtigste Werteinheit der Katzen. Da sie mit menschlichem Geld wenig anfangen können, bemessen sie den Wert ihrer Besitztümer oft in Mondglöckchen und tauschen Waren und „Schöne Dinge" miteinander.

Schöne Dinge: Alles, was in Katzenaugen wertvoll oder begehrenswert ist – etwa Federn, Perlen, Schmuckstücke oder anderer interessanter Krimskrams. Schöne Dinge dienen häufig zum Tauschen und besitzen manchmal einen Wert in Mondglöckchen.

Dachtänzer: Besonders geschickte Katzen, die auf Dächern, Mauern und anderen hoch gelegenen Orten zu Hause sind. Klettern, Springen und waghalsige Wege über den Dächern gehören zu ihren Spezialitäten.

Himmelslicht: Das geheimnisvolle Ereignis, durch das Tiere in Havena erwachten und sich die Welt der Schwarzen Katze grundlegend veränderte.

Allsprache: Die gemeinsame Sprache der Erwachten, durch die sich unterschiedliche erwachte Tierarten miteinander verständigen können.

Tieflinge: Katzen, die in den unterirdischen Bereichen und der Kanalisation Havenas leben und dort eine eigene Kultur entwickelt haben.

Ahnenkinder: Erwachte Katzen mit einer besonderen Verbindung zu den mächtigen Ahnen. Sie verfügen über übernatürliche Ahnengaben und Ahnengeschenke.

Ragnar Kaesche



Foto: © 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.

Dieses Werk verwendet Inhalte aus *Die Schwarze Katze* (DSK), 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. *Die Schwarze Katze*, *DSK*, *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.

Interview mit Mháire & Nico von



Mháire und Nicolas von *Orkenspalter TV* muss man, als Urgesteine der Szene, nicht wirklich vorstellen. Daher haben wir versucht, mal ein paar „andere" Antworten zu bekommen. ☺

Ihr macht das seit 2009. Das ist schon echt viel Zeit. Was ist heute noch genauso wie am ersten Tag? Und gibt es etwas, das sich so grundlegend verändert hat, dass ihr euch manchmal fragt, ob das überhaupt noch dasselbe Projekt ist?

Nico: Wir arbeiten immer noch genauso gerne zusammen, wie am ersten Tag. Vielleicht sogar ein bisschen lieber ... Und ich glaube, wir haben immer noch die gleiche Begeisterung fürs Rollenspiel und für Comics. Aber ja, es gibt so einiges, was kaum noch wiederzuerkennen ist. Vor allem natürlich die Plattform selbst. 2009 war *YouTube* noch eine junge Seite, auf der man allen möglichen Anarcho-Kram ausprobieren konnte. Es war uns völlig egal, ob uns jemand cringe findet oder ob es Kommentare und Views dafür gibt. Wir haben diese Videos wirklich nur für eine ganz eng gesteckte Zielgruppe gemacht, egal ob es viel zu lange *DSA*-Reviews mit Sketch-Einlagen oder *Dragon-Age*-Parodien waren. Wir waren viel öfter mit der Kamera draußen im Wald für Spielszenen. Ab und zu versuchen wir heute immer noch, Videos wie damals zu machen, aber mit dem modernen *YouTube*-Sehverhalten ist das nicht mehr kompatibel. Die ganze Seite ist seelenlos geworden, voller Ragebait und gleichförmigen Formaten. Es ist schwer, da einen Mittelweg zu finden, die eigene Identität zu behalten und trotzdem nicht total unterzugehen. Denn inzwischen leben wir irgendwie davon, was für sich genommen schon unfassbar ist. Und hey, außerdem sind wir kein reines *DSA*/LARP-Programm mehr und sind froh, dass wir so viele verschiedene Systeme vorstellen können.

Gab es einen prägenden Moment, wo ihr gemerkt habt: Das ist jetzt kein Hobby mehr? Und war das eher ein befreiendes Gefühl oder hat das Ganze da dann auch etwas an Leichtigkeit verloren?

Mháire: Das war tatsächlich sehr fließend, also einen echten Aha-Moment gab es nicht. Am ehesten noch, auf einmal als bezahlte SL auf die *Gen Con* geschickt zu werden, um dort ein Spiel zu promoten bzw. eine Runde zu leiten, die Backer „gekauft" hatten. Es ist natürlich ein absoluter Traum, sein Hobby zum Beruf machen zu können. Das war nie geplant, wir sind da eher reingerutscht. Denn jahrelang war *Orkenspalter TV* ein reines Hobbyprojekt. Wir waren gerade frisch wieder selbständig (als Team für Filmproduktion und Übersetzungen, mit ein paar Aufträgen als freie JournalistInnen) und haben auf Anraten eines Freundes den *Patreon*-Account angelegt, um vielleicht mal Reisekosten davon bezahlen zu können. Na ja, und heute ist es eher so, dass wir uns bei Aufträgen fragen, ob sich das lohnt oder ob es nicht sinnvoller ist, unsere Zeit in Projekte für die Community zu stecken. Das hat aber NIE den Spaß am Rollenspielen getrübt, einfach weil die „Irgendwas mit Medien"-Arbeit ja AUCH ein Traumjob ist und die Actual-Play-Runden auch oft eine gestreamlinete Hochglanz-Version von PnP sind. Man spielt mit spannenden Menschen in kleinen Dosen und bekommt auch noch Bühnenapplaus.


Mháire, das Gesicht von *Orkenspalter TV*. Nico bleibt lieber hinter der Kamera 😁

Viele Menschen lernen PnP durch genau solche Hochglanz-Versionen kennen. Was würdet ihr sagen, sind die Hauptunterschiede zu normalen Sessions ohne Zuschauer und was passiert an eurem Spieltisch, wenn die Kamera aus ist?

Nico: Ehrlich gesagt, so wahnsinnig viele Runden ohne Kamera gibt es bei uns gar nicht mehr. Aber wenn, dann spielen wir privat mit den gleichen Leuten wie vor der Kamera - und es kostet oft Überwindung, nicht wenigstens den Ton mit aufzunehmen. Mháires „verkaufte" Runden, z.B. bei *D&D in a Castle*, werden natürlich nicht gefilmt, aber das sind ja auch keine normalen, entspannten Sessions. Das „Hochglanz"-Attribut kommt ja v. a. durch das höhere Tempo im Stream, dadurch, dass alle konzentriert bei der Sache und dass die Spielenden tolle Performer sind, die Bühnenetikette haben und auf ein gutes Miteinander achten. Ohne Kamera ist das eigentlich gar nicht so viel anders, abgesehen vom Essen am Spieltisch und häufigeren Pausen vielleicht.

Trotz toller Performer wird doch sicherlich auch mal was schief laufen. Das muss ja nicht unbedingt schlecht sein und es können durchaus lustige Situationen entstehen. Gibt es da eine, die euch ganz besonders in Erinnerung geblieben ist?

Nico: Die allermeisten Pannen sind tatsächlich gar nicht mal so unterhaltsam, aber unvergessen ist eine *Humblewood*-Runde, die wir NICHT gestreamt haben, sondern die auf einem Dachboden stattfand. Mháire beschrieb den Angriff eines

Schwarms Fledermäuse – und in dem Moment kam tatsächlich eine Fledermaus durchs Fenster geflattert. Wir waren uns alle einig, dass Mháire eine gute SL ist, aber wir wussten nicht, dass sie SO gut ist. Vor allem hat sie das dann in der nächsten Session wiederholt. Das war während der Pandemie, also fand sie in einem Garten am Waldrand statt. Mháire beschrieb einen Reh-artigen NSC (die gibt es bei *Humblewood* eben) … und ein Reh trat aus dem Wald. Seitdem sind wir sehr vorsichtig damit, was „plötzlich auftaucht". Wobei „ein Typ, der uns einen Koffer voller Geld schenken will" noch nicht ausprobiert wurde.

*Mháire, Du leitest seit Jahren vor der Kamera, für zahlende Gäste, für **ARD**-Produktionen mit Politikern und Schauspielern und hast sogar Bücher darüber geschrieben. Gibt es etwas, das Du über gutes Spielleiten erst nach mehreren Jahren erkannt hast, obwohl es vielleicht im Nachhinein offensichtlich wirkt? Und hast Du, Nico, das dann auch als Spieler oder von außen, hinter der Kamera, gemerkt?*

Mháire: Das Wichtigste, was ich erst mit der Zeit Stück für Stück gemerkt habe, ist einfach, dass es keine perfekte Lösung gibt. Ich habe Phasen gehabt mit intensiver Vorbereitung, Phasen mit fast reiner Improvisation, viele visuelle Hilfen oder keine, sehr viel Entgegenkommen auch für die absurdesten Ideen oder auch strikteres Skripting von Charakteren und Hintergründen. Am Ende ist der wichtigste Skill, den man auch nur durch ständiges Üben lernen kann, die Leute zu verstehen und mit ihnen zusammenzuarbeiten und teils Grenzen aufzumachen oder zu setzen, teils vorzugeben und teils Freiheit zu geben. Kein Stil, keine Methode kann und wird immer funktionieren. Es gibt kein „richtiges" Rollenspiel. Also kombiniere ich verschiedene Ansätze, rede mit meinen Spielenden, und versuche selber so viel Spaß wie möglich dabei zu haben, um dann die anderen auch mit anzustecken.

Nico: Ich sehe da auch verschiedene Phasen. Als wir ca. 2013 mit gefilmten Sessions angefangen haben, war das sehr authentisch, wir gingen nicht davon aus, dass das jemand sehen will. Nur die *DSA4.1*-Kämpfe haben wir oft übersprungen, wir waren uns sicher, dass die ein Abturner sein würden (in unserem allerersten *Myranor*-Let's-Play ist daher leider die Kamera beim ersten Kampf „ausgefallen"). Mit der Zeit legte Mháire – auch durch meinen Input – immer mehr Augenmerk auf die Show, was natürlich bedeuten kann: Die SL bestimmt mehr, als sie vielleicht in einer ungefilmten Runde bestimmen würde. Aber ich glaube, Mháire ist es mit der Zeit wieder wichtiger geworden, realistischere Spielrunden zu zeigen und zu vermitteln, wie man eine gute SL für die Gruppe ist – ohne deren Spaß für den Unterhaltungsfaktor des Publikums zu opfern. Ich finde, sie schafft da inzwischen eine Gratwanderung, denn manche Let's-Play-Runden sind darauf designt, den *Twitch*-Chat maximal zu unterhalten, aber die Mitspielenden verkommen dabei manchmal zu Requisiten ohne viel Agenda. Mháire lässt den Charakteren heute sehr viele Freiheiten, auch wenn das den Plot des Abenteuers umwirft – wo ich vielleicht gesagt hätte: „Ja … aber die Zuschauenden wollten sicher wissen, was in diesem Kaufabenteuer vorgesehen war." Aber dafür gibt es ja den „Behind the Screen"-Teil.

Nico, Du sprichst vom „Behind the Screen"-Teil. Für alle, die das noch nicht kennen: Was passiert da genau? Gibt es ein bis zwei gute Beispiele, die ihr hier nennen könnt?

Nico: Wir haben neben Rezensionen noch mehrere Formate, in denen wir über Kaufabenteuer und Kampagnen reden. Eines davon ist *Durchgespielt*. Da reden wir ausführlich über ikonische Kampagnen wie *Nyarlathotep* oder *Rime of the Frostmaiden*, nachdem wir sie eben durchgespielt haben. Das andere ist etwas nischiger und bisher ein reines *Patreon*-Format. Wir versuchen nach jeder einzelnen Live-Session ca. 15 Minuten mit den Spielenden zu diskutieren, was eigentlich wie gedacht war und was hätte anders laufen können.



YouTube-Link: ww-mag.de/os-durchgespielt

*Da wir schon mal bei Link-Tipps sind: Wenn ihr jemandem, der **Orkenspalter TV** noch nicht kennt, eine einzige Folge zeigen dürftet – egal welches Format – welche wäre das und warum?*

Nico: Ich habe die Frage sogar mit unserer Community besprochen, aber darauf gibt es leider keine einfache Antwort, was einfach daran liegt, dass wir eben kein Format sind, sondern eher ein „Sender" mit zig verschiedenen Formaten. Cheaten wäre wohl, unseren 10-Jahre-*Orkenspalter TV*-Jubiläumszusammenschnitt zu nennen, der ist ein Best of, das aber schon wieder 6 Jahre veraltet ist und damit auch ein Fenster in diese anarchische Frühphase von *YouTube*.



YouTube-Link: ww-mag.de/os-bestof

Wenn's ein reguläres Video sein muss, dann wohl die erste Folge von *Old One 1* (*Cthulhu* auf einer Raumstation) oder irgendeine neuere *Late Nerd Show*.



YouTube-Link: ww-mag.de/os-oldone

*Über 16 Jahre **Orkenspalter TV**. Wenn ihr zurückblickt, auf was seid ihr besonders stolz?*

Nico: Besonders stolz sind wir eindeutig auf die Community, die sich um das Projekt geschart hat. Ich glaube, wir haben sonst noch nie eine so große Gruppe wholesomer, toleranter, rücksichtsvoller, inklusiver, hilfsbereiter, progressiver und einfach großartiger Menschen getroffen, die sich auf *Discord* oder auf den *Patreon*-Treffen gegenseitig supporten. All die Freundschaften, die auch abseits von unserem Programm daraus entstanden sind und all die Geschichten von Leuten, deren Leben durch diese Community laut eigener Aussage massiv verbessert wurde, das ist so viel mehr wert als jedes Buch oder *YouTube*-Video. Okay, und wenn es ein Video sein muss, dann unsere China-Doku *Jurassic Road* – die ja aber auch vor allem gezeigt hat, wie toll unsere Community ist, denn ohne sie … weiß ich nicht … säßen wir jetzt eventuell in einem chinesischen Knast oder so?

Kannst Du euer „Geheimrezept" für eine solche tolle Community verraten?

Nico: Ich fürchte, das war vor allem Glück. Aber vielleicht hat es auch damit zu tun: Content machen, den man selbst sehen möchte, nicht Trends oder Algorithmen hinterherlaufen. Kein Ragebait, fast nur über Dinge reden, die man zumindest eher positiv findet, auch wenn das nicht so gut klickt. Produkten und Menschen eine Plattform geben, die die Werte repräsentieren, die man sich von der Community wünscht?

In dieser Ausgabe geht es vor allem um das Thema „Worldbuilding". Gibt es dazu auch Content von euch?

Nico: Ja, klar! Wir haben dazu ein ganzes Format namens *WHUT (Worlds & How to Use Them)*, das wir gemeinsam mit Till von *DungeonFog* aufgezogen haben. Es ergänzt Mháires SL-Tipps. Außerdem hatte Thomas Römer lange ein Format bei uns, in dem er gemeinsam mit den Zuschauenden eine Rollenspielwelt gebaut hat. Leider hat er dafür akut keine Zeit mehr.



YouTube-Link: ww-mag.de/os-worldbuilding



YouTube-Link: ww-mag.de/os-wirbauen

*Damit wären wir am Ende des Interviews. Gibt es noch etwas – eine Aussage, einen Tipp, eine Weisheit – das ihr den Leser*innen des Weltenwanderers mitteilen wollt?*

Nico: Kinder, kauft keine Drogen! Werdet Rollenspieler, dann habt ihr kein Geld dafür!
Die Frage haben dann doch schon zu viele andere gestellt. ☺

Informationen zu Orkespalter TV:
orkenspalter-tv.de

Interview: *Stefan Graf*
ww-mag.de/redaktion

Alle Illustrationen und Fotos: © Orkenspalter TV

Die Atmosphäre einer Spielwelt und wie man sie lebendig gestaltet

In Pen-&-Paper-Rollenspielen wird oft von Atmosphäre gesprochen. Dabei unterscheide ich zwei Aspekte: die Stimmung des konkreten Abenteuers und die Atmosphäre der Spielwelt. Die Stimmung entsteht aus dem Abenteuer selbst. Ist es traurig, bedrohlich, hoffnungsvoll, melancholisch, grotesk, heldenhaft, düster oder eher märchenhaft? In der Regel ist es fast immer eine Mischung aus verschiedenen Stimmungen, in der meist eine oder nur wenige dominierend sind. Die Atmosphäre der Spielwelt entsteht aus der Welt selbst. Aus ihrer Geschichte, ihrer Technologie, ihren Mythen und Legenden, ihren gesellschaftlichen Regeln, ihren Landschaften, ihren Bewohner*innen, ihren alltäglichen Eigenheiten und vielem mehr. Eine Spielwelt kann also eine bestimmte Atmosphäre besitzen, während ein einzelnes Abenteuer innerhalb dieser Welt eine ganz eigene emotionale Färbung erhält.

Atmosphäre und Stimmung können einander unterstützen oder bewusst kontrastieren. Ein heiteres Fest in einer düsteren Welt kann besonders verletzlich wirken. Ein trauriges Abenteuer in einer farbenfrohen, lebendigen Spielwelt kann tiefer treffen, weil der Verlust stärker sichtbar wird. Der brutale Verrat in einer eigentlich heldenhaften Welt erschüttert mehr als derselbe Verrat in einer zynischen Welt. Wichtig ist, dass Spielleiter*innen wissen, was sie erreichen wollen. Soll die Gruppe staunen, lachen, trauern, sich fürchten, misstrauisch werden, Hoffnung schöpfen oder moralisch ins Wanken geraten? Die Antwort bestimmt, welche Details der Spielwelt betont werden sollten. Ob man dies dann auch erreicht, zeigt sich im Zusammenspiel mit den Spieler*innen.

In Filmen oder Büchern genügt oft eine einzige Szene, um zu erkennen, in welcher Art von Welt wir uns befinden. Ein nebelverhangener Bahnhof mit schweren Überseekoffern erzählt sofort etwas anderes als ein Raumhafen voller flackernder Hologramme. Kommt das Aufblitzen eines Lichtschwerts dazu, weiß jeder, in welchem SF-Franchise wir uns befinden. Noch bevor eine Figur spricht, wissen wir bereits viel über die Welt und womöglich, was uns erwartet. Genau diese Wirkung kann auch im Rollenspiel erzeugt werden.

Die wichtigste Frage lautet also zunächst: Woran erkennt man eine Spielwelt? Was unterscheidet sie von anderen? Barsaive in *Earthdawn*, das Wien der Goldenen Zwanziger in *Cthulhu*, Seattle in *Shadowrun*, das Outer Rim in *Star Wars* oder die Vergessenen Reiche in *Dungeons & Dragons*. All diese Welten unterscheiden sich stark. Aber auch Spielwelten, die sich ähnlich sind, wie Aventurien von *Das Schwarze Auge*, Lorakis von *Splittermond*, Glorantha von *RuneQuest* oder *Midgard* vom gleichnamigen Rollenspiel, unterscheiden sich in Details.

Gerade die Art zu reisen ist ein einfacher und sehr wirkungsvoller Schlüssel zur Atmosphäre. Ein Hyperraumsprung, eine Eisenbahnfahrt mit Dampflokomotive, ein schneller Ritt zu Pferd oder die Fahrt mit einer gefüllten Hochbahn vermitteln mehr als nur den Transport von A nach B, sie beinhalten ein Gefühl. Fortbewegung ist oft auch Ausdruck sozialer Ungleichheit, wie der Unterschied zwischen gepanzerten Luxuslimousinen und überfüllten U-Bahnen.

Technologie ist generell einer der stärksten atmosphärischen Marker. Sie muss meist nicht ausführlich erklärt werden. In *Cthulhu* erzählen Telegramme, Schreibmaschinen und Radiomeldungen von einer analogen Welt, wie vor einhundert Jahren. Cyberware, Konzernsicherheit und Straßenkliniken erzählen in *Shadowrun* von einer Welt, in der Körper, Identität und Besitz längst Ware geworden sind. In *Star Wars* erzählen Lichtschwerter, Hyperantriebe und alte Holocrons von einer märchenhaften Science-Fiction-Welt voller Mythen.

Ebenfalls wichtig sind Bräuche und alltägliche Rituale. Wie wird gefeiert? Wie wird getrauert? Was gilt als höflich? Was gilt als unanständig? Spielwelten erkennt man vielfach daran, wie Menschen miteinander umgehen. Wer eine Taverne betritt, in der überall dicke Knoblauch-Bündel hängen, weiß sofort, dass hier Vampire eine Gefahr sein könnten. Trinkt man billigen Recaf aus schmutzigen Bechern, edlen Rotwein aus teuren Silberpokalen oder abgestandenes Wasser aus rostigen Kanistern? Solche Elemente müssen nicht breit ausgewalzt werden. Ein Satz oder eine kurze Beschreibung reichen schon, um etwas zu transportieren.

Aberglaube ist nützlich, weil er Atmosphäre und Handlung verbinden kann. Seeleute meiden bestimmte Worte an Bord oder Bergleute berühren vor dem Abstieg ein altes Zeichen am Stollenmund. Solcher Aberglaube macht die Welt nicht nur farbiger, sondern zeigt, wovor die Menschen Angst haben. Und Angst ist ein mächtiger Zugang zur Atmosphäre. Sie verrät, welchen echten oder eingebildeten Gefahren Bedeutung beigemessen wurde, welche Erfahrungen eine Gemeinschaft geprägt haben und welche Geschichten von Generation zu Generation weitergegeben werden.

Einen Schritt weiter gehen Legenden und Märchen, welche der Welt Tiefe geben, aber den Nachteil haben, dass man sie nicht in einem Satz erzählen kann. Geschickt können dadurch auch Abenteuerinformationen transportiert werden. Spieler*innen können feststellen, dass an der alten Geschichte etwas dran war und was der Kern der Wahrheit war. Dadurch wirkt die Welt älter als das Abenteuer. Sie scheint vor der Ankunft der Held*innen existiert zu haben und nach ihnen weiter zu bestehen.

Politische Zustände können die Atmosphäre ebenfalls stark prägen. Eine Welt fühlt sich anders an, wenn überall Soldat*innen patrouillieren oder wenn Magiergilden und Familienbünde das tägliche Leben regeln. Politik sollte dabei aber nicht nur aus Namen von Herrscher*innen bestehen. Sie wird spürbar durch Steuern, Verbote, Grenzkontrollen, Uniformen, Plakate, Bestechung, Angst oder Privilegien. Wenn Held*innen an einem Stadttor anders behandelt werden als Händler*innen, Bettler*innen oder religiöse Würdenträger*innen, wird eine Gesellschaft sichtbar. Wenn ein Konzernviertel sauber, hell und bewacht ist, während drei Straßen weiter Menschen in überfluteten Kellern hausen, versteht die Gruppe *Cyberpunk 2077* sofort, ohne dass jemand Kapitalismuskritik erklären muss.

Ikonische Bauwerke sind ein starkes Mittel, um Atmosphäre zu erzeugen. Jede Spielwelt braucht Orte, die sich sofort einprägen: Tempel, Raumhäfen, schwarze Türme, verfallene Herrenhäuser, Arkologien, Pilgerstraßen, gewaltige Brücken, uralte Ruinen oder verbotene Bibliotheken. Solche Bauwerke müssen nicht handlungsentscheidend sein. Manchmal genügt es, dass sie im Hintergrund sichtbar sind. Die Held*innen betreten einen Marktplatz, über dem die Kuppel eines Tempels aufragt, oder die Runner*innen treffen ihre Johnson in einer Bar, deren Fenster auf die gläserne Pyramide eines Konzerns blicken. Mit Architektur kann man Machtverhältnisse darstellen. Die Einladung an den Hof des Fürsten erzählt eine andere Geschichte als eine Einladung in die windschiefe Hütte am Rande der Stadt.

Auch die Tier- und Pflanzenwelt kann eine Spielwelt unverwechselbar machen. Allerdings besteht hier die Gefahr, dass endlose Beschreibungen oder Aufzählungen von Blumen, Vögeln oder Säugetieren Spieler*innen ermüden können. Generell wirkt ein einzelnes gut gesetztes Detail oft stärker als eine lange Liste. Ein Schwarm schwarzer Vögel, der immer dann aufsteigt, wenn jemand den Namen einer vergessenen Gottheit ausspricht, ist atmosphärisch und einprägsam. Selbst ein blühender Gagelstrauch in Almada im Travia kann unter den SC Verwunderung auslösen und ihre Aufmerksamkeit binden. Darum sollten diese Details niemals wie ein Lexikonartikel präsentiert werden. Spieler*innen brauchen keine Vorlesung über die Spielwelt, sie wollen sie erleben. Ein defekter Fahrstuhl in einem Gebäude zeigt mehr über soziale Vernachlässigung als jede Erklärung. Solche Details wirken klein, aber sie tragen die Welt.

Ebenfalls wichtig für die Atmosphäre eines Spielabends sind dessen NSC. Was bleibt uns bei Filmen, Büchern, Comics in Erinnerung? Die Figuren. Denkwürdige Nichtspieler*innencharaktere machen eine Spielwelt lebendig, weil sie den Spieler*innen Gesichter geben, an die sie sich erinnern können. Wobei man darauf achten sollte, dass die SC zwar an ihren Antagonisten wachsen, aber immer die Hauptfiguren des Abenteuers bleiben.

Eine lebendige Atmosphäre entsteht, wenn all diese Details mit der Handlung verflochten sind. Es geht um die richtigen Details zur richtigen Zeit. Spielleiter*innen sollten nicht versuchen, in jeder Szene die gesamte Kultur, die Geschichte oder das Wirtschaftssystem einer Region zu erklären. Das kann schnell belehrend wirken und den Spielfluss bremsen. Besser ist es, pro Szene ein oder zwei starke Eigenheiten einzubauen, wie ein Tiergeräusch in der Nacht oder ein ungewöhnliches Zahlungsmittel. So bleibt die Welt präsent, ohne die Handlung zu überdecken.



Foto: © KvM/Stefan Tomaschitz – kanzleramt-moosbach.at

Eine praktische Methode für mich sind sogenannte Szenenfragen: Welches Detail macht diese Szene in dieser Welt unverwechselbar? Wenn die Held*innen eine Taverne betreten, ist es nicht einfach irgendeine Taverne. Was macht sie zu einem aventurischen Gasthaus, einer *Shadowrun*-Bar, einem *Cthulhu*-Speakeasy oder einer *Star-Wars*-Cantina? Vielleicht mixt ein Elementar Drinks hinter der Bar, möglicherweise steht im Hinterzimmer ein Grammophon, oder ein Droide kontrolliert am Eingang Waffen. Ein kleines Element reicht, um aus einem generischen Ort einen Ort dieser Welt zu machen.

Für die Vorbereitung hilft mir oft eine einfache Atmosphärenliste pro Spielsystem, bei detailreichen Welten wie Aventurien für eine Region, oder bei *Star Wars* für eine ganze Spielwelt. Dabei notiere ich mir einige wiederkehrende Marker wie typische Geräusche, Gerüche, Verkehrsmittel, Speisen, Getränke, Grußformeln, Aberglauben, Lieder, Märchen, und vieles mehr. Diese Liste versuche ich kurz zu halten. Drei bis fünf starke Details genügen anfangs völlig, auch wenn ich diese Listen immer wieder ergänze. Bei der Vorbereitung, oder wenn ich während des Spiels eine Szene improvisieren muss, hole ich mir einen dieser Marker heraus.

Auch sehr wichtig ist eine gewisse Konsequenz. Wenn eine Welt bestimmte Eigenheiten hat, sollten sie wiederkehren, zwar nicht in jeder Szene, aber oft genug, dass die Spieler*innen das Muster erkennen. Atmosphäre entsteht durch Wiederholung mit Variation. Warum wissen wir sofort, welche Gefahr hier existiert, wenn wir die Taverne betreten, in der Knoblauch hängt? Weil wir das bereits öfter gesehen haben. Dort, wo Vampire sind, helfen sich die Bewohner*innen mit Knoblauch. Und dass Silber gegen Werwölfe hilft, wird auch kaum jemanden verwundern.

Gute Atmosphäre bedeutet jedoch nicht, dass die Spielwelt wichtiger wird als die Spieler*innen. Die Welt ist ein reaktiver Resonanzraum und sollte die Handlung niemals ersticken. Spieler*innen sollen in einer Welt Spuren hinterlassen. Eine lebendige Spielwelt reagiert auf sie. Wenn sie ein Dorf retten, erinnert man sich daran. Womöglich wird jedes Jahr ein Fest zu ihren Ehren gefeiert, oder man hat ein Lied über ihre Heldentat geschrieben. Vielleicht hat man ihre Tat in einem Wandgemälde in einem Tempel verewigt. Wenn sie hingegen einen Tempel entweihen, verändert das die Beziehungen zur Gemeinschaft. Man wird sie fürchten und ihre Namen nur noch flüstern. Atmosphäre wird besonders stark, wenn die Welt nicht nur beschrieben wird, sondern auf die Handlungen der Spieler*innen antwortet.

Es gibt zahlreiche Hilfsmittel, mit denen man die Atmosphäre unterstützen kann. Das geht von der gewählten Musik während der Spielsitzung, über aufgebaute Dungeons mit Miniaturen, bis zu Handouts. Dazu kommen Tischdekorationen, Speisen und Getränke. Bei unseren *Cthulhu*-Abenteuern kochen wir regelmäßig Gerichte aus der Abenteuerregion. Schon beim Lesen der Speisekarte fühlen sich die Spieler*innen in das Land versetzt, in dem das Abenteuer auf sie wartet.

Eine lebendige Atmosphäre entsteht, wenn Spielleiter*innen die Eigenheiten einer Spielwelt ernst nehmen, ohne sich von ihnen beherrschen zu lassen. Die Spielwelt definiert den Klang, die Farben und die Regeln der Bühne. Das Abenteuer entscheidet, welches Lied darauf gespielt wird. Und die Spieler*innen sind die Künstler*innen darin. Wenn alles zusammenpasst, erkennen die Spieler*innen nicht nur, wo ihre Charaktere sind, sie fühlen sie und ihre Umwelt.

„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

SLUMDOGS

Fantasy-Cyberpunk trifft schnelle Regeln

In einer von regelgeladenen Wälzern dominierten Rollenspielwelt sehnen sich viele Runden nach Geschwindigkeit und sofortiger Action. Genau hier springt *Slumdogs* in die Bresche. Ein deutsches Indie-Rollenspiel im genialen Layout von CrlBox gestaltet. Auf wenigen Seiten bietet dieses System alle Regeln, um eine vielseitige Crew zu erstellen, Missionen zu bewältigen und Sektoren zu bespielen. Unter dem Motto „Chrom, Crews & Chaos" liefert es ein extrem schnelles Cyberpunk-System mit einer einheitlichen Würfelpool-Mechanik.

Slumdogs ist auch beim *Uhrwerk Verlag* erschienen und kann unter anderem dort als Print-Version erworben werden. Als **kostenloser Download** ist es immer noch auf ⊕ kritischerfehlschlag.de verfügbar. Allerdings wurden für die *Uhrwerk*-Version einige Begrifflichkeiten geändert, um das Spiel etwas mehr vom „Vorbild" abzugrenzen. Auf der Website gibt es auch einige kostenlose, ausgearbeitete Abenteuer.

Dreck, Konzerne und das Überleben

Slumdogs entführt uns in ein klassisches, destilliertes Cyberpunk-Setting. Die Welt wird von unbarmherzigem Hyperkapitalismus, Konzernen und Gangs beherrscht. Die Charaktere starten ganz unten – als kleine Gangmitglieder oder Straßenspezialisten in den rechtsfreien Zonen einer gigantischen Metropole. Das Ziel? Das nackte Überleben, das Beschützen des eigenen Revier-Sektors und der Aufstieg durch riskante Missionen. Das Regelwerk liefert direkt Werkzeuge und Tabellen, um gemeinsam ein eigenes Viertel mitsamt lokaler Gangs und Megakonzernen zu entwerfen.

Dabei bleibt *Slumdogs* am liebsten auf dieser Ebene. Weltrettung und High-Stakes können andere. *Slumdogs* kann das Überleben auf der Straße.

Ein Würfelpool für alle Fälle

Mechanisch besticht *Slumdogs* durch schlichte Eleganz. Jede Würfelprobe wird über dieselbe universelle Mechanik gelöst: Man addiert entweder zwei passende Attribute oder ein Attribut und eine Fertigkeit. Geworfen werden herkömmliche sechsseitige Würfel (W6), wobei jede 5 und 6 als Erfolg gewertet wird. Die Spielleitung legt je nach Situation eine Schwierigkeit fest, die von „Sehr leicht" (1 Erfolg) bis „Nahezu unmöglich" (6 Erfolge) reicht.

Läuft ein wichtiger Wurf schief, können die Spielenden einen Grit-Punkt „verbrennen" (dauerhaft abstreichen), um alle Misserfolge neu zu würfeln. Da man Grit nur schwer zurückbekommt, sorgt dies für strategische Entscheidungen. Attribute und Fertigkeiten sind auf maximal 6 gedeckelt, was das System mathematisch sauber hält und die Würfelpools nicht völlig ausarten lässt.

Wem das jetzt alles bekannt vorkommt: Klar, es handelt sich um eine radikale Verschlankung eines anderen, bekannten Fantasy-Cyberpunk-Spiels. Und es zeigt, wie klein ein Regelwerk sein und dabei trotzdem das Spielgefühl des wesentlich dickeren Vorbilds einfangen kann.

Trolle und Cyber-Hipster

Das Erschaffen einer eigenen Crew geht unkompliziert vonstatten. Jeder Charakter erhält 16 Attributspunkte zur freien Verteilung auf Kernwerte wie Stärke, Geschicklichkeit, Willenskraft, Logik, Charisma und Grit. Modifiziert wird das Ganze durch die Wahl der Spezies: Menschen erhalten Bonus-Grit, Elfen sind extrem agil, Zwerge und Orks besitzen Nachtsicht, und Trolle glänzen mit massiver Stärke sowie Panzerung. Danach werden einige Fertigkeitspunkte verteilt, wobei man maximal sechs verschiedene Fertigkeiten beherrschen kann. Die Hitpoints berechnen sich unkompliziert aus 5 plus der doppelten Stärke.

Wer sich mit Cyberware-Boostern wie Datenbuchsen oder Synth-Muskeln vollstopft, bezahlt dies mit dem permanenten Verlust von Anima. Sinkt der Wert auf 4 oder weniger, kann man nicht mehr zaubern. Denn es gibt auch Magie wie Feuerbälle oder Unsichtbarkeit. Bei 2 oder weniger versagt die magische Heilung, und bei 0 Anima mutiert der Charakter zum wahnsinnigen Cyberzombie. Abgerundet wird die Erschaffung durch Vor- und Nachteile. Neben magischem Talent gibt es herrliche Rollenspiel-Katalysatoren wie die Nachteile „Mansplainer" oder „Hipster".

Interessant: Magie kostet keine Ressourcen, Mana oder Astralpunkte. Wenn man zaubern kann, kann man halt zaubern. Dafür müssen neue Zauber mit Geld gekauft werden.

Schnell und tödlich

Der Kampf in den Slums ist schnell und blutig. Man nutzt die eigene Kampffertigkeit plus Geschicklichkeit oder Stärke gegen das Ausweichen des Gegners. Jeder Netto-Erfolg erhöht den festen Waffenschaden, während Rüstung diesen verringert. Sinken die Hitpoints auf oder unter 0, muss in jeder folgenden Runde eine härter werdende Überleben-Probe abgelegt werden. Misslingt diese auch nur ein einziges Mal, ist der Charakter permanent tot.

Auch für Spezialisten gibt es maßgeschneiderte Systeme: „Gearheads" steuern Drohnen über die Gearhead-Kontrolle, während Hacker sich mittels Datenbuchse in Netzwerke einklinken. Das Hacking läuft als schnelles virtuelles Duell gegen die Sicherheitssysteme oder feindliche Hacker ab, ohne das restliche Spielgeschehen stundenlang zu blockieren.

Kurz, aber wirkungsvoll

Slumdogs beweist, dass ein atmosphärisches Rollenspiel kein zentnerschweres Regelwerk braucht. Es destilliert die wichtigste Essenz des Cyberpunk-Genres in ein hocheffizientes Regel-Leichtgewicht. Es eignet sich perfekt für actiongeladene One-Shots oder Kampagnen, bei denen die Story und die Action im Vordergrund stehen. Wer *Shadowrun* oder *Cyberpunk RED* wegen des Flairs liebt, aber vor komplexen Tabellen zurückschreckt, findet hier eine Lösung.



Ein One-Shot zum Einstieg

WATERKANT

Vorwort von Seba

Waterkant ist ein relativ lineares Abenteuer für *Slumdogs*, das in vielen Testrunden zum Einsatz kam. Allerdings existierte es bislang nur als lose Sammlung von Notizen. Insgesamt spiele ich Cyberpunk-Szenarien in der Regel sehr frei. Es gibt nur wenige Dinge, die passieren „müssen". Alles andere passe ich an die Gruppe an. *Slumdogs* ermöglicht sehr diverse Charaktere. Nicht jede Gruppe hat vielleicht einen Hacker dabei. Es ist also wichtig, dass jede Situation auf viele verschiedene Arten aufgelöst werden kann.
Wer bei einem Test dabei war, wird sich erinnern, dass das Abenteuer ursprünglich nicht in Metro-City, sondern in Hamburg angesiedelt war. Warum? Weil ich mich in der Stadt auskenne und Orte, Straßennamen und Personen schnell improvisieren kann. Es ist grundsätzlich eine gute Idee, sich in der Stadt auszukennen, in der man spielt. Oder man macht gemeinsam mit der Spielgruppe während des Spielens Worldbuilding. (Was total viel Spaß machen kann!)
Das Abenteuer soll ins System einführen und ist daher relativ leicht zu bewältigen. Waterkant ist sicher nicht das originellste Abenteuer aller Zeiten, aber es hat in der Testphase von *Slumdogs* sehr gute Dienste geleistet!

Infos für die Spielleitung

Die Spielgruppe wird von einer lokalen Anführerin der „Sprawlsters" angeheuert. Marten, einer ihrer Unterlinge, hat eine Menge Geld bei einem geplatzten Deal mit den „Black Chromes" verloren und nicht die Ressourcen, das Problem zu lösen. Etwas muss bei der Übergabe schief gegangen sein. Die Spielgruppe wird außerdem von Schlägern der „Brotherhood" verfolgt.

Die Spur führt zu einem privaten Bootsanleger in einem Industriegebiet. Es stellt sich heraus, dass Marten den Deal mit Hilfe der „Brotherhood" selbst überfallen hat, um sowohl das Geld als auch die Ware abzukassieren.

Es kommt zum Showdown in Martens Büro über einem Rave-Club. Am Ende hat die Spielgruppe eventuell neue Freunde und neue Feinde.

BEVOR ES LOSGEHT

Metro-City: Ein Moloch aus mehreren, zusammengewachsenen Hafenstädten. Jeder will nach Metro-City und das große Geld machen. Aber wo es Gewinner gibt, gibt es immer auch Verlierer. Im Endzeit-Turbokapitalismus von Metro City kommen sogar sehr viele Verlierer auf einen Gewinner. Manche hält nur der Gedanke aufrecht, dass es irgendjemandem noch schlechter geht.
Ihr seid als Freelancer tätig. Es mangelt nie an kleinen Aufträgen. Kurierdienste, Personen- und Objektschutz, Informationsbeschaffung. Kleine, schmutzige Geschäfte. Genug zum Überleben. Zu wenig, um es Erfolg zu nennen.

Lass die Spielenden ihre Charaktere vorstellen. Dann kläre mit deiner Spielgruppe, in was für einem Stadtviertel sie leben. Wie geht es ihnen dort, was macht ihnen Probleme? Wo sind sie jetzt gerade?

Vorlesetext: "Ihr habt schon eine Weile keinen ernstzunehmenden Auftrag bekommen. Wirkt manchmal so, als würdet ihr auf der Stelle treten. Die richtig lukrativen Dinger bekommt man nur, wenn man sich einen Namen gemacht hat. Einen Namen kann man sich nur machen, wenn man richtig lukrative Jobs erledigt. Irgendwie unfair, oder?"

REIN INS GESCHEHEN

Eine beliebige Spielfigur, die über ein Kommlink oder ein Cyberdeck verfügt, bekommt eine Nachricht von einer verschlüsselten Nummer. Es ist eine Zahlenreihenfolge.

- Eine sehr leichte (1 Erfolg) Probe auf Navigation oder eine leichte (2 Erfolge) Probe auf Logik+Logik identifizieren die Zahlenfolge als **Koordinaten**.
- Die Koordinaten führen zu einem **Diner**, nur ein paar Gehminuten entfernt.
- Die verschlüsselte Nummer kann mit einer normalen (3 Erfolge) Probe auf Hacken zurückverfolgt werden. Das Kommlink gehört einer gewissen **Domenica**. Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Logik+Logik lässt eine Spielfigur sich daran erinnern, dass dies ein ziemlich hohes Tier der Gang **Sprawlster** ist. Diese Gang ist spezialisiert auf Drogenhandel, kleinere Schmuggelgeschäfte und Schutzgelderpressung. Eher dezentral organisiert. Jedes Viertel hat ihre eigenen Hierarchien.

OPTIONALER EINSCHUB (META-TEXT)

An dieser Stelle habe ich oft versucht, etwas aus der Geschichte eines Charakters oder einen Nachteil zur Geltung kommen zu lassen. Jemand, der oder die Schulden hat oder den Nachteil „Tagger" hat, könnte von 3 oder 4 Gangmitgliedern angequatscht werden.
Das Problem könnte sich durch Überreden (Charisma+Charisma), Einschüchtern (Charisma+Stärke) oder irgendeine andere gute Idee lösen lassen. Oder es kommt zum Kampf.

Ganger
Ini: 4w | Angriff: 5w | Abwehr: 4w
HP: 10 | Panzer: 1 | Schaden: 3 Nahkampf

DAS DINER „LARRY'S LARD LAIR"

Die Koordinaten führen zu **Larry's Lard Lair**, bekannt für fast echte Donuts. Glasfronten an drei Seiten geben den Blick auf das Innere im klassischen Diner-Style frei. Eine leichte (2 Erfolge) Probe auf Wahrnehmung lässt schon von draußen erkennen, dass nur zwei Personen im Diner sind. Auch von Bedienungen fehlt jede Spur.

Domenica ist eine menschliche Frau mittleren Alters, die eine sehr expressive Voodoo-Optik pflegt. Eine hohe Turmfrisur und weiße Gesichtsbemalung.

Domenica
Ini: 8w | Angriff: 6w | Abwehr: 7w
HP: 25 | Panzer: 2 | Schaden: 2 Nahkampf
Kann die Zauber „Blitz", „Heilen" und „Magiepanzer" mit 9w nutzen.

Bei ihr ist ihr **Leibwächter Robar**. Ein Mann in schwarzem Anzug, der einen chromglänzenden Metallschädel statt eines normalen Kopfes auf den Schultern trägt. Er spricht nicht viel. Wenn doch, mit Roboterstimme.

Robar
Ini: 10w | Angriff: 10w | Abwehr: 9w
HP: 35 | Panzer: 4 | Schaden: 5 Pistole
Würfelt bei allen Kampfaktionen inklusive Initiative zwei Misserfolge neu.

DAS TREFFEN UND DIE INFOS

Domenica übernimmt das Reden. Sie stellt 2.000 Credits und mehr Arbeit in Aussicht. Betone, dass **Robar** beunruhigend ist. Wenn man ihn anschaut, spiegelt man sich verzerrt in seinem Chromschädel. Mimik hat er nicht.

- Einer von Domenicas Leutnants, ein gewisser **Marten**, war für einen Deal gestern Nacht verantwortlich. Schmuggelware aus Übersee. Was genau, will **Domenica** nicht verraten.
- Beim Deal ist etwas schiefgelaufen. Ware und Geld sind weg. Die Spielgruppe wurde **Domenica** „von einem gemeinsamen Bekannten" als Problemlöser empfohlen.
- Die Gruppe soll die Ware und wenn möglich auch das Geld finden. Dafür soll sie zuerst mit **Marten** reden.
- **Marten** leitet einen Rave-Club, das **Double Rainbow** in der Nähe des alten Frachthafens. Der Deal sollte an einem privaten Anleger stattfinden.
- **Domenica** übergibt der Spielgruppe einen Schlüssel für einen **Van**, der hinter dem Diner geparkt ist – „Könnt ihr behalten."

ÜBERFALL

Der Van ist zu einer Art Truppentransporter ausgebaut. Die Ladefläche ist durch eine Metallwand von der Fahrerkabine getrennt und mit gegenüberliegenden Sitzbänken ausgebaut.
In einem Spind findet sich eine **halbautomatische Schrotflinte (10 Schaden)**. Im Handschuhfach liegt eine **schwere Pistole (7 Schaden)**. Mit einer leichten Probe (2 Erfolge) auf Wahrnehmung findet sich dort außerdem ein **Peilsender**. Mit einer schweren Probe (4 Erfolge) findet sich ein zweiter **Peilsender**.
Beide können mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Hacken zurückverfolgt werden. Der offensichtliche Sender sendet an **Domenica**, der andere an **Marten Shea**.

Während der Fahrt kann mit einer sehr leichten (1 Erfolg) Probe auf Wahrnehmung festgestellt werden, dass eine **Gruppe von fünf Bikern** den Van verfolgt. Mit 3 Erfolgen ist klar, dass es sich um Leute von der sehr unbeliebten und brutalen Gang „Brotherhood" handelt.

Mit einer normalen (3 Erfolge) Probe auf Fahrzeuge können die Biker abgeschüttelt werden. Andernfalls zwingen sie den Van an einer abgelegenen Stelle im alten Hafen zum Stehen und greifen an. Sie benutzen Baseballschläger. Einer von ihnen hat **eine Maschinenpistole (7 Schaden) und einen Hörnerhelm**. Die Motorräder haben Fingerabdruck-Sensoren. Wenn man eins fahren will, muss man eine Hand mitnehmen.

Biker
Ini: 5w | Angriff: 7w | Abwehr: 6w
HP: 14 | Panzer: 2 | Schaden: 3 Nahkampf

MARTEN & DAS „DOUBLE RAINBOW"

Es wird langsam Abend, als die Spielgruppe das **Double Rainbow** erreicht. Der Club hat noch nicht geöffnet, *aber schildere gern, wie plötzlich überall Leuchtreklamen, Hologramme und Augmented-Reality-Werbung angehen, während die Gruppe durch das Viertel fährt.*

Vor dem Club lungern einige junge **Sprawlsters** herum, die eventuell einen auf dicke Hose machen. Mit leichten Proben (2 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern, lassen sie sich leicht überzeugen, den Weg nach oben zu **Martens Büro** zu erklären. Ansonsten haben sie die Werte von Gangern (siehe Abschnitt „Optionaler Einschub").

Martens Büro ist ein schallisoliertes Hinterzimmer mit einem großen Fenster zum Hinterhof. **Marten**, ein Orkmann, trägt einen roten Trainingsanzug, Monokel und einen imposanten Schnurrbart. Er ist stets von mindestens **zwei Leibwächtern** umgeben.

Marten Shea
Ini: 8w | Angriff: 8w | Abwehr: 8w
HP: 20 | Panzer: 2 | Schaden: 5 Fernkampf
Kann den Zauber „Magiepanzer" wirken.

Leibwächter
Ini: 8w | Angriff: 7w | Abwehr: 6w
HP: 15 | Panzer: 2 | Schaden: 5 Fernkampf
*Ergeben sich, wenn **Marten** ausgeschaltet ist oder aufgibt.*

Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Wahrnehmung lässt eine Spielfigur erkennen, dass in diesem Büro vor Kurzem Möbel verrückt wurden.

***Meta-Info:** Das liegt daran, dass Marten eine sehr große Waffenkiste und einen Koffer mit 20 unmarkierten 500er-Credsticks hier versteckt hat. **Das sollte die Spielgruppe idealerweise jetzt noch nicht herausfinden.** Aber wenn doch, wird Marten versuchen, sich den Koffer zu schnappen und durchs Fenster zu seinem Auto zu fliehen. Von dort wird er Brotherhood-Verstärkung rufen. In der Waffenkiste ist ein militärischer Drohnen-Prototyp mit Tarnvorrichtung, der nicht von Scannern und Kameras erfasst wird.*



Bild: © Dean Spencer

- **Marten** wirkt überhaupt nicht begeistert davon, dass „Outsider" sich in seine Angelegenheiten einmischen. Die Szene kann ruhig bedrohlich wirken, die Spielgruppe ist hier im Zentrum der Macht eines Gang-Leutnants. Gleichzeitig sollten die Spielenden noch nicht zu misstrauisch werden.
- **Marten** erzählt, dass der geplatzte Deal eine einfache Übergabe hätte sein sollen. 20.000 Credits gegen geschmuggelte Technik. **Marten** erzählt, dass er selbst nicht bei dem Deal dabei war, aber vier seiner besten Leute.
- Der Deal sollte mit der Gang **Black Chrome** laufen. Und zwar an einem privaten Anleger im Westen des alten Hafens. Der Anleger gehört den **Sprawlsters** und wurde schon oft für solche Deals genutzt.
- **Marten** hat heute Vormittag zwei weitere Ganger dorthin geschickt, aber nichts mehr von ihnen gehört.

DER ANLEGER

Der Privatanleger der **Sprawlsters** ist einer von vielen, die in einer langen Reihe nebeneinander angelegt sind.

*Die Fahrt hierher sollte tendenziell ereignislos verlaufen, es kann aber auch einen weiteren Angriff von **Bikern der Brotherhood** geben, wenn die Spielgruppe bislang sehr schnell war.*

1) Die Straße

Der Weg ist quasi nicht befahren. Der Van kann in der Nähe der Mauer geparkt werden. Eine **Überwachungskamera** schwingt über dem Tor von links nach rechts. Sie kann mit 3 Erfolgen in Hacken deaktiviert werden.

Das **schwere Metall-Tor** ist geschlossen. Es ist möglich, über die Mauern zu spähen, wenn man zum Beispiel auf den Van klettert. Auch so ist der **Lastenkran** zu sehen, der in der Anlage steht. Ein Container hängt am Seil. Der Kran kann mit 4 Erfolgen gehackt werden. An ihm ist eine **weitere Kamera** befestigt, die den ganzen Platz aufnimmt. Kann ebenfalls mit 3 Erfolgen gehackt werden.

Auf dem **Platz (3)** steht ein **Van**, nicht unähnlich dem, mit dem die Spielgruppe unterwegs ist. Daran lehnen zwei Ganger der **Black Chromes**.

Merke: *Die **Black Chromes** sind nicht unbedingt feindlich gesinnt.*

2) Das Wachhaus

Eine von zwei Hütten mit Wellblechdach. Es ist möglich, über die Mauer und dann hier rauf zu klettern. Schwere Charaktere brechen vermutlich durch die Decke nach unten.

Unten ist ein **Ganger** der **Black Chromes** und bewacht eine **Hackerin**, die in den Sicherheitscomputer eingestöpselt ist. Das Entstöpseln führt zum Tod durch Auswurfschock.

Auf dem Computer sind Sicherheitsvideos, die die gescheiterte Übergabe zeigen. Sie wurden bereits von der **Hackerin der Black Chromes** markiert. **Sprawlsters** und **Black Chromes** wurden von einer Truppe überfallen, die hauptsächlich aus **Brotherhood-Mitgliedern** bestand. Und mit dabei ein Ork-Mann in gelbem Trainingsanzug mit extravagantem Schnurrbart: **Marten**.

Die Leichen der **Sprawlsters** und **Black Chromes** wurden in Säcke verpackt und ins Wasser geworfen.

3) Der Platz

Ein **Van** ohne besondere Ausstattung, ein **Kran**, an dem ein Container baumelt, und **zwei Black-Chrome-Ganger**, die rauchend am Van lehnen. Die **Chromes** sind nicht feindlich gesinnt und würden sogar das Tor öffnen, wenn die Spielgruppe anklopft. Letztlich hat man ja dasselbe Ziel.

Auf dem Grund des Wassers am Anleger kann ein Dutzend Leichen in Säcken gefunden werden. Sie haben keine Wertsachen bei sich.

4) Das Lager

Die Tür ist abgeschlossen, kann aber durch eine normale (3 Erfolge) Probe in Stärke+Stärke oder eine leichte (2 Erfolge) Probe in Fingerfertigkeit geöffnet werden. Drinnen ist eine Kiste mit **weichen Drogen im Wert von 2.000 Credits** und **4 Stim-Patches**.

CHROME
Ini: 6w | Angriff: 8w | Abwehr: 8w
HP: 15 | Panzer: 2 | Schaden: 5 Fernkampf

SHOWDOWN IM „DOUBLE RAINBOW"

Falls die Gruppe **Domenica** kontaktiert, bekommt sie den Auftrag, die Sache zu Ende zu bringen.

*Wenn es bis hierhin viel zu schnell ging, treten auf dem Weg zum **Double Rainbow** die **Brotherhood-Biker** zum letzten Gefecht an. Diesmal mit einem schlauen Hinterhalt, Bomben und mehr Maschinenpistolen. Schau einfach, was du der Gruppe zumuten kannst und willst.*

Wenn die Spielgruppe den **Peilsender von Marten im Van nicht entdeckt** hat, hat er insgesamt **5 Leibwächter** bei sich. Wenn der **Peilsender entfernt** wurde, nur 2. Verschärfend kann der Club mittlerweile auch voller ziviler Gäste sein.

Die anderen **Sprawlsters**, die in und um den Rave-Club herumlungern, sind leicht davon zu überzeugen, lieber nicht bei der Abrechnung dabei zu sein.

Wenn **Marten** sich unterlegen fühlt, wird er sich den Geldkoffer schnappen und durchs Fenster zu seinem Auto fliehen. Mit zwei erfolgreichen normalen (3 Erfolge) Proben auf Fahrzeuge kann die Spielgruppe ihm aber den Weg abschneiden.

Egal, ob die Spielgruppe **Marten** tötet oder gefangen nimmt und zu **Domenica** bringt, das Ganze endet mit seinem Tod.

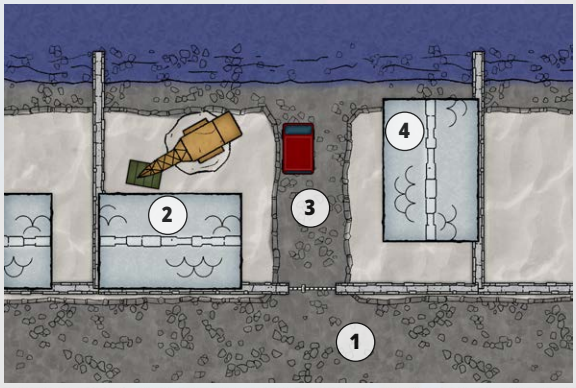


Bild: © Sebastian Hahn & Sebastian Pfitzenmaier

Domenica will das verlorene Geld und die Kampfdrohne. Die Hälfte des Geldes (10.000 Credits) ist in **Martens** Geldkoffer, die andere Hälfte bei der **Brotherhood**.

NACHWORT VON SEBA: WIE LEITET MAN DAS ABENTEUER?

Wie schon im Vorwort erwähnt, ist *Waterkant* ein sehr lineares Abenteuer. Es ist nicht allzu viel Beschreibung von optischen Eindrücken, Gerüchen und Geräuschen enthalten. Die sind aber eigentlich nicht ganz unwichtig für eine coole Runde *Slumdogs*. Ich finde allerdings, dass jede Spielleitung da selbst etwas finden muss, was für sie passt.

Metro-City wird wohl in jeder Spielrunde ein bisschen anders aussehen und das ist okay. Ich empfehle, mal einen tiefen Blick in die Seiten 18 bis 23 im *Slumdogs*-Regelwerk zu werfen.
Auch wenn du spontan einige NSC brauchst, ist das Regelwerk für dich da. Schau auf den Seiten 24 und 25 nach.
Und schließlich, wenn du etwas weniger linear spielen willst, sind da noch die Seiten 26 und 27 mit spontanen Missionen und Ereignissen, die jederzeit in der Stadt abgehen können. Wenn plötzlich die Straße blockiert ist, weil irgendein Weltuntergangskult einen Anschlag auf eine Tierklinik verübt und dann eine Konzernsicherheit das halbe Viertel abriegelt, wird es jedenfalls nicht langweiliger.

Grundsätzlich solltest du als Spielleitung bereit sein, dich überraschen zu lassen. Wie im Abschnitt „Optionaler Einschub" angedeutet, kannst du auch jederzeit versuchen, die Nachteile der Spielfiguren gegen sie auszuspielen. Wichtig: Du versuchst natürlich nicht, die Spielenden zu „besiegen". Aber *Slumdogs* lebt vom Chaos.

Wenn du *Waterkant* geleitet hast und es dir gefallen hat, erzähl es all deinen Freunden. Wenn es dir nicht gefallen hat, erzähl es mir. Du findest mich auf
kritischerfehlschlag.de

SPIELMATERIAL

Vier vorgefertigte *Slumdogs* SC sowie der **Bodenplan des Anlegers** und eine **SL-Karte für spontane Missionen und Ereignisse** liegen der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazins #8* in **gedruckter Fassung** bei.

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

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

SEBASTIAN HAHN (SEBA)


Foto: © Sebastian Hahn

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.

THARANOR

Eine Welt – viele Autor*innen



Es gibt (Rollenspiel-)Welten, die sich ein einzelner Kopf ausdenkt, Stein für Stein, bis alles passt. Und es gibt Darshiva. Diese Welt entsteht nicht am Schreibtisch einer Person, sondern durch den Input von Vielen. Genau das ist der Kern von *Tharanor*, einem Worldbuilding-Game, das über den Browser gespielt wird, aber neben einfachen Spielelementen noch so viel mehr bietet.

Was ist *Tharanor* eigentlich?

Tharanor verbindet die Tiefe eines klassischen Briefspiels mit einer modernen Oberfläche. Wer mitspielt, übernimmt nicht einen einzelnen Helden, sondern den kompletten Regierungsapparat eines selbst gestalteten Volkes. Elfen, Zwerge, Echsen, Menschen oder etwas ganz Eigenes, die Wahl liegt bei den Spielenden. Genauso die Regierungsform und die Ziele: Handel, Diplomatie, Krieg oder einfach das Erzählen einer guten Geschichte.

Wie in einem klassischen Strategiespiel lassen sich jede Runde fremde Regionen erkunden und erobern, Siedlungen errichten und Truppen aufstellen. Es gibt Helden, Magie, Götter und viele weitere Aspekte, die ein High-Fantasy-Spiel ausmachen. Doch *Tharanor* geht noch viel weiter. Der Kontakt zu anderen Reichen läuft nicht über E-Mails oder einen Chat, sondern über digitale Briefe. Ob Bündnisse, Verhandlungen, Kriegserklärungen oder kultureller Austausch, all das findet dort statt. Verkörpert von echten Menschen auf der anderen Seite, die man jedoch nicht persönlich kennenlernt, sondern nur deren Reich bzw. dessen federführende Personen. Wann und wie aktiv man dabei in den Kontakt mit anderen Reichen geht und ob man dann lieber mit dem Schwert oder mit der Feder agiert, bleibt den Spieler*innen selbst überlassen.

Ein finales Ziel, ein Ende oder eine*n Gewinner*in gibt es nicht. *Tharanor* ist als endloses Spiel angelegt. Reiche entstehen (die Spielleitung platziert neue Spieler*innen passend zur gewünschten Spielweise auf der Karte), wachsen, wandeln sich und manche vergehen wieder. Kriege werden geführt (die Kämpfe werden automatisch vom System abgehandelt) und Frieden geschlossen. Die Geschichte der Welt schreibt sich fortlaufend weiter, durch die Handlungen der Spielenden selbst und durch einen Meta-Plot. Mit der Welt entwickelt sich auch das Spielsystem dahinter weiter – immer in enger Abstimmung mit der Community.

Der Spielrhythmus ist überschaubar: Ein Zug läuft derzeit von Mittwoch bis Mittwoch, danach wertet die Spielleitung bis zum darauffolgenden Dienstag aus. Die ersten Züge dauern etwas länger, weil man sich mit der Oberfläche vertraut machen muss. Später kann ein Zug in dreißig Minuten erledigt sein, mit wachsendem Reich aber auch mal deutlich mehr Zeit beanspruchen.

Eine Welt aus vielen Federn

Was *Tharanor* von den meisten anderen Welten unterscheidet, ist die Rolle der Spielenden: Die Welt wird ihnen nicht komplett vorgegeben, sondern entsteht gemeinsam mit ihnen und ihren Ideen. Manche Reiche bewegen sich nah an bekannten Fantasy-Völkern wie Elfen und Zwergen, andere erschaffen völlig eigene Kulturen und Lebensformen. Ein wichtiges Werkzeug dafür ist das *Buch der Zeit* (kurz *BdZ*), eine Art Nachrichtenblatt innerhalb des Spiels. Dort lassen sich Geschichten zum eigenen Volk veröffentlichen, zu großen und kleinen Geschehnissen, zu Schlachten oder zu einzelnen Personen aus dem eigenen Reich. Wer will, nimmt öffentlich Stellung zu Ereignissen in der Welt, verfasst offene Briefe oder erklärt einem anderen Reich ganz offiziell den Krieg. Gerüchte lassen sich streuen und auch die Spielleitung nutzt dieses Medium, um den Meta-Plot voranzutreiben. Natürlich ist das Schreiben von Beiträgen mit Aufwand verbunden, je nach Umfang, aber wer sich aktiv am *BdZ* beteiligt, wird belohnt, denn diese Inhalte machen die eigentliche Tiefe des Spiels aus.

Ein Projekt für die Ewigkeit

Der Weltenbau an Darshiva ist bewusst nie abgeschlossen. Solange *Tharanor* läuft, läuft auch die Geschichte der Welt weiter. Geschrieben von allen, die gerade mitspielen. Wer sich das ansehen oder sogar mitmachen möchte, findet unter 🌐 tharanor.de das Spiel selbst, FAQs, die *Bücher der Zeit* und ein Wiki.

Außerdem gibt es noch mehr Infos zu *Tharanor* und der Welt Darshiva in dieser Ausgabe im Beitrag *Eine Runde Weltenbauer, bitte!* auf Seite 6-15.

Ihr könnt natürlich auch jederzeit uns (Sebastian oder Stefan) ansprechen/anschreiben.
Wir sind nicht nur die Herausgeber vom *Weltenwanderer*, sondern eben auch die Spielleitung hinter *Tharanor*, und wir versuchen, ein Spielerlebnis zu schaffen, das allen Mitspielenden Spaß macht und alle dazu inspiriert, gemeinsam eine fantastische Welt zu erschaffen und zu beleben.

Weitere Informationen:
🌐 tharanor.de

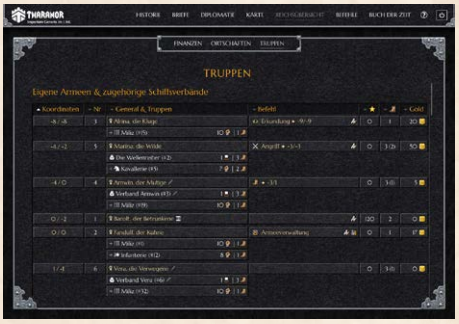
Stefan Graf
🌐 ww-mag.de/redaktion

Illustration: © Sebastian Pfitzenmaier
Quelle Screenshots: 🌐 tharanor.de









Fremde Brut

EIN P&P-ABENTEUER FÜR THARANOR

SAVAGE WORLDS FANPRODUKT

Autor: Sebastian Pfitzenmaier

Art des Abenteuers: Fantasy-Action-Adventure mit Psycho-/Horrorelementen

Geeignete Systeme: Savage Worlds (optimal: 4. Auflage), aber theoretisch auch andere Systeme, die eine düstere Fantasy-Welt abbilden können (sämtliche Werte, Proben und Figuren müssen dann natürlich angepasst werden)

Dauer: One-Shot

Ort und Zeit der Handlung:
In einem von Menschen bewohnten Küstenort auf Darshiva, der Welt von *Tharanor*, im 6. Weltenlauf, aber übertragbar auf jegliche mittelalterliche High-Fantasy-Welt

Trigger-Warnung: Gewalt/Tod, Monster, Bodyhorror, Gedankenmanipulation

Hintergrund (für die Spielleitung)

Die Skreth'Sek sind aus dem Meer gekommen. Die telepathischen Parasiten übernehmen die Körper ihrer Opfer und machen sie zu willenlosen Marionetten, in welche sie ihre Eier ablegen. Im Warenspeicher eines Küstenortes haben sie ein Nest errichtet. Die Helden müssen das Nest finden und vernichten, bevor die Skreth'Sek sich über die Ortschaft hinaus weiter ausbreiten.

Zusätzliche Informationen & Tipps

Mehr über das Worldbuilding-Game *Tharanor* und die zugehörige Welt Darshiva erfährt man auf 🌐 tharanor.de

Die Skreth'Sek entstammen einem Volksplot aus *Tharanor*. Eine Verkündigung darüber („Hört die Warnung der Rash'Nu") findet sich im 8. Buch der Zeit (🌐 tharanor.de/buch-der-zeit).

Grundsätzliche Tipps

- Da es durchaus ein Horror-One-Shot ist, setze gerne **Furchtproben** je nach Situation passend ein: Die erste Konfrontation mit einer Skreth'Sek, die Szene „Jareks Offenbarung" und die Entdeckung des Nests sind gute Gelegenheiten.
- Da es ein eher kurzer One-Shot sein soll, ist er **sehr stringent** von der Handlung. Wenn die Spieler*innen weniger „gerailroadet" werden sollen, lass gerne alternative Lösungen für das Problem zu und belohne kreative Einfälle wie Ablenkungsmanöver und dergleichen.

SC, NSC und Kreaturen

Als **vorgefertigte SC** können die Helden für das Abenteuer *Der Fluch des Waldes* (*Weltenwanderer* Ausgabe #1) verwendet werden – als kostenloser Download unter: 🌐 ww-mag.de/downloads
Verwende, wenn nötig, für die **geflüchteten Dorfbewohner** Attributs- und Fertigkeitswerte von W4 (wo angebracht W6), auch für **Elicia** und **Jarek**.
Die Werte für die **befallenen Dorfbewohner**, die **Skreth'Sek Jägerinnen** und die **Brutmutter** liegen der der Printausgabe des *Weltenwanderer Magazin #8* in **gedruckter Fassung** bei.
Ebenso finden sich diese als **kostenloser PDF-Download** unter: 🌐 ww-mag.de/downloads

Einführung

Die Helden sind auf der Reise an die Küste. Sie planen einen kurzen Zwischenstopp in der Ortschaft Wattensteg, um ihren Proviant aufzufrischen. Das Meer ist bereits zu hören, obwohl der Ort noch nicht in Sicht ist. Dann tauchen zwischen den Bäumen Menschen auf. Einfache Männer und Frauen. Sie wirken ausgemergelt und ihre Gesichter sind seltsam starr. Ohne ein Wort stürzen sie sich auf die Helden.

Die Angreifer sind **befallene Dorfbewohner** (einer pro Held und 1 zusätzlicher). Ihre Bewegungen sind manchmal etwas ruckartig und Verletzungen scheinen sie kaum wahrzunehmen. Mitten im Kampf geben sie vereinzelt verzweifelte Rufe von sich („Bitte nicht!", „Lasst mich gehen!", „Bitte, tötet mich nicht!", „Helft mir!"), dennoch greifen sie weiter die Helden an.

Mögliche Proben vor/während/nach dem Kampf:
- **Wahrnehmung:** Hinweise auf den Befall entdecken. Überall geschwollene Adern und sehr feuchte, blasse Haut.
- **Heilkunde:** Die körperlichen Veränderungen sind keine normale Krankheit. Es sind aber auch keine Untoten oder Ähnliches. Sie haben gewöhnliches Blut, Atmung und einen normalen, wenn auch schnellen Herzschlag.
- **Verstand / Allgemeinwissen:** Das Verhalten der Angreifer kann nicht durch gewöhnliche Raserei erklärt werden, dazu war es zu gezielt und koordiniert.

Wichtig: Keine der Proben ist notwendig, um die Handlung fortzusetzen. Ein Fehlschlag bedeutet lediglich, dass die Helden weniger Informationen erhalten. Die Larven im Körper der Befallenen sind noch sehr klein und sollten noch nicht entdeckt werden, um das Mysterium aufrechtzuerhalten.

Das Flüchtlingslager

Bevor die Helden Wattensteg erreichen, hält eine Dorfbewohnerin namens **Elicia** sie auf.
Sie erzählt ihnen, dass im Dorf furchterregende Dinge vor sich gehen. Die Menschen im Ort hörten plötzlich Stimmen in ihren Köpfen und griffen einander an. Erst dachten sie, es sei eine Art Seuche, die den Leuten den Verstand rauben würde, dann erkannten sie, dass der Ort von fremdartigen Kreaturen unterwandert wurde. Manche berichteten von seltsamen Wesen, die wie riesige Zecken aussehen sollen. Also wurde das Dorf schnellstmöglich evakuiert.

Elicia führt die Helden in das versteckte Lager, in dem sich viele der Flüchtlinge derzeit befinden. Manche wollen einfach nur weiter fliehen, manche wollen den Ort nicht aufgeben und wieder andere glauben, dass die Kreaturen sich weiter ausbreiten werden, wenn nicht jetzt etwas gegen sie unternommen wird. Allerdings sind unter den Flüchtlingen keine wirklichen Kämpfer.

Sie bitten die Helden um Hilfe und teilen die spärlichen Informationen die sie haben:
- Die gesichteten Wesen waren nur etwa einen Meter groß.
- Infizierte scheinen den Kreaturen zugetan und können wohl von ihnen manipuliert werden.
- Wer sich den Wesen unbemerkt nähert, scheint zunächst sicher zu sein.
- Die Kreaturen müssen ihre Opfer offenbar nicht sehen, um sie zu beeinflussen.
- Elicia warnt: „Wir wissen nicht, wie weit sie einen hören können. Aber wenn man in ihre Nähe kommt, wissen sie, dass man da ist."

Wichtig: Mehr Informationen haben die Flüchtlinge nicht. Sie wissen nicht, dass es ein Nest gibt, und haben keine weitere Kenntnis über die Kreaturen, ihr Ziel oder wie sie sich organisieren!

Der freiwillige Begleiter

Unter den Flüchtlingen befindet sich **Jarek**, ein junger Fischer. Er bietet überraschend an, die Helden in den Ort zu führen.
Er kennt die Gassen und hat während der vergangenen Tage beobachtet, wo die Befallenen und die Kreaturen unterwegs sind. Er weiß, welche Straßen gemieden werden müssen.
Elicia hält zunächst wenig davon („Du kannst nicht zurück."), aber Jarek insistiert („Ich war schon heimlich dort.").

Jareks Motive und Geheimnisse:
Er verschweigt, dass er auf der Flucht von einer Kreatur gepackt und verletzt wurde. Er fühlt sich seitdem gelegentlich seltsam und fürchtet, dass auch er infiziert wurde. Er hat niemandem davon erzählt, aus Angst, verstoßen zu werden. Er hat die Hoffnung, sich zu retten, wenn die Kreaturen besiegt werden. In jedem Fall will er ihnen schaden, solange er noch selbst über seinen Körper bestimmen kann, sollte sich seine Befürchtung bewahrheiten.

In die Höhle des Löwen

Jarek führt die Helden bei Nacht durch den Ort. Die Gruppe muss sich leise und ungesehen bewegen. Es gibt keine feste Route. Jarek kennt mehrere Möglichkeiten und weist auf Gefahren hin.

Mögliche Proben:
- **Heimlichkeit:** Die Gruppe bewegt sich zwischen Häusern und durch Seitengassen, ohne entdeckt zu werden.
- **Wahrnehmung:** Einen **befallenen Bewohner** oder eine **Jägerin der Skreth'Sek** rechtzeitig bemerken.
- **Athletik:** Mauern, Zäune oder andere Hindernisse überwinden, um Routen zu vermeiden, auf denen man entdeckt werden kann.



Wichtig: Jarek kann durch seine Ortskenntnis einmal pro Szene einen misslun-

genen Wurf auf **Heimlichkeit** durch einen anderen Weg oder eine Warnung abfangen.
Selbst ein Scheitern muss nicht sofort einen Kampf auslösen. Stattdessen kann die Gruppe kurz Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sodass sie sich schnell verstecken oder sich leise zurückziehen muss.
Sollte es zu einem Kampf kommen, sind anschließend für den Rest des Abenteuers Heimlichkeitsproben um 2 erschwert, da die Skreth'Sek dann als Kollektiv in Alarmbereitschaft sind. Jarek wird bei Kämpfen grundsätzlich nicht angegriffen.

Tipp für die Spielleitung: Diesen Teil kannst du sehr variabel gestalten, je nachdem, wie lange das Abenteuer dauern soll. Wenigstens ein oder zwei Gelegenheiten sollten sich ergeben, bei denen die Gruppe auf die Probe gestellt wird. Setze hier maximal ein bis zwei Gegner auf einmal ein. Es sollte keine längeren Kämpfe auf dem Weg geben. Entscheide bewusst, ob du Dorfbewohner einsetzt oder ob sich ein guter Moment anbietet, wo die Helden das erste Mal eine Skreth'Sek erblicken.

Jareks Offenbarung

Die Gruppe ist bereits weit in den Ort vorgedrungen und hat erkannt, dass sich die Kreaturen und Bewohner ins Dorfzentrum oder von diesem weg bewegen. Jarek kann das auch verbalisieren, weil es ihm auffällt. Durch eine Gasse können die Charaktere den zentralen Marktplatz und den Warenspeicher, unter dem sich das Nest befindet, teilweise schon sehen.

Plötzlich bleibt Jarek stehen und wirkt verwirrt: „Wartet. Habt ihr das auch gehört?"
Aber die Helden hören nichts. Jareks Hand beginnt zu zittern und er blickt in Richtung Warenspeicher. „Da ist jemand." – dann schüttelt er den Kopf und sagt: „Nein ... da ist niemand."
Er versucht offenbar heimlich weiterzugehen, doch plötzlich begibt er sich aus der Deckung und läuft einfach los, durch die Gasse direkt auf den Warenspeicher zu.

Wenn die Helden ihn nicht aufhalten, verschwindet Jarek im Warenspeicher. Nun sind die Skreth'Sek allerdings gewarnt, dass die Helden kommen.

Wenn die Helden ihn aufhalten, wehrt sich Jarek panisch: „Lasst mich! Ich muss dorthin!"
Nach einigen Sekunden bricht seine Gegenwehr aber zusammen und er liegt keuchend am Boden: „Ich ... ich wollte da hin."
Dann versteht er. Er tastet an die Stelle, an der ihn die Skreth'Sek verletzt hat. Dort ist nun eine große Auswölbung zu erkennen: „Deshalb haben sie mich nicht mehr angegriffen, als ich aus dem Dorf floh... Sie wussten, dass ich schon einer von ihnen bin!"

Die Wölbung beginnt sich zu bewegen. Unter Jareks durchscheinender Haut befindet sich eine etwa handgroße zeckenförmige Kreatur. Er blickt die Helden halb flehend, halb panisch an: „Es ist zu spät. Bitte. Tötet mich, solange ich noch ich bin."

Die Gruppe muss sich nun entscheiden:

- **Jarek töten:** Die Gruppe bleibt unentdeckt.
- **Jarek zurücklassen/fesseln:** Sie müssen mit dem Risiko leben, dass er die Skreth'Sek früher oder später alarmiert.
- **Jarek retten:** Er wird in immer kürzeren Abständen die Kontrolle verlieren und gefährdet dadurch die Mission. Wenn die Gruppe sehr schnell handelt, kann sie das Nest vernichten, ehe Jarek komplett seinen Willen verliert.

Wichtig: Die Skreth'Sek-Larve in Jareks Körper kann nur durch eine schwierige Operation entfernt werden, ohne dass er verblutet. Wenn Jarek stirbt, verhungert auch die Larve relativ schnell, da sie einen lebenden Organismus benötigt.

Das Nest im Warenlager

Das Warenlager ist ein hohes, aber einstöckiges, langgezogenes Gebäude aus grob behauenen Holzbalken und verwitterten Brettern. Ein breites Tor an der Vorderseite ermöglicht das Be- und Entladen von Karren. Kleine, mit Holzläden verschlossene Fenster lassen nur wenig Licht ins Innere. Das Gebäude wirkt alt, aber solide und ist für die Lagerung von Waren aller Art ausgelegt.
An der Rückseite befindet sich eine kleine Tür. Von dort führt eine schmale Gasse zum Ufer.
Das Haupttor ist mit einem Balken von innen verriegelt, aber die Hintertür ist unverschlossen.

Erdgeschoss

Der Innenraum besteht vollständig aus einem großen, offenen Lagerraum. Zwischen Regalen und übereinander gestapelten Kisten bleiben schmale Gänge frei. Säcke mit Getreide, Fässer, Seile, Werkzeuge und verschiedene Handelswaren liegen verstreut herum. Auf den ersten Blick scheint das Lager verlassen. Bei genauerem Hinsehen finden sich jedoch Blutspuren, umgestürzte Kisten und tiefe Kratzspuren im Holz. Ein seltsamer, feuchter Geruch liegt in der Luft.In einer Ecke führt eine schmale Treppe in den Keller.

Gerade in dem Moment, wo sie sich dem Abgang nähern, kommen **befallene Dorfbewohner** (einer pro Held) die Treppe hinauf (**Wahrnehmung**, um sie frühzeitig zu bemerken).

Hat sich die Gruppe bis dahin unentdeckt durch den Ort bewegt, können sich die Helden verstecken und die Gegner überraschen oder gar heimlich umgehen, während diese das Warenlager anscheinend nach Eindringlingen durchsuchen.

Wurde die Gruppe auf dem Weg durch den Ort bereits entdeckt, kommen zwei zusätzliche Dorfbewohner den Abgang herauf und blockieren die Treppe, während die anderen das Warenlager nach den Helden durchsuchen. Versuchen die Helden dennoch einen Überraschungsangriff, sind die Proben auf **Heimlichkeit** hier um 4 erschwert. Die Skreth'Sek wissen, dass sie kommen.

Tipp für die Spielleitung: Sowohl hier als auch im Untergeschoss befinden sich unter den Fässern und Flaschen einige, die mit Lampenöl oder hochprozentigem Alkohol gefüllt sind, mit denen man das Nest in Brand stecken kann. Dadurch wird höchstwahrscheinlich das ganze Warenlager abbrennen und eventuell greift das Feuer sogar auf andere Gebäude über. Aber es wäre eine valide Lösung für das Parasitenproblem. Verwende hier je nach Situation die Regeln für **Gefahren: Feuer** aus dem Regelwerk.

Das Untergeschoss

Eine fleischfarbene, glänzende Masse überzieht fast den ganzen Kellerraum. Mehrere Dorfbewohner scheinen förmlich damit an Boden und Wänden festgeklebt zu sein – reglos, mit glasigem Blick. Ihre Körper weisen etliche der faustgroßen Auswölbungen auf, wie die Gruppe auch bereits eine bei Jarek gesehen hat, Sie bewegen sich unter ihrer Haut. Aus der Dunkelheit sind zunächst nur feucht schmatzende und knackende Laute zu vernehmen. Dann hören die Helden in ihrem Kopf eine Stimme: „Neues Fleisch für die Skreth'Sek."

Aus dem Dunkel kommen **Skreth'Sek** (eine pro Held, darunter eine Brutmutter und der Rest Jägerinnen) und greifen die Gruppe an. In dem Raum befinden sich insgesamt 8 **befallene Dorfbewohner**, die von den Skreth'Sek beherrscht werden können. Da diese geistig allerdings schon vollkommen degeneriert sind, müssen sie **aktiv gelenkt werden** und können nicht mehr eigenständig agieren, was bedeutet, dass jede einzelne Handlung einen geistigen Befehl der Skreth'Sek erfordert.

Mögliche Aktionen/Proben:

- **Durch den Raum bewegen:** Die glänzende Masse ist zäh und klebrig. Es erfordert eine Probe auf **Athletik**, um sich problemlos durch sie zu bewegen, ansonsten halbiert sich die Bewegungsweite (außer für die Skreth'Sek). Bei einem kritischen Fehlschlag reduziert sich die Bewegung auf 0 bis zu einer erfolgreichen Athletik-Probe.
- **Marionetten töten:** Es mag grausam wirken, aber die Dorfbewohner im Raum sind bereits verloren und stellen nur ein zusätzliches Risiko dar. Wollen die Helden sie von ihrem Leid erlösen, gelingt der Angriff automatisch und ist sofort tödlich, solange diese nicht aktiv gelenkt werden.
- **Feuer legen:** siehe „Erdgeschoss: Tipp für die Spielleitung"

Nachklang

Wurden das Nest und die Skreth'Sek darin vernichtet, ist das Abenteuer an sich vorbei. Die Helden werden im Lager der Flüchtlinge gefeiert. Die vereinzelten, befallenen Dorfbewohner und kleinen Jägerinnen sind nun unkoordiniert und können von der Bevölkerung überwältigt werden. Manche der infizierten Bewohner können eventuell sogar durch eine Operation von der Brut befreit und somit geheilt werden.

Hat es die Gruppe geschafft, ohne dass größerer Schaden an der Siedlung entstanden ist (das Lagerhaus wurde nicht in Brand gesteckt etc.), sollten die Helden eine adäquate Belohnung in Gold und/oder Dienstleistungen erhalten, insbesondere wenn Jarek entgegen aller Wahrscheinlichkeit gerettet wurde.

Was die Zukunft bringt ...

Auch wenn dieses Abenteuer hier endet, gibt es doch reichlich Stoff für Folge-Abenteuer:

- Ist die Gefahr wirklich gebannt? Vielleicht sind befallene Dorfbewohner bereits aus dem Ort entwischt und die Parasiten breiten sich an der Küste aus.
- Ist nur dieser Ort befallen? Sicher sind auch andere Küstenorte gefährdet. Die Leute müssen gewarnt werden.
- Wird es weitere Angriffe der Skreth'Sek geben? Gibt es eine effektive Möglichkeit, sich gegen die Wesen zu schützen und die Gefahr dauerhaft abzuwenden?
- Wo kommen die Skreth'Sek her? Gibt es einen Ursprung? Vielleicht eine Urmutter, die vernichtet werden muss?

Sebastian Pfitzenmaier
ww-mag.de/redaktion

Illustration: © Sebastian Pfitzenmaier



Zwischen Nanotech, Magie und Mutation...

Herr Walter im Interview zu

Die PnP-Szene ist heute so abwechslungsreich wie nie zuvor. Dank zahlreicher unabhängiger Creators haben wir heute eine Auswahl an Regelsystemen, von der wir vor 25 Jahren nur träumen konnten. Eines dieser frischen Projekte, das mich besonders neugierig gemacht hat, ist *Dawn of Glass*.

In *Dawn of Glass* spielt man einen Charakter, der in einer hoch technisierten, inzwischen fremdkontrollierten Welt des 52ten Jahrhunderts aufwächst. Menschen haben sich weiterentwickelt und verfügen neben Nanotechnologie über Mutationen und weitere übernatürliche Kräfte.
Die Welt wird weitestgehend nicht mehr von Menschen beherrscht, sondern von außerirdischen Wesen, die unerkannt unter der Bevölkerung leben. Diese Wesen kontrollieren die wichtigsten Ressourcen und die Machtzentren der Erde.
Als Spielercharakter kann man sich entscheiden, ob man in einem der Machtzentren oder in den Randbezirken von Städten oder noch weiter entfernt in Grenzgebieten bei nomadenähnlich lebenden Völkern aufgewachsen ist. Man kann die aktuellen Machthaber unterstützen, sich dem System fügen oder gegen es rebellieren.
Es gibt gesetzestreue Bürger, Schatzsucher, die nach Relikten alter Zeit oder übernatürlichem Wissen streben, Nomaden weitab von der Zivilisation, machtgierige Konzerner, Streetkids, die in den Straßen im Schatten der Megacities aufgewachsen sind, Kopfgeldjäger und Söldner die für den arbeiten, der die beste Prämie zahlt, sowie viele weitere Lebensentwürfe.

Was steckt hinter diesem Setting? Und wie spielt sich eine Welt, in der so viele gegensätzliche Kräfte aufeinandertreffen?
Darüber spreche ich heute mit Sam, alias Herr Walter, dem Macher von *Dawn of Glass*.

Erzähl doch erstmal: Wer bist du eigentlich? Was machst du außerhalb vom Rollenspiel?

Herr Walter: Auf YouTube und Twitch kennt man mich als „Herr Walter", eine Anrede, die meine Freunde verwenden, seit ich 30 geworden bin. Die Onlinepräsenz ist nur ein kleiner Ausschnitt und Lebensinhalt. Ich bin Familienvater und arbeite aktuell in der Stahlindustrie.

Wie bist du denn zu diesem tollen Hobby gekommen?

Herr Walter: Schon immer habe ich es geliebt, Geschichten zu erzählen, mir diese auszudenken und mit meinen Freunden zu teilen. Zunächst hatte ich auf Din A4 Szenarien skizziert und meine Freunde durch eine eigens erdachte Welt geleitet, ohne zu wissen, was Pen-and-Paper-Rollenspiel ist und wie das eigentlich funktioniert. Ein Klassenkamerad meinte dann, das, was ihr da macht, ist ja fast schon „Rollenspiel".
Er hatte uns dann *Cyberpunk 2020* vorgestellt und dann gings auch schon los, dass ich nach einigen Spielrunden angefangen habe, die erste Version eines eigenen Rollenspiels zu erstellen.

*Welche Systeme spielt ihr außer **DoG**? Was liegt noch im Schrank und wartet auf seinen Einsatz?*

Herr Walter: Auf *YouTube* gibt es inzwischen einiges an Plays. Neben Homebrew-Systemen wie *Lost in Time and Space*, *Land of Shadows* (der Vorgänger von *Dawn of Glass*) und *Grand Tour* aus der Feder von VerySirius/Markus gibt es *Cyberpunk RED*, *Cthulhu*, *Achtung! Cthulhu*, *Vampire*, *DSA*, *D&D*, *The Witcher*, *HeXXen*, *Warhammer Fantasy*, *Tiny Dungeon*, *My Little Pony*, *Ratten!*, *Jäger*, *Game of Thrones* und bestimmt habe ich was vergessen. 😊
Im Schrank liegen noch weitere Systeme, die ich auch spannend finde, aber ich wage mich gerade nicht an noch mehr Projekte.

*Mach uns doch mal etwas Appetit: Was ist **Dawn of Glass** und warum sollte man es spielen?*

Herr Walter: Du willst ...

... ein packendes Dark-Future-Setting im Jahr 5115 mit flexibler und freier Charaktererstellung?

... Mutanten mit bis zu sechs Armen und Flügeln, die auf Tier- oder Pflanzenmutationen basieren?

... das Upgrade von Cyberware in Form von fortschrittlicher Nanotech, die deinen Charakter auf das nächste Level hebt?

... ein lebendiges Magiesystem, bei dem keine Zauberslots gezählt werden und sich Magie ausgewogen und eindrucksvoll in die technisierte Welt einfügt?

... eine Welt, in der die Menschen nicht mehr allein sind und fremdartige Spezies zum Alltag gehören?

... die dunklen Seitengassen der Megacities oder die wilden Gebiete abseits der Zivilisation mit deinen Freunden unsicher machen?

Dann herzlich willkommen zu Dawn of Glass.

Und warum hast du dich ausgerechnet für dieses düstere Setting entschieden? Was fasziniert dich daran?

Herr Walter: Dark Future und Zukunftssettings gepaart mit Fantasyelementen fand ich schon immer spannend. Zum einen das Mysteriöse und Unbekannte, zum anderen actionreiche Szenen, einflussreiche Konzerne, moralische Entscheidungen finde ich persönlich sehr unterhaltsam.

Woher hast du deine Anreize für dein System bezogen? Gab es besondere Bücher, Filme oder Games die dich besonders inspiriert haben?

Herr Walter: Boah, das ist schwer. Ich kann es nicht auf spezifische Bücher, Filme oder Spiele runterbrechen. Abenteuer-, Detektiv- und Fantasygeschichten fand ich schon immer ansprechend. Mystische Welten genauso. Ich denke, viele Serien, die ich geschaut oder Bücher, die ich gelesen habe, haben mich geprägt und damit auch inspiriert.

*Nun gibt es ja schon einige Systeme, die sich in einer cyberpunkigen Welt bewegen. Was unterscheidet **DoG** von den anderen?*

Herr Walter: In *Dawn of Glass* finden wir zum einen die klassischen cyberpunkigen Elementen wie Neonlicht, dreckige Seitengassen, mächtige Konzerne, Megastädte und futuristische Technik. Zusätzlich enthält die Welt absolut coole Mutanten, die auf Pflanzen oder Tiermutationen basieren und sehr individuell angepasst werden können und die Welt somit schon vom klassischen Cyberpunk abheben. Als weiteres Element haben wir Magie, welche die Welt mystisch und geheimnisvoll erscheinen lässt.
In *Dawn of Glass* gibt es keine Cyberware, für die man sich Gliedmaßen abtrennen muss, sondern es gibt Nanoware, die den Körper ohne chirurgische Eingriffe verbessert. Als Nano hat man vollen Zugriff auf diese Technologie, aber auch Magier und Mutanten können von Nanoware profitieren.
Das Klassensystem in *Dawn of Glass* lässt die Kombination von Magie, Mutationen und Nanotech zu. Jede Klasse hat ihre einzigartigen Fähigkeiten, aber auch welche, die allen Spielercharakteren zu Verfügung stehen. Was das Balancing betrifft, habe ich hier sehr viel Zeit investiert, um die Klassen aufeinander abzustimmen. So hat jeder Charakter seine Besonderheiten, sollte sich aber von den Machtverhältnissen ausgewogen anfühlen.
Der Name „*Dawn of Glass*" bezieht sich auf eine Ressource, die in der Welt und auch für die Spieler bedeutsamen Wert hat. Bei „Glas" handelt es sich um energetische Kristalle, die man zum Leveln seiner Kräfte, aber auch zum täglichen Überleben braucht. Was das Magiesystem betrifft, müssen hier keine Zauberslots gezählt oder ein Manapool verwaltet



werden. Magie ist genauso leicht oder schwer anzuwenden wie andere Fähigkeiten, die auf Nanoware oder Mutationen basieren.
Das Schadens- und Verletzungssystem, welches ich hier implementiert habe, kenne ich so aus keinem anderen System. Mag gut oder schlecht sein, aber definitiv etwas, was *Dawn of Glass* anders macht. Später dazu mehr 😊

Woher kam die Idee „Glas" als Ressource einzuführen?

Herr Walter: Ich wollte in *Dawn of Glass* eine Mechanik haben, die von allen Charakteren gleichermaßen genutzt wird.
Was mich in vielen Systemen immer gestört hat, war, dass manche Charaktere Geld brauchen, um sich neue Cyberware zu kaufen, und andere Erfahrungspunkte, um ihre magischen Fertigkeiten und Zauber zu pushen. Mir hat hier die Balance gefehlt.
In Dawn of Glass läuft alles über die gleiche Ressource und die Fähigkeiten werden mit demselben System gekauft. Man benötigt Glas, um besser zu werden, egal ob Mutant, Nano oder Magier.
Glas wird zum einen benötigt, um Fähigkeiten zu verbessern, zum anderen dient es als Ressource, die gebraucht wird, um die einzigartigen Fähigkeiten verwenden zu können. Dabei muss man aber keine Punkte je Einsatz von einer Fähigkeit abzählen, sondern es wird gewürfelt, ob man Glas verliert oder nicht.

Was war die größte Herausforderung bei der Regelentwicklung?

Herr Walter: Auf der einen Seite mag ich einfache Regelsysteme, weil die Hürde niedrig ist, um in das Spiel reinzukommen. Der Nachteil bei solchen Systemen ist oft ein nicht fein abgestimmtes Balancing oder eine Handhabung, die das Spiel einfach, aber auch unlogisch oder unfair machen kann.
Der Gegenpol ist ein crunchy System mit unzähligen Tabellen und Sonderregeln, die einem den Spielspaß durch ständiges Nachschlagen und Rechnen verderben können.
Dawn of Glass ist eher crunchy, aber ich hoffe, nicht zu regelintensiv. Ich habe bewusst Komplexität an vielen Stellen rausgenommen, um es auf der einen Seite fair, aber auch nicht zu komplex zu gestalten. Ich habe hier schon Rückfragen bekommen, ob man bei dem Magiesystem nicht noch diese oder jene Regel einführen könnte, um das System noch weiter feinabzustimmen. Das kann man machen, damit wird es aber wieder sehr regellastig.
Ich bin gespannt, was andere Gruppen mit ihrer Spielleitung an den Regeln verändern, um diese an ihren Spielstil anzupassen. Es ist in *Dawn of Glass* möglich, die Regeln noch weiter zu vereinfachen oder diese komplexer zu gestalten, die Freiheit soll jeder haben, der in der Welt von *Dawn of Glass* spielen möchte.

Gibt es etwas in deinem System, auf das du besonders stolz bist?

Herr Walter: Auf ein sehr umfassendes Regelwerk, das die Welt und die Hintergründe von *Dawn of Glass* gut erklärt. Man wird nicht einfach nur in das Jahr 5115 geschmissen, sondern man hat einen Leitfaden anhand von Meilensteinen der Menschheitsgeschichte bis zu diesem Punkt. Ich denke und hoffe, es ist mir gelungen, dass jeder, der sich durch das Regelwerk liest, sofort Orte findet, die er als Spieler besuchen möchte, oder als Spielleitung Ideen bekommt, wie man Orte und Geschichten in Abenteuer einbauen kann. Die Welt bietet mehr als nur klassische Cyberpunkgeschichten in Megacities. Mir war wichtig, viele Möglichkeiten und Anhaltspunkte zu liefern, um seiner Fantasie freien Lauf zu lassen.
Balancing ist noch ein Punkt, in den viel Arbeit geflossen ist. Es gibt Systeme, in denen zum Beispiel Magier ab einem Level übermächtig sind. Ich denke, ich habe es geschafft, dass eine Gruppe gemeinsam wachsen kann und jeder seine übernatürlichen Fähigkeiten entwickeln kann, ohne dass sich ein SC „davonentwickelt". Auch finde ich die Fähigkeiten der einzelnen Klassen besonders, aber ausgewogen. Ich bin gespannt, ob andere SL das auch so sehen.
Was die Komplexität des Systems betrifft, habe ich für mich einen Weg gefunden, der nicht „Rules light" ist, aber der auch nicht überkomplex ist. Hier habe ich bewusst Abstriche gemacht und Zusatzregeln entfernt, die ich in dem Vorgänger *Land of Shadows* noch hatte.
Was das Schadenssystem betrifft, mag ich es überhaupt nicht, wenn man Lebenspunkte von Gegnern „runterschält". Ich weiß, die Mechanik ist in den meisten Rollenspielen vorhanden, mir gefällt sie aber nicht. In *Dawn of Glass* wird Schaden nach Berücksichtigung von etwaiger Panzerung direkt in einen Verletzungsgrad umgewandelt .
So verursacht eine Schusswaffe einen Verletzungsgrad, der einer Schusswunde entspricht, diese Verletzung wird dann je nach Körperzone modifiziert. Kämpfe werden dadurch realistischer, schneller und auch potenziell tödlicher.
Manche werden das System vielleicht nicht mögen, aber ich lieb's.

*Du schreibst ja alle Abenteuer selbst, die ihr auf deinem **YouTube** Kanal spielt. Wie entstehen diese Geschichten? Verfolgst du dabei ein bestimmtes Konzept?*

Herr Walter: Bis auf ein paar Ausnahmen schreibe ich die Geschichten selbst. Bei meinen Abenteuern habe ich eine Idee oder ein Szenario, in dem ich gerne spielen würde. Von diesem Punkt aus entwickle ich den groben Ablauf nach vorne oder hinten, baue die Szenen und NSC auf und schaue dann, was ich noch anpassen muss, um die Spielercharaktere noch mehr einzubeziehen. Das können NSC sein, die jemanden aus der Gruppe kennen, oder auch Informationen über den SC, die eingestreut werden, oder Objekte von bestimmtem Interesse.
Sobald die Geschichte dann auf die Spielenden trifft, sehe ich, ob es prinzipiell funktioniert und wie viel ich improvisieren muss.

Deine Stammgruppe ist ja fester Bestandteil deines Kanals – wie hilft sie dir bei der Entwicklung deines Systems?

Herr Walter: Durch Fragen zur Welt und zum System helfen mir Spielende, meine Gedanken zu hinterfragen und fehlende Erklärungen zu liefern oder Schwächen im Regelwerk zu entdecken.

Was denkst du, wie würde dich deine Gruppe als Spielleiter beschreiben und wie beschreibst du dich selbst?

Herr Walter: Ich beantworte die Frage mal aus meiner Position als Spielleitung. 😊
In erster Linie bin ich Fan von den SC in meiner Runde. Ich versuche soweit möglich, Hintergründe der Charaktere mit einzubauen und so den Geschichten mehr Tiefe zu vermitteln, und einen besseren Bezug zu den Spielercharakteren.
Außerdem ist mir wichtig, mit den Spielenden zusammen eine Geschichte zu entwickeln. Klar habe ich den Plot grob im Kopf, ich will aber auch auf Ideen der Gruppe reagieren können, um so kooperativ ein tolles Spielerlebnis zu erschaffen.



Woher holst du dir Feedback und Unterstützung?

Herr Walter: Rückmeldungen zum System und Setting hole ich mir von meinen Freunden und Mitspielenden. Außerdem bekomme ich sie in dem ein oder anderen Kommentar unter den Videos auf *YouTube*.
Wenn ich irgendwo hing und nicht weiterkam, habe ich mich meisten mit Markus kurzgeschlossen und wir haben über eine Regelmechanik oder einen Aspekt der Welt diskutiert. Markus kennen viele unter *VerySiriusDesign*, er kennt mich schon sehr lange und weiß, wie ich denke, ohne dass ich viel erklären muss.
Was den Namen betrifft, ist *Dawn of Glass* aus einem längeren Brainstorming mit Markus und Tatilein entstanden. Der Arbeitstitel war zunächst „Irgendwas mit Glas".

Gibt es Bereiche, die du ganz bewusst auslagerst? Wen hast du dir dazu ins Boot geholt und wie habt ihr zueinander gefunden?

Herr Walter: Ich kann nicht zeichnen. Hier habe ich mir Künstler gesucht, diese angeschrieben, und nach einer ersten Abstimmung haben wir geschaut, ob es passt. So haben jetzt vier liebe Menschen Grafiken für *Dawn of Glass* erstellt. Ich finde das, was künstlerisch hier entstanden ist, absolut großartig.

*Ist denn **YouTube** das Medium für dich, um **DoG** bekannt zu machen?*

Herr Walter: Auf meinem *YouTube*-Kanal gibt es schon eine kleine Community aus lieben Menschen, die *Dawn of Glass* kennt und feiert. Um das System noch ein wenig bekannter zu machen, sind weitere Plays auf *YouTube* und *Twitch* geplant.
Außerdem bin ich jedem Beitrag, wie zum Beispiel diesem hier 😉, dankbar, der mein Herzensprojekt, in das viel Zeit und Leidenschaft geflossen ist, einem größeren Publikum vorstellt. Vielleicht ist ja die eine oder andere Person dabei, die Gefallen an *Dawn of Glass* findet.

*Gibt es bei **DoG** denn die Option, noch zu wachsen? Hast du Erweiterungen im Hinterkopf?*

Herr Walter: Ich gehe einen Schritt nach dem anderen. Ich habe noch einen Kampagnenband im Kopf und auch schon Ideen, die man in ein weiteres Quellenbuch packen könnte. Aber ich will erstmal sehen, ob die Welt da draußen so begeistert von DoG sein wird, wie ich es aktuell bin. Wenn ja, dann setze ich mich da gerne dran, um das professionell umzusetzen.

Vorstellen könnte ich mir auch Input von anderen DoG-Liebhabern zu verarbeiten und auf meiner Homepage Zusatzmaterial zu Verfügung zu stellen.

Gibt es etwas, eine Idee, eine Regel oder ein Thema, das du gerne noch in deine Welt mit eingebaut hättest? Und warum hat es das nicht ins Regelwerk geschafft?

Herr Walter: Ich hatte noch Ideen, die ich gerne in das Grundregelwerk genommen hätte. Da ich aber irgendwann die 400 Seiten geknackt hatte, hab ich mich selber gebremst. Ich wollte beispielsweise noch legendäre Charaktere aufnehmen oder auch noch mehr Wesen im Bestiarium vorstellen. Auch hatte ich noch kleine Geschichten im Kopf, die ich hier und da in den Kapiteln einstreuen wollte.
Aber wie gesagt, das Projekt ist schon jetzt sehr umfangreich und ich musste hier irgendwo einen Punkt machen. Wenn es Anklang findet, habe ich also noch Material für einen Quellenband. 😊

Welche Cons stehen bei dir dieses Jahr noch auf dem Plan? Wirst du dort Testrunden anbieten?

Herr Walter: Dieses Jahr ist die *DreieichCon* fest eingeplant. Hoffentlich auch mit einem eigenen Stand, um *Dawn of Glass* dort anzubieten. Letztes Jahr hatte ich dort eine Runde angeboten, die sehr klasse war, mit tollen Spielenden. Dieses Jahr werde ich kein Play anbieten, um noch mehr auf der Con zu sein.

*Wie stellt du dir vor, hat sich der Bekanntheitsgrad von **DoG** in den nächsten ein bis zwei Jahren entwickelt?*

Herr Walter: Ehrlich gesagt habe ich da keine Vorstellung, wie sich das entwickeln könnte. Ich würde mir wünschen, dass ich das, was ich aktuell in das System für Grafiken investiert habe, durch den Verkauf der Bücher wieder finanzieren kann. Ideen habe ich noch für Quellen- und Abenteuerbände, aber ich mache einen kleinen Schritt nach dem Nächsten.

Gibt es noch etwas, das du den Leser:innen noch unbedingt mitteilen willst?

Herr Walter: Danke für euer Interesse an meinem Herzensprojekt. Wenn ihr noch mehr wissen wollt, schaut gerne auf *YouTube* oder meiner Homepage nach. Falls noch Fragen offen bleiben, könnt ihr mich gerne über meine Social-Media-Kanäle kontaktieren.

*Und zum Schluss, welches Datum müssen wir uns jetzt rot im Kalender anstreichen? Wann kommt **Dawn of Glass** raus?*

Herr Walter: Die Vorbestellung läuft bereits und ist über meine Homepage möglich. Wenn alles glatt läuft, erfolgt der Druck im Sommer dieses Jahres.

Hinter diesem Projekt steckt außerordentlich viel Herzblut und Leidenschaft. Es ist das greifbare Ergebnis aus unzähligen Spielstunden, stetigen Optimierungen und dem Wunsch, gemeinsam mit tollen Menschen eine eindrucksvolle Welt zum Leben zu erwecken. Dieses Universum ist noch lange nicht fertig – es ist erst der Anfang von vielen magischen Momenten, spannenden Geschichten und abenteuerlichen Kämpfen, die dort noch warten. Also nehmt das Schicksal in die Hand, taucht ein und macht diese Zukunft zu eurem ganz persönlichen Abenteuer.

Ein großes Dankeschön geht an Sam für die Zeit und die spannenden Einblicke in dieses Herzensprojekt. Viel Erfolg für alles, was in der Zukunft von *Dawn of Glass* noch entstehen mag. Auf einen fantastischen Start!

Interview: *Franzi / Ninkasi*
ninkasi_die_reine

Kleines Update



Kurz vor dem Release dieser *Weltenwanderer*-Ausgabe wurde bekannt, dass *Dawn of Glass* nun bereits im Shop von Herrn Walter verfügbar ist 😀:

samuel-walter.de

Alle Illustrationen und Fotos: © Samuel Walter

Franzi / Ninkasi



Als leidenschaftliche Rollenspielerin streamt Franzi / Ninkasi regelmäßig bei den *Familiennerds* auf Twitch.
Seit über 25 Jahren ist PnP ein Teil ihres Lebens.
Andere kreative Energie fließt noch in selbstgestaltete Cosplays und diverse Malprojekte. Um den inneren Akku wieder aufzuladen, findet sie beim Zenkreis Pfälzer Wald die nötige meditative Stille.

Bild: © Ninkasi – ninkasi_die_reine

Das Rollenspiel-Horoskop - Der Bärde -



[2. bis 3. Mondlauf im 14. nachkataklystischen Weltenlauf … also genau heute]

Im Lexikon findet sich neben dem Wort Plausibilität dein Porträt. „Ich kann das erklären", nutzt du gerne als Eisbrecher. Während die Gruppe noch überlegt, ob sie sich anschleichen will, direkt kämpfen oder fliehen sollte, hast du bereits mindestens eine dramatische Rede gehalten, drei Leute charmant angelogen und versprochen, dass „alles unter Kontrolle" sei – obwohl selbstverständlich absolut gar nichts unter Kontrolle ist!
Venus und Merkur begünstigen einen jeden Bärden. Die unwiderstehliche Mischung aus Charisma, Kreativität und gefährlichem Selbstvertrauen treibt dich an. Gefahren lachst du keck ins Gesicht, allerdings hauptsächlich, weil sie eine hervorragende Gelegenheit für einen spontanen Auftritt darstellen. Warnungen wie „Das kann nicht gut gehen!", wirken auf dich wie die perfekte Einleitung für ein Heldenepos.

Aber Obacht!
Die Macht der güldenen Zunge – Hochelfen im Haus der Venus verleihen dir diese Woche außergewöhnliche Überzeugungskraft. Leider wissen die Sterne nicht, ob du diese Gabe zum Verhandeln, Flirten oder für vollkommen haltlose Behauptungen einsetzen wirst.

Misslingt dein innerer Weisheitswurf, entscheidest du brenzlige Situationen für die Gruppe mit: „Vertraut mir, ich habe da eine Idee."
Was danach passiert, ist laut kosmischer Überlieferung unvorhersehbar.

Ko[s]mische Prophezeiung der Schicksalswürfel:
Nächste Woche könnte es passieren, dass in einer Situation Stillschweigen die beste Lösung wäre. Darin bist du selbstredend extrem gut … nicht …
Die Sterne raten ausdrücklich dazu, Fremde nicht grundlos zu duzen, Wachen nicht mit Komplimenten abzulenken oder einen mächtigen Endgegner niedlich zu nennen.
Solltest du dennoch in eine brenzlige Lage geraten, erinnere dich an die alte Bärdenweisheit: Wenn du mal gar keine Ahnung hast, sing absolut selbstbewusst und sehr laut darüber!

Romantik & Beziehungen
Dein extrem hohes Charisma-Niveau mimt den Wingman. Singles könnten durch charmantes Auftreten, geschickte Komplimente oder eine überraschend [un-]passende Metapher richtig Eindruck schinden. Bärden in Beziehungen sollten allerdings bedenken, dass nicht jede Unterhaltung bühnenreif sein sollte. Es besteht akute Gefahr, dass aus einem kleinen Streit eine dreiteilige Oper wird, wenn man sich rhetorisch in Gesprächen übernimmt.

Beruf & Abenteuer
Deine Darbietungen glänzen überall durch Kreativität, Improvisationstalent und die erstaunliche Fähigkeit, aus einer völlig aussichtslosen Situation zumindest eine unterhaltsame zu machen.
Deine größten beruflichen Stärken sind Überzeugungskraft, Realitätsferne, Erinnerungsoptimierung, schnelle Adaption an jede Situation sowie super gutes Aussehen.

Die Sterne empfehlen:
Erst zuhören. Dann nachdenken. Dann handeln.
Du wirst vermutlich zuerst reden und dann überlegen, warum du recht hast … sagenhaft!

sukiiland
ww-mag.de/sukiiland

Kollaboratives Kampagnendesign und Worldbuilding bei DAGGERHEART

Ich, Koaline, habe Starocotes im *Pegasus* HQ bei einer gemeinsamen Runde *Daggerheart* kennengelernt. Es folgten weiteren Kollabos bei Cons und gemeinsames Supporten für *Pegasus*, wie im Juli ein Rundenleiten beim deutschen Release Event im *Funtainment Berlin*.
Was wir beide an *Daggerheart* (unter Anderem!) so schätzen, ist das kollaborative Weltenbauen. Von Staro durfte ich seine wirklich geniale Methode des gemeinsamen Kampagnendesigns in einer Sitzung Null lernen. Für diesen Artikel habe ich ihn gefragt, wie sie praktisch funktioniert (als Video hatte er sie schon auf ⊕ dolchherz.de vorgestellt).
Anschließend gebe ich einen Überblick über ein paar Techniken des Weltenbaus in *Daggerheart*, die ich gerne prä- und in-game einsetze. Als Praxisbeispiel empfehle ich das Actual Play, das *Daggerheart*-Designer Spenser Starke als SL mit *DH*-Entwicklerkollegin Rowan Hall und Mháire Stritter von *Orkenspalter TV* auf die Minibühne der Berliner Releaseparty gebracht hat und das beim *YouTube*-Channel von *Orkenspalter TV* zu finden ist.



Foto: © Max Zehentbauer | Pegasus Spiele

Daggerheart-Designer Rowan Hall und Spenser Starke mit Mháire Stritter von *Orkenspalter TV* beim Actual Play in Berlin am 07. Juli 2026

*Staro, wie bist Du eigentlich zu **Daggerheart** gekommen?*

Staro: Das war der 20. April 2023. In einem Video zum aktuellen Stand bei *Darrington Press* erwähnte Matt Mercer zum ersten Mal ein neues Rollenspiel mit dem Namen *Daggerheart*. *Critical Role* und Matt Mercer sagten mir natürlich was, aber ein richtiger „Fan" war ich nicht. Allerdings hörte sich die Prämisse damals (und in den Ankündigungen in den Monaten danach) so interessant an, dass ich versuchte, mich auf dem Laufenden zu halten.
Über ein Jahr später, mit dem Start der Betaversion, startete schließlich ⊕ dolchherz.de, meine deutsche Webseite rund um das Spiel, immer mit den aktuellsten Nachrichten. Bis heute kann ich wohl behaupten, dass ich damit einen wichtigen Anlaufpunkt für alle deutschsprachigen *Daggerheart*-Fans geschaffen habe.

Welcher Unterschied zu anderen PnP-Systemen fiel Dir dabei bezüglich Kampagnendesign und Weltenbau gleich auf?

Staro: Von Anfang an war klar, dass Daggerheart den Fokus anders setzt als andere Pen-and-Paper-Systeme – und dass hierbei die Sitzung Null essenziell sein würde.
Eine Sitzung Null (oder Session Zero für alle, denen Anglizismen nicht so sauer aufstoßen wie mir) ist der Grundpfeiler einer jeden Kampagne. Sie ermöglicht es, viele Unstimmigkeiten, die im Laufe des Spielens auftreten können, schon vorher zu klären und so das Spielerlebnis für alle Beteiligten angenehmer zu gestalten.
Bei *Daggerheart* übernimmt die Sitzung Null aber noch eine weitere, wichtige Funktion: Man gestaltet die komplette Kampagne damit. Die Entwickler des Systems, allen voran Rowan Hall und Spenser Starke, werden nicht müde, immer wieder auf eines hinzuweisen: *Daggerheart* wurde entworfen, um ihre Art zu spielen zu unterstützen – indem man sich als Gruppe **zusammen** überlegt, welche Art von Abenteuer man spielen möchte. Neben den durchaus wichtigen Themen „Wann spielen wir?", „Wie oft spielen wir?", „Welche Sicherheitstechniken kommen zum Einsatz (Grenzen und Schleier, X-Karte)?", spielen deshalb in einer typischen *Daggerheart*-Sitzung-Null das Grundthema der Kampagne, der Ton und die Charaktere eine sehr viel wichtigere Rolle.

Wie hast Du das für Dich praktisch umgesetzt?

Staro: Bei *Daggerheart* ziehe ich als SL kein vorgefertigtes Abenteuer aus dem Regal und schwöre dann meine Gruppe darauf ein. Sondern: Die Gruppe trifft sich und dann entscheidet man gemeinsam, was in der Kampagne vorkommen soll und was nicht. In nunmehr vielen Sitzungen habe ich das mit sehr unterschiedlichen Leuten nach einem Muster exerziert, das sich bewährt hat.
Zunächst entscheiden wir über den **Ton**, in dem wir spielen wollen. Soll es witzig oder ernst sein? Dramatisch oder eher gemütlich, skurril oder mit Horror-Elementen? Dazu lege ich eine Auswahl an Karten mit diesen Begriffen (und weiteren, eine gute Auswahl befindet sich in den Daggerheart-Regeln) auf den Tisch. Jede*r aus der Gruppe (zu der ich als SL ja auch gehöre) legt dann eine Karte beiseite. Diese Dinge wollen wir in unserer Kampagne nicht haben. Den Rest sortieren wir zusammen nach Priorität. So ergibt sich eine recht gute Liste dessen, in welcher Tonalität wir spielen wollen und in welcher nicht.
Vielleicht fällt währenddessen schon jemanden aus der Gruppe ein, was für einen Aufhänger die Geschichte haben könnte.Falls nicht, ist das aber nicht schlimm, denn als Nächstes kommt die **Charaktererstellung**.



Foto: © Max Zehentbauer | Pegasus Spiele

Starocotes Spiele-Runde bei der *Daggerheart*-Release-Party am 07. Juli 2026 im *Funtainment Berlin*

Diese sollte unbedingt in der Sitzung Null und in der Gruppe erfolgen. Bei *Daggerheart* gibt es so viele charakter-bezogene Dinge, die man zusammen entscheiden sollte, dass es keinen Sinn macht, dies im stillen Kämmerlein zu Hause zu tun. Hierbei ist es essenziell wichtig, die Entscheidungen der Spielenden mit Nachfragen zu konkretisieren. Das fängt bei der Ausrüstung an. Wählt der Magier ein Buch oder ein elementares Haustier? Was ist das für ein Buch? Warum muss er es übersetzen? Wie heißt das Haustier? Wie hat er es getroffen? Was hat es für eine Bedeutung für ihn? Hat die Bardin den Liebesroman oder den Brief, der nie geöffnet wurde, gewählt? Wer hat den Liebesroman geschrieben? Wie oft hat sie ihn gelesen? Was hat er für eine Bedeutung? Wer ist der Absender des Briefes? Wer ist der Empfänger? Warum hat sie ihn noch nicht geöffnet? Jede Klasse hat solche Gegenstände zur Auswahl. Allein hier bietet sich schon viel Stoff, um nicht nur den Hintergrund der Charaktere zu beschreiben, sondern auch die Welt und somit die Kampagne mit Leben zu füllen.
Weiter geht es mit dem tatsächlichen Hintergrund. Neben den offensichtlichen Sachen wie Aussehen, Kleidung, Hornkrümmung und Fellfarbe gibt es bei *Daggerheart* pro Klasse drei Fragen, deren Antworten ebenfalls durch weitere Nachfragen konkretisiert werden müssen. Wenn eine Druidin beschreibt, dass ein Konsortium aus Holzfällern hinter ihr her ist, weil sie verhindert hat, dass diese ein bestimmtes Stück Wald abholzen, kann man nachfragen: Was ist so wichtig an dem Wald? Wo befindet er sich? Was treibt das Holz-Konsortium sonst so? usw.
Selbst die Auswahl und Formulierung der **Erfahrungen**, die im Spiel vordergründig eine mechanische Entscheidung sind, bieten Gelegenheit, Charakter und Welt weiter zu formen.

Was ich bei Daggerheart besonders liebe, ist ja der Fokus auf die Beziehungen der Chars untereinander. Wie bespielst Du diesen Aspekt?

Staro: Über die **Verbindungsfragen**; hier wird offensichtlich, warum man die Charaktererstellung nur in der Gruppe Sinn ergibt (hier muss man nur sicherstellen, dass kein Charakter zwei Fragen an denselben anderen Charakter stellt). Diese Fragen dienen nicht nur dazu, der Gruppe bereits von Anfang an das Gefühl von Zusammengehörigkeit und geteilten Erlebnissen zu geben. Sie sind auch eine weitere Möglichkeit, Welt und Kampagne zu gestalten. Wenn die Antwort des Waldläufers auf die Frage, wie die Wächterin ihm das Leben gerettet hat, lautet: „Ich habe mich dazwischen geworfen, als Du von einer wilden Bestie angefallen wurdest", liegen die Nachfragen auf der Hand: Was war das für eine Bestie?, Hast Du sie gejagt oder sie Dich?, Ist sie intelligent? Wer hat sie geschickt? Gibt es mehr davon?
Wenn man das dann mit einer Gruppe von vier oder fünf Spielenden macht, kommen so viele Informationen zusammen, so viele Ideen, die dann auch noch aufeinander aufbauen, dass sich recht schnell heraus kristallisiert, was in der Kampagne vorkommen wird.
Das Buch, das der Magier übersetzt hat, hat etwas mit dem Verschwinden seiner Geliebten Esmeralda zu tun. Die Bardin hat den Abschiedsbrief von ihr noch bei sich, weil Esmeralda in Wahrheit eine Dryade ist, sich aber nicht getraut hat, ihm das zu gestehen. Es ist ihr Wald, den das Holz-Konsortium versucht zu fällen, da die Bäume, die von Dryaden beschützt werden, besondere magische Eigenschaften haben. Das Buch hat es Esmeralda zudem ermöglicht, sich selbst mächtiger zu machen, um den Wald beschützen zu können; doch ab und an verliert sie die Kontrolle über sich selbst, verwandelt sich in eine wilde Bestie und greift Leute an. Kann der Wald gerettet werden? Kann Esmeralda von dem Fluch befreit werden? Können sie und der Magier wieder zusammenfinden?
Diese ganze Geschichte ist innerhalb kurzer Zeit aus den Antworte einzelner Personen auf gezielte Fragen und daraus entstehender Gespräche während der Charaktererstellung entstanden. Vier bis fünf Leute mit ausreichend Zeit erschaffen mit dieser Methode eine Kampagne, die alles schlägt, was man kaufen könnte UND genau auf die Bedürfnisse der Gruppe zugeschnitten ist.

Staro / Starocotes



Staro hat in den 80ern mit Rollenspiel angefangen und damals alles gespielt, was es gab. Nach einer „kurzen" Pause von 25 Jahren ist er dann wieder mit *Pathfinder* eingestiegen und hat das *Pathfinder 2* Fanblog betrieben, die Anlaufstelle für *PF2e* in deutschsprachigem Raum. Seit er das erste Mal von *Daggerheart* gehört hat, hat er seine neue Bestimmung gefunden und gründet mit 🌐 dolchherz.de ein neues Blog rund um das Spiel aus dem Hause *Darrington Press*.

DOLCHHERZ

Foto: © Starocotes

Ich, Koaline, bin aus zwei Gründen zu *Daggerheart* gekommen.
Erstens, weil ich mich beim „Ausspielen" von fertigen Abenteuern immer ziemlich gelangweilt habe. Ich wusste ja schon, wo es hingeht! Enttäuschenderweise wurde das beim Homebrewing auch nicht viel besser. Storylines schreiben? Geil. Sie ausspielen? Gähn. Wieso konnte ich es nicht genauso spannend haben wie meine Spielenden? Ich suchte ein System, bei dem ich mir als SL Probleme ausdenke, und von den Lösungen genauso überrascht werde wie meine Gruppe.
Zweitens, ich wollte wirklich zusammen mit meiner Gruppe eine Geschichte erzählen – mit all der unglaublichen Energie, die entsteht, wenn getrennte Hirne eine gemeinsame Vision entwickeln.
Als ich das erste Mal gelesen habe, *„Daggerheart* ist ein kollaboratives RPG mit narrativem Fokus", dachte ich – das könnte es sein. Spoiler: ist es auch. Die Schlüsselüberschrift im Buch ist: „Spiele, um herauszufinden, was passiert". Ich fand das System, seine Mechaniken und Weltenklammern (die „Kampagnenrahmen") so geil, dass ich es für *Pegasus* mit übersetzt habe, weil ich es auch mit meinen deutschen Spielenden schnell spielen wollte.

Emergenz. So geil.

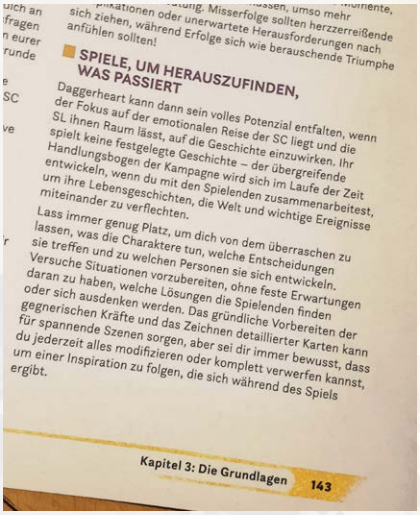
Weltenbau ist in Daggerheart nicht Aufgabe der SL, sondern ein Emergenz-Prozess, den die Gruppe zusammen durchläuft. Eine *Daggerheart*-Welt wird als Ganzes immer epischer als die Summe der einzelnen Beiträge – und IN JEDEM FALL als sie es gewesen wäre, hätte die SL allein daran herum gewurschtelt. Und das macht einen riesengroßen Teil ihrer Magie aus.

Kick-Off: Lest den SL-Part des Buches. Zusammen.

Für SL und SC, die von der Spielleitung fertig gezimmerte Welten gewöhnt sind, ist *Daggerheart* eine ziemlich radikale Umstellung. Kollaboratives Weltenbauen ist eine Praxis, aber auch ein Mindset und sogar … eine Gamedesign-Philosophie. Zum Glück wird dies im Regelbuch auf den Seiten 140 bis 145 exzellent erklärt und analysiert. Gerade wenn Spieler aus Systemsettings kommen, in denen die SL Dirigent und Schienenbauer ist, tut es ihnen gut, zumindest den Abschnitt „Prinzipien der Spielleitung" zu lesen – denn dann wissen sie nicht nur genau, was die SL von ihnen will, sondern auch warum. Keine Sorge, hier werden keine „Tricks" verraten – denn genau die gibt es ja nicht in Daggerheart. Wir haben keine Bühne, deren Kulissen nur die SL kennt, sondern eine Fläche, die von allen gleichermaßen bespielt wird. Mit dieser gemeinsamen Lektüre vermeidet die SL auch, dass auf ihre Fragen (siehe unten) Meta-Rückfragen kommen wie „Solltest du als SL nicht uns diese Informationen mitteilen?" oder (noch gruseliger, aber aus meinem Con-Leben gegriffen) „Wenn ich das jetzt entscheiden muss, was ist dann eigentlich deine Rolle als SL? Mache ich dann nicht alles selbst?"

Gemeinsame Kartenerstellung

Nach der Charaktererstellung kann die SL Leitfragen stellen, deren Antworten konkrete Ortsnamen und Details zu den Herkünften und den (geographischen Zielen) der Chars beinhalten. Dafür gebe ich meinen SC eine der „leeren" Karten, die im Buch enthalten sind – oder zeichne eine eigene. Durch Nachfragen wie „Wo kommst Du her?", „Wo wolltest Du schon immer hin und warum?", „Vor welchem Ort hast Du richtig Angst – und was erwartet



…ung. Misserfolge sollten herzzerreißende Situationen oder unerwartete Herausforderungen nach sich ziehen, während Erfolge sich wie berauschende Triumphe anfühlen sollten!

SPIELE, UM HERAUSZUFINDEN, WAS PASSIERT

Daggerheart kann dann sein volles Potenzial entfalten, wenn der Fokus auf der emotionalen Reise der SC liegt und die SL ihnen Raum lässt, auf die Geschichte einzuwirken. Ihr spielt keine festgelegte Geschichte – der übergreifende Handlungsbogen der Kampagne wird sich im Laufe der Zeit entwickeln, wenn du mit den Spielenden zusammenarbeitest, um ihre Lebensgeschichten, die Welt und wichtige Ereignisse miteinander zu verflechten.

Lass immer genug Platz, um dich von dem überraschen zu lassen, was die Charaktere tun, welche Entscheidungen sie treffen und zu welchen Personen sie sich entwickeln. Versuche Situationen vorzubereiten, ohne feste Erwartungen daran zu haben, welche Lösungen die Spielenden finden oder sich ausdenken werden. Das gründliche Vorbereiten der gegnerischen Kräfte und das Zeichnen detaillierter Karten kann für spannende Szenen sorgen, aber sei dir immer bewusst, dass du jederzeit alles modifizieren oder komplett verwerfen kannst, um einer Inspiration zu folgen, die sich während des Spiels ergibt.

Kapitel 3: Die Grundlagen 143

Foto: *Ausschnitt deutsches Daggerheart-Regelwerk* © Koaline

Dich dort?" füllen wir die Map. Dabei können die SC Vorschläge machen, wo die Orte platziert sein sollen; aber ich habe die Freiheit, diese Anordnung zu ändern, wenn es mir dem großen Ganzen dienlicher erscheint.
Dafür kopiere ich die Karte auf A3 hoch – weil ich hoffnungslos altmodisch bin 😅. Digital geht's natürlich auch. Fürs Worldbuilding bevorzuge ich *WorldAnvil* oder *LegendKeeper*, aber auf 🌐 daggerheart.org findet Ihr unter „GM: Worldbuilders" massenhaft Inspiration.
Dann soll mir jede*r SC Details zu diesen Orten und ihren Verbindungen untereinander erzählen – einfach wild drauf los! Je mehr, desto besser: sie können sie mit Artefakten, NSC, Monstern, Gebäuden, Folklore oder Bodenschätzen füllen. Am liebsten zeichne ich diesen Teil der Session auf und lasse es mir hinterher per Voice-to-Text transkribieren – dann kann ich mich mehr aufs Fragen konzentrieren. Später organisiere ich das Ganze in einer *Excel*-Tabelle. Die interessantesten NSC, Gegner und Umgebungen versehe ich mit Stats.

Vorteile des kollaborativen Weltenbaus

Mit einer zusammen befüllten Map ins Spiel zu gehen, ist ultimativ befriedigend, weil die Gruppe sich als „gleichberechtigte Partner" in der Gestaltung der Welt betrachtet und deshalb viel achtsamer und engagierter mit ihr interagiert. Zudem sind alle konstant gespannt, ob Teile ihres Inputs „drankommen", also von mir als SL bespielt werden. Deshalb ist die Nachbereitung auch so wichtig: Ich versuche, dass in jeder Runde ein Weltenelement jedes SC bespielt wird, selbst wenn es noch so „nebensächlich" ist.
Zusätzlich geben die Schwerpunkte, die die einzelnen Spielenden bei der Ausgestaltung setzen, mir Hinweise darauf, wo ihre wirklichen Interessen liegen und welche Bereiche ich selbst weiter ausbauen sollte, um die Identifikation mit der Welt zu erhöhen und die Spannung hoch zu halten. Z.B. hätte ich vielleicht eine relativ agnostische Welt geschaffen; aber mein SC baut elaborierte Tempel und zeigt mir damit, dass ich ihn mit interreligiösen Konflikten, manifestierenden Göttern oder spirituell infusionierten Umgebungen am Ball halten kann.

Fragen, Fragen, Fragen

Das ist meine Regel: Bevor ich in-game erzähle, wie etwas aussieht, riecht, sich bewegt etc., überlege ich blitzschnell – kann ich das als Frage um-



Foto: *Daggerheart*-Spieltisch © Max Zehentbauer | Pegasus Spiele

formulieren? Manchmal werfe ich die Frage in die Runde, manchmal spreche ich jemanden direkt an. Und wenn diese Person nicht gleich etwas einfällt, gebe ich Prompts. Das kann sich auf Umgebungen beziehen oder auf NSC. Als SL beschließe ich zum Beispiel im Spiel, jetzt wäre es gut, einen NSC mit einer bestimmten Information zu treffen, frage ich „Wie sieht er aus? Kennst Du ihn?" und arbeite dann mit den Antworten. Es ist ein Klonk? Wunderbar, dann ist die Information codiert und muss erst extrahiert werden. Ist es ein Quak? Dann weiß er vielleicht gar nicht, wie wichtig sie ist, redet die ganze Zeit über anderes und muss eingenordet werden. Die resultierende Information ist die Gleiche. Aber den Weg zu ihrer Extraktion muss ich improvisieren auf der Basis der Vision, die mein SC hatte. Der/die wiederum weiß ganz genau, dass er/sie mich mit den Antworten dazu herausfordert, im Stand eine Story zu stricken – was in den meisten Fällen zu viel mehr Spannung und meist Humor führt, als wenn ich selbst den NSC beschreibe.

Ruhig Blut

Kollaboratives Worldbuilding braucht Geduld. Zum einen, weil zu erfahrene oder komplett neue Spieler von der „Handlungsfreiheit", die *Daggerheart* ihnen lässt, verwirrt oder leicht überfordert sein können. Manchmal können sie auch einfach nicht glauben, dass sie wirklich „ran dürfen". Dann müssen alle bereit sind, Denkpausen zuzulassen. In den ersten Runden wird es vielleicht manchmal stiller am Tisch und Ideen wollen aus Nasen gezooooogen werden. Wir leben in einer tendenziell passiv-konsumierenden Gesellschaft im Hinblick auf ‚Content', selbst beim PnP-Spielen. Es braucht ein bisserl, den narrativen Muskel wieder in Gang zu bringen. Das müssen alle am Tisch ertragen können. Die Belohnung ist aber immer eine zunehmende Komplexität der Ideen und eine wiedererwachende Lust am Erzählen.

Furcht einsetzen zum Weltenbau

Furcht ist die SL-Währung in *Daggerheart*. Außerhalb des Kampfes wird sie zur Erschwerung von Aktionen bzw. die Einflussnahme auf ein Ergebnis genutzt – innerhalb, um damit Gegner auftauchen, agieren oder erstarken zu lassen. Ich nutze Furcht aber auch zum Weltenbau während des Spiels. Ich setze einen Furchtpunkt ein, um aus dem Nichts ein Monument auftauchen zu lassen, eine Wetterwand aufzutürmen oder einen besonders hartnäckigen NSC in den Weg zu stellen. Theoretisch könnte ich das als SL jederzeit und ohne Kosten. In *Daggerheart* aber wissen meine SC, dass es mich etwas kostet, die Welt ohne sie im Alleingang zu verändern. Ich kann unseren narrativen Vertrag brechen – aber ich verliere dabei auch Macht. Das bringt uns auf Augenhöhe – und auf der spiele ich am liebsten.

Koaline

Koaline



Koaline spielt seit … ähem, vielen Jahren PnP, immer sehr narrativ und schräg humorig. Meist SL, aber genauso gerne in der Gruppe unterwegs. Übersetzt RPGs und schreibt gern Eigenes. Momentan *Daggerheart*-fokussiert. Besonderes Interesse, Rollenspielen für junge Menschen zu fördern. Bereitet gerade eine PnP-Kidz-Con am 31.10./01.11. in der Schauburg München vor und hofft, damit den Grundstein für eine RPG-Nachwuchsszene zu legen: 🌐 schauburg.net/de/labs

Bild: © Koaline



© sukilland – ⓒ sukilland

IT: Druide und Nekromant

OT: Witzbold – Multiclassing will weise gewählt sein...

SL: „Der NSC heißt... ähm... Bertram."

Ich: „Warum heißt er Bertram?"

SL: „Weil... ähm... was?!?"

Ich: „Was ist seine tragische Vergangenheit?"

Manche SL bezeichnet mich als "herausfordenden" Spieler.

Ich weiß gar nich warum...

© Sebastian Pfitzenmaier

The New Unknown

Von Dolch und Herz zum neuen Unbekannten zwischen den Sternen

Unsere Reise mit *The New Unknown* begann eigentlich schon sehr früh, in den ersten Beta-Phasen von *Daggerheart* im März 2024. Ich war gerade tief in einer komplexen und sehr storylastigen Kampagne mit meiner privaten TTRPG-Runde in Freiburg, in der wir zu diesem Zeitpunkt *Dungeons & Dragons* 5. Edition spielten. Und dann kam die Beta von *Daggerheart* um die Ecke.

Ich hatte in den Monaten zuvor schon von der Ankündigung gehört, dass Critical Role ein eigenes TTRPG-System, einen sogenannten „*D&D*-Killer", auf den Markt bringen will. Bis dahin hatte ich das Thema *Daggerheart* nur grob auf dem Schirm und eher im Hinterkopf. Aber als dann die erste Beta tatsächlich frei verfügbar war, habe ich einen ersten neugierigen Blick darauf geworfen.

Und ich war direkt Feuer und Flamme. Ein Spielsystem, das viel Wert auf Ästhetik, Haptik (repräsentiert durch die wunderschön gestalteten Karten im Spiel) und Zugänglichkeit legt und insbesondere Spielmechaniken bietet, die das narrative Spiel zwischen GM und Spieler*innen aktiv fördern.

Es waren zwei Dinge im Regelsystem, die mich besonders gepackt haben:

1. Einerseits das Würfelsystem, basierend auf den sogenannten Duality Dice: einer davon stellt Hope, also Hoffnung, dar, der andere Fear, also Furcht. Das Wechselspiel zwischen diesen beiden Elementen bestimmt viele spielmechanische Auswirkungen in *Daggerheart*, unterstützt aber insbesondere auch den GM und die Spielenden dabei, immer neue, kreative und erzählerische Elemente in das Spiel einzubauen. Das Spiel ist also keine einfache Würfelorgie, bei der Zahlen addiert oder subtrahiert werden und man am Ende schaut, ob das Ergebnis passt. Stattdessen unterstützt es ein dynamisches Erzählen zwischen allen Parteien am Spieltisch.
2. Und das Zweite, was mich mindestens ebenso begeistert hat, war das freie Initiative-System – wenn man es überhaupt so nennen will. *Daggerheart* hat ein Spotlight-System, in dem es keine feste Reihenfolge der Handelnden gibt, sondern das „Scheinwerferlicht" immer wieder von einem Spielenden zum nächsten oder zum GM wechselt. Das hängt einerseits davon ab, wie das Spiel zwischen den Duality Dice ausgeht, andererseits aber auch davon, wie GM und Spielende selbst den Spielfluss eines Kampfes gestalten möchten.

Jetzt habe ich den unglaublich großen Vorteil und das unbeschreibliche Glück, eine Spielgruppe zu haben, die mit mir und meinen teils sehr spontanen Ideen schon immer ausgesprochen nachsichtig war und mir gleichzeitig das Vertrauen entgegengebracht hat, diese Ideen auch einfach auszuprobieren. Und so war es dann auch, dass ich mitten in unserer *D&D*-Kampagne vorgeschlagen habe, ein neues System für die bestehende Kampagne auszuprobieren. Alle drei anderen Personen am Spieltisch stimmten begeistert zu. Wir haben unsere damaligen Level-9-Charaktere aus *D&D* auf Level 5 in *Daggerheart* konvertiert und hatten unsere erste Spielsitzung – und waren allesamt extrem begeistert.

Gerade die Kämpfe waren dynamischer, spannender und erzählerischer und vor allem nicht so langatmig, wie es hochstufige Kämpfe in *D&D* schnell werden können. Außerdem haben alle die erzählerischen Elemente von Hoffnung und Furcht, die das Spiel so stark prägen, als sehr anregend empfunden. Es war das beste Spielerlebnis, das wir bei einem TTRPG seit langer, langer Zeit hatten. Wir haben diese Kampagne dann in den kommenden Monaten zu Ende geführt und haben uns in dieser Zeit nicht ein einziges Mal nach dem alten Spielsystem zurückgesehnt, mit dem wir begonnen hatten.

Nach der Fantasy-Kampagne wollten wir allerdings etwas anderes ausprobieren. Und da wir alle vier große *Star-Wars*-Fans sind, haben wir das *Star-Wars-Genesys*-System (*Edge of the Empire*) ins Auge gefasst. Und wir hatten Spaß. Das System ist gut, bietet sehr viele Freiheiten, gerade bei der Charaktererstellung, und lässt viel Raum für individuelle Konzepte.

Aber dann, nach der dritten Sitzung, wir saßen gerade beim Brunch und feierten den Geburtstag meiner Frau, meinte Flo, eine Spielerin aus dieser Gruppe, zu mir: „Ich vermisse das Hope-and-Fear-Würfelsystem von *Daggerheart* sehr." Und ich meinte nur: „Ja, ich auch." Und das war der Moment, in dem der erste Gedanke von *The New Unknown* geboren wurde.

Wir haben das bestehende *Daggerheart*-System genutzt, einiges reflavort, andere Namen benutzt und ein paar wenige Hausregeln geschaffen – und aus *Daggerheart* Fantasy wurde „*Daggerheart Star Wars*".

Wir haben erneut unsere noch sehr niedrigstufigen Charaktere aus dem *Genesys*-System in neue *Daggerheart*-Charaktere konvertiert und hatten wieder den Spaß unseres Lebens! So viel besser, schneller, flüssiger und spannender war das System als das, was wir zuvor gespielt hatten, dass wir auch hier nicht mehr zurückwechseln wollten. Und auch wenn es unglaublich viel Spaß gemacht hat, mit dem *Daggerheart*-System jetzt in einer weit, weit entfernten Galaxie zu spielen, war da doch ein Gedanke, der mich die ganze Zeit begleitet hat:

Wie geil wäre es, dieses Grundsystem von *Daggerheart* nicht nur zu reflavorn, sondern in einem echten Sci-Fi-TTRPG-System zu haben, das gezielt für dieses Genre und all seine Subgenres gemacht wurde?

Diese Idee hat mich dann ein gutes halbes Jahr begleitet, bis ich Mitte 2025 an zwei gute Freund*in-



nen herangetreten bin – mit einer Idee, die viel zu groß für mich allein war: ein vollwertiges Sci-Fi-Core-Rulebook auf Basis der *Daggerheart*-Regeln zu schaffen. Eines, mit dem man in *Star Wars*, aber auch Cyberpunk, Space Operas wie *Mass Effect*, *Destiny* oder viele andere Sci-Fi-Welten spielen kann. Keine Conversion, kein Reflavor, sondern ein System, das dem Fundament von *Daggerheart* treu bleibt, aber eine eigene Identität besitzt: Mit eigenen Klassen, Domains, Völkern, Kulturen, Waffen, Rüstungen und insbesondere eigenen Campaign Frames – also Welten, die man als Ausgang für eigene Kampagnen nutzen kann.

Flo kannte das *Daggerheart*-System schon fast so lange wie ich. Sie ist Teil meiner langjährigen Main-TTRPG-Gruppe und hat inzwischen in zwei Kampagnen *Daggerheart* mitgespielt. Insbesondere ist sie ein echter Profi. Sie hat Game Design studiert und verfügt sowohl über Erfahrung im Entwickeln von Spielmechaniken als auch über ein beeindruckendes Gespür für Art Design und Layout.

Christoph ist ein langjähriger Freund, mit dem ich schon seit vielen, vielen Jahren verschiedene Rollenspielkampagnen gespielt habe. Er ist ein Geschichtenerzähler durch und durch, studierter Drehbuchautor und hat bereits an vielen Hörspielen mitgearbeitet.

Beide waren direkt angetan von der Idee, und so brauchte es nicht lange, bis wir gemeinsam *EuryDice – Echoes of Ink* gründeten. Ein kreatives Trio, das sich diese Mammutaufgabe aufgelegt hat, ein ganzes Core-Rulebook für Sci-Fi-Genres zu schaffen.

Die Reise, die vor zwei Jahren und ganz konkret vor über einem Jahr begann, hat uns tief mit der englischsprachigen *Daggerheart*-Szene verbunden. Wir stehen im Kontakt mit einigen Co-Autoren, die am originalen *Daggerheart*-Core-Rulebook mitgeschrieben haben. Darunter Mike Underwood, Carlos Cisco und insbesondere Chris Davidson, der

jetzt selbst auch Co-Autor von *The New Unknown* ist und unter anderem die Adversaries, also die Gegner von *TNU*, kreiert. Viele dieser Leute standen uns mit Rat und Inspiration zur Seite, und wir sind sehr dankbar dafür.

TNU ist nicht nur durch uns drei entstanden. Letztlich waren mehrere kreative Köpfe daran beteiligt. Einer davon, den ich unbedingt erwähnen muss, ist David Demaret, unser Main Artist für *The New Unknown*. Er kreierte sowohl das Cover als auch viele weitere Illustrationen für *TNU*. Er ist ein unglaublich begnadeter Artist aus Frankreich. Und wer ihn noch nicht kennt, sollte unbedingt einmal seine Seiten auschecken.

Am dankbarsten sind wir aber für die Community, die sich um uns herum aufgebaut hat. Seit wir im Dezember 2025 unser Projekt erstmals öffentlich gemacht haben, haben wir einen über 500 Personen starken *Patreon* aufgebaut, der komplett kostenfrei Previews und Inhalte aus *The New Unknown* vorstellt und durch den wir sehr viel Feedback, Kritik undPlaytest-Erfahrungen sammeln konnten. Dabei überraschen uns der Enthusiasmus und die Leidenschaft, die aus der Community kommen, immer wieder. Einige Leute haben sogar angeboten, unser System für *Foundry VTT* zu implementieren. Ein Angebot, über das wir sehr dankbar sind, da wir selbst noch keine Erfahrung mit VTT-Implementierung gesammelt haben.

Im April 2026 war es dann soweit. Unser *Kickstarter* ging live. Und nach einem sehr aufregenden Start für uns alle war schon nach wenigen Stunden klar: Wir sind „fully funded" und schossen in für uns ungeahnte Höhen hinaus. Wir haben jedes Stretch Goal erreicht und mussten sogar noch einige hinzufügen, die jetzt immer noch über Late Pledges freischaltbar sind. Für unbekannte Newcomer aus Deutschland auf dem englischsprachigen Markt ist das der absolute Wahnsinn. Wir haben niemals mit so einem Erfolg gerechnet.

Bisher haben wir zwei Playtests veröffentlicht, die ebenfalls viel positiven Anklang gefunden haben. Ein dritter Playtest ist noch bis zum Release von The New Unknown geplant. In diesem werden wir eines der komplett neuen Herzstücke von *The New Unknown* erstmals vorstellen: unser Raumschiff-Bau- und Raumschiff-Kampf-System.

Der eigentliche Release von *The New Unknown* ist für Ende 2026 geplant. Und da wir spätestens nach unseren ersten offiziellen Playtest-Runden auf Cons in Freiburg schon mehrmals die Frage gestellt bekommen haben, ob wir auch eine deutsche Fassung planen: Ja, sehr wahrscheinlich. ☺
Wir wollen allerdings zuerst den Launch von *The New Unknown* selbst abwarten.

The New Unknown ist für uns ein absolutes Leidenschaftsprojekt. Es stecken viel Schweiß, Herzblut und sehr viele Stunden schlafloser Nächte darin. Wir hatten stets den Anspruch, dass *TNU* so gut wird, wie nur irgend möglich. Deswegen haben wir uns auch so hohe Ziele gesteckt.

Das Grundkonstrukt von *Daggerheart*, die Grundspielmechaniken, sind dieselben wie im Basisspiel. Aber fast alles andere ist neu: Zehn Klassen, 20 Subklassen, Hunderte von Items, Ancestries, Communities, ein eigenes Raumschiff-System, Adversaries, Environments und noch viel mehr.

Und dann sind da noch unsere vier Campaign Frames in *The New Unknown*:

Da ist ***INSOMNIUM***, ein Frame, der besonders von *Mass Effect*, *Battlestar Galactica* und *Firefly* inspiriert ist. Die Katastrophe an Day Zero nahm der Menschheit die Fähigkeit zu träumen. Eine Schlafdroge in der Hand einer Mega-Corporation hat fast alle zu Süchtigen gemacht. Und die wenigen, von der Regierung verfolgten Dreamer, die seit dem Day Zero über psionische Fähigkeiten verfügen, haben eine unerklärliche Verbindung zum mysteriösen Nexus, über den gefährliche Hyperspace-Reisen möglich wurden.

In ***REBOOTED*** hat ein Computervirus fast alle digitalen Daten gelöscht: Wissenschaft, Identitäten, Wissen über Hyperspace-Routen – alles muss wieder gefunden oder neu erfunden werden. Aber vielleicht kannst du in diesem Neustart auch eine Chance auf ein neues Leben finden ...

Im Cyberpunk-Frame ***HELLRAVE*** geht die Welt in einem Jahr unter – und in den großen Endzeit-Raves öffnen sich plötzlich Portale in eine Höllen-Dimension und Dämonen strömen heraus. Finde Ressourcen, schnetzel Dämonen – und feier bis zum Ende!

Und in dem an *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Rick & Morty* und *No Man's Sky* angelehnten Frame von ***STARHOPPING*** sucht eine Crew die „MS Goose", das Raumschiff der verschollenen Prinzessin Aiel Moonreign, und springt dabei von einem weirden Planeten zum nächsten...

Und wir können es kaum erwarten, dass mehr Menschen in das große neue Unbekannte eintauchen.

Unser *Kickstarter* akzeptiert noch Late Pledges mit allen Inhalten:
🌐 kck.st/4efzMGE

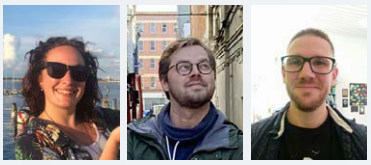
Schaut auch auf unserem kostenlosen *Patreon* vorbei, wir freuen uns:
🌐 patreon.com/Eurydice_echoes_of_ink

Und wenn ihr uns direkt schreiben wollt:
eurydice.eoi@gmail.com

In diesem Sinne:
Per aspera ad astra.

Alexander von EuryDice

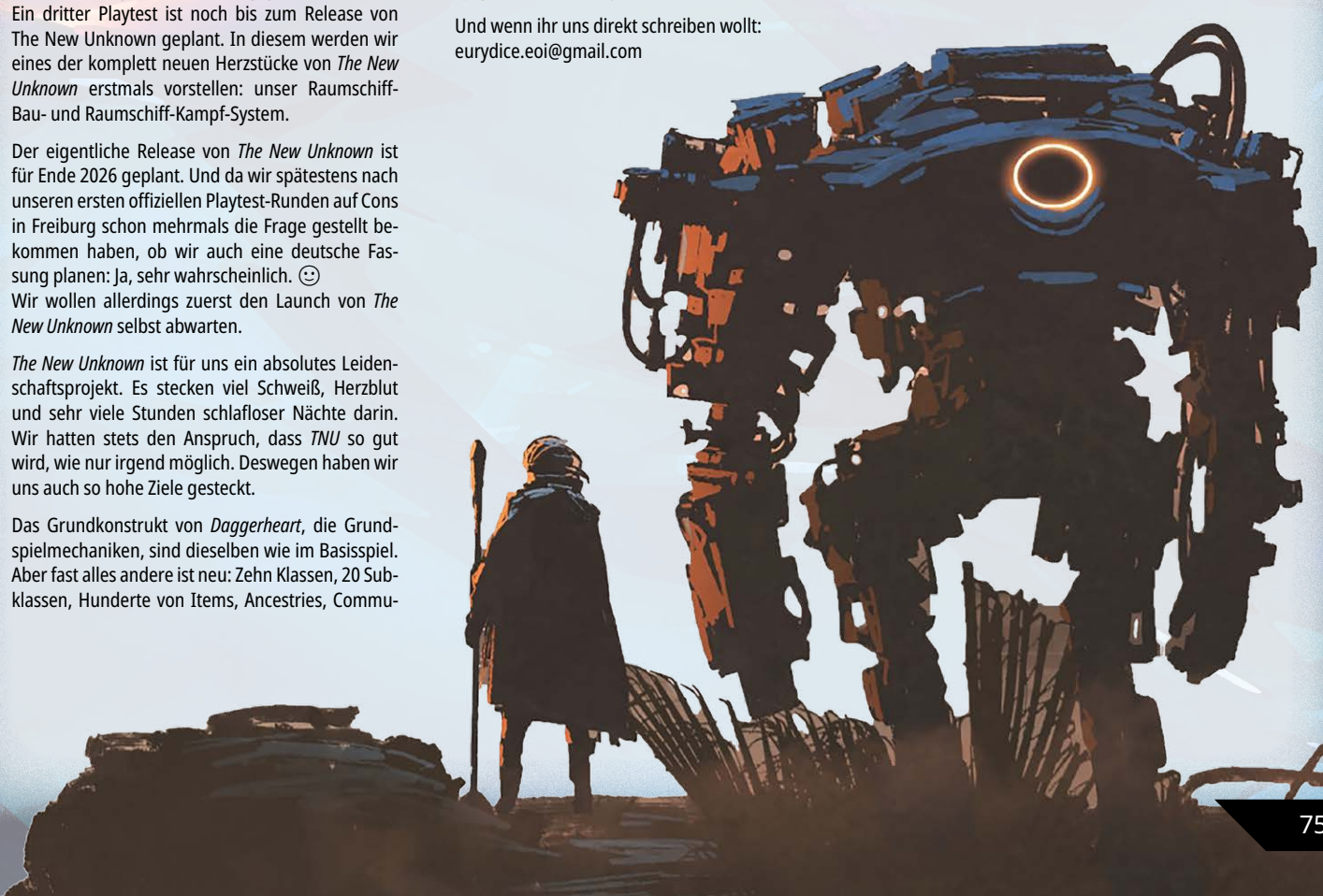
Flo, Chris & Alexander



EuryDice besteht aus drei Freunden mit gemeinsamen Leidenschaften: interaktives Storytelling, Gaming und Pen&Paper. Die drei Charaktere kommen mit sehr unterschiedlichen Skilltrees, ergänzen sich aber zu einer ziemlich vielseitigen Party:
Flo studiert Game Design, hat einen Bachelor in Erziehungswissenschaften und sorgt dafür, dass die Spiele nicht nur gut aussehen, sondern sich auch gut spielen. Balance, User Experience und Spielspaß gehören zu ihren Spezialgebieten.
Alexander ist Pädagoge, ehemaliger Buchhändler und wandelndes Rollenspiel-Lexikon. Mit über 25 Jahren Spielleitererfahrung, eigenen Homebrew-Regeln und einem Faible für Systeme aller Genres bringt er jede Menge Regelwissen und Spielpraxis mit.
Chris ist Drehbuchautor, Storyteller und Freund einfacher Regeln. Er verbindet kreative Konzeption mit einem medienpädagogischen Blick auf Spiele und ihre Wirkung und kümmert sich vor allem um Worldbuilding und Community Management.

Fotos: © EuryDice

Alle Illustrationen: © EuryDice



Unter die Haut: Tattoo trifft Hobby

– Bilder aus unserer Weltenwanderer-Community –

Man fand sie an ägyptischen Mumien, Soldaten im antiken Rom sollen sie getragen haben, japanische Kriminelle wurden damit im Gesicht bestraft, die 5.300 Jahre alte Gletschermumie Ötzi soll gleich 61 davon haben: Tätowierungen. Eine Kunstform, Tradition und Ausdrucksart, die ihre Wurzeln weit zurück in der Menschheitsgeschichte hat und in verschiedenen Kulturen rund um den Globus praktiziert wurde und wird.

Tätowierungen haben sich als persönliche Ausdrucksform im Mainstream etabliert und erregen heutzutage kaum noch Anstoß. Auch heute verewigen Menschen Motive in ihrer Haut, um sich individuell auszudrücken, Erinnerungen zu bewahren, eine Gruppenzugehörigkeit zu zeigen, aus modischen Gründen oder ästhetischen, künstlerischen Beweggründen heraus.

Da Menschen in Motiven auch eigene Interessen und Identität festhalten, gibt es auch Tätowierungen mit Pen-and-Paper-Bezug. Auch über eine solche Liebeserklärung an ein Hobby wird das Interesse für andere Menschen, die das Hobby teilen, sichtbar – man erkennt sich. Während der Hobbyfremde nur eine Anordnung an Mustern sieht, erkennt der Pen-and-Paper-Nerd darin ein klassisches siebenteiliges Würfelset und kann daraus die Information schlussfolgern, dass sich der Motivtragende sehr für dieses Hobby begeistert. So können Menschen, die in einem ganz anderen Kontext Kontakt miteinander haben, durchaus auch ins Gespräch über das Freizeitthema kommen.

Andere Motive haben für die Person eine individuelle Bedeutung und sind daher ein Insider, den Außenstehende nicht kennen. Diese Tätowierungen haben oftmals die Funktion, an ein schönes, lustiges oder besonderes Erlebnis zu erinnern.

Alina Dekinger
ww-mag.de/AlinaD

Autoreninfo zu *Alina Dekinger* auf Seite 19

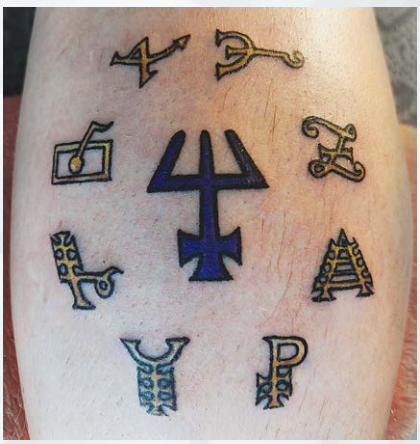
Fotos: Alle Bilder wurden Alina Dekinger und dem Weltenwanderer Magazin bzw. der Tharanor UG ausschließlich zur neutralen und anonymen Veröffentlichung im Rahmen dieses Beitrags zur Verfügung gestellt.



Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.



Dieses gestochene Fußkettchen ist eine Liebeserklärung an einen Rollenspielcharakter sowie die ganze *World of Darkness* und zugleich eine symbolische Geschichte – eine Chronik der prägendsten Momente der Figur. Beim Rollenspiel durfte die Trägerin Erfahrungen machen, die ihr vorher verwehrt waren. Und sie konnte Dinge über sich herausfinden, die zuvor keinen Nährboden gehabt hatten.



Die neun Sphären aus *Mage: The Ascension* – eine bunte Liebeserklärung an das Pen-and-Paper-Spiel von 1993.



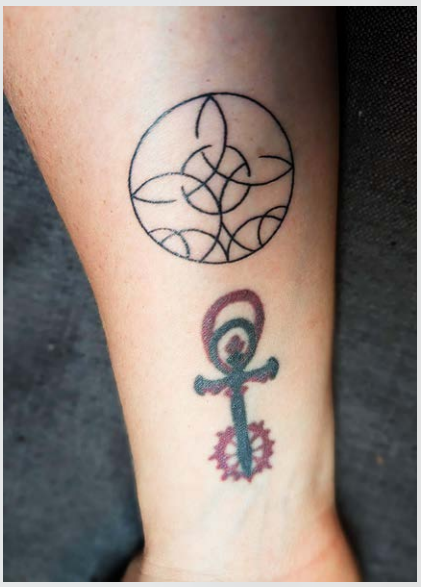
Das erste Tattoo des Trägers und dieses sollte auch eine persönliche Bedeutung haben. Die geometrischen Formen des gängigen Würfelsets stehen für die Begeisterung am Hobby Pen-and-Paper.



Der knopfäugige Sir Froschington soll daran erinnern, dass beim Spielen der Spaß im Vordergrund steht und es nicht darum geht, perfekt zu spielen und man daher nicht zu viel planen und nachdenken sollte.



Na, was ist die Lieblingsfraktion dieser Person? Der Träger ist ein großer Fan der *Warhammer-40k*-RPGs. *Imperium Maledictum* steht natürlich auch schon im Regal.



Das untere Tattoo zeigt das Ankh welches in dieser Form als Symbol für *Vampire: The Masquerade* dient. Rot hinterlegt sind die Modifikationen, die aus dem Vampire-Ankh das Zeichen der Sekte der Anarchen machen. Für die Trägerin ein Siegel für Leistung und Standing: "Dein Geburtsrecht ist Käse. Du bist das wert und dir gebührt das an Respekt, was du dir verdienst durch dein Handeln."



In der Sword-&-Sorcery-Welt von *Malmsturm* gibt es die Gestalt des Gehörnten, einem dämonischen Antlitz mit bis zu sieben Hörnern. Er ist Symbol für die sagenhafte Figur des Alten Kaisers: Bei diesem handelt es sich um einen mythischen Wanderer, der mal Narr, mal Weiser, mal Richter ist, dessen Sagen und Legenden sich bis in die ältesten Zivilisationen des Planeten zurückverfolgen lassen. Er wird in vielen Überlieferungen mit dem ersten Herrscher des ersten großen Reiches dieser Welt identifiziert, der aufgrund eines rätselhaften Fluchs nun für alle Ewigkeit durch alle Länder der Menschheit streift und dies tun wird, solange es Menschen gibt.



Nicht auf den ersten Blick als Pen-and-Paper-Tattoo zu erkennen: Der Träger des kunterbunten Sleeves ist ein großer Fan des Rollenspiels zu *My Little Pony* und leitet dieses oft.



Zum Alten Hirsch

Autor: Konrad Endres

Ein Szenario für einen oder mehrere Pen-&-Paper-Abende. Auf Werte wurde verzichtet, das kann man je nach System einfach anpassen. Es bleibt euch überlassen, ob dieses Abenteuer viele Kämpfe enthält, oder ob es eher gruselig erzählt wird.

Handlung

Die Gruppe übernachtet ganz regulär in einer Taverne am Wegesrand. Eine Söldnertruppe hat einen alten Gefängniswagen mit gefährlicher Fracht in der Scheune abgestellt: 20 betäubte Ghule für die Kampfarena in einer nahen Stadt. Nachts geht etwas schief und die Ghule können sich befreien, einer nach dem anderen. Sie klettern auf der Taverne herum und greifen irgendwann die Gäste an. Es ist an der Gruppe, etwas zu tun, bevor alle wach sind.

Schauplatz

Die Taverne wirkt von außen ziemlich unförmig. Ein dreigeschossiger Fachwerkbau mit schiefem Dach und vielen Fenstern. Im Inneren wird deutlich, dass das Gebäude über Jahrzehnte immer wieder erweitert wurde. Der Schankraum bildet das Zentrum des Gebäudes, von dort führen zahlreiche Türen, Treppen und Durchgänge in alle Richtungen. Ganze Gebäudeteile wurden an ältere Strukturen angebaut, wodurch ein verwirrendes Labyrinth entstanden ist.

Direkt neben dem Schankraum führt eine schmale Treppe einige Stufen nach oben zu einer Galerie mit vier Gästezimmern. Am Ende der Galerie befindet sich jedoch eine weitere Treppe, die wieder nach unten führt und in einen zweiten, kleineren Aufenthaltsraum mündet. Von dort gelangt man zu weiteren Zimmern, die sich über einem ehemaligen Lagerraum befinden.

Hinter der Küche erstreckt sich ein enger Gang mit niedriger Decke. Er knickt mehrfach ab und verbindet Vorratskammern, Räucherräume und einen Brunnenraum. Eine unscheinbare Tür führt zu einer steilen Kellertreppe, die in drei unterschiedliche Kellerräume verzweigt. Einer davon besitzt einen vergessenen Ausgang in den Hinterhof.

Im Obergeschoss setzt sich das Chaos fort. Einige Zimmer liegen auf unterschiedlichen Höhen, sodass einzelne Flure plötzlich über wenige Stufen auf- oder absteigen.

Die Scheune steht etwa dreißig Schritt hinter der Taverne und ist durch einen überdachten Holzgang mit dem Haupthaus verbunden. Das Gebäude ist alt und hat schon bessere Zeiten gesehen. Die dunklen Holzbalken sind vom Wetter grau geworden, das Dach hängt an einigen Stellen durch, und zwischen den Brettern pfeift der Wind.

Das Innere wird nur von einer Laterne erhellt, deren Licht lange Schatten zwischen den Balken und Heustapeln wirft. Über dem Erdgeschoss verläuft ein breiter Heuboden, der auf knarrenden Stützen ruht. Eine Leiter und eine schmale Treppe führen nach oben. Mehrere leere Pferdeboxen säumen die Seitenwände.

Ein Karren steht im hinteren Teil der Scheune, es handelt sich um einen schweren Transportwagen mit eisenbeschlagenen Rädern und einem viereckigen Kasten als Ladefläche, quasi eine Art Gefängniskutsche mit einer abgeschlossenen Tür. Pferde sind auf der Weide.

Drinnen liegen die betäubten Ghule. Alle paar Stunden tropft ihnen einer der Söldner eine Tinktur ins Gesicht, welche sie schlafend hält. 4 Flaschen davon sind vorne am Kutschbock.

Wichtige NSC

Der Wirt: Hargen Brelm, ist ein Mann Ende Fünfzig mit krummem Rücken, dessen Gesicht von einem Leben harter Arbeit gezeichnet ist, sein graubrauner Bart ist kurz gestutzt. Ein schweigsamer Mann, der sich aus Problemen der Gäste heraushält, sofern er es kann. Früh am Abend sind noch Koch und zwei Servierkräfte da, die gehen nach Hause, wenn die Gäste langsam schlafen gehen.

Die Söldner: Die fünf Söldner sind eine eingespielte Truppe. Gut bewaffnet, sichtbar vernarbt, abgewetzte Rüstungsteile.

Rukhar Venn, Anführer, Mitte 40, spricht wenig, keine Mimik, blickt sich ständig um

Selda, Späherin, jung und unruhig, ist ständig draußen am Wagen und schaut nach der Fracht

Brann Kessel, Wagenmeister, alt, döst die halbe Zeit vor sich hin, müde vom Wagenlenken

Irik Dorne, Problemlöser, Anfang 30, schlimme Narben im Gesicht, trinkt zu viel

Maven Quill, Feldscher, Anfang 40, kümmert sich darum, dass die Fracht nicht aufwacht

Rukhar hält die Gruppe zusammen, doch die Loyalität ist rein geschäftlich. Sobald klar wird, dass die Ghule richtig gefährlich werden, verschwinden die Söldner heimlich in der Nacht.

Weitere Gäste: kann der Spielleiter frei auffüllen. Vielleicht ein Zauberer mit seinen Lehrlingen, eine Zwergenschatzsuchertruppe, Holzfäller auf der Reise, Händler mit Wache…

Die Ghule: Die Ghule sind ausgemergelte, deformierte Raubwesen, die eher tierisch als intelligent wirken. Sie meiden offene Kämpfe und greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an, indem sie sich in Schatten, unter Möbeln oder in engen Zwischenräumen verstecken. Ihr Verhalten ist instinktgetrieben: Sie isolieren einzelne Opfer, verschwinden danach wieder in die Dunkelheit und warten regungslos auf die nächste Gelegenheit. Dabei kommt es gerne zu Jumpscares, Ghule verstecken sich in Pferdeboxen, im Heu, hinter Vorhängen, kommen durch Fenster usw. Wehrt sich ein Opfer zu stark, ziehen sie sich sofort zurück.

Verlauf (flexibles Gerüst)

Phase 1: Die Gäste essen, trinken, würfeln. Die Söldner wirken etwas angespannt. Gelegentlich geht einer von ihnen nach draußen und schaut nach dem Wagen.

Phase 2: Das Betäubungsmittel in einer Flasche war nicht in Ordnung, ein erster Ghul erwacht, beißt sich durch ein Brett oben auf dem Wagen und geht auf Futtersuche.

Phase 3: Ein Stallbursche beschreibt, er hätte einen unheimlichen Schatten draußen gesehen. Es gibt kurz Lärm, weil der Ghul außen die Taverne hochklettert, aber zu schnell, um ihn zu sehen.

Phase 4: Weitere Ghule brechen aus. Nun werden Geräusche im Inneren der Taverne hörbar: Kratzen hinter Wänden, Schritte in Fluren, Schreie aus Nebenzimmern. Die verwinkelte Architektur sorgt dafür, dass niemand genau sagen kann, woher die Gefahr kommt. Die Söldner versuchen kurz, die restlichen Ghule einzusperren, ziehen sich dann zurück und fliehen.

Phase 5: Die Taverne wird zum Labyrinth aus Chaos. Ghule bewegen sich zwischen Kellern, Küche, Fluren und Stallverbindungen. Türen werden blockiert, Durchgänge gesperrt, doch die Struktur des Gebäudes arbeitet gegen die Verteidiger.

Phase 6: Die verbleibenden Überlebenden müssen entscheiden: Flucht in die Dunkelheit, Widerstand im Schankraum oder das gezielte Verbrennen/Abschließen der Scheune, um die Quelle zu stoppen.

Ende

Wenn die Gruppe und die anderen Gäste es bis zum Morgen überleben, dann suchen sich die Ghule Verstecke, um der Sonne zu entgehen. Man kann dann frei entscheiden: die nächste Stadtwache rufen, die Taverne anzünden, weiterreisen, oder die Ghule einzeln suchen und erledigen. Eine große finanzielle Belohnung gibt es nicht, aber die Dankbarkeit des Wirts und das Wissen, die Gegend sicher gemacht zu haben.

Viel Spaß und frohes Spielen!

Euer *Konrad „Zinkgroschen" Endres*
ww-mag.de/zinkgroschen

Illustrationen (Bierkrug & Münzen):
© AnwenArt – anwenart

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
André Nühse
Niklas Kramer
Peer Wandiger
Tajo Fittkauf
VVandler

Außerdem erhielten wir seit der letzten Ausgabe kleine Unterstützungen über **ko-fi** und **PayPal** von:

Anna Merkle • DaringPaw (Chris) • Lily Winter
Manuel Stötzel • Phybe • Rafael Krain
Ronald Rostenbeck • Schelmisch
Sebastian Voß • Tobias Goldschalt

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



Wetterwanderer CON 2027

09.+10.01.2027

JUGENDHERBERGE FREIBURG

BRETTSPIELE, PEN & PAPER, TABLETOPS,
PC- & KONSOLENSPIELE, WORKSHOPS...

Black Forest TableTop Verein

FREI SPIEL Spieleladen und - Café

Rollenspiel FREIBURG

FREIBURG ESPORTS e.V.

Infos unter WW-CON.DE

JETZT TICKETS BUCHEN !!!

Es gibt nur 400 Stück...