



Diesmal:

Interview mit dem 3W6-Podcast

Die Kunst des spielleiterlosen Spiels
von BeePeeGee

Mini-Rollenspiel „Alle für Einen“
von Ben Rolfe
mit Spielbericht

Spielbericht zu
„Geh nicht in den Winterwald“

Mini-Werwolf-Rollenspiel
„Alpha/Omega“ nach minimald6
von Thorsten

Erzählspiel-Zine Ausgabe 001

8 . Februar 2018

Die erste richtige Ausgabe mit einer Übersetzung, Spielberichten, einem Artikel über spielleitungsloses Rollenspiel sowie ein regelleichtes Urban-Fantasy-Spiel!

Diese Ausgabe ist online hier zu finden:

(https://www.erzaehlspeil-zine.de/ausgaben/ausgabe_001/ <https://www.erzaehlspeil-zine.de/ausgaben/ausgabe_001/>)

Inhalt

Editorial zu Ausgabe 001

Fünf Fragen an ... den 3W6-Podcast

Die Kunst des spielleiterlosen Rollenspiels

Ben Rolfes 200-Wörter-Rollenspiel „Alle für einen - Umgekehrtes Rollenspiel“

Spielbericht zu „Geh nicht in den Winterwald“

„Alpha | Omega“ – Ein regelleichtes Rollenspiel über Werwölfe

Editorial zu Ausgabe 001

Aktuelles und was es sonst noch zu erzählen gibt.

Willkommen zu Ausgabe 001!

Die Erstellung der nullten Ausgabe hat uns letztes Jahr viel Spaß gemacht und wir bedanken uns für eure Rückmeldungen. Die am meisten gewünschte Veränderung, eine PDF-Version, haben wir schon nachgelegt, sie speist sich aus der Druckversion der Webseite.

Was sich offensichtlich nicht geändert hat, ist der Titel des Zines. Wir haben keine Alternative gefunden, die uns beiden zusagt, deshalb bleibt es auf absehbare Zeit bei *Erzählspiel-Zine*, auch wenn wir das, etwas unscharf, zusätzlich für regelleichte Rollenspiele verwenden. Im Zuge dessen sind wir unter der Webadresse <https://www.erzaehlspiel-zine.de> <<https://www.erzaehlspiel-zine.de>> zu erreichen.

Aktuelles

Da sind wir nun mit der ersten „richtigen“ Ausgabe und freuen uns, euch wieder einiges anbieten zu können.

In dieser Ausgabe greifen einige Inhalte ineinander: Der Artikel „Die Kunst des spielleiterlosen Spiels“ von BeePeeGee bezieht sich in Sachen „verteilte Spielleitungsaufgaben“ auf das 200-Wörter-Spiel *All For One, the flipped RPG*, dessen deutsche Übersetzung wir bringen und das wir auch probegespielt haben. Wir sind gespannt, wie das bei euch ankommt. Es gibt auch erneut ein Interview, dieses Mal haben wir Harald und Markus vom *3W6 Podcast* einige Fragen gestellt.

Eine größere Änderung: Solltet ihr das Zine im Web lesen, habt ihr es mit Sicherheit schon gemerkt – Wir haben den Aufbau geändert, die Einzelbeiträge findet ihr jetzt auf eigenen Unterseiten und nicht mehr auf einer einzigen Seite. Wir danken Florian Grässle für seine Unterstützung bei der technischen Umsetzung mit unserem Websitebackend *Hugo* und unserem Webhoster *Netlify*.

So könnt ihr die Inhalte separat kommentieren, wenn ihr möchtet, und wir können über die Zugriffe besser abschätzen, welche Beiträge rein zahlenmäßig erfolgreich sind. An der PDF-Ausgabe ändert das nichts.

Einfach ins Rollenspiel einsteigen

Eines unserer Ziele ist es, Interessierte ins Rollenspiel einzuführen und wir glauben, dass das ohne großen Regelunterbau möglich ist. Wer mit dem Rollenspiel anfängt, braucht keine ausgefeilte Simulation der Wirklichkeit, sondern einen minimalen Rahmen, um so leicht wie möglich ins Geschichtenerzählen zu kommen. Ein gutes Beispiel dafür ist *Geh nicht in den Winterwald*, dessen Regeln für alle Beteiligten sehr niederschwellig sind. Brettspielerinnen und -spieler mögen das Lernen der Spielregeln gewohnt sein und letztlich müssen diese Regeln natürlich komplett gelernt werden, um überhaupt spielen zu können. Aber bei Rollenspielen muss das in der Konsequenz nicht sein, auch minimale Regeln befördern den Sinn des Spiels: einfach eine tolle Zeit ohne viel Ballast zu haben. Wir hoffen, dass wir dazu beitragen können.

Mitarbeit

Uns ist klar, dass wir für eine Nische in der Nische produzieren und es möglicherweise weniger Menschen geben wird, die etwas zum Zine beitragen können. Eigentlich doof, da ihr dafür nicht mal komplizierte Regelsysteme lernen müsstet, sondern im Prinzip einfach drauflosspinnen könntet.

Deswegen möchten wir euch bitten, uns beim Füllen des Zines zu unterstützen. Gerade systemlose Dinge wie Settingbeschreibungen oder interessante Nichtspielerfiguren wären eine tolle Sache, um Atmosphäre zu verbreiten und andere Leute daran teilhaben zu lassen. Wir sprechen also explizit die „Geschichtenspinner“ und Fluffliebhaber/-innen unter euch an. Wir haben eine Seite zur Mitarbeit bei uns eingerichtet, schaut doch mal drauf. Wir würden uns freuen, von euch zu hören.

Viele Grüße

Tina und Thorsten

Fünf Fragen an ... den 3W6-Podcast

Wir haben Markus und Harald zu ihrem Erzählspiel-Podcast interviewt.



Der 3W6 Podcast

Seit Juni 2016 beglücken [Markus Widmer](https://twitter.com/wienna) <<https://twitter.com/wienna>> und [Harald Eckmüller](https://twitter.com/heckmueller) <<https://twitter.com/heckmueller>> aus Wien uns mit dem *3W6 Podcast* „übers Rollenspielen und Geschichtenerzählen“ <<http://www.3w6-podcast.com/>>. In der mittlerweile dritten Staffel und seit beeindruckenden 30+ Episoden befassen sie sich alle zwei Wochen mit Genres, einzelnen Spielen, Interviews und Verwandtem. Immer öfter streuen sie auch Mini-Serien zu bestimmten Themen wie Horror oder Spielen wie *Dresden Files Accelerated*, *Paranoia* und *Blades in the Dark* ein. Aktuell geht es um Märchen, in der Reihe gab es neben einer Einführungsfolge und einem Interview zu *Bluebeard's Bride* auch eine Folge zu *Geh nicht in den Winterwald*. Damit ist die dritte Staffel abgeschlossen.

Markus ist in der Rollenspiel-Podcast-Szene kein Unbekannter, er war schon beim *Polyeder Podcast* <<http://polyeder.aceofdice.com/>> mit [Alexander Schiebel](http://www.aceofdice.com/) <<http://www.aceofdice.com/>> dabei.

Wir haben Markus und Harald fünf Fragen gestellt, hier ihre Antworten. Viel Spaß!

Wir stehen ja auch total aufs Geschichtenerzählen. Was fasziniert euch so daran?

Markus: Es kann sein, dass ich jetzt etwas philosophisch werde, aber ihr habt gefragt. Geschichten sind für mich etwas Urmenschliches, das sich von den Höhlenmalereien bis zum GIF auf Facebook durchzieht. Beim Geschichtenerzählen können wir uns in andere Menschen hineindenken, mit ihnen mitfühlen und gemeinsam schöne, traurige und verrückte Dinge erleben. Das hilft uns letztendlich dabei, uns selbst und das, was um uns herum passiert, besser zu verstehen. Und weil es so emotional ist, geht es so tief und macht es so unglaublich viel Spaß. Gemeinsam Geschichten zu erzählen und sie gleichzeitig zu erleben, wie beim Erzählspiel, ist für mich ein ganz besonderes Erlebnis. Du wirst immer wieder total überrascht, von den anderen und von dir selbst, und du kommst, wenn es gut läuft, in einen unfassbar tollen Flow hinein, den

ich so nirgendwo anders erlebe. Und das Genialste ist, wenn du miterleben kannst, wie Leute, die keine Ahnung von der Existenz solcher Spiele hatten, einfach reinkippen.

Was hat euch dazu bewogen, den Podcast aufzuziehen, gab es da eine „Initialzündung“ oder war das ein eher schleichender Prozess?

Markus: Ich hatte schon ein wenig Podcastingentzug gelitten. Harald und ich kannten uns eher flüchtig aus diesem Internet, aber irgendwie hatten wir beide im Hinterkopf, dass wir uns mal zusammentun sollten. Und bei einem gemeinsamen Abendessen sind wir dann darauf gekommen, dass wir beide nicht nur Rollenspieler sind, sondern auch Podcastfans. Dann haben wir uns gleich mal ans Ausformulieren eines Konzepts gemacht.

Harald: Ich habe schon seit Jahren auf dem Radar gehabt, endlich mal einen Podcast zu machen und auch immer wieder mal ein paar Versuchsballons gestartet. Aber die richtige Kombination aus Thema und Co-Host zu finden (wer will schon alleine einen Podcast machen), ist nicht einfach. Mit Markus war von Anfang an die gemeinsame Leidenschaft für das Thema da, aber auch die Erfahrung (respektive bei mir nur der Wunsch) einen Podcast zu produzieren. Sobald wir uns also gefunden hatten, ging es erstaunlich schnell und ein paar Wochen später waren die ersten Folgen aufgezeichnet.

Wie sieht euer Produktionsablauf aus und wie lange braucht ihr eigentlich für die Erstellung einer Episode?

Markus: Das kommt sehr darauf an. Wir versuchen normalerweise, mindestens zwei Folgen einer Mini-Serie zusammen aufzunehmen. Wenn möglich, treffen wir uns dafür, manchmal reden wir aber auch über *Skype*, nehmen unsere Tonspuren separat auf und synchronisieren sie später. Ich schneide in *Audacity* die Ähs und Ahms raus, optimiere die Sprachausgabe mit *auphonic.com*, mische die Musik dazu, und das war's. Bei einer normalen Folge dauert die Aufnahme nicht länger als eine Stunde und der Schnitt vielleicht zwei. Bei Interviews schneiden wir teilweise auch drei, vier Stunden lang, bis alles passt.

Harald: Slack ist als unser Gruppen-Chat der Wahl auch noch ein recht wichtiges Hilfsmittel. Denn oft ist die Absprache, welche Themen und Spiele wir besprechen wollen, das Organisieren der Interviews und das Bewerben des Podcasts, wenn er mal online ist, genauso viel Aufwand wie das eigentliche Produzieren. Kurzum, von der initialen Idee bis zur fertig verbreiteten Folge sind es wohl eher 6–8 Stunden, aber nachdem uns die Qualität des Ergebnisses wichtig ist, haben wir auch viel Spaß an allen involvierten Schritten.

Ihr sendet inzwischen auch Mini-Serien zu verschiedenen Spielen oder Genres, was ist der Hintergrund dafür und wie nimmt eure Hörerschaft das auf? Kam der Vorschlag dazu gar aus der Hörerschaft?

Markus: Uns ist schon wichtig, etwas zu machen, was es in der deutschsprachigen Podcastlandschaft so noch nicht hundert Mal gegeben hat. Daher auch der Fokus auf Erzählspiele. In der ersten Staffel hatten wir die Idee, statt Systeme eher Settings zu besprechen. Das war okay, aber wir waren nicht ganz glücklich mit dem Resultat. Wir hatten auch Feedback von HörerInnen, die meinten, eine Folge zu einem Genre und Setting könne nicht genug in die Tiefe gehen. Außerdem gab es auch den berechtigten Einwand, dass wir für einen Storygame-Podcast wirklich nicht viele Storygames vorstellen. So ergab es sich, dass wir eher Schwerpunkte zu einem Spiel setzten und dabei zuerst das Genre, dann das Setting, dann das System und zuletzt den Designer mit einem Gespräch vorstellten. Viele HörerInnen haben sehr positiv darauf reagiert, andere steigen halt mehrere Folgen lang aus, wenn sie ein bestimmtes Spiel nicht interessiert. Aber wie gesagt: Für generische Spielleitertipps und Folgen wie Thema „XYZ im Rollenspiel“ gibt es genügend andere Podcasts.

Harald: Wir sind beide große Fans von „Behind the Scenes“-Inhalten. Zu erfahren, was alles in ein Produkt wie ein Rollenspiel einfließt, finden wir super spannend, und offensichtlich unser Publikum auch. Die Idee, nicht einfach nur eine Rezension eines Spiels zu machen, sondern auch ein bisschen zu erläutern, was sein Kontext ist, woher es kommt, wie man die Regeln im Sinne des Erfinders interpretieren kann usw., ist gerade bei Erzählspielen ungemein

spannend. Denn meistens sind sie lose genug, dass man viel Interpretationsspielraum hat. Zu verstehen, was die Gedanken dahinter sind, ist etwas, mit dem wir uns gerne beschäftigen.

Mögt ihr uns einen kleinen Ausblick in die Zukunft geben? Was habt ihr für den Podcast noch in petto?

Markus: Viel! :-) Wir beide unterstützen viel zu viel Zeug auf *Kickstarter*, und wenn die Spiele dann endlich bei uns liegen, möchten wir natürlich auch darüber reden. Die nächsten Staffeln sind rein thematisch gesichert. Wir möchten auch gerne wieder, wie in der ersten Staffel, Aufnahmen mit Publikum machen, und eventuell auch mal Actual Plays von Spielen, die wir vorstellen. Das hängt aber etwas vom Erfolg des nächsten Experiments ab, das wir vorhaben, das da heißt *Patreon*. Wir werden da ganz offen reingehen und schauen, ob wir UnterstützerInnen für unsere neuen Ideen finden.

Harald: Wie Markus sagt, wir haben noch viele Ideen! 2018 wird wohl an einigen Fronten spannend werden und wenn das Publikum unseres Podcasts weiterhin so wächst, könnten da noch ganz andere Dinge möglich sein. Ja, ich weiß, ich bin gerade kryptisch, aber es ist gar nicht so einfach all die spannenden Dinge, die uns so vorschweben, völlig geheim zu halten. ;)

Vielen Dank für eure spannenden Antworten! Wir werden euch weiterhin hören und sind schon neugierig, was da auf uns alle zukommen wird.

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Tina Trillitzsch mit bearbeiteten Bestandteilen aus: „World press freedom day background with variety of microphones“ <https://www.freepik.com/free-vector/world-press-freedom-day-background-with-variety-of-microphones_1107733.htm> und „Colorful collection with great variety of avatars“ <https://www.freepik.com/free-vector/colorful-collection-with-great-variety-of-avatars_1258263.htm>, designed by freepik.

Die Kunst des spielleiterlosen Rollenspiels

BeePeeGee schreibt über die Trennung zwischen Spielleitung und Spielern im Rollenspiel – und wie man diese Trennung auflöst.

Wenn man auf den Geschmack von Erzählspielen kommt, besteht der Reiz gegenüber traditionellen Rollenspielen oft darin, sich als Spieler mehr für die gemeinsame Geschichte des Spiels zu interessieren und weniger auf den „eigenen“ Spielercharakter (SC) zu konzentrieren. Ein naheliegender Schritt dabei ist die Auflösung der Trennung zwischen einer Spielleitung (SL) und den Spielern.

Weg vom Avatarismus, rein in die Erzählung

Es hat bei mir selber einige Zeit gedauert, um mich bei Rollenspielen vom „Avatarismus“ (englisch) <<https://web.archive.org/web/20030816232952/http://www.collaborativeroleplay.org:80/information/mythQueen>> zu lösen. Avatarismus bezeichnet die starke Identifikation des Spielers mit *einem* Spielercharakter. So wird die Spielwelt und das Rollenspiel aus der Perspektive dieses Charakters erlebt und beeinflusst.

Gegen diese Art des Spiels ist nichts einzuwenden. Es erlaubt ein intensives, immersives Erleben. Gleichzeitig gewinnt in Zeiten von Online-Rollenspielen und Virtual Reality vielleicht gerade für Pen-und-Paper-Spieler die gemeinsame, ergebnisoffene Erzählung an Wert.



LOGO VON FIASCO

Persönlich bin ich durch Erzählspiele wie *Fiasco* (englisch <http://bullypulpitgames.com/games/fiasco/> | deutsch http://www.pro-indie.com/index.php?categoryid=8&p2_articleid=40) auf den Geschmack gekommen, „meinen“ Spielcharakter auch mal verlieren oder blöd ausschauen zu lassen. Mittlerweile ist es für mich selbstverständlich

geworden, neben dem Rollenspielen einer Hauptfigur auch immer wieder die Vogelperspektive der Gesamterzählung einzunehmen.

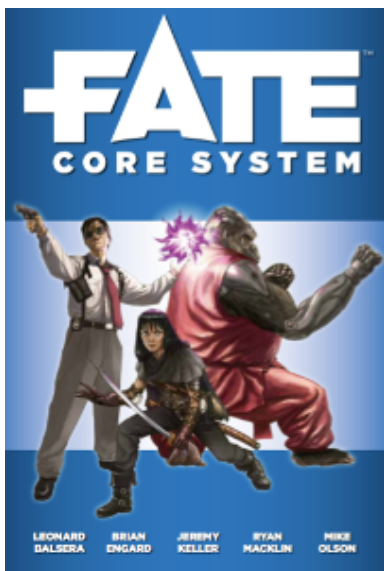
Alle Macht den Spielern

Bei traditionellen Rollenspielen konzentrieren sich üblicherweise die Spieler auf ihren eigenen Spielercharakter, während die Spielleitung verschiedene Aufgaben übernimmt wie z. B.

- Rollenspielen der Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)
- Beschreibung der Settingwelt
- Entwickeln von Erzählsträngen
- Steuern von (Würfel-)Entscheidungen

Ein Übergang zwischen traditionellem Rollenspiel mit fester Spielleitung und völlig spielleiterlosem Spiel stellt das partizipative Rollenspiel dar. Die Spieler bekommen einen gewissen Grad an *Player Empowerment* (deutsch „Spielermacht“) und können so bestimmte Elemente des Spiels aktiv mitgestalten.

TRADITIONELL	PARTIZIPATIV (PLAYER EMPO- WERMENT)	SPIELLEITERLOS (GMLESS)
Spielleitung (SL) be- stimmt Setting, Handlungsrahmen, Nicht-Spieler-Char- aktere (NSC), (wür- felbasierte) Entschei- dungen	Spieler beteiligen sich an Welten-Er- schaffung, proaktives Rollenspielen von Schwächen, Fakten- Schaffung in Setting- welt	Alle Spieler an Spiel- gestaltung beteiligt



LOGO VON FATE CORE

Ein heutzutage populäres Beispiel dafür ist *Fate* (englisch <https://www.evilhat.com/home/fate-core/> | deutsch <http://faterpg.de/downloads/>). Hier ist vorgesehen, dass sich alle Spieler zusammen an der anfänglichen Gestaltung der Spielwelt beteiligen können oder *Fate*-Punkte z. B. zum Erschaffen von Fakten in der Spielwelt ausgeben. Auch haben Charakterbögen der Spieler neben den üblichen Stärken einen Aspekt „Dilemma“, mit dem Spieler ermutigt sind, von sich aus auch Schwächen des Spielercharakters auszuspielen.

Wer übernimmt nun beim spielleiterlosen Spiel die traditionellen Spielleitungsaufgaben, wenn es keine Spielleitung gibt? Die naheliegendste Möglichkeit ist, diese Aufgaben zu rotieren oder zu verteilen.

Rotierende Spiel- oder Szenenleitung (englisch „rotating GMless“)

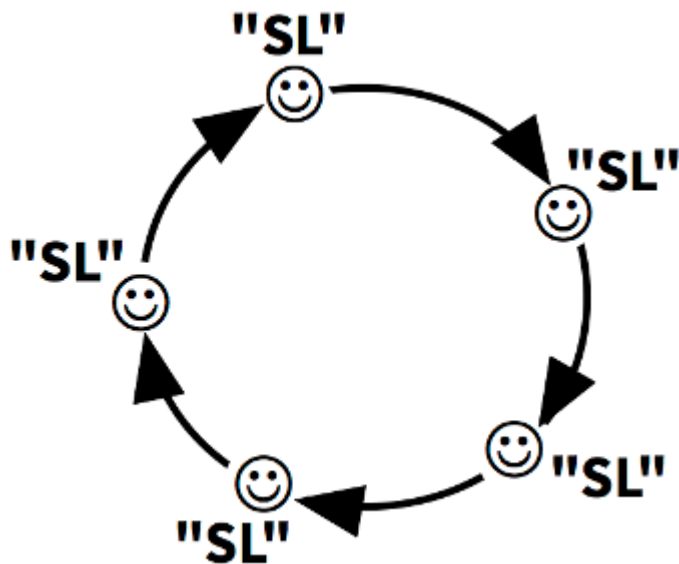
Bei der rotierenden Spielleitung übernimmt jeder Spieler abwechselnd für einige Zeit bestimmte Spielleitungsaufgaben. Oft sind Erzählspiele nach einzelnen Szenen strukturiert, so dass sich für die Rotation eine Szenenleitung anbietet.

Traditionell



GRAFIK 'TRADITIONELLE VERTEILUNG'

Rotierend



GRAFIK 'ROTIERENDE FUNKTION'

Bei *Fiasco* z. B. werden reihum Szenen gespielt. Dabei kann man sich als Szenenleitung entscheiden, ob man

- die Szene festlegen möchte („scene framing“) oder
- das Ergebnis der Szene bestimmt.



LOGO VON MICROSCOPE

Bei *Microscope* <<http://www.lamemage.com/microscope/>> hat die Szenenleitung ein radikales Bestimmungsrecht: Sofern man den bisherigen Fakten der Settingwelt nicht widerspricht, darf man erstaunlicherweise einbringen, was man möchte.

Beispiele: Oh, das Dorf, das Du vorhin beschrieben hast? Es brennt nieder! Deine Lieblingsfigur in der Geschichte? Sie wird in der Nacht heimtückisch erdolcht!

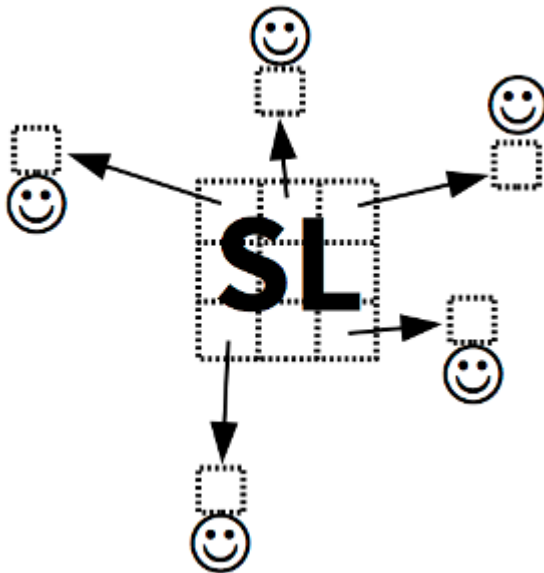
Das mag erst mal schockieren, wenn man *Microscope* zum ersten Mal spielt. Jedoch ist es in der Praxis halb so wild, da die nächste Szenenleitung einfach in der Zeit zurückgehen und lange Phasen vor dem Eingriff spielen kann.

Bei so viel Bestimmungsmacht redet man von „hard scene framing“, d. h. einer strengen Szenenbestimmung. Der Szenenleitung wird dabei viel Entscheidungsgewalt über die Köpfe der anderen Spieler hinweg in die Hand gegeben.

Verteilte Spielleitungsaufgaben (englisch „distributed GMless“)

Unterschiedliche Aufgaben, die traditionell eine Spielleitung wahrnimmt, können auf verschiedene Spieler aufgeteilt werden.

Verteilt



GRAFIK 'VERTEILTE FUNKTIONEN'

Das in dieser Ausgabe vorgestellte *All for One - Flipped RPG* (englisch <https://200wordrpg.github.io/2017/rpg/finalist/2017/04/21/AllForOnetheflippedRPG.html> | deutsch) geht dabei sehr klar vor. Ein Spieler spielt eine Hauptfigur und sämtliche Spielleitungsaufgaben werden einzelnen Spielern zugeteilt:

- Architekt/in
- Historiker/in
- Nichtspieler/in (spielt alle Nicht-Spieler-Charaktere (NSC))
- Schiedsrichter/in
- Regisseur/in

Play With Intent

making stories together

LOGO VON PLAY WITH INTENT

Play with Intent <https://playwithintent.wordpress.com/> geht bei der Verteilung der Verantwortungen nicht so streng vor. Es bringt dafür aber auch fantasievolle Aufgaben mit, die man ebenfalls verteilen kann:

- Veranstalter (stellt Raum zur Verfügung)
- Moderator (kennt sich aus)
- Alpha-Spieler (steht im Rampenlicht)
- Kreativer (kommt auf verrückte Ideen im Spiel)
- Setting-Chef (kennt sich mit der Settingwelt aus)
- Historiker (bringt Chronologie und Fakten der Erzählung zusammen)
- Caterer (sorgt für die Verpflegung)
- Organisator (koordiniert Treffen)
- Szenen-Terminator (entscheidet über Enden von Szenen)
- Stimmungsbarometer (achtet auf Pausen)

Archipelago



LOGO VON ARCHIPELAGO

Wenn jemand z. B. in einem Science-Fiction-Spiel die Zuständigkeit für Zeitreisen hat, bestimmt dieser Spieler, wie Zeitreisen in diesem Setting aussehen und was mit ihnen möglich ist.

Diese Beispiele bringen eine funktionale Aufteilung von Spielleitungsaufgaben. Daneben kann man auch eine inhaltliche Aufteilung von Spielleitungsaufgaben vornehmen. So übernehmen in Archipelago (englisch <https://norwegianstyle.wordpress.com/2012/09/20/archipelago-iii/> | deutsch <https://spielen.trillitzsch.net/2017/09/15/archipelago-jetzt-auch-auf-deutsch/>) die Spieler jeweils die Zuständigkeit (englisch „Ownership“) für Elemente der Spielwelt.

Wenn jemand z. B. in einem Science-Fiction-Spiel die Zuständigkeit für Zeitreisen

Gruppenkonsens statt Diktat

Neben der Möglichkeit der klaren Aufgabenverteilung gibt es noch einen Ansatz, der mir persönlich wichtig ist: den Gruppenkonsens.

Wenn man sich vor Augen führt, dass das Rollenspielen in einer gemeinsamen Vorstellungswelt (englisch „Shared Imagined Space“ – „SIS“) sowieso nur durch Gruppenkonsens existieren kann, ist die gegenseitige Abstimmung auf dieser Basis auch nicht abwegig. Bei meinem Erzählspiel-System <https://sites.google.com/view/storyplaying> lege ich starken Wert darauf, dass Entscheidungen für das Spiel wenig auf Regelautorität, sondern auf Gruppenkonsens beruhen. Natürlich haben auch Systeme mit fester Bestimmungsautorität ihre Daseinsberechtigung. Man muss sich einfach bewusst machen, wie man am liebsten spielt.

Fazit

Es wurden hier einige Aspekte des spielleiterlosen Spiels vorgestellt. Die Unterscheidung in verteilte oder rotierende Spielleitungsaufgaben ist dabei nur eine der möglichen Vorgehensweise. Was hier gar nicht erwähnt wurde und gegebenenfalls andere Vorgehensweisen braucht, ist z. B. das Spielen von „Mysterien“ oder „Geheimnissen“ – für mich persönlich die Königsdisziplin des spielleiterlosen Spiels.

Ich hoffe, ich konnte euch ein wenig zum Rollenspiel ohne Spielleitung inspirieren. Es ist für mich eine unheimliche Bereicherung, *alle* Köpfe am Spieltisch an der kreativen Entwicklung der gemeinsamen Geschichte zu beteiligen. Wenn euch diese Spielweise anspricht, probiert es ruhig öfter aus!

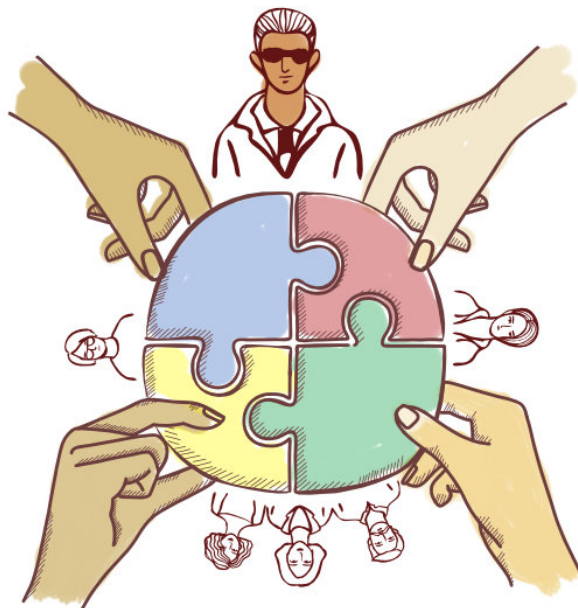
Wenn ihr euch noch eingehender mit kollaborativem Rollenspiel beschäftigen wollt – einen Beitrag von Emily Care Boss dazu findet ihr in Ausgabe 1 von *Push* [PDF] <<http://www.jwalton.media/#/push-1/>>.

Ben Rolfes 200-Wörter- Rollenspiel „Alle für einen - Umgekehrtes Rollenspiel“

In diesem Spiel wird die klassische Rollenverteilung umgedreht, das war sehr spannend. Wir haben es übersetzt und probegespielt.

ALLE
für
EINEN

Umgedrehtes
Rollenspiel
von Ben Rolfe



Einleitung

Wir haben erneut ein 200-Wörter-Rollenspiel für euch, das wir übersetzt und probegespielt haben. Inhaltlich passt es außerdem zu BeePeeGees Artikel „Die Kunst des spielleiterlosen Spiels“, in dem er dieses Spiel erwähnt. *Alle für einen* dreht die klassische Rollenverteilung im Rollenspiel um: Es gibt nur eine Spielerin, die restlichen Leute übernehmen die Spielleitung. Ob das für uns geklappt hat, lest ihr weiter unten im Spielbericht. Viel Spaß!

Übersetzung

Von Thorsten

Ein Spieler oder eine Spielerin verkörpert die Heldenfigur, die anderen sind die Geschichtenerzähler. Sie stellen den Rest der Spielwelt dar und verteilen folgende Funktionen untereinander:

Architekt/in: Führt die Heldenfigur in Szenen ein und moderiert die Bewegung zwischen ihnen.

Historiker/in: Verantwortlich für Hintergrundgeschichten, Gegenstände und andere kuriose Spielelemente. Fügt den allgemeineren Beschreibungen des Architekten Details hinzu.

Nichtspieler/in: Stellt die Haupt-Nichtspielerfigur in Szenen dar. Teilt den anderen Erzählern weniger wichtige Figuren mit folgenden Eigenschaften zu: *Persönlichkeit/Stimmung*, *Verlangen* (was sie sich wünschen) und *Konflikt* (mit wem oder womit sie kämpfen).

Schiedsrichter/in: Regelt Herausforderungen und Konflikte mit einem frei wählbaren Spielsystem oder entscheidet einfach selbst. Bindet die anderen Erzähler je nach Situation mit ein.

Regisseur/in: Behält den Handlungsablauf und die Dynamik der Geschichte im Auge. Führt neue Ereignisse ein oder wechselt den Spielort, falls die Geschichte stagniert.

Vor Spielbeginn beschreibt die Spielerin ihre Heldenfigur innerhalb einer Minute und verlässt dann den Raum. Die Regisseurin überlegt sich dann mit den anderen Erzählern zusammen die Handlung. In jeweils einer Minute beantworten sie folgende Fragen:

→ Wo befindet sich die Heldenfigur? Warum ist sie dort? Welches Ereignis zieht sie in die Geschichte?

→ Welche Hindernisse stehen der Heldenfigur im Weg? Wer oder was wird ihr helfen? Wie wird die Geschichte die Figur verändern?

→ Wie wird die Geschichte enden? Wie spiegelt das die inneren Veränderungen der Heldenfigur wider? Wie löst das Ende das Ereignis auf, mit dem die Geschichte begann?

Das Spiel beginnt!

Spielbericht

Wir haben das Spiel mit insgesamt fünf Teilnehmern per Google Hangouts im Videochat gespielt. Die Teilnehmer kamen aus der ganzen Welt, drei davon aus unterschiedlichen Teilen Deutschlands, einer aus Österreich und ein Deutscher schaltete sich sogar aus Guatemala hinzu.

Genre und Rollenverteilung

Die Regeln legen, etwas schwammig, fest, dass die Heldenfigur erstellt wird und die Spielleitung sich dann eine Geschichte dazu überlegt. Das bedeutet, dass die Spielleitung, wenn man es genau nimmt, zu Spielbeginn keine Ahnung hat, wohin die Reise gehen wird. Wir haben das Grundgenre allerdings gemeinsam festgelegt und einigten uns auf Noir. Wie später noch beschrieben wird, legte Thorsten das Genre dann etwas genauer an und brachte seine eigene Präferenz ins Spiel, so dass es schließlich Cyberpunk-Noir in einem Blade-runner ähnlichen Universum wurde.

Da es im Spiel eigentlich sechs „Rollen“ gibt – fünf Spielleiterinnen und eine Heldenfigur – und wir nur zu fünft waren, mussten wir improvisieren und eine Rolle doppelt belegen. Nach kurzer Diskussion, welche zwei SL-Rollen am besten zusammenpassen würden, entschieden wir uns für *Architekt* und *Schiedsrichter*, die sich am wenigsten zeitlich in die Quere kommen und vermutlich nicht zu anstrengend sein würden. Tina übernahm diese Doppelrolle.

Als **Architektin** war sie ab nun für den Aufbau und das Beenden von Szenen zuständig und als **Schiedsrichterin** dafür, bei unklaren Situationen oder Hindernissen zu entscheiden, wie die Situation ausgeht.

Konfliktmechanismus

In den allermeisten „normalen“ Rollenspielen werden für solche Entscheidungen wohl Würfel verwendet, in einigen wenigen Karten. Schon vorher hatten wir, Thorsten und Tina, uns zu zweit geeinigt, dafür den sehr einfachen Kartenmechanismus aus *Untold: Adventure Awaits* (von Creativity Hub) zu benutzen. Dort zieht man bei Entscheidungen eine Ergebniskarte, die per Farbe und Symbol zeigt, ob das Ergebnis ein „Ja“, „Nein“, „Ja, aber“, „Ja, und“, „Nein, aber“ oder sogar „Nein, und“ ist — also eine Reihe abgestufter Teilerfolge. Immer wenn ein „..., aber“ oder „..., und“ ins Spiel kam, wird zusätzlich noch eine Reaktionskarte mit einem Gesichtsausdruck darauf gezogen, der als Reaktion einer beliebigen Person in der Szene zu interpretieren ist.

Der Held der Geschichte

Thorsten übernahm den **Helden** Jake Spade und nahm sich eine Minute Zeit, um die Figur in wenigen Worten grob zu skizzieren. Diese Kurzbeschreibung überließ er dann den Mitspielern, um auf ihrer Basis eine Geschichte zu brainstormen. Er schaltete Mikrofon und Kopfhörer stumm, um das Verlassen des Raumes zu simulieren, das im Spiel für diesen Zweck verlangt wird.

Jake Spade, Detektiv beim LAPD. Aspirant auf den Posten eines Bladerunners, weil er es den Replikanten zeigen will, die marodierend auf den Straßen herumziehen. Mitte 30, hager, kein Glück bei den Frauen.

Set-up und Rollen im Spiel

Der **Regisseur**, der von Gerrit gespielt wurde, übernahm dabei die Leitung und beantwortete gemeinsam mit den anderen drei Spielleitern die benötigten drei Fragen:

- *Wo befindet sich die Heldenfigur? Warum ist sie dort? Welches Ereignis zieht sie in die Geschichte?*
- *Welche Hindernisse stehen der Heldenfigur im Weg? Wer oder was wird ihr helfen? Wie wird die Geschichte die Figur verändern?*
- *Wie wird die Geschichte enden? Wie spiegelt das die inneren Veränderungen der Heldenfigur wider? Wie löst das Ende das Ereignis auf, mit dem die Geschichte begann?*

Hier merkten wir schnell: die festgelegte eine Minute zur Beantwortung jeder Frage war für uns viel zu kurz; das war kaum zu schaffen. Wir wollten die Fragen „vernünftig“, also nicht komplett oberflächlich beantworten und nahmen uns deshalb etwas mehr Zeit (drei bis fünf Minuten pro Frage). Die Antworten trugen wir direkt in ein geteiltes Google-Doc-Dokument ein, damit alle sie gut sehen konnten – außer Thorsten natürlich, der überrascht werden sollte!

Wir merkten noch etwas recht schnell: es widerstrebte uns allen, schon jetzt am Anfang ein eindeutiges Ende festzulegen, wie die Spielregeln es andeuten — das erschien uns viel zu deterministisch und starr. Stattdessen entwarfen wir eine Art „Schlusskonflikt“, aus dem sich, wie wir hofften, ein interessanter Showdown entwickeln würde. Wir entschieden uns für den Konflikt zwischen „Liebe und Rache“. Wie sich später herausstellte, waren diese beiden Themen tatsächlich nützliche Ideengeber, die uns immer wieder Impulse für neue Szenen und NSC gaben und im Wechselspiel für einen interessanten Rhythmus sorgten.

Dann ging es los: **Regisseur** Gerrit gab grobe Anweisungen, was für eine Art Szene als nächstes passen würde (z. B. „Jake wird das gesamte Ausmaß des Aufstandes klar.“), was dann von Tina als *Architektin* konkretisiert wurde. Sie legte fest, wo und wann die neue Szene stattfand („Jake sitzt im Auto und sieht, wie ...“) und gegebenenfalls, welche anderen Figuren anwesend waren.

Sabine, die **Nichtspielerin**, übernahm genau dies, nämlich die jeweils wichtigste Figur der Szene neben Jake: eine Demonstrantin auf den Barrikaden, Jakes sterbenden Partner, seine herablassende Chefin/Exfrau und so weiter.

Johannes war als **Historiker** für die detaillierteren Beschreibungen von Szenen und wichtiger Gegenstände verantwortlich und es ergab sich überdies, dass er zusätzlich auch einige Nebenfiguren übernahm.

Wenn wir wissen wollten, ob eine von Jakes Handlungen klappte oder nicht, zog Tina in ihrer Rolle als **Schiedsrichter** eine Ergebniskarte und interpretierte grob deren Inhalt (z. B. „Ja, aber“) oder entschied frei und ohne Zufallseinwirkung, welche Option die dramaturgisch interessantere war (besonders wenn die gezogene Karte einen nicht so spannenden Ausgang diktierte).

Zusammenfassung der Geschichte

Spade befand sich auf dem Weg zum Revier des LAPD, weil Claire Spade, seine Vorgesetzte und Exfrau, ihn sprechen wollte. Seit einiger Zeit gab es immer wieder gewalttätige Demonstrationen, die für die Gleichberechtigung von Replikanten kämpften.

Eine dieser Demonstrationen erregte Spades Aufmerksamkeit. Nachdem er gelandet war, um sich den Aufstand der „Blehbüchsen“ und ihrer Sympathisanten näher anzuschauen, flog plötzlich ein Körper über seine Motorhaube und hinterließ einen blutigen Streifen auf der Windschutzscheibe seines Hover-Polizeiwagens. Ein für Spade „offensichtlicher“ Replikant war kurz davor, die durch die Gegend geschleuderte Frau endgültig fertig zu machen. Spade stürzte deshalb, mit seiner Shotgun in Händen, aus dem Wagen, um die Blehbüchse kurzerhand auszuknipsen. Die verletzte Frau versperrte ihm aber die Schussbahn, so dass er näher heranlaufen musste, um dem Replikanten mit dem Kolben der Waffe den Schädel einzuschlagen. Leider lief es anders als gedacht, der Replikant entwendte Spade die Waffe und schlug ihn damit brutal zusammen. Die Frau, die ihn anscheinend kannte, brüllte noch „Scheiß Bulle! Polizeibrutalität!“ und auch Spade erkannte sie:

Er war vor einiger Zeit bei einem Einsatz beim Konzert der Metalband Hellrazor mit ihr zusammengestoßen und hatte sie etwas „rauer“ anfassen müssen. Spade rappelte sich mühsam auf, seine rechte Körperhälfte tat verflucht weh, und schleppte sich zum Polizeiwagen zurück. Mit letzter Kraft bediente er das Computerdisplay und der Wagen brachte ihn im Flugmodus automatisch zum LAPD Hauptquartier.

Dort angekommen, schleppte sich Spade unter starken Schmerzen zum Büro seiner Vorgesetzten. Kurz bevor er eintreten konnte, legte sich ihm eine blutüberströmte Hand auf die Schulter. Sein Kollege und bester Freund, Harry, sah schlimm verletzt aus und starb kurz darauf in Spades Armen, bevor die gerufenen Sanitäter eintreffen konnten. Aus Harrys letzten Worten war für Jake klar, dass dieser im Einsatz ein Opfer der verdammten Blechbüchsen geworden war!

Spade betrat, zutiefst erschüttert, Claires Büro und tauschte mit ihr einige sehr unfreundliche Worte aus. Letztlich befahl sie ihm, mit anderen Kollegen zusammen so viele Zivilisten wie möglich zu retten und im Hauptquartier in Sicherheit zu bringen. Spade ließ sich daraufhin von den Sanitätern provisorisch zusammenflicken und eine Adrenalinspritze verabreichen. Er schwang sich von der Rettungsbahre, die Schmerzen inzwischen nur noch ein dumpfes Gefühl im Hintergrund, und machte sich auf den Weg zur Technikabteilung im Gebäude. Die Replikanten waren leider so weit entwickelt, dass eine Differenzierung auf Sicht sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich, war. Er benötigte also eine Möglichkeit, die Menschen von den Blechbüchsen zu unterscheiden und dafür gab es niemand besseres als die „Eierköpfe“ in ihren Kellerlabors.

Dort angekommen, fand sich eine Technikerin namens Nora, die ihm tatsächlich einen Helm mit speziellem Visor zeigen konnte, der Replikanten und Menschen graphisch markieren würde. Spade nahm ihr das Gerät rüde aus den Händen und ließ sich die Handhabung erklären. Die Technikerin ließ es sich nicht nehmen, ihm einen sarkastischen Spruch zu drücken, was Spade doch kurz verunsicherte. Er verließ daraufhin die Kelleretage und betrachtete

in der Haupthalle des Reviers noch einen Moment das Geschehen auf den Bildschirmen mit den Liveaufnahmen des Aufstands, während er gedankenverloren an einer Zigarette zog.

Spade flog zurück zum Ort des Aufstands, der inzwischen von improvisierten Barrikaden zweigeteilt wurde. Er aktivierte den Helm, der im Visor die Menge scannte und Replikanten in oranger Farbe markierte. Mit Kollegen trennte er einige Zivilisten aus der Gruppe, geriet dabei aber zwischen marodierende Replikanten, die seinen Helm beschädigten. Spade flog zurück ins Hauptquartier, um den Helm reparieren zu lassen. Nora war über den Zustand ihres Prototypen sichtlich verstimmt. Kurz darauf wurde die Helmkamera eines verletzten Polizisten ins Labor gebracht.

Die Aufnahmen zeigten die Frau, die Spade zuvor hatte retten wollen, wie sie gestoßen wurde und Henry mit einem Pistolenschuss tötete. Sie hatte zwar nicht direkt auf ihn gezielt, einen Polizisten hatte sie allerdings definitiv erschießen wollen. Als Nora diese Szenen sah, sog sie scharf die Luft ein, weil sie die gewalttätige Frau als ihre Schwester erkannte! In größter Eile flogen Spade und Nora zurück zur Demonstration, um ihre Schwester zu retten.

Dort angekommen, wurden sie Zeuge eines Gesprächs zwischen Noras Schwester und dem Replikanten, den Spade unschädlich machen wollte. Der Replikant zeigte sich extrem fanatisch und gewaltbereit und sprach fast schon fiebrig auf Noras Schwester ein, dass die folgenden 15 Stunden über den Ausgang der Revolution entscheiden würden. Noras Schwester zögerte, ihr war das Ausmaß der Brutalität zu viel und ging weit über das hinaus, was sie jemals gewollt hatte. Es stellte sich heraus, dass es der Replikant gewesen war, der Nora mit Vorsatz gestoßen und so Henrys Tod verursacht hatte.

Spade lief wutentbrannt und mit gezogener Handfeuerwaffe auf das Paar zu, um dem Replikanten endgültig das Licht auszublenden. Dieser benutzte Noras Schwester als menschliches Schild, bevor Spade abdrücken konnte. Nora warf sich verzweifelt gegen Spades Schussarm, um zu verhindern, dass ihre Schwester getötet würde. Es löste sich dennoch ein Schuss, der (natürlich!)

nicht nur den Replikanten in den Hals traf, sondern auch die Schwester (eine der eingangs erwähnten dramaturgischen Entscheidungen ohne Zufall). Der Replikant ging daraufhin gurgelnd zu Boden.

Um sicherzugehen, dass die Blechbüchse keine Revolution mehr unterstützen konnte, setzte Spade seine Waffe an dessen Kopf an und entlud den Rest seines Magazins in dessen Schädel.

Für einen Moment stand Spade allein vor den Barrikaden und es kam ihm so vor, als würde die Welt stehenbleiben. Er drehte sich zu den aufgetürmten Gegenständen um und sah, wie eine Gruppe Replikanten langsam die Barrikaden zu ihm hinunterstieg ... es waren viel zu viele.

Eindrücke vom Spiel

Eindrücke von Tina (als Ko-Spielleiterin mit zwei Aufgaben – Schiedsrichterin und Architektin)

Ich hatte als einzige von uns zwei Rollen übernommen. Die Kombination Schiedsrichterin und Architektin passte auch ganz gut, meine beiden Rollen – Szenen in Gang bringen und Entscheidungen treffen – kamen sich tatsächlich wenig in die Quere und ergänzten sich. Diese Aufteilung würde ich wohl auch weiterempfehlen, wenn nur 5 oder weniger Spieler dabei sind.

Die Rolle als Schiedsrichterin fand ich dann auch relativ problemlos – dieser Teil der traditionellen Spielleiterfunktion wird ja auch in spielleiterlosen Spielen ähnlich gehandhabt (bei z. B. *Archipelago* zieht jemand eine Karte und interpretiert sie) und war somit für mich keine große Umstellung. Da wir auch nicht übermäßig oft unklare Ausgänge hatten, hatte ich nicht zu viel Arbeit in dieser Rolle.

Anders sah es als Architektin aus, wo ich das Wo, Wann, Wer, und Wozu jeder Szene festlegen sollte – zumindest denke ich das, weil ich so aus anderen Spielen kenne – genau erklärt wird es im Regeltext allerdings nicht, die Aufgaben der Architektin bleiben recht schwammig. (Hier hätte ein kleines Beispiel nicht geschadet.)

In den spielleiterlosen Spielen, die ich kenne, plant oft der gerade aktive Spieler seine eigene “Rampenlichtszene” komplett selbst und lässt sich dabei eventuell von den Mitspielern in lockerer Diskussion helfen (*Archipelago*, *Fiasko*). In Spielen mit Spielleiter bin ich als SL zwar oft allein für den Aufbau jeder Szene verantwortlich, aber die Spieler bestimmen trotzdem, wo ihre Figuren als nächstes hingehen und was sie dort vorhaben, wodurch meistens relativ klar ist, wie die nächste Szene beginnt.

Das ist hier anders – die Rollenverteilung ist viel strikter und der Spielfluss kam mir weniger organisch und kollaborativ vor. Erstens muss ich als Architektin den Anweisungen des Regisseurs folgen, was zwar Ideen liefert, aber auch in gewisser Weise einschränkt und herausfordert („wie setzt ich das geforderte bloß auf die Schnelle um?“), und zweitens fehlt die Inspiration durch die Diskussion mit den Mitspielern – man muss sich alles allein ausdenken, und zwar nicht nur für eine von vielen Szenen, wie z. B. bei *Fiasko* oder *Archipelago*, sondern für jede einzelne. Das fand ich überraschend anstrengend, vielleicht verstärkt dadurch, dass ich weniger Anregung durch die Ziele und Aktionen des Helden hatte. Denn durch die strenge Rollentrennung hat auch der Held gefühlt weniger mitzureden, wo und womit es in der nächsten Szene weitergeht als in traditionell geleiteten Spielen, wie ich sie kenne; ihm „passierte“ sie eher und er musste reagieren.

Eine weitere Schwierigkeit: ich wusste nicht so recht, wie detailliert ich mit den relativ groben Anweisungen des Regisseurs die Szene beginnen sollte. Einerseits wollte ich nicht zu viel festlegen, andererseits hatte ich das Gefühl, die anderen hätten gern etwas mehr Fleisch auf den Knochen des Szenenaufbaus gesehen. Auch wusste ich nicht hundertprozentig, was genau der Spieleautor mit „Moderieren der Bewegung zwischen den Szenen“ meinte, welches

auch Aufgabe der Architektin sein sollte, und war unsicher, ob ich tatsächlich nur den Start der Szene, auch das Ende oder sogar weitere Dinge zwischendrin bestimmen sollte oder lieber der Sache ihren Lauf lassen lassen sollte. In anderen Situationen wieder fühlte ich mich in meiner Rolle eingeschränkt und hätte gern die eine oder andere Idee eingebracht, was mir aber eigentlich als Architektin nicht direkt zustand - oder doch? Es herrschte auch bei den anderen Unsicherheit, wie viel und wie wenig man jeweils darf, wie sich herausstellte.

Eindrücke von Thorsten (als Spieler des Helden)

Mir hat es als Spieler Spaß gemacht, denn für mich war es nicht so viel anders als im klassischen Rollenspiel. Mir innerhalb von einer Minute ein Figurenkonzept zu überlegen, hat gut geklappt, die Festlegung des Settings zuvor und entsprechende Klischees waren sehr hilfreich.

Ich hatte es natürlich einfacher als die anderen Teilnehmer, weil ich mich auf die Fiktion im Spiel konzentrieren konnte. Ich merkte aber schon, dass ich als Spieler (nicht als Figur) irgendwie mehr Einfluss auf die Geschichte selbst nehmen wollte. Das eine oder andere Mal hatte ich eine Idee, wie sich jemand verhalten könnte, da zog mich das Metaspiel der anderen mit.

Die Geschichte, die am Ende herauskam, hat mir gut gefallen. Es war für mich größtenteils atmosphärisch, stimmig und dramatisch. Dass meine Figur am Ende nicht überlebt hat, fand ich gar nicht schlimm. Ich kann gut damit um, wenn auch mal was den Bach runtergeht, gerade bei Oneshots.

Zusammenfassung unserer Eindrücke aus der Abschlussdiskussion

Nach Ende des Spiels saßen wir noch online zusammen und unterhielten uns als Gruppe über unsere Eindrücke und Gedanken. Es war ein nettes Experiment, die Aufteilung der Spielleitung auf verschiedene Spieler brachte aber auch Probleme mit sich. Sind beispielsweise nicht genügend Leute für alle Funktionen vorhanden, müssen welche mehrfach besetzt werden. Welche nimmt man da, kommen sich Funktionen da in die Quere?

Laut Regeln hat die Spielleitung für die Beantwortung der Fragen und zur Festlegung der Eigenschaften für NSC nur (jeweils) eine Minute Zeit, das war arg knapp und so kaum umsetzbar. Wir haben uns einfach mehr Zeit gelassen, was dem Spiel nicht geschadet hat, im Gegenteil. Vielleicht sollte diese künstliche Beschränkung aus dem Spiel entfernt oder erweitert werden. Das Spiel wurde, wie wir vom Entwickler erfuhren, nicht probegespielt, bevor es zur *200 Word RPG Challenge 2017* eingereicht wurde, war also noch ein eher theoretisches Konstrukt. Dass es von der Idee her interessant war, zeigte sich dadurch, dass es immerhin zu den Finalisten des Wettbewerbs gehörte.

Die Spielleitung hatte im gesamten Verlauf des Spiels immer wieder die Situation, dass nicht genau klar war, wer jetzt gerade dran war und ob nicht Überschneidungen mit anderen Funktionen vorkamen. Der Großteil der Spielleitung hat es eher locker genommen, allerdings gab es auch eine Stimme, die das im Spieltest gern strikter gehandhabt hätte. Es bleibt festzuhalten, dass *Alle für einen* für die Spielleitung ein sehr metalastiges Spiel ist. Es gilt sich immer wieder abzusprechen beziehungsweise zu prüfen, ob die Funktionsgrenzen, die teils eher schwammig definiert sind, eingehalten wurden. Da wäre eine nachträgliche Erweiterung um Beispielszenen auch sehr hilfreich.

Fazit

Thorsten: Es war interessant, ein eher ungewöhnliches und kurzes Rollenspiel zu übersetzen und zu testen. Ich habe selbst schon Spiele gespielt, in denen es nicht nur eine Spielleitung gibt, wo viele oder alle sich einbringen, um eine Geschichte zu erdenken und zu strukturieren. In der Konsequenz von *Alle für einen* hatte ich das allerdings noch nicht erlebt. Würde ich es wieder spielen? Ich bin mir nicht sicher. Wenn man das Spiel strikt nach den Regeln mit der krassen Zeitbegrenzung während der Erschaffung spielt, ist es für die Spielleitung eine, wie ich finde, anstrengende Übung im Improvisieren unter Druck. Gerade, wenn allein das Konzept der Heldenfigur das Spiel stark prägt und die Spielleitung drumherumspielen muss.

Tina: Ich finde das Spiel ein interessantes Experiment, um die Rolle des traditionellen Spielleiters einmal zu dekonstruieren und sich vor Augen zu führen, aus welchen Teilen und Aufgaben sie sich zusammensetzt. Es könnte vielleicht sogar als Werkzeug dienen, das Spielleiten zu lernen, z. B. indem man jede der Aufgaben einmal getrennt übernimmt (oder seine Mitspieler dabei beobachtet) und später im „normalen“ Spiel dann alle Aufgaben in einer Person zusammenfügt. Getrennt sind die einzelnen Aufgaben klarer zu verstehen und wirken vielleicht auch machbarer und weniger einschüchternd. Andererseits fordert *Alle für einen* doch einiges an Improvisieren unter Druck von seinen Spielern und vor allem von den Ko-Spielleitern – eigentlich ist das zu viel für jemanden, der noch nie ein Spiel geleitet hat, denke ich, so dass der Nutzen für diese eingeschränkt ist.

Designern, die ein spielleiterloses (bzw. „spielleitervolles“) Spiel schreiben wollen, kann es sicher auch gute Anhaltspunkte liefern, welche Aufgaben es gibt und wie sie auf alle Spieler verteilt werden könnten.

Betrachtet man das Spiel aber einmal nicht als Lehrstück, Designwerkzeug oder Modellkonzept, sondern als Unterhaltung oder kooperative und emotionale Erfahrung, ist es für meinen Geschmack zu rigide und strukturiert. Ich bevorzuge es, sowohl bei geleiteten als auch bei SL-losen Spielen, viel freier

untereinander zu diskutieren und Ideen auszutauschen – diese wechselseitige Inspiration finde ich viel entspannter und fruchtbarer. Und ich glaube, sie hätte auch zu etwas mehr Tiefgang geführt, den ich hier vielleicht im Nachhinein etwas vermisste. Denn am Ende war ja tatsächlich der Replikant der Böse und der rassistische verbitterte Cop behielt recht (und wurde von den bösen Replikanten wahrscheinlich getötet). Wir blieben bis auf den Twist, dass die Schwester der Polizeiwissenschaftlerin involviert war, relativ geradlinig und nah an der Oberfläche.

Bildnachweis

Coverbild gestaltet mit Bestandteilen aus: „Hand drawn team work with puzzle“ <https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-team-work-with-puzzle_1304006.htm> und „Hand drawn people avatar collection“ <https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-people-avatar-collection_1159661.htm> <https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-people-avatar-collection_1159661.htm>, designed by freepik.

Spielbericht zu „Geh nicht in den Winterwald“

Thorsten schreibt von einem Oneshot im verschneiten Schwarzwald.



Achtung, der Spielbericht ist nicht spoilerfrei und enthält grausige Verstümmelungen an Erwachsenen und Kindern.

Einleitung

Als ich überlegte, nach Äonen mal wieder ein Rollenspiel zu leiten, half mir *Geh nicht in den Winterwald* (kurz *Winterwald*) sehr bei der Entscheidung. Ich bin kein Fan von komplexen Regelmechanismen und obwohl ich eher jemand bin, der tendenziell zu viel vorbereitet, mag ich es eigentlich nicht, zu viel vorzubereiten. Klingt paradox? Ist es auf den ersten Blick vielleicht auch, aber wartet ab.

Um schnell ein Spiel aufzuziehen, ist *Winterwald* ziemlich genial. Es beschreibt in einem Szenario lediglich etwas Hintergrund sowie die wichtigen Begegnungen. Und wie ich inzwischen selbst erlebt habe, funktioniert das auch einwandfrei. Mein erster Impuls war, das Szenario zu erweitern und ein paar Begegnungen hinzuzufügen. Ich recherchierte die Region im Schwarzwald, wohin ich das Szenario verpflanzen wollte, viel zu detailliert. Wie sich herausstellte, war das alles absolut unnötig. Ich hatte mir viel zu viel Arbeit und zu viele Gedanken gemacht. Es ist notwendig, einige definierende Details zum angrenzenden Ort und zum Wald selbst zu kennen, aber mehr braucht es neben den Figuren eigentlich nicht.

Die Regeln

Die Regelmechanismen von *Winterwald* sind sehr einfach: Jede Figur wird neben der kurzen Beschreibung von *Konzept* und *Motiv* durch lediglich einen Wert bestimmt, die Anzahl an *Kältemarkern*. Sie funktionieren wie eine Mischung aus körperlicher und geistiger Gesundheit und durch das Betreten des Winterwaldes erhalten die Spieler grundsätzlich schon einen Marker. Möchte eine Figur etwas Interessantes oder Riskantes tun, ¹ würfelt die Spielerin 1W6. Das Wurfresultat muss über der Anzahl an Kältemarkern liegen, damit die Handlung erfolgreich ist. Je mehr gruselige und schadensvolle Ereignisse eintreten, umso schwieriger wird es für die Figur, zu handeln, weil die Anzahl der Kältemarker jeweils um eins erhöht wird. Bei 6 Kältemarkern ist die Figur aus dem Spiel: tot, wahnsinnig, vor Angst weggelaufen, wie es gut in die Situation passt.

Winterwald setzt sich durch die Erzählweise von anderen Rollenspielen ab, da in der Vergangenheitsform und der dritten Person gesprochen wird. Das gibt ein Gefühl von „Wir sitzen um ein Lagerfeuer und erzählen eine Geschichte“. Das sollte später im Spiel recht gut funktionieren, war aber für mich als Spielleitung auch nicht ganz ohne.

Vorbereitungen

Wie schon angedeutet, wollte ich das Szenario gern in Deutschland spielen. Ich finde den Schwarzwald irgendwie gruselig, also sollte es die Spielerinnen und Spieler dorthin verschlagen.

Ich beließ die Grundstruktur des Szenarios und wählte für die wichtigen Nichtspielerfiguren einfach deutsche Namen. Und dann recherchierte ich viel zu viel über die Region. Dass es zu viel war, merkte ich, als sich mir immer wieder die Frage stellte, wie ich die Info überhaupt in dem kurzen Spiel unterbringen sollte. Natürlich kann es nicht schaden, die vorherrschenden Baumarten im Nordschwarzwald zu kennen, um das kurz stimmig einzubringen, aber Sehenswürdigkeiten und Details der Umgebung würde ich nicht anbringen können. Also versuchte ich, den Großteil der Info in meinem Kopf zu vergessen und mich rein auf den Ort Kaltenbronn und das nahegelegene Hochmoor zu konzentrieren. Hier die Info, die ich den Spielerinnen und Spielern zukommen ließ:

Kaltenbronn im Dezember 2016 im Nord-Schwarzwald, im weiteren Umkreis von Baden-Baden. Es liegt lange und viel Schnee, der Wald besteht fast ausschließlich aus Nadelhölzern. Es gibt Wintertourismus mit Langlauf und einem Skilift, Erlebnispfade im umgebenden Naturschutzgebiet und Wanderwege.

Kaltenbronn liegt unterhalb der Passhöhe „Schwarzmiss“ zwischen den Tälern Murg und Enz und ist nicht viel mehr als eine Häusergruppe mit Hotel, Infozentrum und einer großen Jagdhütte. Insgesamt hat Kaltenbronn vielleicht 40 Einwohner, allerdings ist die Gegend an Wochenenden und zur Saison mit Touris geradezu überlaufen.

Ich war kurz vor dem Spiel recht aufgeregt und auch währenddessen ziemlich „an“. Kurz zuvor war ich noch etwas spazieren gegangen und hatte mir eine Einleitung überlegt, die die Figuren schnell ins Geschehen bringen würde. Die grundlegende Handlung an sich war schnell gelernt: Ein Mann aus Kaltenbronn war zusammen mit seiner zehnjährigen Tochter von einer seltsamen Gestalt angegriffen worden, als sie sich im Wald aufhielten. Der Mann versuchte den Angreifer abzuwehren, damit seine Tochter entkommen konnte. Die Spielerinnen und Spieler würden von der Tochter gebeten werden, ihrem Vater zu helfen ...

Spielbericht

Die Gruppe, die sich in der alten Jagdhütte des Ortes, dem „Jagdschloss“, zusammengefunden hatte, war ziemlich bunt: Unter ihnen gab es mit Helene eine Schauspielerin mit Yoga-Fimmel und Kindheitstrauma, den etwas tumblen Harley-Davidson-Fan Tom, den drogenabhängigen Fotografen Terry und Jana, eine rekonvaleszierende Ski-Langläuferin.

An einem frühen Abend im verschneiten Dezember saß die Gruppe beim Abendessen, als plötzlich an die Tür geklopft wurde und die etwa zehnjährige Sarah im Türrahmen stand und weinte. Sie wurde in das wohlig warme Wohnzimmer geholt, wo sie eine seltsame Geschichte erzählte: Ihr Vater Tobias und sie waren im Wald von einem seltsamen Wesen beobachtet und dann angegriffen worden. Es sah aus wie ein sehr großer schwarzer Vogel, hatte aber ein menschliches Gesicht! Ihr Vater hatte sie dann weggeschickt, damit sie Hilfe holen konnte. Die Gruppe zog daraufhin in den schneeverwehten, kalten Wald, um Tobias zu finden. Terry, der Fotograf, hatte eine Lampe dabei und leuchtete den Weg.

Nach einiger Zeit bemerkten sie abseits des Erlebnispfades, auf dem sie unterwegs waren, Geräusche. Sie trauten sich, den Pfad zu verlassen und begannen sich umzusehen, so gut es mit nur einer Lampe möglich war. Sie erblickten in einem Baum ein Gebilde, das wie das übergroße Nest eines Vogels aussah und hörten ein gurgelndes Geräusch. Sie untersuchten das Nest aus der Nähe und

machten eine schaurige Entdeckung: Aus dem Nest hing der blutverkrustete Arm eines ausgeweideten Kindes ... das musste das verschwundene Kind sein, von dem sie im Ort schon gehört hatten. Der Anblick jagte Helene Schauer über den Rücken, weil sie aus einem bestimmten Grund nach Kaltenbronn gekommen war: Ihr Bruder war vor Jahren auch im Hochmoor verschwunden. Sie hatte nie die Hoffnung aufgegeben, dass er vielleicht noch am Leben sein könnte oder dass sie sein Schicksal würde aufdecken können. Bevor die Gruppe dem Kind helfen konnte, stieß es noch ein letztes Röcheln aus und starb dann vor ihren Augen. Die Gruppe war sehr mitgenommen von den Geschehnissen, entschied sich aber, sich weiter auf die Suche nach Sarahs Vater zu machen.

Sie drangen weiter in den Wald vor und kamen nach einer Weile auf eine Lichtung. An einen Baum gelehnt, fanden sie eine reglose Gestalt. Nachdem sie sich vorsichtig genähert hatten, berührte jemand aus der Gruppe die menschliche Gestalt an der Schulter. Mit einem wahnsinnigen Schrei begann die Gestalt um sich zu schlagen und versuchte, auf allen Vieren wegzukriechen. Sarah erkannte sofort ihren Vater Tobias und die Gruppe versuchte ihn daraufhin zu beruhigen. Nachdem sie Tobias aufrecht an einen Baum gelehnt hatten, zeigte sich ihnen ein erschreckendes und schauriges Bild: Tobias hob langsam den Kopf und alle konnten sehen, dass dort, wo eigentlich seine Augen sein sollten, nur noch blutige, leere Höhlen vorhanden waren ... von den Augenhöhlen war Blut sein Gesicht heruntergelaufen und zu einer gruseligen, roten Maske erstarrt. Irgendjemand oder irgendetwas hatte ihm die Augen herausgerissen! Sarah begann laut zu weinen und zu wehklagen und wurde von Tom, dem Biker, weggeführt, damit sie den Anblick nicht weiter ertragen musste. Er hätte es natürlich nie zugegeben, aber Tom selbst schien ebenfalls froh, der unheimlichen Situation den Rücken kehren zu können.

Tobias beruhigte sich selbst so weit, dass er berichten konnte, was geschehen war. Nachdem er Sarah weggeschickt hatte, wehrte er das seltsame Vogelwesen so gut es ging ab, wurde aber von dessen Krallen gepackt und in die Luft gehoben. Dann wurde er aus großer Höhe gegen einen Baum geworfen und verlor das Bewusstsein. Als er wieder aufwachte, hatte er grässliche Schmer-

zen im Gesicht und entdeckte das schreckliche Ausmaß seiner Verletzungen. Er erzählte, dass der Vogel in Wirklichkeit kein Tier, sondern eine alte Frau war, die sich in eine Mischung aus Krähe und Mensch verwandeln konnte. Eine Hexe! Kurz bevor Tobias seinen gestammelten Bericht beenden konnte, hörte die Gruppe ein lautes Flattergeräusch über sich im Dunkeln des Waldes und für einen kurzen Moment war ein riesiger, dunkler Vogel am Himmel zu sehen. Er landete in der Nähe in einem Baum und beobachtete die Szenerie auf der Lichtung.

Bevor sich jemand auch nur rühren konnte, stieß der große Vogel ein schauriges Lachen aus und erhob sich flatternd aus dem Baum um anzugreifen! Tom, der zuvor immer etwas großspurig getan hatte, verlor die Nerven, griff sich Sarah und flüchtete mit ihr in den Wald. Jana wurde von der Hexe angegriffen und verteidigte sich, mit Helenes Hilfe, so gut es ging. Ihre eigenen Angriffe schienen kaum eine Wirkung zu erzielen, bis Terry auf die Idee kam, die Hexe mit seiner Lampe zu blenden. Dies zeigte eine überraschend effektive Wirkung, die Hexe fauchte wild und versuchte ihre menschlichen Augen vor dem Licht zu schützen, bevor sie stolperte und auf den Rücken fiel.

In der Zwischenzeit war Tom mit Sarah durch den verschneiten Wald gehastet. Sarah wollte zu ihrem Vater zurück, Tom entschied sich allerdings dafür, Hilfe zu rufen und zückte sein Handy. Zunächst bekam er keine Verbindung, kam dann aber doch durch und begann die Polizei zu informieren. Plötzlich piepte sein Handy, er hielt es sich vor die Augen und konnte es nicht glauben: Der Akku war gleich alle! Kaum hatte er das Handy wieder am Ohr, brach die Verbindung ab ...

Die Hexe lag nun im Schnee auf dem Rücken und suchte sich vor dem Licht der Lampe zu schützen. Jana nahm in ihrer Verzweiflung Schnee in die Hände, stürzte sich auf die Hexe und drückte ihr die eisig-kalte Masse ins Gesicht. Die Hexe schlug mit ihren scharfen Krallen um sich, Jana ließ sich davon aber nicht beirren und stopfte ihr noch mehr Schnee ins Gesicht und damit den Rachen hinunter. Nach einer Weile wurden die Bewegungen der Hexe immer schwächer und schwächer und schließlich bewegte sie sich nicht mehr ...

Tom machte sich Vorwürfe, dass er die anderen im Stich gelassen hatte und wollte schon wieder zurückgehen, als er in der Ferne Lichtkegel im Dunkeln bemerkte. Es dauerte nicht lange, da hörte er auch Rufe und machte sich bemerkbar. Das musste die Polizei sein! Tom führte sie in die Richtung, aus der er und Sarah gekommen waren.

Die Hexe machte nach ihrem Tod eine unheimliche Verwandlung durch: Die Federn bildeten sich zurück und es blieb der Körper einer uralten Frau zurück, das Gesicht schrumpelig und schmutzig. Das einzige, was noch an ihre Krähengestalt erinnerte, waren die riesigen Vogelkrallen an ihren Füßen. Es blieb nicht viel Zeit, um den Anblick, und was passiert war, zu verdauen, denn abseits der Lichtung waren Stimmen zu hören und die Lichter von starken Lampen zu sehen. Was sollten sie jetzt tun?

Neben ihnen lag die Leiche einer alten Frau mit Vogelkrallen und ein Mann ohne Augen saß an einen Baum gelehnt ... Helene machte ihnen mit ihrer durch Yoga geübten, meditativen Gelassenheit klar, wie das hier aussehen musste – als hätten sie eine hilflose alte, womöglich obdachlose und geistesgestörte Frau (mit langen ungepflegten Zehennägeln) brutal ermordet. Niemand würde ihnen die übernatürlichen Geschehnisse glauben! Die Leiche musste erstmal verschwinden. Während sie sie also hastig im Schnee verscharrten, wurde Terry siedendheiß klar, dass gleich die Polizei da sein würde und er Drogen in der Tasche hatte. Da kamen auch schon die Lichter näher. Terry warf panisch seinen Rucksack weit in den Wald hinein und die Gruppe lief erleichtert auf die Polizisten zu. Später würden sie die Hexe in ihren Aussagen geschickt aussparen und nur von einem „seltsamen düsteren Raubvogel“ berichten, der für alles verantwortlich sein musste.

Die Polizisten lobten Tom für seine Geistesgegenwart und auch der Rest der Gruppe stimmte zu – wenn auch teilweise mit einer gewissen Ironie in der Stimme. So machte sich die Gruppe schließlich auf, dem Hochmoor fürs Erste den Rücken zu kehren. Helene hatte das Rätsel um ihren verschwundenen Bruder nicht lösen können. Das war vielleicht etwas für eine andere Geschichte ...

Rückmeldungen der Spielgruppe

Das Spiel hat allen Teilnehmern prinzipiell gefallen, es gab aber auch ein paar Anmerkungen. Einigen war der Horror im Szenario nicht hart genug gewesen. Es gab im Szenario ja durchaus schockierende Momente, in denen die Gruppe zum Beispiel ein ausgeweidetes Kind in einem ungewöhnlich großen Nest in einem Baum vorfand und miterleben musste, wie es vor ihren Augen starb. Der Anblick von Sarahs Vater, dem die Hexe mit ihren Krallen die Augen ausgerissen hatte, der aber überlebte, war auch nicht gerade etwas für sensible Gemüter. Die Hexe war relativ einfach überwältigt und getötet worden, Verluste an Spielfiguren hatte es nicht gegeben. Nach Meinung einiger hätte aber ruhig jemand draufgehen können.

Ich hatte mir zum „Horror-Level“ des Spiels keine weiteren Gedanken gemacht – für mich war *Winterwald* ein „Gruselspiel“ – und ich hatte auch gar nicht den Gedanken, dass Spieler getötet werden könnten. Auch wenn ich Spiele mag, in denen alles den Bach runtergeht, wollte ich instinktiv, dass alle Figuren überlebten und so konnte es für mich nur darauf hinauslaufen, dass die Hexe getötet oder vertrieben werden würde. Schmerzen/Desorientierung durch grelles Licht und Ersticken durch Schnee im Hals machten für mich total Sinn, als die Spielerinnen das anbrachten. Ich fand das ziemlich cool dafür, dass ich vorher keine Ahnung hatte, wie die Hexe zu besiegen sein würde.

Ein bisschen schwierig war, zumindest für mich als Spielleitung, die Umstellung der Erzählweise auf die Vergangenheitsform und die dritte Person. Ich wechselte mehrfach zwischen beispielsweise „Ihr geht durch den Wald“ und „Die Gruppe ging durch den Wald“. Ersteres war durch die Verbform schwieriger, fand ich, deshalb wählte ich öfter die andere Variante. Den Spielerinnen und Spielern gefiel die allgemeine Erzählweise gut, es war mal etwas anderes.

Wir haben, alles in allem, über zwei Stunden gespielt. Gegen Ende, als sich der Kampf mit der Hexe durch schlechte Würfe einer Spielerin nicht so richtig entscheiden wollte, habe ich eingegriffen und die Situation ein wenig angeschoben. Ich bekam ein bisschen Sorge, dass sich das Spiel zu lang ziehen und ich

keinen Absprung finden würde, gerade, weil ich den Erfolg des Kampfes von Würfelwürfen abhängig gemacht hatte. erinnert ihr euch noch, was ich anfangs zu diesem Thema schrieb? Da wäre ich fast in die Falle geplumpst. Ich glaube, das würde ich bei *Winterwald* in Zukunft eher festlegen als dem Zufall überlassen, bevor es zu einer Schleife kommt, die das Spiel und das gewünschte Ergebnis immer weiter hinausschiebt.

Eine Spielerin kritisierte teilweise etwas die Atmosphäre in unserer Sitzung. Sie empfand die Stimmung teilweise als zu humorig, fast schon ein bisschen klamaukig (auch wenn das in meinem Bericht nicht rauskommt). Wir hatten eine Figur dabei, die vom Spieler von vornherein darauf angelegt war, ein nicht so ernster Gegenpol zu den anderen Figurenkonzepten zu sein, die restlichen Figuren waren nicht übermäßig lustig angelegt. Ich selbst fand es im Spiel selbst nicht so wild, weil die eine Figur zwar ein bisschen dümmlich-großspurig tat, letztlich aber harmlos war und das Spiel für mich nicht groß heruntergezogen hat. Im Nachhinein betrachtet würde ich bei einem Spiel wie *Winterwald* allerdings in Zukunft von vornherein die von mir angestrebte Stimmung besprechen und auch im Spiel mehr darauf achten.

Fazit

Mir hat es viel Spaß gemacht. Wie ich schon andeutete, ist *Winterwald* für Rollenspiel mit wenig Regeln und Vorbereitung super geeignet. Deshalb rate ich Leuten, die sonst eher zu viel machen, sich wirklich nur das Nötigste zu erarbeiten und dann zu schauen, was die Spielerinnen und Spieler daraus machen. Mehr als einen Rahmen braucht es nicht. Für routinierte Spielleitungen ist das sicherlich keine Neuigkeit, für mich war es eine wichtige Erfahrung, die mich bei der nächsten Runde *Winterwald* ruhiger an die Sache herangehen lässt. Worüber ich mir ein paar Gedanken mehr machen würde, sind grundlegende Parameter zur Stimmung und den Nebenfiguren. Auch da genügen für das Spiel wenige Stichwörter, sie legen dann aber einen groben Rahmen fest, in dem ich mich frei bewegen kann. Das macht das Improvisieren auch um einiges leichter.

Das Spiel bietet die schöne Möglichkeit, losgelöst von beschränkenden Fertigungslisten und Ähnlichem, viel zu fabulieren und einfach aus dem Bauch heraus eine Geschichte zu erzählen – in diesem Fall sogar im doppelten Sinne. Das kommt meinem gewünschten Spielstil schon recht nahe. Und durch das minimale, aber komplett settingtransparente Regelsystem kann damit im Prinzip *alles* gespielt werden. Ich behalte *Winterwald* für Grusel-Oneshots auf jeden Fall im Auge, mit einfacheren Mechanismen geht es kaum.

Bildnachweis

Coverillustration: Tina Trillitzsch

1. In den Regeln steht, dass die Spielleitung würfeln lassen möge, wenn das Ergebnis der Handlung dem Zufall überlassen werden solle. Das habe ich nach dem ersten Lesen schnell verworfen. Ich bin kein Fan davon, auf Handlungen würfeln zu lassen, wenn der Ausgang quasi „egal“ ist. Wenn eine oder alle Figuren mitbekommen müssen, dass sich im Wald etwas tut, dann bemerken das entweder alle oder ich entscheide aufgrund der Lage. Es mag Situationen geben, wo man es dem Würfel überlassen *könnte*, aber meist finde ich das unnötig, wenn es ein Ziel gibt. [return]

„Alpha | Omega“ – Ein regelleichtes Rollenspiel über Werwölfe

*Thorsten hat um das neue minimald6-System herum ein Werwolf-Rollenspiel ge-
baut.*



ALPHA | OMEGA

Ein *minimald6*-Rollenspiel über Werwölfe, inspiriert von Patricia Briggs' Urban-Fantasy-Universum.

Das Regelsystem *minimald6* (von Norbert G. Matausch <<https://analogkonsole.wordpress.com/minimald6/>>), und damit auch diese Variante, steht unter der Lizenz *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International* (CC BY-SA 4.0). <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>

Allgemeines

Jeder Werwolf ist von Natur aus Gestaltwandler und transformiert sich physisch in einen Wolf. Der Vorgang selbst dauert mehrere Minuten, ist schmerzhaft und anstrengend. Da es sich nicht um einen magischen Prozess handelt, wird die Wandlung in der Regel ohne Kleidung vollzogen.

Jeder Werwolf beherbergt in seinem Bewusstsein eine Manifestation seines *Wolfes*. Sie steht für die Wolf-Seite und deren Eigenschaften in ihrer reinsten Ausprägung und wird meist als „Bruder“ oder „Schwester“ bezeichnet. Ein Werwolf ist bemüht, die menschliche und wölfische Seite möglichst in Einklang zu bringen. Es kann also sein, dass sich ein eher gelassener Mensch mit einem unruhigen und aufbrausenden Wolf auseinandersetzen muss oder umgekehrt. Je mehr die Seiten in Einklang sind, umso ausgeglichener ist die Person. Weitere Informationen findest du beim Attribut Kontrolle

Für Werwölfe haben die sozialen Regeln von Wolfsrudeln ein großes Gewicht. Ein Rudel ähnelt vom Gefüge her einem Team und oft einer engen Familie. Angehörige eines Rudels verspüren normalerweise ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl, es kann jedoch, wie in anderen Gemeinschaften auch, Animositäten geben. Integrierte Rudelwölfe würden ihr Leben im Kampf allerdings für das Rudel opfern, weil sie sozial einfach nicht anders können. Manchmal entwickeln Rudelmitglieder eine besondere Intuition, was die anderen Werwölfe betrifft. Die Spielleitung teilt dir entsprechende Gefühle und Erlebnisse mit.

Oft wird die Rangordnung durch Körpersprache und Blickkontakt bestätigt, nicht durch rohe Gewalt. Greift ein rangniederer Werwolf allerdings die Stellung eines ranghöheren Mitglieds im Rudel an, kommt es zu einer ritualisierten, physischen Auseinandersetzung. Dies führt niemals bis zum Tod, die Werwölfe können es sich nicht leisten, Rudelmitglieder einfach aufzugeben.

Werwölfe sind extrem tough und mit normalen Mitteln nur schwer zu töten. Normale Wunden regenerieren sie sehr schnell, durch Magie oder Silber verursachte Wunden heilen langsam und können im schlimmsten Fall permanenten Schaden anrichten.

Wird jemand durch die Zähne oder Klauen einer Werwölfin schwer verletzt, besteht die Möglichkeit, dass der Verwundete auch zum Werwolf wird. Das ist ein brutaler und gnadenloser Prozess, den nur starke Persönlichkeiten überleben. Im Regelfall töten Werwölfe schwerverletzte Gegner.

Was die Sichtbarkeit der Werwölfe in der Welt betrifft, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder operieren die Rudel im Verborgenen, um von den Menschen nicht ausgelöscht zu werden oder die Werwölfe haben sich der Menschheit offenbart und sind mehr oder weniger gut integriert.

Neben Werwölfen gibt es noch andere phantastische Wesen wie Vampire, Fae, Geister und Hexen.

Spieler

Attribute

Verteile folgende Werte auf die Attribute *Kraft*, *Geschicklichkeit*, *Kontrolle*, *Intelligenz*, *Gesundheit* und *Dominanz*: 5, 4, 3, 3, 2, 1. Die Werte deuten an, wie stark oder schwach ein Attribut ausgeprägt ist.

Optional: Würfle für jedes der Attribute 1 W6, bei *Dominanz* zählt das Ergebnis 6 nicht.

Beachte bitte die Besonderheiten für *Dominanz* weiter unten.

Dominanz

Dominanz steht für Selbstsicherheit, Ausstrahlung und auch Einschüchterungsvermögen, nicht unbedingt für überragende körperliche Kraft. Sie zeigt darüber hinaus an, wo ein Werwolf in der Hierarchie des Rudels und gegenüber einzelnen Werwölfen steht. Es gibt keinen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Werwölfen, beide Geschlechter können *dominant* oder *unterwürfig* sein.

Der **Alpha**, der Anführer eines Rudels, besitzt eine *Dominanz* von 5, das ist im Normalfall das Maximum. Die *Dominanz* des Alphas aller Werwölfe in Nordamerika beträgt zum Vergleich 6. Alphas sind für ihr Rudel verantwortlich, führen und verteidigen es und seine Werte. Führungsstile variieren von kooperativer Zusammenarbeit bis zu wohlwollender Diktatur oder Schlimmerem.

Der **Beta** ist als zweithöchstes Mitglied des Rudels die rechte Hand des Alphas. In dessen Abwesenheit führt er das Rudel an und sorgt für die Sicherheit der Gruppe. Die *Dominanz* des Betas liegt bei 4. Der Alpha wählt seinen Beta nach eigenen Kriterien aus, diese Wahl gilt für den bisherigen Rudelwolf als Stufenanstieg (mehr dazu unter *Spielleitung*).

Normale **Rudelwölfe** haben eine *Dominanz* von 1 bis 4. Sie werden allgemein als *unterwürfig* (1) oder *dominant* (2-4) bezeichnet. Je höher der Wert, um so höher ist die Stellung im Rudel und Einzelgängern gegenüber. Werwölfe mit einer *Dominanz* von 4 können in den Rang des Betas aufsteigen. Ein Rudel besteht überwiegend aus dominanten Werwölfen.

Unterwürfige Werwölfe stehen in der Hierarchie des Rudels weit unten. Das bedeutet nicht, dass sie außerhalb des Rudels schüchtern, ängstlich oder schwächlich sein müssen. Unterwürfige Werwölfe sind auch nicht zwangsweise die Fußabtreter des Rudels, das hängt ganz von der Moral des Alphas ab.

Omegas besitzen eine *Dominanz* von 0 und stehen damit technisch außerhalb der Rudelhierarchie, sind in der Werwolfgemeinschaft allerdings sehr selten und ein wohlgehüteter Schatz. Sie gebieten über Fähigkeiten, die das Rudel zusammenhalten und sorgen für den wichtigen Ausgleich der Kräfte. Bislang sind nur weibliche Omegas bekannt.

Kontrolle

Werwölfe haben sowohl in ihrer menschlichen als auch der wölfischen Form ein besonderes Verhältnis zu ihrer inneren *Kontrolle*. Zunächst ist *Kontrolle* grundlegend eine Charakterfrage und ergibt sich auch aus dem Verhältnis zwischen Mensch und *Wolf*, wird aber natürlich von äußeren Umständen beeinflusst. Eine Werwölfin auf der Jagd oder in ihrem Beruf als Notärztin wird es schwerer haben, nicht unruhig, aggressiv oder sogar gewalttätig zu werden.

Je höher der Wert des Attributs, desto besser hat sich der Werwolf im Griff. Bei einem Wert zwischen 1 und 3 ist er bei einer Würfelprobe im Nachteil, bei einem Wert von 4 bis 6 im Vorteil.

Rollen

Du beginnst das Spiel als Rudelwolf auf Stufe 2, als Alpha, Beta oder Omega auf Stufe 3. Wähle eine der folgende Rollen aus sowie 2 bzw. 3 Fähigkeiten aus der dazugehörigen Liste. Die Spielleitung hat sich die Details schon vorher ausgedacht oder ihr bespricht es zusammen.

Die Fähigkeiten könnten bei Würfelwürfen *Vorteil* geben und/oder bestimmte Effekte erzeugen. Die Fähigkeiten sind lediglich Beispiele. Wenn dir andere einfallen, benutze sie gerne, um deine Figur zu personalisieren.

Alpha (3): *Telepathischer Ruf, Krafttausch, Führung, stärkere Regeneration*

Beta (3): *Führung, Kraftaustausch, Magieresistenz, Schnelle Wandlung*

Omega (2): *Empathie, Seelische Heilung, Kraftaustausch, Balance*

Rudelwolf (2): *Magie spüren, Kraftaustausch, Schnelle Wandlung, Magieresistenz*

Berufe

Werwölfe sind im Prinzip normale Menschen und gehen normalen Berufen nach. Denke dir einen aus, zum Beispiel *Buchhändler, Polizist, Call Center Agent, Tagelöhner, ...* Welche Fertigkeiten ein Beruf mit sich bringt, regelst du im Spiel nach dem gesunden Menschenverstand und im Austausch mit der Spielleitung. Bedenke, dass bestimmte Berufe es einer Werwölfin schwer machen können, die innere *Kontrolle* zu behalten.

Regelsystem

Beschreibe während des Spiels, was deine Figur tut. Würfle 2 sechsseitige Würfel (kurz: „W6“), wenn du etwas versuchst, das schiefgehen könnte. Die Spielleitung sagt dir Bescheid, wann du würfeln solltest.

Bist du im *Vorteil* (hilfreicher Gegenstand, hohes Attribut, guter Plan, ...), nimm einen weiteren Würfel dazu, um die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs zu erhöhen. Die maximale Anzahl an Würfeln pro Wurf ist 3. Bist du im *Nachteil* (niedriges Attribut, Hindernis, ...), nimm einen Würfel weniger. Die minimale Anzahl an Würfeln pro Wurf ist 1. Ein Ergebnis von 5 oder 6 auf einem der Würfel bedeutet Erfolg und du schaffst die Handlung.

Spielleitung

Du repräsentierst die Spielwelt und alle Nebenfiguren darin. Wann du die PDF erzeugst

Allgemeines

Würfelwürfe verändern etwas. Ist der Ausgang einer Handlung wahrscheinlich erfolgreich, klappt sie ohne Wurf. Wenn die Handlung schiefgehen könnte, würfle oder lasse würfeln. Wenn eine Handlung unmöglich ist, teile es den Spielern einfach mit. Du entscheidest über besondere Erfolge.

Kampf und Heilung

Bei Erfolg im Kampf wird dem Gegner 1 Punkt *Gesundheit* abgezogen und du beschreibst den Effekt. Eine hohe *Gesundheit* bedeutet dementsprechend, dass der Gegner viel Schaden einstecken kann. Werwölfe regenerieren Wunden sehr schnell und zwar nach deiner Vorstellung, zum Beispiel 1 Punkt pro Minute oder vollständige Erholung in einer kurzen Verschnaufpause.

Optional: Kämpfen Gruppen gegeneinander, hat die kleinere/schwächere Gruppe Nachteil, die größere/stärkere Gruppe Vorteil. Ist der zahlenmäßige oder stärkemaßige Gruppenunterschied zu groß, verliert die viel kleinere/schwächere Gruppe automatisch.

Stufenaufstieg

Wenn die Geschichte und Handlungen einer Figur es begünstigen, steigt sie eine Stufe auf. Die Spielerin sucht sich eine weitere Fähigkeit ihrer Rolle aus, nach Absprache eventuell auch aus einer anderen Rolle. Wird ein Werwolf zum Beta erwählt, darf sich die Spielerin eine weitere Fähigkeit aussuchen.

Nebenfiguren

Arbeite Nebenfiguren so grob oder detailliert aus, wie du möchtest. Du kannst ihnen Werte und auch spezielle Fähigkeiten geben, wenn du möchtest.

Der Dilemmawürfel

Optional: Nimm zu Würfelwürfen einen weiteren W6 hinzu. Wenn der Dilemmawürfel eine 6 zeigt, passiert etwas Negatives, zusätzlich zum Ergebnis der normalen Würfel.

Credits

Dank geht an Norbert G. Matausch <<https://plus.google.com/+SunDamageOmen>> für seine *minimald6*-Regeln. Sie haben mich, eines Nachts, zu diesem Spiel inspiriert. Du rockst, Norbie. Die (englischsprachige) Community zum Spielsystem findet ihr bei G+. <<https://plus.google.com/communities/112683103765044577907>> Meine Freundin hat mir bei den Rollenfähigkeiten geholfen. Ein Shoutout geht auch an Marcus Burggraf <<https://plus.google.com/+MarcusBurggraf>>, der mir Einblick in etwas gab, an dem er gerade arbeitete, was mich zusätzlich motiviert hat.

Während der Erstellung dieses Textes habe ich „The Legacy Collection, Volume II“ von *Dynatron* und das Album „Offworld“ von *Celldweller* gehört. Ein knuddeliger Kater war auch immer in Reichweite.

Bildnachweis

Cover: „Triangle wolf design“ <https://www.freepik.com/free-vector/triangle-wolf-design_723866.htm>, designed by freepik.