

Erzählspiel-Zine #002

Interview mit **Scott Malthouse**

Spontane Zufallstabellen für neue
Erzählimpulse

von BeePeeGee

Verbotene Liebe: **Star Crossed**

Spielbericht von Andrea Stadtfeld

Interview mit **Avery Alder**

Die Fünfte Welle - Transhuman minimald6

Spiel von Klaus Westerhoff

Entstehungsbericht zum
Kindersetting **Karlsburg** für OneDice

von Peter Kastberger

Vom Regelfuchs zum Erzählbär

Bericht von Patrick Spelsberg

Drachenreise

Kinderspiel von
Tina Trillitzsch und
Milan Koepke



Juni 2018

Unsere Ausgabe 002, die eigentlich schon die dritte ist, mit zwei Spielen, zwei Interviews, einem Spielbericht zum romantischen Jenga-Zweispielerspiel Star Crossed und Erfahrungsberichten zweier Rollenspieler über ihren Weg zum narrativen Spiel bzw. zur Gestaltung eines Settings in kreativer Zusammenarbeit mit dem eigenen Kind.

Diese Ausgabe ist online hier zu finden:

(https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_002/ <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_002/>)

Inhalt

Editorial

Fünf Fragen an Scott Malthouse

Spontane Zufallstabellen für neue Erzählimpulse

Verbotene Liebe – Ein Spielbericht zu Star Crossed

Fünf Fragen an Avery Alder

Die Fünfte Welle: Transhuman minimald6

Die Entstehung von Karlsburg

Vom Regelfuchs zum Erzählbär: Ein Entwicklungsprozess

Drachenreise

Editorial

Inhalte, Aktuelles und was es sonst noch zu erzählen gibt.

Da ist sie also, unsere – rein zählerisch – dritte Ausgabe. Wir haben uns bemüht, wieder schöne Inhalte für euch zusammenzutragen.

Aktuelles

Die Arbeiten an der PDF-Ausgabe gingen weiter, Tina hat da kräftig gewerkelt und so gibt es jetzt Seitenzahlen sowie Kopf- und Fußzeilen. Das war, wie schon mal woanders erwähnt, gar nicht so einfach, wenn das PDF aus der Website erstellt wird, gehört aber zu einer modernen PDF-Ausgabe mit mehr als ein paar Seiten dazu. Check.

Inhalte

Alles ist in dieser Ausgabe ein bisschen zahlreicher geworden, was wir richtig toll finden!

Interviews

Zusätzlich zum Interview mit Scott Malthouse von *Trollish Delver Games* haben wir Avery Alder von *Buried Without Ceremony* einige Fragen gestellt, die sie netterweise beantwortet hat.

Artikel

Andrea Stadtfeld hat, als erste externe weibliche Mitarbeiterin, einen schönen Spielbericht zu *Star Crossed* geschrieben. Das Spiel greift den Wackelturm, der mit *Dread* für einiges Aufsehen sorgte, wieder auf und nutzt ihn für ein romantisches Spiel. Der Clou: Die beiden Mitspieler/innen stellen zwei aneinander interessierte Figuren da, die als Paar eigentlich keine Chance haben. Aber lest selbst.

Peter Kastberger stellt in seinem Artikel die Entwicklung von *Karlsburg* vor, dem kindgerechten Setting/Spiel auf Basis der *OneDice*-Engine. Die Arbeiten vollbrachte Peter gemeinsam mit seiner Tochter und hat uns so einige Skizzen mitgebracht.

Patrick Spelsberg steuert zu dieser Ausgabe abschließend einen Artikel bei, der sich damit beschäftigt, wie er und seine Gruppe den Weg von regellastigen zu regelärmeren Rollenspielen gefunden haben. Es war zu Beginn nicht immer leicht, wie er schreibt, aber mit etwas Hartnäckigkeit fanden sie schließlich den Zugang zu *Fate*.

Spiele

Bislang hatten wir ja auch immer ein Spiel in den Ausgaben (was wir mit den 200-Wörter-Rollenspielen generell beibehalten werden), diesmal sind es gleich zwei geworden: Klaus Westerhoff hat etwas für mich (Thorsten) ganz Tolles gemacht und *Transhuman Space (GURPS)* für *minimald6* umgesetzt. Genetisch aufgewertete Menschen, künstliche Intelligenz, ..., es ist für den Science-Fiction-Fan vieles da.

In der Tradition der oben erwähnten 200-Wörter-Rollenspiele hat Tina mit *Drachenreise* eine erweiterte Ausgabe von Milan Koepkes erster Version vorgelegt. Ihr fragt euch vielleicht, was daran so besonders ist? Milan und seinem Vater, Gerrit Reininghaus, war *Route Clearance*, eines der Gewinnerspiele von 2017, zu militärisch angehaucht, deshalb haben sie eine kindgerechte Variante mit abenteuerlustigen Drachen erfunden.

Wir wünschen euch viel Spaß mit Ausgabe 002!

Viele Grüße

Tina und Thorsten

Fünf Fragen an Scott Malthouse

Thorsten hat Scott zu seinen Spielen Quill und Tequendria und anderen Projekten befragt.

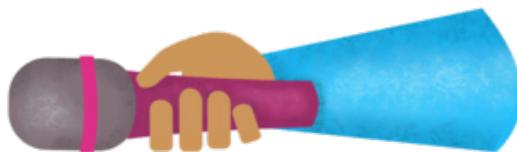


Scott ist ein umtriebiger Rollenspielentwickler aus Leeds, der seine Spiele oft kostenlos oder als Zahl-was-du-willst verteilt.

Er ist schon einige Zeit im Geschäft, 2011 startete er mit *Trollish Delver Games* sein eigenes Rollenspiellabel, auf dem er zunächst Abenteuer für *Tunnels & Trolls* veröffentlichte. Später folgte mit *Unbelievably Simple Roleplaying (USR)* ein regelleichtes Universalsystem, für das er auch verschiedene Erweiterungen wie *USR Cyberpunk* und *Beyond Fear* herausbrachte. Scott war danach im Bereich der „Einseiter“-Rollenspiele sehr umtriebig und veröffentlichte ein regelleichtes OSR-Spiel mit König-Artus-Thematik, eins für pulpige Weltraum-Abenteuer und eines für Cyberpunk.

In letzter Zeit war Scott vermehrt im Solo-Rollenspiel-Sektor unterwegs und brachte mit *Quill: A Letter-Writing Roleplaying Game for a Single Player* sowie den Erweiterungen *Love Letters* und *Shadow and Ink* ein erfolgreiches Spiel für Einzelspieler unter die Leute. Von diesem Trend wich er allerdings mit *Tequendria: Fantastical Roleplaying* ab, das sich inhaltlich mit dem Werk Lord Dunsanys beschäftigt und in Spielform präsentiert.

Viel Spaß mit dem Interview!



Mit *Tequendria: Fantastical Roleplaying* hast du das erste Rollenspiel entwickelt, das auf dem Werk von Lord Dunsany basiert. Wie waren die Reaktionen darauf?

Ich schätze, dass *D&D*, technisch gesehen, das erste von Dunsany inspirierte Rollenspiel ist. *Tequendria* ist aber, soweit ich weiß, das erste Rollenspiel, das auf dem Werk von Dunsany selbst basiert.

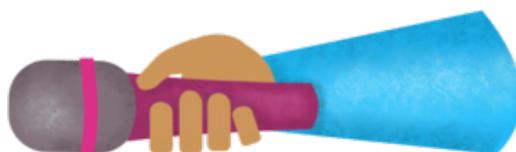
Ich hatte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung keine Ahnung, was ich erwarten sollte. Es wird nicht sehr viel über Dunsany gesprochen, der jedoch ein unglaublich kreativer Fantasy-Autor war und beispielsweise Lovecraft und Tolkien inspirierte. Die positive Resonanz hat mich dann aber angenehm überrascht. Tequendria ist definitiv ein sehr zugängliches Spiel mit einem modifizierten *USR* als Regelsystem und ich denke, dass es die schräge Fantasy Dunsanys gut einfängt.



Die *Quill*-Reihe scheint ein Erfolg zu sein, nicht nur in der Solorollenspiel-Szene, sondern auch in Klassenräumen. Hat das Schreiben von Briefen einen Nerv getroffen?

Quill war ein großes Experiment und ich wusste 2016 nicht, ob die Leute es mögen würden – ich wusste nur, dass ich es mochte. Dann ging das Spiel richtig steil und wurde zu meinem erfolgreichsten Spiel. Sofort bekam ich Anfragen, ob Leute Erweiterungen dafür schreiben durften, was mich sehr freute. Ich höre heute noch Leute sagen: „Ich hab wirklich keine Ahnung, wie Menschen ein Spiel mögen können, in dem man Briefe schreibt.“, aber tatsächlich probieren immer mehr Leute *Quill* aus. Das ist ganz toll.

Wie du schon sagtest, beginnen Lehrer damit, *Quill* in ihrem Unterricht zu verwenden, was mich wirklich umhaut. Ich hatte nie eine pädagogische Verwendung im Sinn, aber einige sehr talentierte und kreative Lehrer machen es möglich. Ich las mal von Kindern mit Legasthenie, die es nicht erwarten konnten, Briefe mit *Quill* zu schreiben. Das ist eine echt tolle Sache und ich hoffe, es geht so weiter.



Du hast vor einer Weile mal von einem Projekt gesprochen, mit dem du Pulp-Horror-Romane und Erzählungen veröffentlichen möchtest. Wie ist da der Stand?

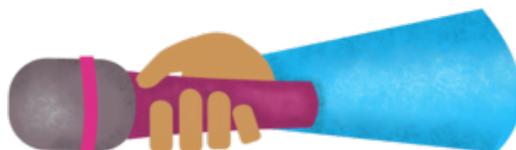
Pallid Mask Press ist ein Projekt, das ich schon lange machen wollte und so langsam nimmt es Gestalt an. Leider kam mir kürzlich das Leben dazwischen – ich bin umgezogen und mein Großvater verstarb –, deshalb hatte ich keine Zeit, mehr Arbeit reinzustecken. Jetzt hat mir mein Grafiker allerdings Vorschläge für das Titelbild von *Der König in Gelb* von Robert W. Chambers geschickt, die super aussehen. Ich kann da nur sagen: „Seid gespannt.“



Du hast kürzlich mit der Schaffung eines „Megadungeons“ begonnen. Was ist das und was hat dich zu dem Projekt bewegt?

Im Grunde ist *Fortressmaze* ein riesiger Dungeon, der sich über Zeit, Raum und Dimensionen erstreckt. Er enthält Städte und sogar ganze Länder. Mehr weiß ich aktuell selbst nicht. Ich arbeite mit der Google+-Community zusammen, die mir dabei hilft, mit regelmäßigen Umfragen die Lücken zu füllen.

Fortressmaze entstand, weil ich die Idee eines von der Community entwickelten Dungeons total gut finde. Da ich momentan mit einem großen Projekt beschäftigt bin, wollte ich im Hintergrund an etwas schreiben, das ich später mal in ein Buch zusammenfassen könnte.



Abschließend die Frage, an was du ganz aktuell arbeitest, auf was können wir uns freuen?

Ich arbeite gerade für einen großen britischen Verlag an einem Projekt, mehr kann ich aber leider nicht sagen. Ich weiß, das ist jetzt nicht sehr ergiebig. Es ist aber die größte Sache, die ich bisher gemacht habe und darüber hinaus das erste komplette Spiel, das ich für eine Firma schreibe, die ihre Produkte landesweit vertreibt. Es ist knochenharte Arbeit, aber auch sehr aufregend.

Ansonsten habe ich im Februar *Quill: White Box* veröffentlicht, eine Erweiterung für *Quill*, die OSR-Solorollenspiel möglich macht. Man kann darin einen Kämpfer, Kleriker, Magier, Dieb usw. verkörpern und Kampagnen spielen. Es funktioniert erstaunlich gut und ich habe von Spielern schon einige tolle Briefe zu Gesicht bekommen.

Vielen Dank für die Beantwortung der Fragen!

*Ein ausführliches Actual-Play zum cthulhoiden *Shadow and Ink* findet ihr in unserem Blog.*

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch.

Spontane Zufallstabellen für neue Erzählimpulse

BeePeeGee schreibt darüber, wie ihr sie in euren Spielen nutzen könnt.

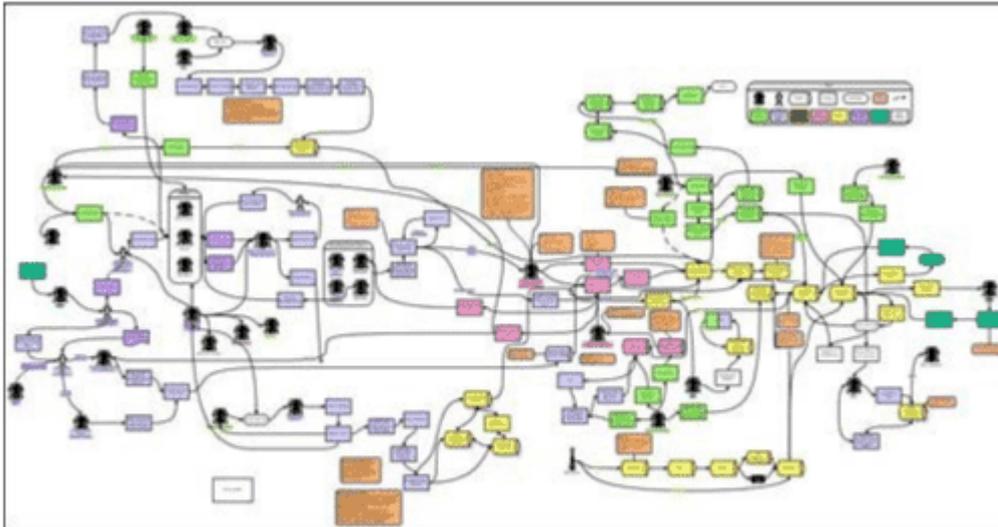


Vorgefertigte Zufallstabellen sind fester Bestandteil vieler Rollen- und Erzählspiele. Ich möchte euch hier den Ansatz spontaner Zufallstabellen vorstellen. Es ist in meinem Spiel *Directions Storyplaying* <<https://sites.google.com/view/storyplaying>>, einem kollaborativen, spielleiterlosen (SL-losen) Erzählrollenspiel, die zentrale Mechanik. Es hat sich als wertvolles Hilfsmittel erwiesen, um im Rollenspiel unmittelbar neue Impulse in die Erzählung zu bringen.

Zufall im Rollenspiel & Erzählspiel

Der Einsatz von Zufall ist im Rollenspiel ein wunderbar einfacher Weg, um die Illusion einer komplexen Spielwelt zu erzeugen.

Warum kompliziert ...



⇒ "Brücke gibt nach"

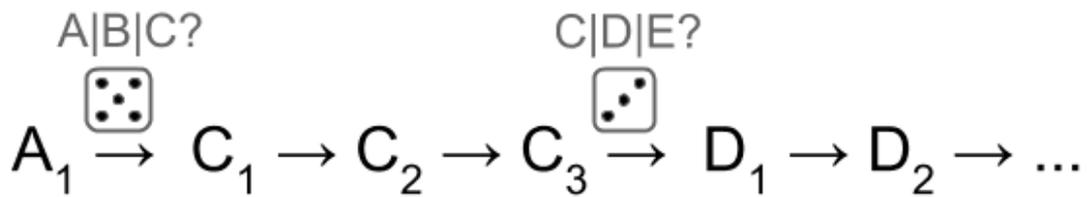
... wenn es auch einfach geht.

 ⇒ "Brücke gibt nach"

Anstatt eine Spielrealität mit unzähligen Parametern zu modellieren, suggerieren wir mit einem Würfelwurf eine ähnliche Tiefe. Ein Rollenspiel ohne ein Maß an Ungewissheit, z.B. umgesetzt durch einen Würfelwurf, wäre unbefriedigend und kaum vorstellbar. Gerade bei Erzählspielen jedoch ist prinzipiell auch eine *lineare Erzählung* ohne Überraschungen denkbar.

$$A_1 \rightarrow A_2 \rightarrow A_3 \rightarrow A_4 \rightarrow \dots$$

Die Frage ist berechtigt, ob dies dann noch ein Erzähl-*Spiel* ist. Das heißt Würfelwürfe (oder auch andere Mechaniken wie z. B. Spielerinteraktion mit unbestimmtem Ausgang) können die Erzählung im spielerischen Sinne ungewiss und spannend halten.



Zufallstabellen im Rollenspiel

Kommen wir nun zu Zufallstabellen als Grundlage für einen Würfelwurf im Spiel. Es gibt dabei unterschiedliche Arten an Zufallstabellen, die in einem Rollen- oder Erzählspiel eingesetzt werden.

W4	KLEIDUNGSSTÜCK
1	Bärenfell-Jacke
2	Lederweste
3	Wollmantel mit Stickereien
4	Seidenumhang

Fluff-Tabellen (*Fluff* meint hier *dekorative Hintergrunddetails des Settings*) schmücken fantasievoll die Spielwelt oder einen Spielercharakter (SC) aus. Für die Haupthandlung sind sie in der Regel irrelevant oder haben nur einen begrenzten Einfluss. Praktisch macht es z. B. meistens keinen großen Unterschied, ob meine Spielfigur einen Wollmantel oder eine Lederweste trägt bzw. ob ich in einer Truhe ein Amulett oder eine Goldkette finde.

Für das Rollenspiel relevanter sind **Häufigkeitstabellen** wie z. B. **zufällige Begegnungstabellen** in Abenteuern.

W100 (%)	ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG WALD
00-08	Maus
09-16	Kaninchen
17-24	Eule
25-44	fünf Wölfe
45-64	zwei Orks
65-84	acht Banditen
85-92	Bergtroll
93-98	Waldgeist
98-99	Einhorn

In diesem Beispiel wird in 25 % der Fälle keine besondere Begegnung stattfinden. Somit hat diese Tabelle an sich zwei Entscheidungen vereint: Zum einen *ob* eine besondere Begegnung stattfindet, zum anderen *was für eine Begegnung* dann stattfindet.

Die erste Frage ist mit der Bedrohlichkeit und Unberechenbarkeit der Abenteuersituation stimmig. Wenn man durch den Wald läuft, kann etwas passieren! Das könnte man auch vereinfacht z. B. mit einem W20 abbilden:

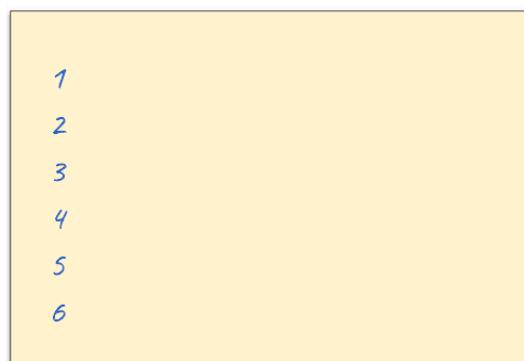
W20	%	BEGEGNUNG
1-5	25	–
6-17	60	„übliche Verdächtige“
18-20	15	außergewöhnlich

Die zweite Frage sollte hingegen aus meiner Sicht ein neues, interessantes Element in die Handlung reinbringen. Eine für das Setting „realistische“ Häufigkeitsverteilung, wie sie oft in Begegnungstabellen zum Einsatz kommt, ist mir persönlich nicht so wichtig. Mir geht es vielmehr um eine interessante Wendung im Rollenspiel.

Somit kommen wir zu den spontanen Zufallstabellen...

Spontan erstellte Zufallstabellen

In *Directions Storyplaying* <<https://sites.google.com/view/storyplaying>> werden spontane Zufallstabellen für die aktuelle Szene oder Situation im Rollenspiel ad hoc erstellt. Persönlich nehme ich dazu einfach eine Karteikarte und schreibe die Zahlen 1–6 auf.



Dabei werden mögliche Ergebnisse für die weitere Erzählung mit der Fragestellung gesucht: **Was wären gerade interessante Entwicklungsrichtungen für die aktuelle Erzählung?**

Für unser Beispiel, einer zufälligen Begegnung unserer Abenteurer im Wald, könnte sie z. B. so aussehen:

W6	ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG WALD
1	Verzweifelte Orks
2	alter Feind
3	Bergtroll
4	Waldgeist
5	-
6	Einhorn

Wenn es dann beim Rollenspielen zur Entscheidung kommt, wird das Ergebnis anhand der Zufallstabelle ausgewürfelt und das Ergebnis entsprechend im Rollenspiel umgesetzt.

Wichtig ist dabei, dass auf der Zufallstabelle *alle Optionen gleich stark gewichtet* werden. Wenn man sich dabei ertappt, ein mögliches Ergebnis stärker gewichten zu wollen, sollte man sich lieber gleich für den Favoriten entscheiden.

EINBRUCH:	
1	erfolgreich, üppige Beute
2	-----
3	Beute, aber Spuren hinterlassen
4	-----
5	bei Tat ertappt
6	

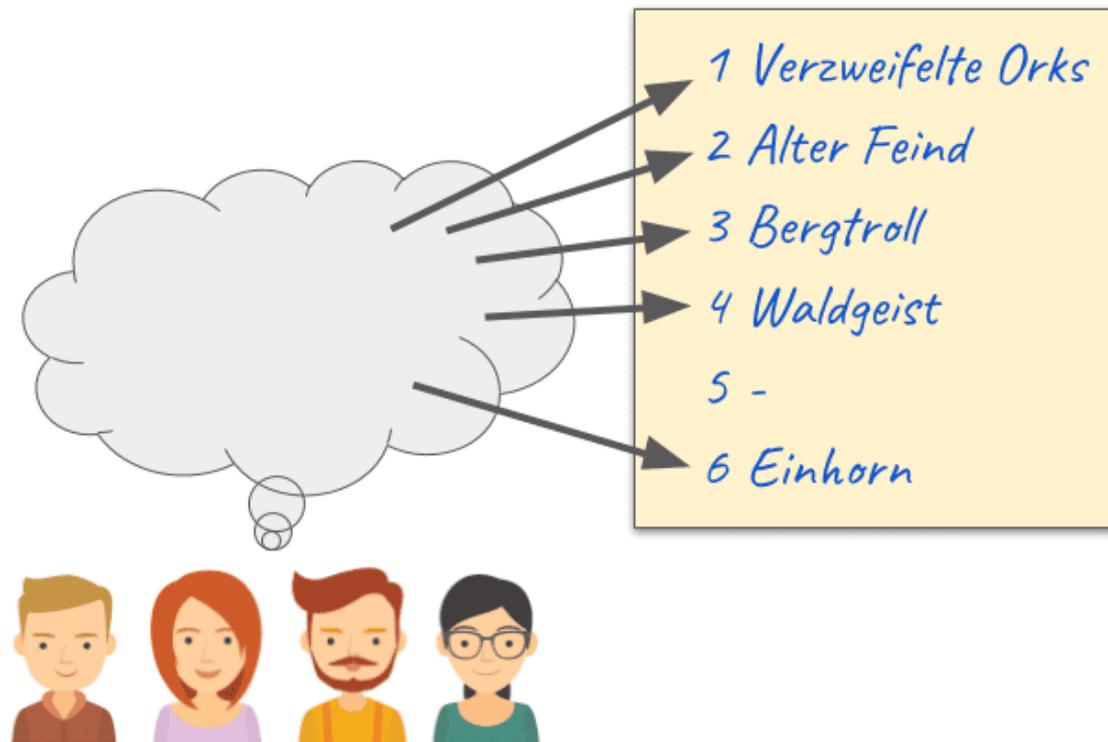
Es ist auch in Ordnung, Felder frei zu lassen. Im Beispiel oben würde z. B. bei einer „5“ einfach nochmal gewürfelt.

Man kann auch nur 2-3 mögliche Ergebnisse angeben.

Das heißt man verteilt die möglichen Ergebnisse entsprechend auf die Würfelwerte.

Zufallstabellen gemeinsam erstellen

Bei einem kollaboratives Erzählspiel sind alle Spieler aufgefordert, zur Gestaltung der gemeinsamen Erzählung beizutragen. Bei der Erstellung spontaner Zufallstabellen können dabei im Brainstorming Ideen aller Spieler eingebracht werden.



Auch wenn ihr ein Spiel mit fester Spielleitung (SL) spielt, könnt ihr ruhig alle Spieler um Ideen bitten und die besten Anregungen in die Zufallstabelle eintragen.

Die Ideen werden zwar kreativ und kollaborativ zusammengetragen, die Entscheidung wird jedoch dem Würfel überlassen und entsprechend im Rollenspiel umgesetzt. Alle Spieler sollten daher mit allen möglichen Ergebnissen leben können.

Fazit

Ob in einem kollaborativen Erzählspiel oder einem Rollenspiel mit fester Spielleitung – spontane Zufallstabellen können euch neue Impulse für die weitere Erzählung bieten. Probiert es einfach in eurer nächsten Spielrunde aus!

Wenn ihr wollt, könnt es auch gleich mit [Directions Storyplaying](https://sites.google.com/view/storyplaying) <<https://sites.google.com/view/storyplaying>> anwenden. Spielbögen und alles weitere findet ihr auf der Webseite.

Viel Spass!

Weiterführende Texte:

[Keith Burgun – Randomness & Game Design](http://keithburgun.net/randomness-and-game-design/) <<http://keithburgun.net/randomness-and-game-design/>>

[Oakleaf Games – Game theory: Types of Randomness](https://oakleafgames.wordpress.com/2014/02/21/game-theory-types-of-randomness/) <<https://oakleafgames.wordpress.com/2014/02/21/game-theory-types-of-randomness/>>

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Tina Trillitzsch.

Prozessdiagramm [currybet.net](http://www.currybet.net/images/articles/2009/ux_of_moving_house/process_map.jpg) <http://www.currybet.net/images/articles/2009/ux_of_moving_house/process_map.jpg>

Avatare [freepik.com](https://www.freepik.com/) <<https://www.freepik.com/>>

Verbotene Liebe – Ein Spielbericht zu Star Crossed

Andrea Stadtfeld hat eine Vorschauversion angespielt und berichtet darüber.



Ein romantisches Erzählrollenspiel für zwei Personen, ohne Spielleiter, mit einem Jenga-Turm statt Würfeln? Als ich bei Twitter die ersten News über diesen Kickstarter las, dachte ich mir, dass es nischiger kaum noch geht. Nichtsdestotrotz war mein Interesse geweckt. Die Designerin Alex Roberts war mir als Podcast-Fan schon ein Begriff durch den *Backstory*-Podcast im *OneShot RPG Network*. Die 10 \$ für die PDF-Version war es mir dann wert, da man dort auch direkt Zugriff zur Preview-Version erhalten hat. Diese habe ich dann ausgedruckt und im Urlaub mit meiner Ehefrau getestet.

Die Preview-Version ist recht übersichtlich, mit insgesamt 19 Seiten, von denen 1 Seite für die X-Karte draufgeht, eine Seite für die Charakterbögen, und 2 Seiten für Szenen-Karten. Mehr braucht es aber nicht, denn *Star Crossed* ist ein absolut regelleichtes Erzählrollenspiel, und ich kann vorab verraten, dass es uns absolut mitgerissen und begeistert hat.

Set-Up und Charaktererschaffung

In *Star Crossed* geht es um zwei Charaktere, die sich ineinander verliebt haben, die aber aus diversen Gründen dieser Liebe nicht nachgeben können, dürfen, sollten. Was genau man für ein Paar spielt, ist nur von der Fantasie der Spieler eingeschränkt. Als Beispiele werden in der Preview-Version eine Galaktische Imperatorin und ihr Berater genannt oder zwei Bros aus dem Fitness-Studio. Im wirklich sehr schönen Actual-Play-Podcast von *One Shot RPG* haben wir eine Wissenschaftlerin und ihren Alien-Erstkontakt. Nonne und Mönch, Gehirn-Parasit und Wirt, AI und Programmierer sind weitere Beispiele aus Podcasts. Möglich ist letztendlich alles, wichtig ist es, dass bei den Spielern der Funke überspringt, ein Paar für sich zu entdecken, welches man ausspielen möchte.



Meine Frau und ich haben hin und her diskutiert, bis dann der Vorschlag kam, den wir umgesetzt haben. Inspiration war der Leonardo-Caprio-Film *Catch me if you can*. Unsere Paarung war eine Trick-Betrügerin, die über Partnerbörsen im Internet seit den 90ern Leute ausgenommen hat, im großen internationalen Rahmen, und die Interpol-Agentin, die ihr schon seit Jahren auf der Spur ist.

Bei der Charaktererschaffung wird als erstes festgelegt, welcher Charakter der *Lead* ist, und welcher der *Follow* ist, quasi wie beim Tanzen. Der *Lead* ist derjenige, der aktiv und mit Absicht handelt, und jede Szene startet. Der *Follow* handelt zumeist unbewußt und darf die Szenen beenden. Dies darf aber nicht mit einer Art Ungleichgewicht verwechselt werden, der *Lead* hat keinesfalls das Sagen, ist aber erzählerisch derjenige, der proaktiv die Beziehung anfacht.

Bei uns war schnell klar, dass die Verbrecherin, gespielt von meiner Frau, aktiver sein würde, also war sie *Lead* und ich als Agentin *Follow*.

Danach erschafft man die Charaktere erzählerisch, und zwar gemeinsam, mit Hilfe von 5 Fragen, die auf dem Charakterbogen beantwortet werden:

Wer bin ich?

Was ist mein attraktivstes Merkmal?

Was sind zwei Dinge, von denen mir nicht bewusst ist, dass sie mich attraktiv machen?

Warum kann ich meinen Gefühlen nicht nachgehen?

Warum ist das für mich so wichtig?

Vier dieser Fragen beantwortet man selber, aber die Frage zu den zwei Dingen beantwortet der andere Spieler, indem man die Charakterbögen kurz tauscht. Da kommen wirklich coole Sachen bei raus, Ideen, die man selber vielleicht nicht gehabt hätte.

Eine Love Story in 8 Szenen

Sobald man Charaktere hat, die einen erfreuen, geht es dann los. Insgesamt gibt es 8 mögliche Szenen. Die Charaktere haben jeweils *Moves*, die sie einsetzen können, und bei denen größtenteils als Konsequenz ein Jenga-Stein gezogen werden muss. Das Spiel endet mit einem Epilog, wenn der Jenga-Turm einstürzt. Zu diesem Zeitpunkt geben die Charaktere ihren Gefühlen nach. Der

Epilog legt fest, wie es letztendlich mit dem Paar ausgeht. Dies ist abhängig von der Anzahl der Jenga-Steine, die gezogen wurden, was man während des Spiels auf dem Charakterbogen dokumentiert.

Die *Moves* sind relativ übersichtlich. Man wechselt sich als *Lead* und *Follow* ab, und der *Lead* beginnt eine Szene immer. Man muss immer eine Handlung oder ein Element der Umgebung in der Szene beschreiben, nur reiner Dialog ist z. B. nicht möglich. Dadurch ist man schnell im erzählerischen Flow. Der *Lead* darf zusätzlich einmal pro Szene bewußt den anderen Charakter berühren oder ein persönliches Detail offenbaren. Nur einmal pro Spiel darf der *Lead* dies unbewusst tun. Genau andersrum sieht es beim *Follow* aus, dieser darf den *Lead*-Charakter nur unbewusst oder versehentlich berühren oder etwas Intimes verraten und nur einmal im Spiel mit Absicht. Bei jeder Berührung oder dem persönlichen Detail wird ein Jenga-Stein gezogen. Bei jedem *Move* dürfen die Charaktere auch miteinander sprechen, dabei muss aber der Jenga-Turm berührt werden. Das soll dazu führen, dass die Anspannung und die Anziehung der Charaktere gerade in fortgeschrittenen Szenen, in denen der Turm schon wacklig ist, ansteigt.

Der Spielbericht

Die erste Szene ist „*An Introduction*“ (Vorstellung). Wie bei jeder Szene bespricht man erstmal untereinander, wo die Szene stattfindet, man tut dies immer gemeinsam. Hier hat z. B. der *Lead* nicht das Sagen. Der *Lead* steigt als erstes in die Szene ein, das ist alles. In unserem Fall entschieden wir uns dafür, dass die Betrügerin sich nach 20 Jahren Schwindelei zur Ruhe setzen will und sich dafür eine Insel der Malediven ansieht. Die Agentin erhält eine Spur der lokalen Polizei. Und so treffen sie sich in einer Resort-Bar am letzten Abend der Suche der Agentin, nichtsahnend, und die Funken sprühen. Die Betrügerin flirtet heftig und macht dann auf ihrem Handy ein Selfie der Beiden. Mit Bedauern verabschiedet man sich.

Szene 2 ist „*A little embarrassment*“ (eine kleine Peinlichkeit). Wir wollten weiter auf den Malediven sein, also entschieden wir uns dafür, dass der Flug der Agentin verschoben wurde, aufgrund schwerer Monsun-Stürme. Da die Betrügerin auf Tinder sehr aktiv ist, checkt die Agentin Tinder und findet mit Entsetzen ihr Gesicht vom Selfie aus der Bar in einem gefakten Profil. Voller Wut stürmt sie zum Luxus-Bungalow der Betrügerin, die davon ausgegangen war, dass die Agentin bereits die Insel verlassen hatte. Nun war zu erklären, wie denn das Foto wohl dort hingelangt war. Es wurde weiter geflirtet, Handtücher angeboten, da die Agentin klatschnass vom Monsun war, aber ein gewisses Gefühl des Misstrauens, des Unbehagens hatte sich eingestellt.



In Szene 3 geht es um „*Finding Common Ground*“ (Gemeinsamkeit finden). Das haben wir nur sehr lose interpretiert. Der Sturm war vorbei, die Agentin reist ab, aber sie sitzt trotzdem am Flughafen in Male fest. Aufgrund der Verspätung darf sie in die First Class Lounge und wen trifft sie da? Dreimal dürft ihr raten. Das war der *Common Ground* für uns. Zu dem Zeitpunkt ist beiden klar, dass sie Jäger und Gejagte sind, und dass sie sich verliebt haben. Nach einem intensiven Gespräch schafft die Betrügerin abzuhausen, bevor die gehemmte Agentin die Polizei am Flughafen alarmieren kann.

Szene 4 heisst „*Hard at Work*“ (fleißig bei der Arbeit) und die Betrügerin war mittlerweile in Thailand aktiv. In Phuket hat sie ihr aktuelles Ziel, einen älteren Herren, in ein Hotel zu einem Treffen gelockt, um ihm das Geld aus der Tasche zu ziehen. Aber die Agentin war ihr auf der Spur und gesellte sich im Hotel zu den Beiden. Die Betrügerin schaffte es aber noch einmal zu fliehen, nachdem sie die Agentin umgehauen hatte.

Spätestens ab Szene 5 war unser Turm schon so wacklig, dass wir eigentlich jeden Moment davon ausgingen, dass die beiden sich aus Verzweiflung um den Hals fallen, aber es ging weiter.

Szene 5 ist „*close, quiet and alone*“ (vertraut, ruhig und einsam), Szene 6 „*A disagreement becomes heated*“ (eine Debatte wird hitzig), in Szene 7 geht es um „*A difficult choice*“ (schwere Entscheidung) und in der letzten Szene geht es um vielleicht den letzten Abschied.

Wir entschieden uns dafür, dass die Betrügerin letztendlich doch ins Netz gegangen ist und die beiden sich in einem Verhörraum der Polizei in Phuket wieder treffen. Die Agentin hatte die Möglichkeit bekommen, der Betrügerin einen Deal anzubieten, denn über die Jahre hatte sie sehr gute Beziehungen zu diversen Drogenringen aufgebaut. Fragt mich jetzt nicht nach der Logik, das war so eine spontane Idee, die wir als Spieler hatten. Die Verbrecherin nahm diesen Deal an und sagte zu, dass sie sich in den Ring einschmuggeln lassen würde.

Nach sechs Monaten trafen die Beiden sich in einem Hotelzimmer in Bangkok wieder und die Betrügerin wollte hinschmeißen, weil es zu hart und gefährlich war. Sie konnte überzeugt werden, weiterzumachen, aber erst nach einer anstrengenden Konfrontation der beiden.

In Szene 7 wollte die Betrügerin nach der Sprengung des Drogenrings mit der Agentin im Jacuzzi feiern. Die Agentin wollte aber nicht so recht glücklich sein, da ihre Vorgesetzten den Deal weiter laufen lassen wollten, was die Agentin sehr unglücklich gemacht hat. Schließlich gesellte sie sich aber doch dazu im Jacuzzi und die beiden kamen sich so nah wie noch nie.



Wir haben es dann tatsächlich zur letzten Szene geschafft, im HQ der Interpol in Lyon, wo die Verbrecherin einen Monat später in die Freiheit verabschiedet wurde. In der Tiefgarage, mit Tränen in den Augen, wollten die beiden sich voneinander verabschieden, denn selbst in Freiheit würde eine Beziehung mit der Agentin ein Karriereende bedeuten. Dann stürzte der Turm und die Dämme brachen, die dramatische Kuss-Szene, die wir uns verdient hatten. Wäre der Turm nicht

umgefallen, hätte ich ihn selber umgeschubst, was ein legitimes Mittel ist, die Beziehung anzustoßen, wenn man meint, dass es der richtige Moment ist. Stürzt der Turm nämlich auch in der letzten Szene nicht, dann geben die Charaktere ihren Gefühlen nicht nach. Was natürlich auch eine Story-Möglichkeit ist.

Unser Epilog war dann auch das Traum-Happy-End, denn wir haben 23 Jenga-Steine gezogen. Ab 20+ ist einem die Welt egal, und man braucht nur noch einander zum Glück. Unsere beiden Damen haben sich vom nicht beschlagnahmten Geld der Betrügerin eine Finca auf Mallorca mit Ziegen gekauft, in den Bergen.

Möglicherweise haben wir etwas geschummelt, das lag aber an den Preview-Regeln. In den Actual-Plays, die wir uns angehört haben, werden zu Beginn, vor der ersten Szene, jeweils 3 Steine pro Charakter gezogen. Man startet also direkt etwas wackliger, etwas angespannter. In den Regeln wird dies aber gar nicht erwähnt. Wir hatten aus dem AP verstanden, dass 3 Steine insgesamt vorher gezogen werden, also wäre bei uns schon nach 20 Zügen Schluss gewesen. Das war aber immer noch der Epilog mit dem Happy End, also alles gut.

Fazit

Ich war schon lange nicht mehr so geflasht vom Rollenspiel. Spaß, Tragik, Drama, alles war dabei. Es war eine sehr intensive Erfahrung in ziemlich genau zwei Stunden Spielzeit. Ich kann mir aber beim besten Willen nicht vorstellen, das mit jedem zu spielen. Es müsste schon jemand sein, dem ich vertraue, denn es geht halt um verbotene Liebe. Deshalb finde ich es wichtig, dass die X-Karte direkt dabei ist, um bewusst Grenzen ziehen zu können.

Die Regeln sind wirklich einfach, und durch den Jenga-Turm herrscht ab Spielmitte durchweg Spannung.

Meine Frau und ich sind Internet-Urgesteine und haben uns vor vielen Jahren in einem MUSH, einem textbasierten Rollenspiel, kennengelernt. Letztendlich funktioniert Rollenspiel in einem MUSH sehr ähnlich. Man wählt eine Lokalität aus, je nach Setting, und erzählt abwechselnd in geschriebener Form, was passiert. Wir haben uns damals in einem Spiel kennengelernt, welches auf den *Drachenreiter von Pern*-Romanen von Anne McCaffrey basiert. Die Art des abwechselnden Erzählens fiel uns also recht leicht und hat uns deshalb auch schwer begeistert.

Wer jemanden hat, mit dem man sich solch eine Session vorstellen kann, dem möchte ich *Star Crossed* schwer empfehlen. Die digitale Edition soll bereits im Juni erscheinen, das mag aber reine Kickstarter-Euphorie sein. Ich weiß auf jeden Fall, dass ich beim physischen Release mit eigenem Jenga-Turm und schönen Szene-Karten nochmal zuschlagen werde. Es ist ein Spiel, welches ich im Regal stehen haben möchte.

Hinweis der Redaktion: *Star Crossed* lässt sich übrigens auch online über Videochat spielen. Dafür hat Gerrit Reininghaus ein kleines Online-Spreadsheet-Template (Englisch) gebaut <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1w3fT7Vath48K_jUa4XNJhuUSrev5LTtohm2XVi3z8-s/edit#gid=1868121064>. Einfach eine Kopie des Dokuments machen und ihr könnt loslegen.

Das Template enthält auch die elektronische Umsetzung einer Variante von Dana Fried, die ohne Wackelturm auskommt (was auch interessant ist, wenn aus irgendwelchen Gründen ein Wackelturm für euch nicht gut funktioniert).

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Tina Trillitzsch, Fotos von Andrea Stadtfeld.

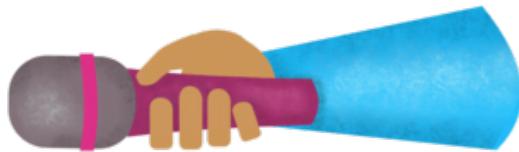
Fünf Fragen an Avery Alder

Tina hat Avery Alder zu ihren Spielen The Quiet Year, Monsterhearts, Dream Askew und zu ihrer Arbeitsweise befragt.



1. Ein ruhiges Jahr und Der tiefe Wald

Ein ruhiges Jahr (*The Quiet Year*) von 2013 ist ein spielleitungsloses kollaboratives Kartenmal-Erzählspiel über eine postapokalyptische Gemeinschaft. **Der tiefe Wald** (*The Deep Forest*) ist eine Neubetrachtung von Ein ruhiges Jahr von Anfang 2015. Im Gegensatz zu den häufig üblichen Erkundungs- und Kolonialisierungsmotiven anderer Spiele, sogar Ein ruhiges Jahr selbst, dreht es sich um eine postkoloniale Monstergemeinschaft.



Auf Twitter erzähltest du kürzlich <<https://twitter.com/dreamaskew/status/987501797731270656>>, **dass Ein ruhiges Jahr eines deiner beiden Lieblinge unter deinen Spielen ist. Was gefällt dir daran am besten und gilt dasselbe auch für Der tiefe Wald?**

Avery: Mir gefällt an *Ein ruhiges Jahr* am besten, dass die Beschränkungen des Spiels die Menschen dazu bringen, sich indirekt darüber zu unterhalten, wie ihrer Meinung nach gemeinschaftliche Vorgänge auszusehen haben, oft ohne es zu merken. Jede Woche entspricht dem Zug eines Spielers, und wer gerade dran ist, muss sich entscheiden, ob die Gemeinschaft die Priorität auf Erkundung, Dialog oder Handeln setzt. Die anderen können dich bei der Entscheidung nicht leiten: Sie muss aus dem Bauch heraus kommen. Das Spiel gibt den Mitspielern aber Raum, darauf zu reagieren, und zwar in Form von *Ärgersteinen* (Contempt Tokens). Während also die Geschichte über die Landkarte und Spielfiktion erzählt wird, findet unter der Oberfläche eine andere Unterhaltung statt: Die Spieler zeigen abwechselnd, wie ihrer Meinung nach eine Gemeinschaft funktioniert.

2. Dream Askew und Dream Apart

Dream Askew (Schräg träumen) ist momentan auf Kickstarter (oder sollte es gerade sein, wenn dieses Interview erscheint), gemeinsam mit einer parallelen Version, **Dream Apart** (Gertrennt träumen) von Ben Rosenbaum. Beide sind, soweit ich sehe, würfellose, spielleitungslose PbtA-Spiele (Powered by the Apocalypse, also inspiriert von Vincent und Meguey Bakers Apocalypse World).

Neulich beschrieb Avery sie <https://twitter.com/dreamaskew/status/976175564062011392> als „ein Spiel über den Kampf queerer Gemeinschaften, während die Welt zusammenbricht“ beziehungsweise „ein Spiel über das wunderliche Leben im jüdischen Shtetl“. Außerdem nannte Avery kürzlich Dream Askew als ihr anderes, zweites Lieblingsspiel unter ihren eigenen Werken (neben Ein ruhiges Jahr). Die meisten ihrer Spiele drehen sich in irgendeiner Weise um Queerness; Dream Askew wohl bisher am deutlichsten.

Die erste Version von Dream Askew kam 2013 heraus, doch trotz mehrerer bahnbrechender Designmerkmale („keine Würfel, keine Meister“, wie sie es nennt) fanden einige, dass das Spiel nicht den Erfolg erlangt hat, den es verdient. Eventuell weil es so ein Nischenspiel ist und nicht-queere Spieler es nicht so recht angenommen haben. Es gab Spekulationen https://www.reddit.com/r/RPGdesign/comments/7718kd/why_does_dream_askew_not_get_the_credit_it/, dass das Thema nicht-queere Leute vielleicht nicht ansprechen könnte. Oder dass sie das Gefühl haben könnten, ihm im Spiel nicht gerecht zu werden, weil sie unsicher sind und keine kulturelle Aneignung einer Randgruppe betreiben wollen. Vielleicht auch aus Angst, durch Unwissen unpassende Stereotypen zu bedienen.

Beim Partnerspiel Dream Apart geht es um eine andere Randgruppengemeinschaft, und wie man hört, denken andere Autoren über weitere, allgemeinere Hacks von Dream Askew nach.



Wie eng ist das Thema von *Dream Askew* deiner Meinung nach mit den Spielmechanismen verknüpft, wie wichtig ist dir diese Verknüpfung, und wie findest du es, wenn andere Leute Hacks des Spiels erstellen, die sich um andere Gruppen, auch nicht-marginalisierte, drehen?

Avery: Ich finde, die Spielmechanismen sind eng verknüpft mit den Themen Gemeinschaft, Solidarität und Identität. In der neuen Ausgabe gehört es zum Spielaufbau, gemeinsam ein Gemeinschafts-Arbeitsblatt auszufüllen. Dabei werden Konflikte und Möglichkeiten geplant, mit denen sich die Gemeinschaft auseinandersetzen muss.

Es ist selten, dass diese Probleme rein von Außen kommen und die Figuren als Helden zusammenstehen. Normalerweise legt das Gemeinschafts-Arbeitsblatt eine Lage fest, in der die Außenwelt massiven Druck auf diese Randgruppengemeinschaft ausübt, und ihre Mitglieder gezwungen sind, sich entweder zu versöhnen oder ihre Animositäten und Differenzen noch zu vertiefen. Und im Spielverlauf hinterfragen die Mechanismen immer wieder das Konzept des krass individualistischen Helden.

Um einen *Starken Spielzug* (Strong Move) zu machen, braucht man einen Marker. Es gibt zwei Möglichkeiten, an Marker zu kommen. Man kann einen *Schwachen Spielzug* (Weak Move) machen, das heißt, dass deine Heldentaten nebenbei durch Fehler und Torheiten gemäßigt werden. Oder jemand wendet sich hilfesuchend an dich und löst dabei deinen *Köder* (Lure) aus; das heißt, dass deine Kraft aus der gemeinschaftlichen Unabhängigkeit stammt. Diese Mechanismen sind einfach und optimiert, deuten aber in Richtung Vernetzung und Gemeinschaft. Man kann sagen, dass *Dream Askew* und *Dream Apart* sich durch das Merkmal **keine Würfel, keine Meister** auszeichnen, daneben kann man sie auch Spiele über die **Zugehörigkeit abseits der Zugehörigkeit** nennen.

3. Monsterhearts

Die erste Version von **Monsterhearts**, einem PbtA-Spiel über „das unordentliche Leben von sexy Teenie-Monstern“ – Vampiren, Hexen, Geistern und anderen Figuren aus übernatürlichen Romantik- und Horrorgeschichten, kam 2012 heraus und hatte riesigen Erfolg. Als Genre-Inspirationen werden unter anderem *Twilight*, *Ginger Snaps*, *The Vampire Diaries*, *True Blood*, und *Buffy* angeführt. 2017 wurde per Kickstarter eine zweite Ausgabe, **Monsterhearts 2**, erfolgreich finanziert und ausgeliefert.



Bei diesem Spiel interessieren mich besonders Übersetzungen – ich weiß, dass es zumindest eine italienische Version von *Monsterhearts* gibt, und bestimmt sind noch mehr in Arbeit.

Was ist dir am wichtigsten, wenn sich internationale Verlage wegen übersetzter Ausgaben an dich wenden – gibt es etwas, das deiner Meinung nach unbedingt hinein (oder heraus) soll, was bleiben muss, oder um jeden Preis geändert werden soll? Gendergerechte Sprache, Stil und Inhalt der Illustrationen oder Settinganpassungen? *Monsterhearts* und die meisten Zusatzinhalte spielen in einer amerikanischen High School – findest du eine Anpassung des Settings an europäische Besonderheiten in Ordnung oder sogar erstrebenswert?

Als kurze Erläuterung des Sprachproblems bei der Geschlechterdarstellung: Ein häufige Schwierigkeit bei Übersetzungen ins Deutsche ist es, dass im Deutschen und auch vielen anderen europäischen Sprachen solche Substantive wie Spieler, Charakter, Spielleiter und so weiter männlich sind. Es gibt keine wirklich einfache Möglichkeit, sie geschlechtsneutral zu machen, wie es im Englischen mit dem Pronomen „they“ gebräuchlich ist.

Avery: Es ist eine große Ehre für mich, dass meine Werke ins Koreanische, Italienische, Spanische, Portugiesische, Französische und mehr übersetzt worden sind. Ich nehme durch diese anderen Märkte nicht besonders viele Lizenzgebühren ein, daher ist der größte Effekt dieser Übersetzungen, dass mehr Menschen die Spiele spielen können. Es geht also um Zugänglichkeit und das Bilden einer internationalen Gemeinschaft. Ich gebe mir Mühe, nicht so viele Anforderungen an die Übersetzer zu stellen, weil ich ihre Sprachen und Märkte nicht kenne!

Wenn ein Spiel aber ausdrücklich queere Motive hat, bitte ich sie, die Übersetzung in die Hände eines queeren Menschen zu legen. Dafür gibt es mehrere Gründe: Erstens möchte ich, dass queere Menschen so oft wie möglich bezahlt werden; zweitens folge ich der politischen Auffassung, dass queeren Menschen das Eigentumsrecht für ihre Darstellung in der Welt zusteht; und schließlich, da jede Sprache Geschlechter anders handhabt, ist es wichtig, dass Spiele, die komplexe und pointierte Entwirrungen von Geschlecht und seinen Machtstrukturen aufweisen, Übersetzer haben, die sich verständnisvoll mit diesen Dynamiken auseinandersetzen und sie regionspezifisch umsetzen.

4. Zugänglichkeit und klares Schreiben

Averys Spiele haben den Ruf, besonders leicht zugänglich zu sein – sie sind üblicherweise klar strukturiert und verständlich geschrieben. Viele bezeichnen Monsterhearts als das am besten geschriebene Rollenspiel, das sie kennen. Ein Ruhiges Jahr (The Quiet Year) und Dream Askew sind ebenfalls dafür gelobt worden, dass sie leicht zu lesen, verstehen und zu erklären sind, ohne einen bestimmten Spieler als Moderator oder Regelleser herauszustellen.



Ist das etwas, das du von Anfang an planst? (Vielleicht bist du auch einfach von Natur aus so gut im Schreiben zugänglicher Spiele, aber ich vermute, das viel Arbeit drin steckt!) Wenn ja, wie gehst du vor, um das zu erreichen? Folgst du einem bestimmten Prozess beim Strukturieren, Schreiben, Testen, und Umschreiben deiner Spieltexte?

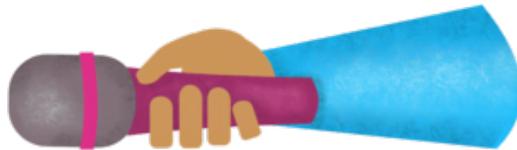
Avery: Da fühle ich mich geschmeichelt! Ich finde, so etwas gehört zu den höchsten Formen der Anerkennung für Spieledesigner. Und ja, ich gebe mir wirklich viel Mühe, zugängliche Texte zu produzieren. Ich fand es immer schon spannend, Spiele zu schreiben, die alles Überflüssige entfernen und darauf reduziert sind, was wirklich zählt. Ich finde, das trägt schon viel dazu bei, ein zugängliches Werk herzustellen. Ich denke, mein Streben nach zugänglichem, klaren und knappem Schreiben hat zum Teil damit zu tun, dass ich mit Randgruppen-Motiven und -Geschichten arbeite. Um fremde und ungewohnte Konzepte darzustellen, die trotzdem in den Köpfen der Leute ankommen, muss ich meine Worte sehr besonnen und sorgfältig wählen. Trotzdem möchte ich auch, dass meine Texte poetisch und überzogen und schön sind; ich muss also ein Gleichgewicht finden.

Was Werkzeuge betrifft, mit denen man knappe und klare Spieltexte erreichen kann, sticht für mich auf jeden Fall Scrivener heraus, ein Schreibprogramm, das es einem erlaubt, seine Texte in Dutzende kleinere Unterdateien aufzuteilen, die alle mit Metadaten markiert und verschlagwortet sind. Dadurch hat sich meine Herangehensweise an das Schreiben größerer Texte völlig geändert. Statt Vorne anzufangen und zu versuchen, durchzubrettern, ohne meine Stimme zu verlieren oder durcheinanderzukommen, lege ich zuerst einen Ablauf und eine Struktur für das Dokument fest. Ich experimentiere mit der Darstellungsreihenfolge und der Gesamtvision, bevor ich dazu übergehe, Wörter aufs Blatt zu setzen. Das hat mich darin geschult, didaktische Gestaltung auf einer höheren, ablauforientierten Ebene zu betrachten.

Und was Techniken angeht, finde ich am Wichtigsten, mit Leuten probezuspielen, die noch nie zuvor Rollenspiele gespielt haben. Ich habe einige Jahre einen offenen, anfängerfreundlichen Spieleabend angeboten. Ich leite Spiele für Gemeindegruppen, Familienangehörige und neue Freunde. Wenn dein Spiel für jemanden der erste Kontakt mit dem Rollenspiel ist, merkst du schnell, welche Konzepte und Ausdrücke für den Durchschnittsleser unverständlich sind.

5. Weiterführende Informationen

Wenn jemand Interesse daran hat, mehr über deine Arbeit zu erfahren und sie zu unterstützen, wohin sollte die Person sich wenden?



Avery: Momentan gibt es darauf zwei Antworten! Die erste ist mein Fördernetzwerk „Goblin Friendship Club“ (Koboldfreundeverein). Das ist ein saisonaler Abodienst, der einen Teil der Arbeit finanziert, die ich am spannendsten finde: Rabatte für einkommensschwache Kunden anzubieten, an unfertigen Nebenprojekten zu arbeiten und ein Mentorenprogramm für aufstrebende Spieleautoren zu leiten. Aktuell arbeite ich mit acht Autoren auf der ganzen Welt. Jede Mentorenschaft spielt sich anders ab; ihre Spiele sind alle in unterschiedlichen Stadien und gehen in unterschiedliche Richtungen. Der Goblin Friendship Club unterstützt diese Arbeit direkt und gibt mir daneben zusätzliche finanzielle Sicherheit und die Freiheit, mich Projekten zu widmen, die mich begeistern.

Aber aktuell stecke ich gerade mitten in einer Kickstarter-Kampagne! Es handelt sich um ein geteiltes Buch, das zwei Schwesterspiele enthält: *Dream Askew* (von mir) ist ein Spiel über queere Gemeinschaft inmitten einer zusammenbrechenden Zivilisation, während *Dream Apart* (von Benjamin Rosenbaum) ein Spiel über das wunderliche Leben in einem jüdischen Shtetl im

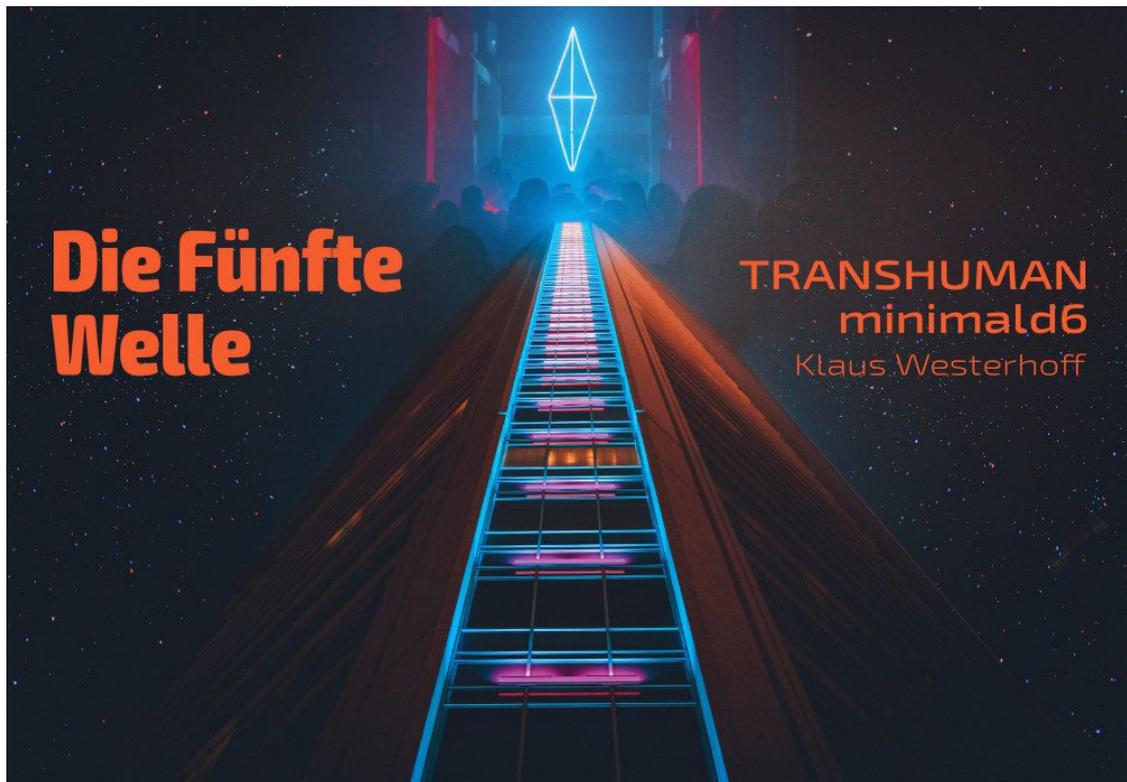
Osteuropa des 19. Jahrhunderts ist. Beide Spiele drehen sich um Zugehörigkeit abseits der Zugehörigkeit und erzählen Geschichten über Drama und Rückhalt in Gemeinschaften. Sie weisen ein anfängerfreundliches System „ohne Würfel, ohne Meister“ auf, das den Schwerpunkt auf Beziehungen, Identität und Entscheidungsfreiheit legt. Ich bin wirklich stolz auf dieses Projekt. Ein Link zum Kickstarter findet sich [hier <https://buriedwithoutceremony.com/belongingoutsidebelonging>](https://buriedwithoutceremony.com/belongingoutsidebelonging).

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch.

Die Fünfte Welle: Transhuman minimald6

Klaus Westerhoff verschmilzt minimald6 und Transhuman Space.



Basierend auf minimalD6 von Norbert G. Matausch und GURPS Transhuman Space von Steve Jackson Games

Auf die erste Innovationswelle der Agrargesellschaft vor 10.000 Jahren folgte vor 400 Jahren die zweite Welle der Industrialisierung. Die letzten hundert Jahre sahen gleich drei dieser Sprünge, die die Kultur und die Gesellschaft umgewälzt haben: Die dritte Welle der Digitalisierung, die vierte Welle der Gen- und Biotechnik und zuletzt die fünfte Welle von künstlichem Bewusstsein und Nanotechnologie. Die Möglichkeiten der Menschheit zu Beginn des 22. Jahr-

hunderts, den eigenen Körper und Geist perfekt auf die Umwelt anzupassen und so das Sonnensystem zu erobern, stellen mehr denn je die Frage: Was ist ein Mensch?

Die Regeln

1 Erschaffe deine Figur

1-1 Was du kannst - Bestimme deine Attribute

Jede Figur verfügt über die folgenden fünf Attribute: *Stärke*, *Geschicklichkeit*, *Intelligenz*, *Gesundheit* und *Vermögen*.

Würfle für jedes 1W6 oder weise jedem einen der folgenden Werte zu: 2, 3, 3, 4, 5 (von 1 = sehr schlecht bis 6 = sehr gut).

Stärke, *Geschicklichkeit*, *Intelligenz* und *Gesundheit* bilden deine geistigen und körperlichen Fähigkeiten ab. *Vermögen* bemisst deinen finanziellen Spielraum und kann die verfügbaren Optionen deiner Figur einschränken.

1-2 Was du bist - Bestimme deinen Menschentypus

Gentechnik hat zahlreiche Menschentypen ermöglicht - normale Humanoide frei von Erbdefekten, halb tierische Paramenschen, künstliche Bioroiden oder vollständig digitale Intelligenzen. Aber nicht jede kann sich diese Modifikationen für seinen Nachwuchs leisten.

Wähle eine Vorlage aus der nachfolgenden Liste und senke dein Attribut *Vermögen* um die Zahl in den [] Klammern. Du erhältst alle Merkmale der Vorlage.

MENSCH - BASELINE ODER MIT EUGENISCHEN VERBESSERUNGEN

- **Mensch (Baseline genoptimiert) [0]:** Keine genetischen Defekte oder geistige Instabilität

- **Mensch (Baseline Zero-G) [0]:** Zerbrechlich, Minderheit, Aufgewachsen in Zero-G
- **Mensch (Alpha Upgrade) [1]:** Attraktiv, Langlebig, Kampfreflexe
- **Mensch (Ishtar Upgrade) [1]:** Wunderschön, Selbstsicher
- **Mensch (Metanoia Upgrade) [2]:** Vielseitig, Langlebig, Einfallsreich

PARAHUMAN - GENKOMBINATION MIT NICHTMENSCHLICHER DNA

- **Parahuman (Aquamorph) [1]:** Amphibisch, Luftvorrat, Tiefseetoleranz
- **Parahuman (Tennin „Weltraumsiedler“) [2]:** Dünn, Zero-G Basisschwerkraft, Langlebig, Strahlungstoleranz
- **Parahuman (Yousheng „Marssiedler“) [2]:** Krankheitsresistenz, Ausdauernd, Langlebig, Mars Basisschwerkraft

BIOROIDE - KÜNSTLICHES LEBEN DURCH BIOGENESE, BENÖTIGT EINEN VORMUND

- **Bioroide (Meereshirte) [0]:** Amphibisch, Luftvorrat, Tiefseetoleranz, Dünn, Geborener Schwimmer
- **Bioroide (Felicia) [1]:** Verbesserte Sinne, Attraktiv, Krallen, Kampfreflexe, Impulsiv
- **Bioroide (Tianyi „Sozialer Kontakt“) [0]:** Aufmerksam, Wunderschön, Keimfreier Metabolismus, Xenophil

DIGITALE INTELLIGENZ - DER GEIST IN DER MASCHINE

- **Infomorph (Selbstbewusste KI) [2]:** Computerbedienung, Digitale Sicherheitskopie, Eidetisches Gedächtnis, Keine Alterung, Umprogrammierbar
- **Infomorph (Geistemulation) [1]:** Digitale Sicherheitskopie, Keine Alterung, Beim Upload vernichteter biologischer Wirtskörper

1-3 Was du tust - Bestimme deinen Beruf

Der technische Fortschritt des frühen 22. Jahrhunderts und die Besiedlung des Sonnensystems bieten zahlreiche Jobmöglichkeiten. Wähle einen Beruf aus der Liste und ein Merkmal davon:

- **Aktivist:** Diplomatie, Hirnimplantat, Memetik, Recht (Cyberdemokratie ODER Pan-intelligente Rechte), Starrsinn
- **Doktor:** Chirurgie, Elektronik, Gehirnhacken, Gentechnik, Verwaltung
- **Erforscher:** Elektronik, Fälschen, Händler, Kartographie, Straßenerprobt
- **Gunjin (Private Sicherheitskraft):** Beamgun, Computerhacken, Diplomatie, Elektronik, Einschüchtern
- **Ingenieur:** AI-Entwicklung, Elektronik, Ingenieursarbeit, Programmieren, Raumschiffkonstruktion
- **Kolonist:** Aufmerksamkeit, Mechanik, Planetologie, Überlebensausrüstung, Vakuumanzug
- **Kopfgeldjäger:** Aufmerksamkeit, Beamgun, Kontakte, Legale Vollzugsrechte, Raufen
- **Krimineller:** Armgun, Einflussreiche Unterweltfreunde (Marstriaden ODER Maple-Syndikat), Einschüchtern, Gehirnhacken, Straßenerprobt
- **Memetischer Ingenieur:** Empathie, Memetik, Nachrichtenanalyse, Psychologie, Recherche
- **Prospektor:** Biochemie, Ingenieursarbeit, Kartographie, Planetologie, Vakuumanzug
- **Spacer:** Astrogation, Elektronik, Händler, Mechanik, Pilot
- **Wetsurgeon (Persönlichkeitsdesigner):** Biochemie, Elektronik, Gehirnhacken, Memetik, Psychologie
- **Wissenschaftler:** Digitaler Infomorph, Elektronik, Lehren, Recherche, Wissenschaft (beliebiges Fachgebiet)

1-4 Wähle ein Meme (optional)

Ideen sind überall und haben ein eigenes Leben angenommen. Du darfst eines der folgende Memes auswählen, das dein Handeln antreibt:

- **Immortalismus:** Unsterblichkeit führt zu einer stagnierenden Gesellschaft
- **Biochauvinismus:** Bio-intelligentes Leben ist wertvoller als digitales Leben
- **Cybergnostizismus:** Die körperliche Welt ist unvollkommen, eine Existenz aus reiner Information ist die bessere
- **Grünes System:** Andere Planeten müssen terraformiert werden
- **Hyperevolutionisten:** Die Menschheit muss sich durch Nanotechnik weiterentwickeln
- **Kolonialismus:** Das Sonnensystem ist die neue Heimat der Menschheit
- **Nanosozialismus:** Information muss frei sein
- **Pan-Intelligente Rechte:** Alles intelligente Leben verdient es, wie ein Mensch behandelt zu werden.
- **Pantropie:** Die Menschheit muss sich an Leben und Arbeit unter lebensfeindlichen Bedingungen anpassen
- **Preservationismus:** Das natürliche Genom, die natürliche Kultur und Umwelt müssen erhalten bleiben
- **Survivalismus:** Die Erde geht auf ihren Untergang zu, die einzige Rettung bieten andere Welten
- **Transhumanismus:** Mit Kryonik und Nanotechnik wird die Menschheit besser als menschlich

1-5 Wähle deinen Namen

2 Das Spiel spielen

2-1 Spieler

Beschreibe, was deine Figur tut. Ist der Ausgang unsicher, bittet der Spielleiter dich zu würfeln: z. B. um etwas zu versuchen, zu treffen, auszuweichen oder dich in Sicherheit zu bringen.

Würfle mit 2W6.

Füge 1W6 hinzu, wenn du im Vorteil bist: durch einen geeigneten Gegenstand, ein hohes Attribut, überlegene Taktik, ein antreibendes Meme usw.

Nimm 1W6 weg, wenn du im Nachteil bist: durch ein niedriges Attribut, ein Hindernis, eine Verletzung, gegen Übermacht stehst etc.

Würfle niemals mehr als 3W6 oder weniger als 1W6. Jedes Ergebnis von 5 oder 6 zählt als Erfolg.

2-2 Spielleiter

Spiele die Welt und alles, was darin lebt. Wenn es unwahrscheinlich ist, dann würfle. Alle Würfelergebnisse verändern die Situation. Wenn es wahrscheinlich ist, dann würfle nicht, es passiert einfach. Wenn es unmöglich ist, dann würfle nicht, sondern sag es ihnen.

2-3 Kampf

Gesundheit bestimmt, wieviel körperlichen Schaden du aushalten kannst. Intelligenz bestimmt, wieviel geistigen Schaden du aushalten kannst. Jeder Erfolg im Kampf fügt 1 Schaden zu. Erzähle was geschieht. Wenn der erlittene gleich oder mehr als das ist, was du aushalten kannst, bist du deinem Gegner ausgeliefert.

2-4 Erfahrung

Wenn es dramatisch passend ist, steigt deine Figur eine Stufe auf. Du darfst dann eine der folgenden Optionen wählen:

- Wähle ein neues Merkmal deines Berufs
- Wähle einen neuen Beruf (mit Einverständnis des Spielleiters) und ein Merkmal dieses Berufs
- Wähle einen Ausrüstungsgegenstand oder eine Genmodifikation aus der Technik des 22. Jahrhunderts. Senke dein Attribut Vermögen um die Zahl in den []-Klammern
- Erhöhe dein Attribut Vermögen um 1

minimald6 ist lizenziert unter einer [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Lizenz \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>.

GURPS Transhuman Space geschrieben von David L. Pulver. *Transhuman Space*® is a Registered Trademark of *Steve Jackson Games Incorporated*. Copyright © 2002 *Steve Jackson Games Incorporated*.

Technik des 22. Jahrhunderts

1 - Waffen und Rüstungen

- Armgun [0]
- Elektrolaser [1]
- Battle Rifle [2]
- Beamgun [1]
- Mikro-Raketenpod [1]
- Raketenpistole [2]
- Arachnogewebe-Anzug [0]
- Nanogewebe-Anzug [1]
- Smart-Anzug [2]
- Kampfanzug [3]

2 - Kommunikation und Interface

- Virtual Interface-Brille/ -Implantat [0]
- Augmented-Reality-Software [0]
- Gedankenemulations-Software [1]
- Virtual-Reality-Programme und -Ausrüstung[2]
- Nanokäfer Sensor/Rekorder [1]
- Überwachungsstaub [2]

3 - Gehirnimplantate

- Kommunikationsimplantat [0]
- Virtual-Interface-Implantat [1]
- „Slink“ Sensory-Uplink-Implantat [1]
- „Slink“ Sensory-Experience-Downlink-Implantat [1]
- Marionettenimplantat (Gedankenkontrolle) [2]
- Marionettenimplantat (AI-Bewusstseinswechsel-Implantat) [3]

4 - Biomod-Transplantationen

- Andraste Marsatmung [2]
- Bio-Booster Adrenalinpumpe [2]
- Herzbooster [2]
- Leber-Upgrade [2]
- Anti-Schock-Drüsen [2]
- Retinaverbesserung [1]

5 - Nanosymbionten (Bio-Nanomaschinen)

- Bacteriophagen [3]
- Gehirnbooster [3]
- Immunitätsmaschinen [2]
- Metabolismus-Regulatoren [4]

- Microgravitations-Biochemiker [3]
- Nervenbooster [4]

6 - Microbot-Schwärme

- Konstructoren [1]
- Dekontaminierer [1]
- Verschlinger [2]
- Gremlins [1]
- Paramediziner [2]
- Instandsetzer [1]

7 - Radikale Nanochirurgie

- Nanostase-Scheintod [4]
- Zellregeneration [3]
- Zellulare Verjüngung [5]
- Destructiver Upload („Brainpeeling“) [2]

8 - Klonen

- Menschlicher Klon (identisch) [4]
- Menschlicher Klon (geschlechtsgewandelt) [5]
- Tierklon [3]
- Tierklon (Uplift) [4]

9 - Raumschiffe

- Kagoshima Orbitaler Transfer Spacecraft [7]
- Meizi-Klasse Space Carrier [8]
- Pegasus-Klasse Transatmospheric Vehicle [8]
- Sudbury-Klasse Interplanetary Carrier [9]

Ein Führer durch das Sonnensystem

- **Merkur:** Brennende Tage und frostige Nächte, He-3 Fusionsbrennstoff-Minenkolonie, Antimaterie-Solarenergiefabriken, Goethe-Krater-Raumhafen
- **Venus:** Höllischer Dampfkochtopf, Forschungsstation Aphrodite, Cyberbot-Teletourismus
- **Erde:** Machtblöcke US/EU/China, Tiefseekolonien, Betriebsamer Erdorbit, Hunderte von bemannten Raumstationen
- **Luna:** Multinationale kosmopolitische Gesellschaft, Industriekartelle
- **Erde-Luna-Langrangepunkte:** Kolonistenhabitate, Müllschungel
- **Mars:** Terraformung im Gange, Weltraumaufzug, Pioniergeist
- **Hauptgürtel:** Einzelgängerische Wissenschaftssiedlungen, Bioroiden-Kolonien, Theokratien digitaler Kreationisten
- **Jupiter:** Transjovianischer Raum: Die neue Grenze, Tiefeis-Mondkolonien
- **Saturn:** Hyperion militärische Ausbildungsstation, Titan Huygens City
- **Uranus:** Miranda geologische Forschungsstation
- **Neptun:** Triton Cyberbot-Erkundung
- **Kuipergürtel:** Künstliche Kometenherden, Spacer-Kolonien

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Tina Trillitzsch unter Verwendung folgender Bestandteile von *Unsplash* <<https://unsplash.com/license>>:

- Foto von *Jacob Spence* <https://unsplash.com/photos/Bolre_2dEZI>
- Foto von *Wes Hicks* <<https://unsplash.com/photos/no7zq9FV2E4>>
- Foto von *Alexander Popov* <<https://unsplash.com/photos/3InMDrsuYrk>>

Die Entstehung von Karlsburg

Peter Kastberger schreibt über die gemeinsame Entwicklung des Spiels mit seiner Tochter.



Initialzündung

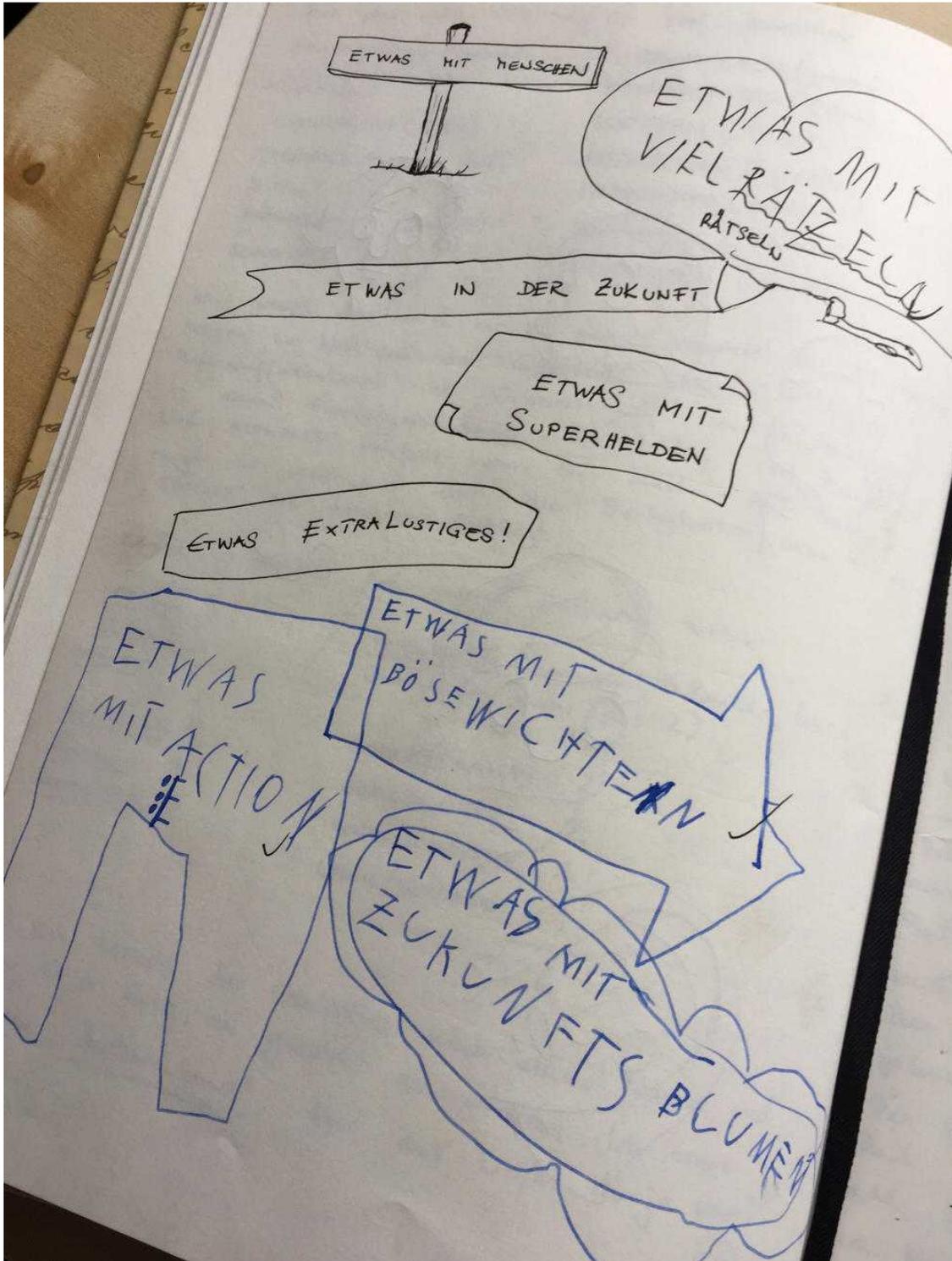
Karlsburg basiert auf den Ideen meiner Tochter. Zum damaligen Zeitpunkt habe ich viele *Worlds of Adventure* für *Fate* und *Turbo Fate* gelesen. *Fate* erschien mir damals genau richtig, um mit den Kindern zu spielen.

Und so sind wir irgendwann im Frühsommer 2016 zusammengesessen. Ich wollte wissen: „Wenn du dir eine eigene Welt für ein Rollenspiel ausdenken könntest, was wäre enthalten? Worum ginge es?“

Ihre Antworten hielten wir in einem Notizbuch fest:

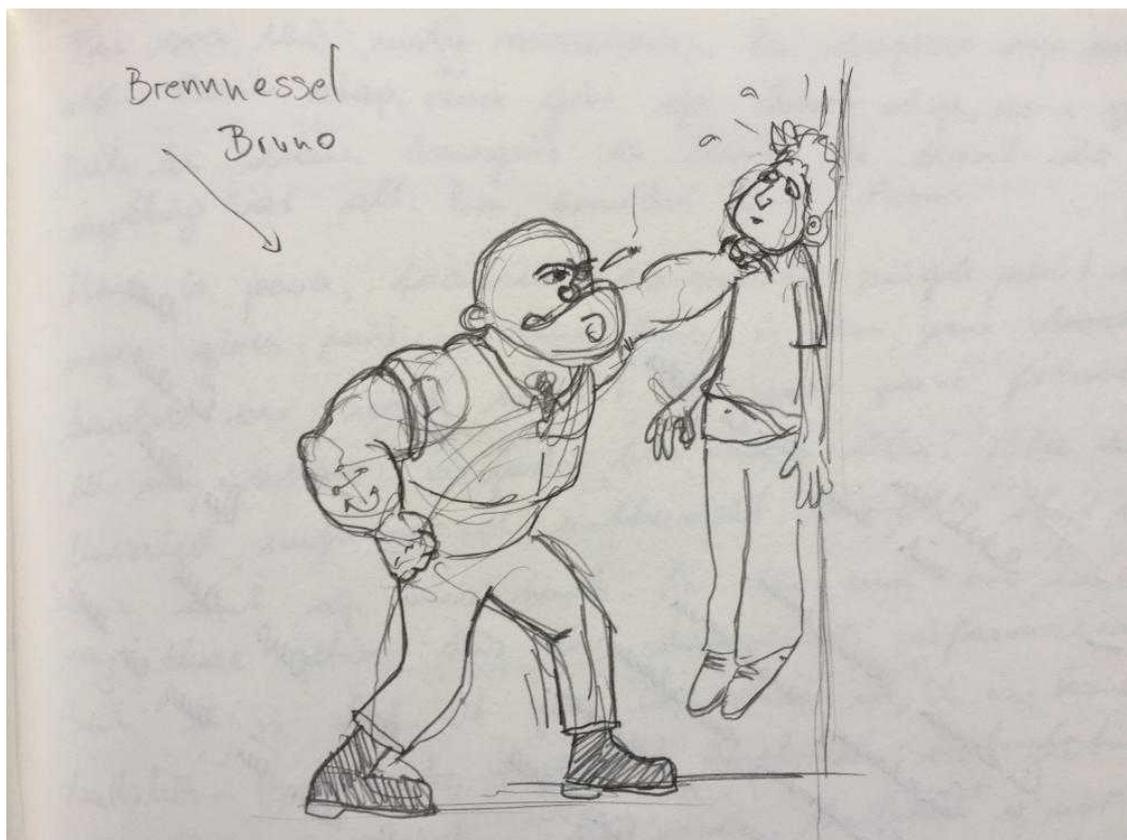
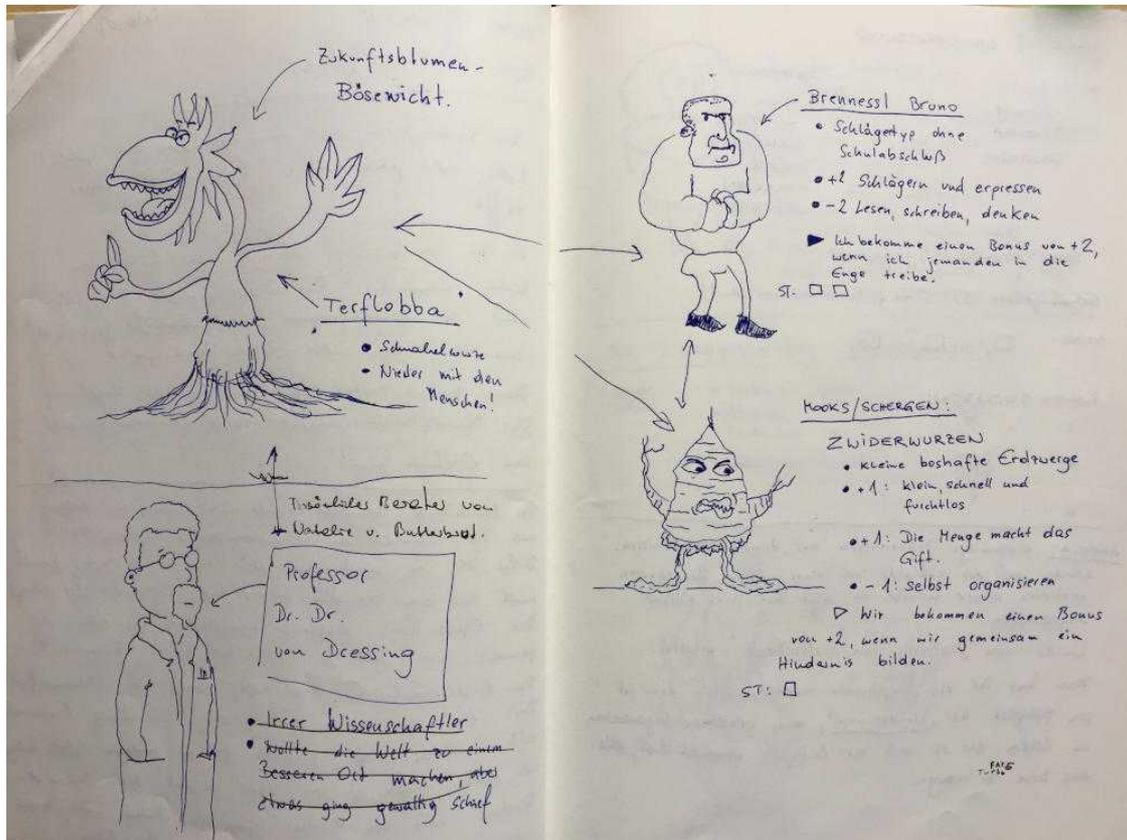
- etwas mit Menschen,
- etwas mit vielen Rätseln,
- etwas in der Zukunft,
- etwas mit Superhelden,
- etwas Extralustiges,
- etwas mit Bösewichten,
- etwas mit Zukunftsblumen,
- etwas mit Action.

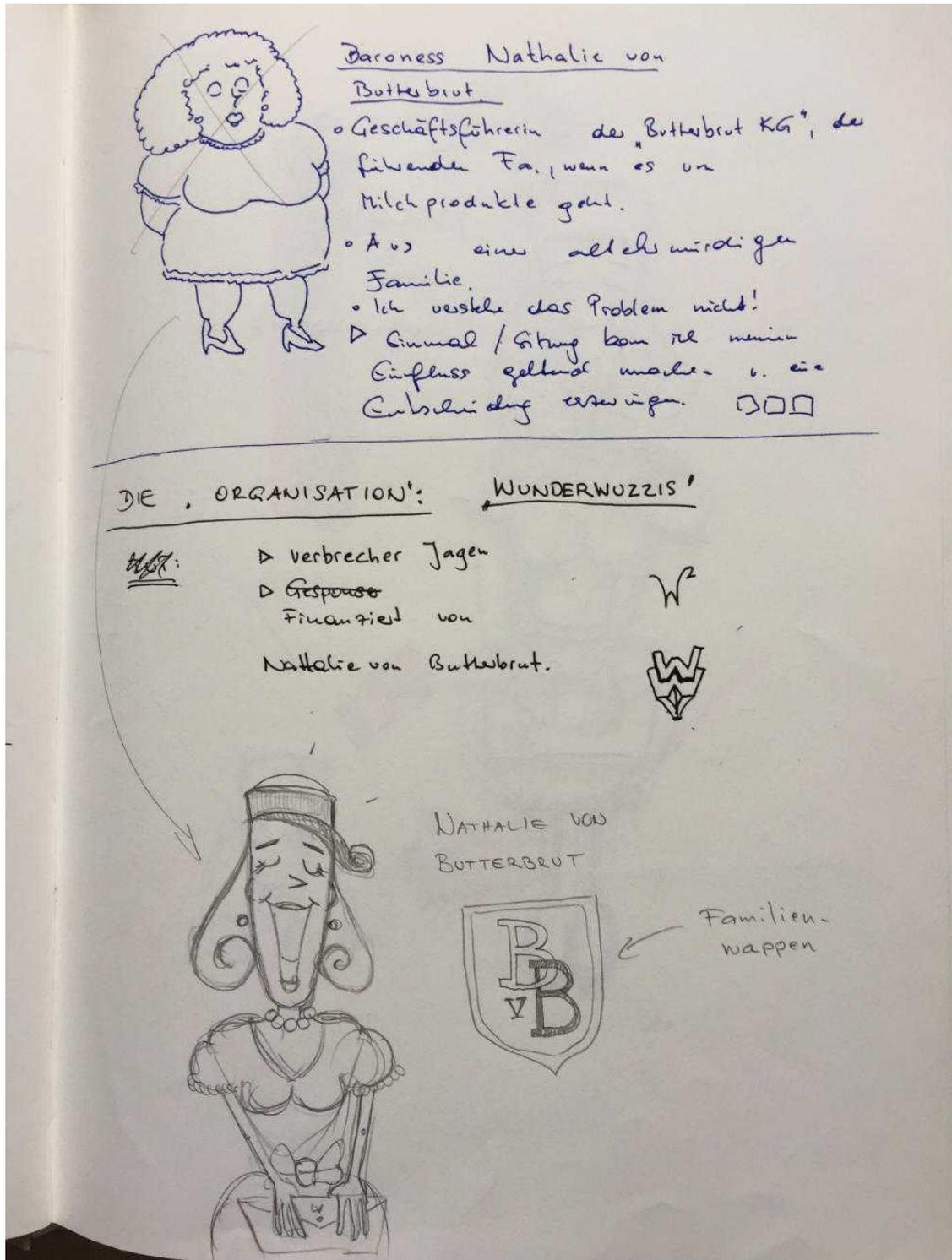
Tja, was einer (damals) Achtjährigen so alles durch den Kopf geht. Das Notizbuch haben wir immer noch:



Weitere Notizen

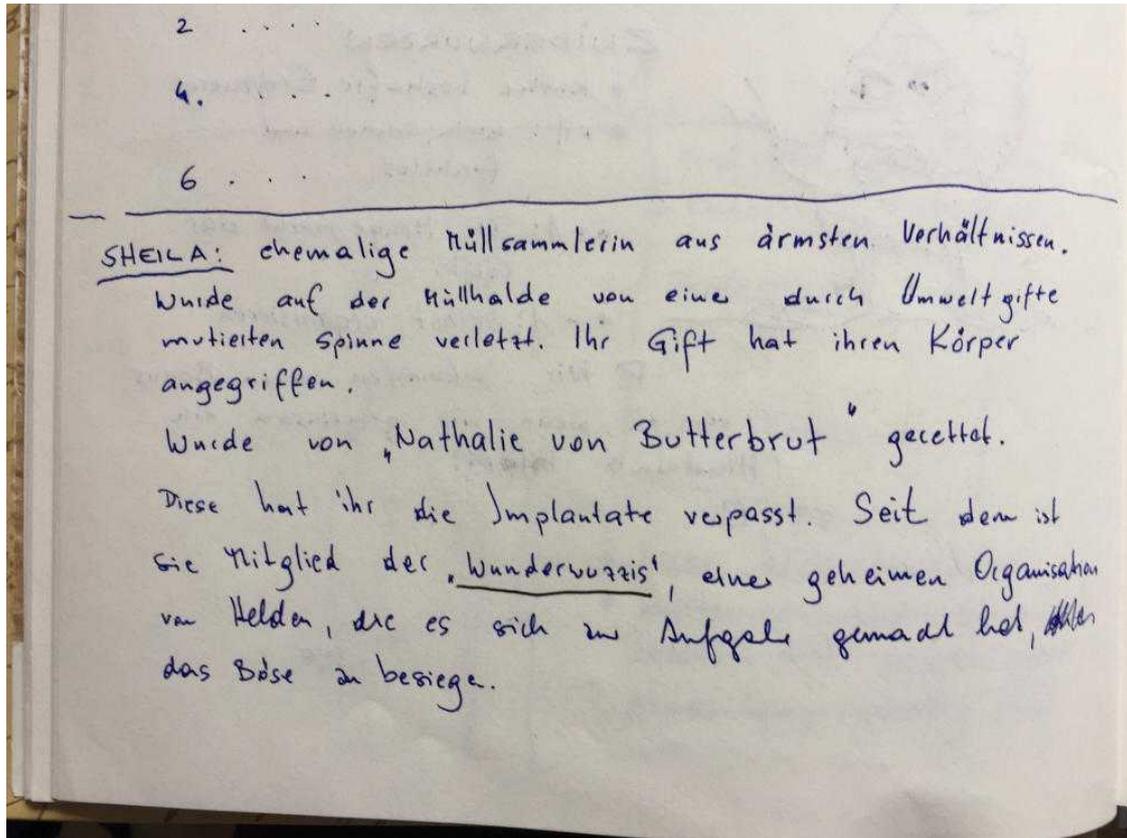
Basierend auf den Vorgaben meines Sonnenscheins habe ich noch weitere Skizzen und Notizen angefertigt:





Ich habe versucht, oft nachzufragen und Vorschläge zu machen. „Ist es das, was du dir vorstellst? Wie wäre es mit ...? Passt das so für dich? Habe ich dich richtig verstanden?“

Auch mit dem Charakterbau haben wir begonnen.



Text des Charakterbaus aus der Grafik – Sheila: ehemalige Müllsammlerin aus ärmsten Verhältnissen. Wurde auf der Müllhalde von einer durch Umweltgifte mutierten Spinne verletzt. Ihr Gift hat ihren Körper angegriffen. Wurde von Nathalie von Butterbrut gerettet. Diese hat ihr die Implantate verpasst. Seitdem ist sie Mitglied der „Wunderwuzzis“, einer geheimen Organisation von Helden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, das Böse zu besiegen. Der Katzenmensch-Cyborg Sheila hat letztendlich seinen Weg bis auf das Titelbild gefunden.

Die Spielsitzung mit *TurboFate* als System kam übrigens nie wirklich zu Stande. Notizen gingen verloren und es verlief sich im Sand. *Fate* als System fasziniert mich noch immer. Es liest sich so toll, aber in der Praxis kann ich es als Spielleiter nicht anwenden. Wir passen nicht zusammen.

Verzögerungen

Zur gleichen Zeit hatte ich aber schon begonnen, den Schnellstarter für das *OneDice*-Regelwerk von *Cakebread & Walton* (*Clockwork and Chivalry*) zu übersetzen. Normale W6 faszinieren mich noch immer – sind sie doch nahezu überall verfügbar. So können die Kids auch ohne einen Erwachsenen mit Spezialwürfeln im Beutel eine Spielsitzung starten.

Da die Übersetzung von *OneDice* doch viel Zeit in Anspruch nahm, blieb umso weniger Zeit für *Karlsburg*. Das Setting hatte damals aber noch keinen Namen. Die Notizen lagen lange Zeit unangetastet herum.

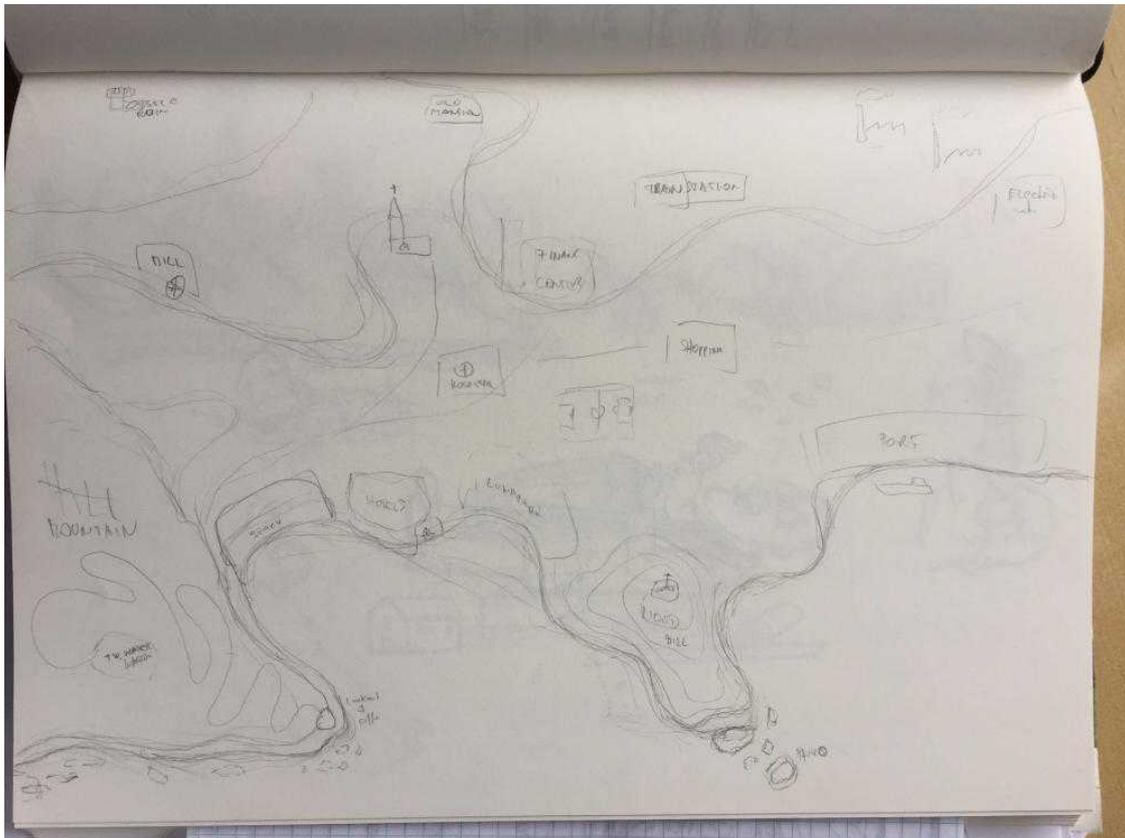
Frischer Wind

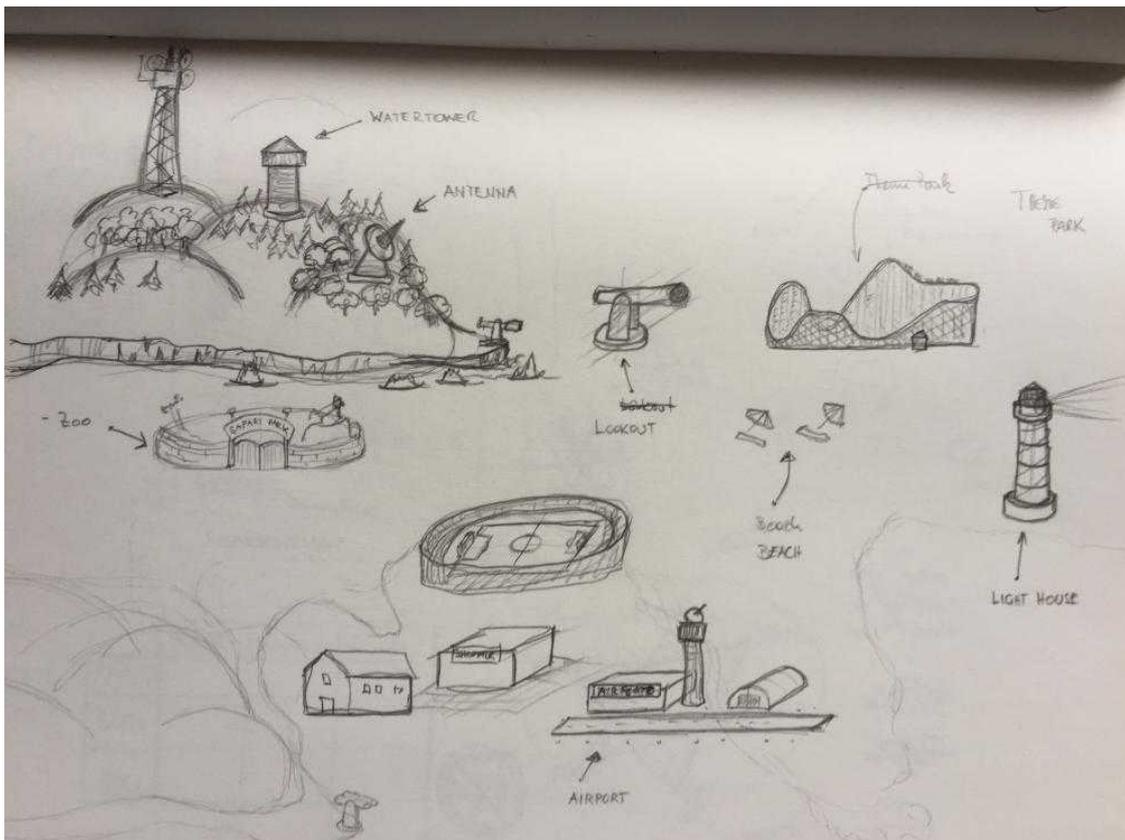


Erst ein gutes Jahr später, im Frühling 2017, kam wieder Bewegung in die Sache, als ich wieder mehr Zeit zum Zeichnen hatte. Töchterchen und ich wollten die neuen Marker ausprobieren und haben alte Notizen durchgeblättert. Und da machte es dann plötzlich wieder „Klick“. Skizzen wurden angefertigt, Karten wurden entworfen, weitere Charaktere erdacht und zu Papier gebracht.

Vieles wurde auch wieder verworfen. Ich kann mich noch gut erinnern, dass viel Zeit – sicher viel mehr, als sich erahnen lässt – in die Landkarte gesteckt wurde.

Mehrere Skizzen, Entwürfe und Versuche waren nötig, um überhaupt irgend-
etwas zu erhalten. Ursprünglich wollte ich eine isometrische Ansicht. Das hat
aber überhaupt nicht geklappt und der Grafikstil wich zu sehr von den Zeich-
nungen der Charaktere ab. Auch Zeichnungen von Carl Barks wurden als Inspi-
ration verwendet. Die Ansichten sollten vom Stil her denen von Entenhausen
ähneln. Tja, hat auch nicht geklappt und so wurde ein großer Teil in die Tonne
getreten und wir haben mit der Karte wieder von vorne begonnen.







Mit dem *OneDice*-Schnellstarter war zumindest ein (damals) passendes System zur Hand. Der Sommer wurde genutzt, um alle Notizen nochmals zu sichten und die Texte zu verfassen. Damit *Karlsburg* möglichst viele Menschen errei-

chen kann, wurden die Texte in Englisch verfasst. Die *OneDice*-Community auf *Google+* half beim Korrekturlesen.

Töchterchen half natürlich ebenfalls mit und lernte bei der Gelegenheit, wie Zeichnungen am Scanner digitalisiert und abgelegt werden können. Beim anschließenden Drehen und Zuschneiden war sie ebenfalls mit an Bord und machte ihre ersten Schritte mit *Gimp*. Auf den eingescannten Originalbildern kann man noch gut die Striche und Flecken der Marker erkennen.



Ein Puzzle auf der Zielgeraden

Im Herbst waren dann fast alle Teile vorhanden. Sie mussten nur noch in ein einzelnes zusammenhängendes Dokument gebracht werden. Erst beim Zusammenfügen sind die bisher nicht bedachten Punkte aufgekommen: Anpassungen am Regelwerk, Charakterblatt, Einführungsabenteuer und Detailarbeiten. Einfügen von Änderungen. Lektorat. Korrektorat. Schriftarten mit passenden Lizenzen, Copyright-Hinweise. Programmabstürze. Projekte dauern halt doch immer länger, als man denkt.

Besonders beim Regelwerk waren mir ein paar Änderungen wichtig. *OneDice* ist ein nettes System. Aber es ist durchaus kampflastig und tödlich. Zwei Dinge, die ich so nicht haben wollte. Meine Tochter und ihre Freunde sollten ihre ersten Rollenspielerfahrungen nicht als marodierende Mörderhobos machen.

Dann war da auch noch das Titelbild. Wir hatten uns fest vorgenommen, nicht einfach nur in einer x-beliebigen Schriftart „Karlsburg“ dort stehen zu haben. Nein, es sollte schon ein klein wenig mehr sein. Somit wurde festgelegt, dass die Veröffentlichung warten musste, bis das Titelbild fertig war. Wieder wurden mehrere Skizzen gemacht, bis endlich etwas dabei war, das halbwegs brauchbar schien.



Natürlich musste auch das wieder digitalisiert werden. Mein *Wacom*-Tablet und *myPaint!* leisteten dabei gute Dienste.

Release und Re-Release

Aber am 13. November 2017 war es dann doch soweit. Nach rund eineinhalb Jahren war das Dokument soweit fertig, dass ich mir zutraute, es öffentlich zugänglich zu machen. Mit einem Blogbeitrag und Hinweisen auf *Google+* und *Twitter* entließ ich *Karlsburg* schließlich in die große, weite Rollenspielwelt. Aufgrund der gewählten Lizenz wurde es als Repository auf *GitHub* zur Verfügung gestellt <<https://github.com/bemperum/Karlsburg>>.

Und nun?

Karlsburg wurde ein paar Mal heruntergeladen. Ob es überhaupt bespielt wurde, weiß ich nicht. Vermutlich nicht. Wenn ich den Zahlen auf *GitHub* Glauben schenken darf, waren es gerade mal eine Handvoll Downloads. Vielleicht ein Dutzend?

Macht aber nichts. Denn: *Karlsburg* ist für meine Tochter. Und daher arbeite ich auch gerade an der deutschen Übersetzung samt Erweiterung und mit einem neuen Regelwerk. Norbert Matauschs *minimalD6* soll es werden. Ein freies Regelwerk für ein freies Setting. Ich freu' mich schon!

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Peter Kastberger. Fotos ebenfalls von Peter.

Vom Regelfuchs zum Erzählbär: Ein Entwicklungsprozess

Patrick Spelsberg berichtet über die Veränderung seines Spielstils.



Seit gut sieben Jahren spiele ich Pen-&-Paper. Im wahren Leben Geschäftsführer, reizt es mich, abseits von Verantwortung und Planung im Geschäftsleben, in der Freizeit einen Helden zu mimen. Auch wenn in der privaten Runde ab und zu ein Held hinzukam oder verloren ging, blieb die Runde sich treu. Bei uns wurden über Jahre hinweg sehr regellastige und ausgearbeitete Systeme wie z. B. *Shadowrun*, *Das Schwarze Auge* oder *Pathfinder* gespielt. Eines Tages las ich im Internet etwas über narrative Rollenspiele quasi ohne bzw. mit kaum vorhandenen Regeln. Da ich, oft zum Leidwesen meiner „Mithelden“, eine sehr experimentierfreudige und extrovertierte Persönlichkeit vorweise, wurden sie quasi von mir genötigt, ein solches Rollenspiel zu testen.

Erste Schritte mit *Fate*

Es wurde *Fate*, und zwar *Turbo-Fate*. Minimale Regeln, maximaler Spielspaß – dachte ich jedenfalls. Das Regelwerk sowie Charakterbögen etc. sind auf www.faterpg.de gratis zum Download bereitgestellt. Nach dem typischen Einheitsbrei der ersten Seiten folgte schnell die erste Verwirrung: Unter einem Charakterkonzept konnten wir uns noch einiges vorstellen – aber Aspekte? Die Beispiele waren zwar einleuchtend, aber selbst Aspekte entwickeln? Denn im Idealfall soll ein Aspekt einen Vorteil sowie einen Nachteil darstellen können. Soviel Freiheit in einem Pen-&-Paper war niemand von uns gewohnt.

Nach einiger Zeit waren dann doch, durch gemeinsames Teamwork, einige passende Aspekte für jeden Mitspieler gefunden und wir begannen das Spiel. *Fate*-Punkte erlauben z. B. das Wiederholen eines Würfelwurfs, ah, also ähnlich wie Schicksalspunkte (nahezu jedes klassische System benutzt schließlich so etwas). Dass diese einen begrenzten Vorrat hatten, war uns ebenfalls einleuchtend und nicht neu, aber durch das Ausspielen der Negativseiten unseres geliebten Charakters zusätzliche Punkte erhalten? Das wurde für den ein oder anderen zu einer großen Herausforderung.

Eine viel größere Zerreißprobe stellten jedoch die kaum vorhandenen Definitionen von Regeln dar. Je nach Setting und System waren wir es gewohnt, das meist neben ein bis zwei Spielern permanent ein Grundregelwerk griffbereit offenlag und wir nachschauten, wie weit der Feuerball fliegt oder wie lange das Nachladen der Armbrust dauert. Und wo ich beim Thema Ausrüstung und Fähigkeiten bin – keinerlei Informationen über Manakosten, Schaden, Ausweichmanöver oder ähnliches. Wir wussten, es ist ein narratives System, aber so etwas kam uns dann doch spanisch vor.

Wir blieben dran

An dieser Stelle könnte man damit rechnen, wir hätten als alteingesessene Pen-&-Paper-Helden das narrativfokussierte Spielen an den Nagel gehängt und die alten Systeme wieder ausgegraben. Doch bin ich grundsätzlich zwar ein freundlicher, jedoch auch etwas nervtötender Mensch und ich beharrte darauf, dass „wir etwas falsch gemacht haben mussten“. Nach unzähligen weiteren Spielabenden, mal mit Lichtschwert mal mit Steinzeitkeule, sind wir grundsätzlich begeistert vom narrativen Spiel, jedoch hängt es auch hier vom System ab.

Für viele der „alten Hasen“ stellte die Umstellung von einem stark regelbasierten System auf ein regelleichtes System ein großes Hindernis dar. Erfahrungsgemäß tun sich Pen-&-Paper-Neulinge mit regelarmen Systemen erheblich leichter. Gerade bei *Fate* mussten wir dies feststellen. *Fate* hat unglaublich schöne und mitreißende Settings und ich kann jedem nur empfehlen, einige davon einmal auszuprobieren.

Aber wie kann man also den Regelfuchsern den Einstieg erleichtern, sodass auch diese in den Genuss eines schnellen Spiels und einer bildhaften Welt kommen? Das soll natürlich nicht heißen, dass sich bei Regelfuchsern kein Kopfkino abspielt, doch bleibt natürlich beim Auslegen der verschiedensten Regeln weniger Zeit für die bewegten Bilder im Kopf.

Tipps für Spielleiter

Wir haben einmal einige Tipps unsererseits zusammengetragen, um den Einstieg zu erleichtern.

Erstens: Benutzt anfangs Systeme, die noch ein gewisses Grundmaß an klassischen Regeln vorweisen. Zum Beispiel *minimald6* von Norbert G. Matausch.

Wem das auch schon zu wenig Regeln vorweist, kann alternativ mit „Bier und Brezel“-Pen-&-Papern (*Ratten!* oder *Das Land OG*) starten.

Zweitens: Spielt mindestens dreimal mit dem System. Die reduzierten bzw. sporadisch vorhandenen Regeln gehen nach und nach ins Blut über.

Drittens: Beschreibt auch Kampfszenen detaillierter und blumiger. Statt „Ich schlage mit meinem Schwert.“, versucht es mal mit „Mit einem gekonnten Aufwärtshieb dränge ich meinen Kontrahenten ein Stück zurück und versuche ihn in die Defensive zu bringen!“ – vielleicht nicht perfekt, aber ich denke, es sollte klar geworden sein, was ich meine.

Viertens: Helft eurem Spielleiter. Auch für ihn ist es meist eine gänzlich neue Erfahrung, unterstützt ihn, wo ihr nur könnt. Klärt jedoch vorher ab, wie viel „Macht“ er bereit ist abzugeben. Er kann euch zum Beispiel gestatten, Gegenstände in einem Raum vorzusetzen (solange es halbwegs realistisch ist). So müsst ihr nicht extra fragen: „Steht da eine Flasche auf einem Tisch?“, sondern könnt direkt agieren mit „Ich nehme eine leere Weinflasche von dem Tisch neben mir und ziehe sie dem Krawallmacher direkt über den Schädel!“

Fünftens: Zum Abschluss ein besonderer Tipp für unsere Spielleiterkollegen. Bereitet auch hier Gegner gerade am Anfang akribisch vor. Nichts ist frustrierender als ein Endgegner, der euch nicht würdig ist oder ein Endgegner, der jeden Helden binnen ein bis zwei Runden aus den Socken haut. Da beides bei uns des Öfteren vorkam, kann ich nur nochmals darauf hinweisen.

Fazit

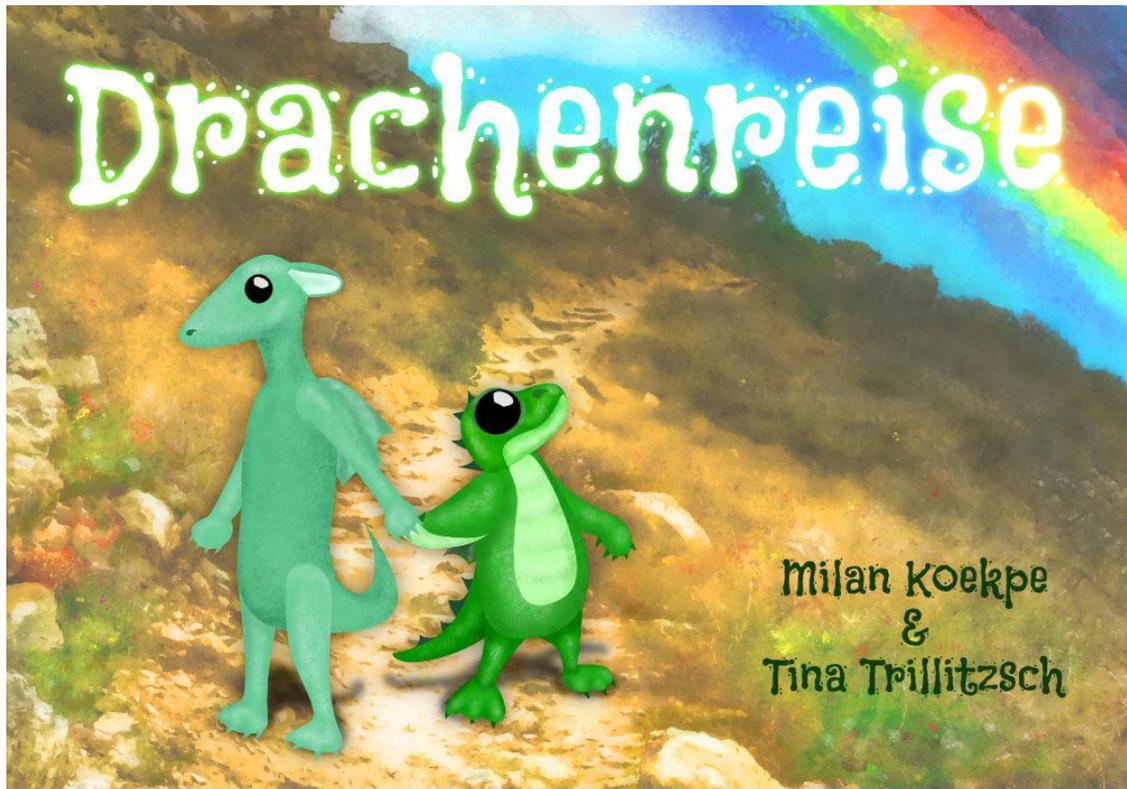
Am Ende bleibt nur zu sagen: Spielt und wagt euch an die neuen Herausforderungen – es lohnt sich!

Bildnachweis

Coverbild gestaltet von Peter Kastberger.

Drachenreise

Ein freies Erzählrollenspiel über Drachen, die sich auf eine Reise begeben von Milan Koepke und Tina Trillitzsch mit Unterstützung von Gerrit Reininghaus, basierend auf Route Clearance von Andrew Millar



Worum geht es bei Drachenreise?

Drachenreise ist ein kinderfreundliches freies Erzählrollenspiel für 1-5 Spielerinnen und 30-60 Minuten in der Tradition japanischer „herzerwärmender“ Spiele, die sich hauptsächlich um Freundschaft drehen und wenig bis gar keine Gewalt oder größere Gefahren enthalten.

Ihr seid Drachen, von Natur aus freundliche, weltoffene und abenteuerlustige Wesen, die sich auf die Suche nach einer neuen Heimat begeben.

Aus einem Teil der Zahlenkarten eines Kartenspiels wird eine Straße ausgelegt, die nach und nach aufgedeckt wird. Jede Karte steht für eine Etappe der Reise und zugleich für eine Szene. Die Spielerinnen wechseln sich reihum ab, in ihrem Zug eine Karte aufzudecken. Sie beginnen sie eine Szene auf Grundlage der Kartenfarbe, die dann gemeinsam gespielt wird. Die vier Kartenfarben stehen für vier verschiedene große Themen, die die jeweilige Szenen bestimmen sollen:

- ♠ Pik: Entdeckung oder Lernen,
- ♣ Kreuz: Streit oder Ärger,
- ♥ Herz: Freundschaft und
- ♦ Karo: Abenteuer.

Für jede Karte im Spiel gibt es außerdem einen inspirierenden Tabelleneintrag, der weitere Ideen für die Szene liefert. Im Spiel können sich die Figuren gegenseitig *Freundschaftssteinen* geben, wenn sie etwas Nettes tun oder sagen.

Bevor es losgeht, erschafft jede Spielerin mithilfe einiger Spielkarten ihre eigene Drachenfigur, für die sie im Spielverlauf spricht und handelt. So entstehen Figuren mit viel Erzählpotenzial, die untereinander in ein Beziehungsnetz eingebunden werden.

Vorbereitung

Spielmaterial

Ihr braucht:

- 1-5 Spielerinnen mit 30-60 Minuten Zeit,
- ein Kartenspiel (französisches Blatt),
- eine kleine Schale, Schüssel, Schachtel oder Kiste,
- gefüllt mit 20 bis 30 *Freundschaftssteinen* – z. B. Kieselsteine, Bonbons, Beeren, kleine Münzen, hübsche Glasperlen etc.,
- Ausdrucke der Listen (besonders die Persönlichkeitsliste, Stärken-/Schwächenliste und die Inspirationstabelle für Szenen),

- ein paar kleine Zettel: mindestens einen für jede Spielerin, um die wichtigsten Informationen über ihren Drachen zu notieren und
- mindestens einen Stift.

Wenn ihr mögt, könnt ihr zusätzlich auf einem Globus oder einer Landkarte Orte heraussuchen, durch die ihr reisen wollt!

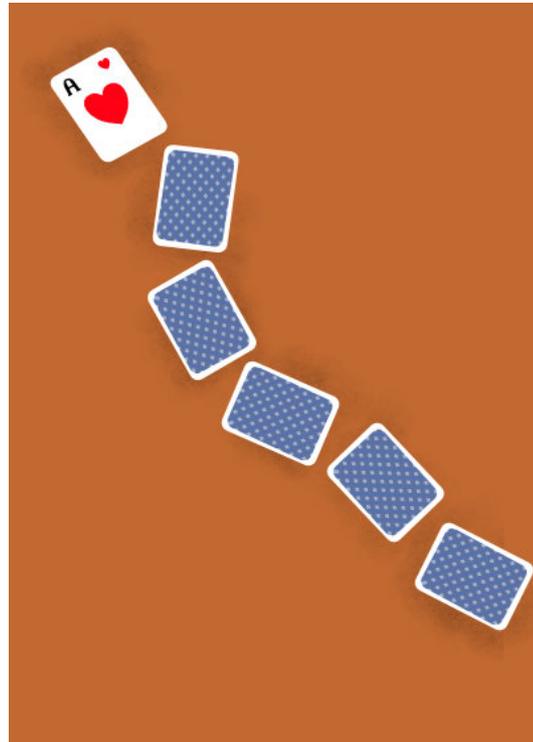
Kartenspiel vorbereiten

Nehmt das Kartenspiel zur Hand, sortiert alle 12 **Figurenkarten** aus (alle Buben, Damen und Könige) und legt sie für später beiseite. Es bleiben nur noch die 40 **Zahlenkarten** übrig (die Asse stehen für Einsen), die ihr gut zusammenmischt. Davon zieht ihr nun eure Wegkarten. Jede Karte steht für eine Station der Reise und eine Szene, die ihr zusammen spielt.

Je nachdem, wie viele ihr seid und wie viele Szenen ihr zu jedem Thema spielen wollt, zieht so lange, bis ihr genug von jeder Karte gezogen habt, wie im Folgenden aufgelistet. Karten, die nicht passen, legt ihr einfach weg auf einen Ablagestapel. Entweder zieht ihr von jeder Szenensorte mindestens eine Karte, um eine gute Mischung zu haben, oder ihr stellt euch selbst zusammen, welche Themen ihr mehrmals, nur einmal oder gar nicht im Spiel haben wollt.

Wenn ihr zum Beispiel drei Szenen spielen wollt, könnt ihr je eine Karte Entdecken/Lernen (Pik), Freundschaft (Herz) und Abenteuer (Karo) nehmen. Ihr zieht einfach so lange vom Stapel, bis ihr je eine Karte Pik, Herz und Karo habt und werft alle anderen, die dazwischen kommen, ab.

- Wenn du **allein spielst**, kannst du so viele Szenen spielen und Karten ziehen, wie du magst, auch nur eine! Ich empfehle aber 4, vielleicht eine von jeder Sorte.
- **Zu zweit:** 4 Szenenkarten.
- **Zu dritt:** 3 oder 6 Szenenkarten, wobei 6 Karten natürlich ein längeres Spiel bedeuten.
- **Zu viert:** 4 oder 8 Szenenkarten.
- **Zu fünft:** 5 Szenenkarten.



Mischt jetzt eure Szenenkarten zusammen und legt sie dann verdeckt hintereinander als Weg oder Schlange aus.

Wichtig: Die allerletzte Karte des Weges gilt immer als Joker. Das heißt, egal welche Farbe sie hat, wer gerade an der Reihe ist, darf frei entscheiden, was für ein Szenentyp gespielt werden soll.

Hintergrundwelt genauer festlegen

Bevor ihr euch eure einzelnen Drachenfiguren ausdenkt, macht euch gemeinsam ein paar Gedanken zu Drachen im Allgemeinen. Beantwortet reihum diese Fragen, jede Spielerin eine andere:

- Wieso wollt oder müsst ihr eure alte Heimat verlassen, und soll es für immer sein?
- Wie groß sind eure Drachen ungefähr – wie Menschen, viel größer oder viel kleiner oder sogar ganz winzig?
- Was mögen und können Drachen normalerweise in eurer Welt?

- Lebt ihr in einer Welt, in der hauptsächlich Menschen vorkommen und Drachen selten sind, oder ist die Welt hauptsächlich von Drachen bevölkert?
- Wenn es Menschen gibt: wissen sie alle von den Drachen (oder nur ein paar)?
- Und wenn ja, haben Menschen Angst vor Drachen oder sind sie allseits beliebt?

Eure Drachen erfinden

Jede Spielerin erfindet eine Drachenfigur, die sie spielen will, bestehend aus einer **Persönlichkeit**, einer **Stärke** und einer **Schwäche**, festgelegt mit Karten wie unten beschrieben. Dann sucht sie aus der Beziehungsliste weiter unten aus, wie ihre Figur mit jeder anderen in **Beziehung** steht; wieso sie sich kennen und wie sie zueinander stehen. Jede Spielerin schreibt sich diese Dinge auf einen Zettel, den immer alle im Blick haben können. Zuletzt gibt sie ihr noch einen **Namen** und ein ungefähres **Alter**.

Anmerkung zum Spiel allein: Wenn du ganz alleine spielen willst, dann mach dir doch noch eine zweite Figur als Begleitung, damit du jemanden zum Spielen und Reden hast. Ziehe nochmal auf die gleiche Weise Karten und lege eure gegenseitige Beziehung wie gewohnt fest. vielleicht ist es ein Elternteil oder Geschwisterkind?

Persönlichkeit und Stärken und Schwächen aus Figurenkarten



Vorher habt ihr alle 12 Figurenkarten aussortiert (alle Buben, Damen und Könige). Ihr braucht sie jetzt, um aus 3 von ihnen eure Figur zu erfinden! Mischt erstmal alle gut durch.

Jetzt zieht jede Spielerin eine Karte vom Stapel, um die Persönlichkeit ihrer Figur zu bestimmen, eine zweite, um ihre Stärke festzulegen und eine dritte für ihre Schwäche.

Die Möglichkeiten, die du hast, findest du für deine gezogene Karte in der untenstehenden Listen (Persönlichkeit und Stärke/Schwäche).

Es gibt für jede Karte immer zwei Möglichkeiten zur Wahl; entscheide dich bei jeder für eine. Wenn dir deine Karten nicht gefallen, darfst du eine der drei ablegen und einmal eine neue ziehen!

1. Karte: Persönlichkeit

Mit der ersten Karte legst du fest, wie dein Drache sich üblicherweise verhält – sein wichtigstes Persönlichkeitsmerkmal, z. B. ob er eher gesellig oder zurückhaltend ist.

ROT (HERZ ♥ ODER KARO ♦)

- **Bube:** Ist manchmal etwas Streitbar & misstrauisch. **Oder** Ist fast immer freundlich & mitfühlend.
- **Dame:** Ist selbstsicher & ruhig. **Oder** Ist sensibel & verletzlich.
- **König:** Schummelt & schwindelt schonmal, um etwas zu erreichen. **Oder** Ist fast immer ehrlich & bescheiden.

SCHWARZ (KREUZ ♣ ODER PIK ♠)

- **Bube:** Ist vorsichtig & altmodisch. **Oder** Ist neugierig und erfinderisch.
- **Dame:** Ist meistens sorglos & unbekümmert. **Oder** Ist meistens vernünftig, sorgfältig & ordentlich.
- **König:** Ist eher zurückhaltend. **Oder** Ist gern gesellig.

2. & 3. Karte: Stärken und Schwächen

Mit der zweiten gezogenen Figurenkarte legst du deine **Stärke** fest und mit der dritten deine **Schwäche**. Das sind Dinge, die dein Drache gut und nicht so gut kann. Auch hier gibt es für jeden Eintrag zwei Möglichkeiten, von denen du dir eine Stärke und eine Schwäche aussuchen darfst. Jede Karte hat also vier mögliche Stärke-Schwäche-Kombinationen.

Die folgenden Listen sind nach roten und schwarzen Karten geordnet. Je nachdem, ob du eine rote Karte (Herz oder Karo) oder schwarze (Kreuz oder Pik) für deine Stärke (oder Schwäche) ziehst, sieh unter der entsprechenden Überschrift nach, welche Möglichkeiten du hast.

ROT (HERZ ♥ ODER KARO ♦)

- **Bube:**
 - **Stärke:** Versteckt sich sehr gut und gerne. **Oder** Kann sehr gut mit Tieren umgehen.
 - **Schwäche:** Hat immer Hunger. **Oder** Hat oft Heimweh.

- **Dame:**
 - **Stärke:** Das Wasser ist dein Element! **Oder** Kann schön singen, musizieren oder tanzen.
 - **Schwäche:** Etwas vergesslich. **Oder** Frechdachs: Kann nicht anders – hat immer einen Schalk im Nacken und spielt Streiche.

- **König:**
 - **Stärke:** Kann Regen oder Schnee machen. **Oder** Kann jemanden ganz genau nachmachen, sodass alle denken, du bist diese Person.
 - **Schwäche:** Steckts überall die Nase rein. **Oder** Nachtblind – sieht im Dunkeln nur ganz schlecht.

SCHWARZ (KREUZ ♣ ODER PIK ♠)

- **Bube:**
 - **Stärke:** Kann gut Wege und Richtungen finden (Pfadfinder). **Oder** Hat funktionierende Flügel.
 - **Schwäche:** Ist etwas tollpatschig. **Oder** Ist sehr leichtgläubig.
- **Dame:**
 - **Stärke:** Buntschillernder Schuppenpanzer. **Oder** Kann anderen Träume und verzauberte Bilder senden.
 - **Schwäche:** Hasst Wasser. **Oder** Kann keine Geheimnisse für sich behalten.
- **König:**
 - **Stärke:** Kann sich in jemanden hineinfühlen und in seinem Herzen lesen. **Oder** Ist unglaublich niedlich, keiner kann dir widerstehen.
 - **Schwäche:** Mag keine Wärme oder Feuer. **Oder** Mag kein Obst und Gemüse.

Beziehungen zu den anderen Figuren

Jede Spielerin entscheidet jetzt, wie ihre Figur zu jeder der anderen Figuren steht, welche **Beziehung** sie zu ihr hat. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir eine eigene *Beziehung* aus. Wenn du den Zufall entscheiden lassen willst, kannst du auch eine Karte vom Stapel ziehen und die *Beziehung* nehmen, die der gezogenen Zahl entspricht (Zahlen über 7 abwerfen und nochmal ziehen).

Beziehungsliste

1. **Mögen:** X magst du gern. Was gefällt dir am besten an ihr?

2. **Schutz:** X möchtest du *beschützen*. Warum?
3. **Vertrauen:** X vertraust du und würdest du (fast) alles sagen. Warum?
Oder: Was verschweigst du ihr trotzdem?
4. **Familie:** mit X bist du *verwandt*: er/sie ist dein Vater, deine Mutter, Bruder, Schwester, Cousin(e), Tante oder Onkel, Großvater oder Großmutter. Welches Geheimnis weißt du über sie/ihn? Oder: Was ist deine liebste Familienerinnerung mit dieser Person?
5. **Bewunderung:** X *bewunderst* du für etwas, und du wünschtest, du wärst ein bisschen wie X; vielleicht bist du sogar etwas neidisch. Wofür oder worauf?
6. **Rivalität:** Mit X stehst du immer wieder im *Wettbewerb*. In welchem Bereich kämpft ihr darum, die besten zu sein?
7. **Verliebt:** In X bist du ein bisschen *verliebt*. Was gefällt dir an ihr/ihm am besten?

Beispiel für Beziehungen

Tatiana, Ben und Anna wollen **Drachenreise** spielen.

Tatiana spielt Drachenmädchen *Dora*, Ben die kleine *Liez* und Anna den etwas älteren Drachenjungen *Gendo*.

Tatiana legt die Beziehungen ihrer Figur *Dora* zu Bens *Liez* und Annas *Gendo* fest. Sie sagt: „Ich hätte gern, dass *Dora* die große Schwester von *Liez* ist. Fändest du das gut, Ben?“ Ben nickt zufrieden. **Dora** fährt fort: „Und sie weiß ein Geheimnis: *Liez* hat einen unsichtbaren Freund, von dem sie niemandem erzählt! Niemand weiß, ob er echt ist, aber *Liez* ist sich ganz sicher, dass es ihn gibt und redet mit ihm, wenn sie unbeobachtet ist!“

Zu Anna sagt sie: „Ich finde, deine Figur *Gendo* ist *Doras* größter Rivale; *Dora* will immer wieder beweisen, dass sie schneller schwimmen kann als er. Was hältst du davon, Anna?“

Anna findet das gut. Sie hat auch Vorschläge für die Beziehungen ihrer Figur *Gendo*: „*Gendo* ist ein bisschen verliebt in *Dora*, oder was meinst du, Tatiana? Am besten gefällt ihm, dass *Dora* so gut schwimmen kann und so hart-

näckig übt.“ Tatiana nickt eifrig, ja! **Anna** fährt fort: „Und Liez will Gendo einfach nur beschützen, weil sie noch so klein und niedlich ist.“

Ben antwortet: „Das finde ich super! Meine Figur Liez findet das natürlich gar nicht witzig, sie braucht keinen Retter! Das wird sicher zu lustigen Situationen führen, prima!“

Ben sagt: „Ich habe auch Beziehungsideen – Liez bewundert Gendo, weil er so selbstsicher ist. Und ihrer großen Schwester Dora vertraut sie bedingungslos; mit ihr kann sie über alles reden. Außer über den unsichtbaren Freund Alrik, der ist ein Geheimnis!“

Spielablauf

Vorhin habt ihr eine bestimmte Anzahl Karten von den vier Kartenfarben gezogen, zusammengemischt und verdeckt als schlängelnden Weg hintereinander ausgelegt. Jede Karte steht für eine Etappe eurer Reise, zum Beispiel einen Tag, und gleichzeitig für eine Szene im Spiel, die sich mit dieser Etappe beschäftigt.

Wechselt euch nun reihum ab. Wer an der Reihe ist, wird zur **aktiven Spielerin** und deckt eine neue verdeckte Karte auf. Dann beginnt sie eine Szene, die zum Thema der Kartenfarbe passt – entweder **Entdecken/Lernen, Streit/Ärger, Freundschaft** oder **Abenteuer**. Bei der Herz 9 also z. B. eine *Freundschaftszene*. Dann stimmen die Mitspielerinnen mit in die Szene ein: Sie bringen eigene Ideen ins Spiel und stellen ihre eigenen Figuren und Nebenfiguren dar. Die *aktive Spielerin* entscheidet schließlich, wann die Szene zu Ende ist.

Szenen beginnen

Was ist überhaupt eine Szene? Das ist ein Zeitabschnitt im Spiel, der meist ungefähr am selben Ort stattfindet und ein bestimmtes Thema behandelt. Szenen können nur wenige Sekunden oder auch mehrere Minuten dauern. Damit das Spiel zügig vorangeht und nicht zu lange dauert, solltet ihr versuchen,

nicht länger als 5-10 Minuten pro Szene zu spielen.

Es ist übrigens eine gute Idee, nach der Hälfte der Szenen eine kleine Bewegungspause zu machen. Wie wäre es mit einer Drachentoberei?

Am Anfang steht eine Idee

Wenn du gerade *aktive Spielerin*, also an der Reihe bist, schau dir zuerst an, was für eine Szene laut Kartenfarbe gespielt werden soll. Vielleicht hast du jetzt schon eine Idee für eine Szene. Überlege, wieso ihr eure Reise macht, was für **Persönlichkeiten, Stärken, Schwächen** ihr habt und wie ihr zueinander steht! Beispiele für eine *Freundschaftsszene*: Vielleicht entsteht eine Freundschaft in der Gruppe, die noch nicht da war, oder es vertieft sich eine, die es schon gab. Vielleicht trifft ihr aber auch neue Freunde!

Falls dir nichts einfällt: kein Problem! Ziehe einfach, wenn du einen Ideenspender brauchst, noch eine der nicht benutzten Zahlenkarten. Es gibt gleich hier unten eine praktische **Inspirationstabelle** mit einem Ideenfeld für jede Karte.

Es schlägt dir eine **Eigenschaft** der Szene vor, entweder einen **Ort** (z. B. *Wald* oder *Feld*), eine **Tätigkeit** (z. B. *essen* oder *suchen*) oder eine **Umweltbedingung** wie eine Wetterlage oder bestimmte Tages- oder Nachtzeit (z. B. *Mondschein*, *Schneefall*, *Regenbogen* oder *strahlender Sonnenschein*).

Die einzige Einschränkung ist, dass du dich an das vorgegebene Thema der aktuellen Wegekarte hältst. Und auch das ist nicht immer so: die allerletzte Szene ist frei. Dort darfst du die aufgedeckte Kartenfarbe ignorieren und jede beliebige der vier möglichen Themen für die Schlussszene benutzen (aber du musst nicht – natürlich darfst du auch die aufgedeckte Farbe nehmen, wie sie ist).

Inspirationstabelle für Szenen: Orte, Tätigkeiten und Umweltbedingungen

KARTEN- ZAHL	♠ PIK	♣ KREUZ	♥ HERZ	♦ KARO
Ass	Ort: Berg	Umwelt: Regen	Tätigkeit: Suchen	Ort: Insel
2	Umwelt: Regenbo- gen	Tätigkeit: Sport / Spiel	Ort: Wald	Umwelt: Baumblüte
3	Tätigkeit:- Klettern / schwim- men	Ort: Hügel	Umwelt: Fallende Blätter	Tätigkeit: Malen / schreiben
4	Ort: See/ Teich	Umwelt: Feuer	Tätigkeit: Bauen / basteln	Ort: Hütte / Zelt
5	Umwelt: Mond- schein	Tätigkeit: Essen / trinken	Ort: Wiese	Umwelt: Erntezeit
6	Tätigkeit: Helfen / tragen / schenken	Ort: Meer/ Strand	Umwelt: Strahlen- der Son- nenschein	Tätigkeit: Schlafen/ träumen

7	Ort: Feld	Umwelt: Schneefall	Tätigkeit: Fahren / fliegen	Ort: Turm
8	Umwelt: Sonnenun- tergang	Tätigkeit: Etwas zu- bereiten (z. B. Essen)	Ort: Sied- lung	Umwelt: Sonnen- aufgang
9	Tätigkeit: Springen/ hüpfen	Ort: Boot / Schiff	Umwelt: Schnee- schmelze	Tätigkeit: Tanzen / singen / musizie- ren / feiern
10	Ort: Höhle	Umwelt: Sturm / Gewitter	Tätigkeit: Lesen / lauschen	Ort: Fluss / Bach / Wasserfall

Was gehört zu einem „Szenenbeginn“?

Wenn du eine gute Vorstellung davon hast, was für eine Szene du spielen willst, ist es am besten, das Ziel der Szene, also was du darin sehen willst, als Frage zu beschreiben. Wenn die Frage beantwortet ist, ist meistens auch die Szene fertig und man erkennt leicht, wann die nächste beginnen kann. Formuliere also **eine Frage**, z. B. „Können die beiden sich trotz ihrer Unterschiede wieder zusammenraufen, vielleicht indem sie gemeinsam ein Problem lösen?“ Dann sage den anderen noch die folgenden vier Dinge: **Wo** die Szene stattfindet, **wann** (direkt nach der letzten, einige Zeit später, oder gar eine Rückblende in die Vergangenheit), **wer** alles dabei ist, und was sie gerade tun. Also: Wo, wann, wer, was (ich merke es mir mit dem Kürzel Wowa-Wewa!).

Beispiel für einen Szenenbeginn

Ben ist an der Reihe, eine Szene zu beginnen und zieht die Karte Pik 7.

Ben: „Mal sehen, eine Szene zum Entdecken oder Lernen, außen, mit dem Ort Feld. Ich hätte gern eine Szene, bei der die drei Drachen auf einem Feld sind und nicht genau wissen, was das ist. Sie entdecken dort jemand oder etwas Unerwartetes, von dem sie mehr über die Menschen und ihre Ernährung lernen können.“

Meine Frage ist: Was lernen sie – wie unterscheiden sich die Ernährungsgewohnheiten der Drachen von denen der Menschen und was passiert, wenn sie etwas vom Menschenessen zu sich nehmen? Und zu **wo, wann, wer, was:**

Wo: Natürlich findet alles auf dem Feld statt, dessen Ähren ganz hoch und fast wie ein Labyrinth sind. Man kann sich drin verlaufen. **Wann:** Die Zeit ist am Abend, nachdem sie einen ganzen Tag gelaufen sind und sehr hungrig sind. **Wer** ist alles dabei? Ich würde sagen, die Großen, also Dora und Gendo; meine Figur, die kleine Liez, ist zum Spielen tief ins Feld gelaufen. Und vielleicht noch eine Person von außen, die ich dann spielen kann, ein Mensch womöglich, ein Kind? Und **was** machen Dora und Gendo am Anfang? Ich denke sie stehen vor den Kornreihen und betrachten sie skeptisch und mit knurrendem Magen, müssen aber wohl oder übel hinter Liez herlaufen, um sie wiederzufinden.

Und wie läuft eine Szene ab, sobald die aktive Spielerin sie begonnen hat?

Ganz einfach: die *aktive Spielerin* spielt ihre eigene Figur, sagt also, was sie tut und sagt und die anderen spielen ihre Figur auf die gleiche Weise. Legt los, ohne groß vorzuplanen und wartet ab, was sich aus dem spontanen Zusammenspiel eurer Figuren ergibt!

Freundschaftssteine

Immer wenn ein Drache findet, dass ein Mitdrache gerade etwas besonders Schönes gemacht oder gesagt hat, kann dessen Spielerin aus der „Schale“ einen **Freundschaftstein** nehmen und ihm (oder seiner Spielerin) geben. Beispiele: Etwas, das ehrlichen Gefühlsaustausch, Freundschaft und Verständnis fördert, oder einfach nur supercool, witzig oder niedlich war. *Freundschaftssteine* haben keine besondere Funktion – sie sind einfach nur da, um zu zeigen, welche schönen Momente es im Spiel gab. Wenn ihr Bonbons oder Beeren als *Freundschaftssteine* verwendet, könnt ihr sie am Ende alle zusammenschütten und gemeinsam aufessen!

Szenen beenden

Die Szene zu beenden, also zu entscheiden, wann eine Szene fertig ist und die nächste beginnen kann, ist immer Aufgabe der *aktiven Spielerin*, also der, die gerade an der Reihe ist und die auch die Szene begonnen hat. Das ist aber gar nicht immer so leicht! Hier ein paar Tipps, wann ein guter Zeitpunkt dafür ist:

- Wenn ihr eure **Frage** beantwortet habt, die die *aktive Spielerin* zu Beginn der Szene gestellt hat.
- Kurz vor einem Ortswechsel oder wenn die Haupttätigkeit abgeschlossen ist, z. B. ein gemeinsames Essen der Figuren.
- Wenn das Thema der Szene abgeschlossen ist, also sich bei einer *Freundschaftsszene* jemand versöhnt oder kennengelernt hat, bei einer *Streitszene*, wenn der Streit passiert ist und jemand schmolzt oder wegläuft, bei einer *Abenteuerszene*, wenn die größte Aufregung vorbei ist und ihr euch wieder beruhigt habt. Und bei einer *Lernszene*, wenn ihr die wichtige Entdeckung gemacht und darüber gesprochen habt.
- Wenn alle Spielerinnen ruhig werden und nicht mehr viel sagen oder sogar zufrieden nicken.

Ihr könnt euch beraten oder vorschlagen, dass jetzt ein gutes Ende wäre, aber das letzte Wort hat immer die *aktive Spielerin*.

Tipps zum Miteinander in den Szenen

- **Ausreden lassen und Atempausen machen:** Lass die anderen ausreden und versuche, sie nicht zu unterbrechen. Damit das klappt, achte im Gegenzug aber auch selber darauf, nicht ohne Punkt und Komma zu reden, sondern gib den anderen Gelegenheit, auch mal etwas zu sagen. Und wenn du eine tolle Idee hast, was gleich passieren könnte, jemand anders aber gerade redet? Dann kannst du auf stille Weise darauf aufmerksam machen, dass du etwas beitragen willst, z. B. indem du die Hand hebst. Natürlich solltest du auch selbst darauf achten, ob jemand etwas sagen will und dann bald eine kleine Sprechpause für sie oder ihn machen!
- **Figuren spielen und spielen lassen:** Fordere andere dazu auf, in Szenen ihren eigenen Drachen zu spielen (z. B. „Tatiana, was sagt denn *Dora* dazu?“) – oder andere Nebenfiguren, die ihr unterwegs trifft. Mach auch mit, wenn andere dich um Dasselbe bitten!
- **Nimm die Ideen der anderen an**, statt gleich abzublocken, auch wenn sie dir nicht gleich gefallen. Baue darauf auf, indem du etwas hinzufügst (z. B. mit „Ja, und ...“) und warte ab, was daraus wird, wenn die anderen das Gleiche machen.
- **Du musst aber auch nicht jeden Quatsch mitmachen!** Wenn du etwas wirklich absolut gar nicht gut oder witzig findest, sag ganz offen „**Ander-s, bitte!**“ oder mache vor deinem Gesicht ein **großes X mit den Unterarmen**. Vielleicht magst du keine Spinnen oder Pupswitze, kannst kein Blut sehen oder willst keine Waffen oder Gewalt im Spiel haben. Du musst nicht sagen, warum. Schlage einfach etwas vor, das dir besser gefallen würde. Aber bleib dabei immer höflich und greife niemanden für seine Idee an.
- **Fordere die anderen Spielerinnen** mit schwierigen Situationen und Entscheidungen heraus und mache ihren Drachenfiguren das Leben nicht allzu leicht, damit es nicht langweilig wird. Du kennst ihre Persönlichkeit, ihre Stärken und Schwächen und welche Beziehungen sie zueinander ha-

ben. Nutze dieses Wissen, um Konflikte in Ärger-Streit-Szenen zu entzünden, Gemeinsamkeiten in Freundschaftsszenen zu finden, Aufregendes für Abenteuerszenen geschehen zu lassen und Überraschungen für Entdeckungs-Lernszenen aufzudecken.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte gezogen wurde und die dazugehörige Szene zu Ende gespielt wurde. Ihr seid am Ziel eurer Reise angekommen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr jetzt ganz kurz noch für jeden Drachen erzählen, wie es ihm nach der Ankunft geht und was sie seitdem macht.

Dank

Dieses Spiel basiert auf dem Spiel **Route Clearance** <<https://200wordrpg.github.io/2017/rpg/winner/2017/04/22/RouteClearance.html>> von Andrew Millar, das Milan Koepke (damals fünf Jahre alt) mit seinem Vater Gerrit Reininghaus auf das Drachenthema mit kindgerechten Szenenthemen übertragen und leicht abgewandelt hat.

Dieses Grundgerüst hat Tina unter anderem um ein Drachengenerierungssystem und die Szeneninspirationstabelle erweitert, das wiederum von einer von Andrew Millar selbst erweiterten Version <<http://www.drivethrurpg.com/product/211562/Route-Clearance>> von *Route Clearance* angeregt ist.

Außerdem hat sie Tipps zum Beginnen und Beenden von Szenen hinzugefügt, sowie ein paar hilfreiche Faustregeln zum Miteinander im freien Rollenspiel, die sie in ähnlicher Form in diversen Spielen von Matthijs Holter kennengelernt hat.

Testspiele und wertvolle Hinweise spendeten Gerrit Reininghaus, Thorsten Panknin, Christoph Dorscheid und Florian Grässle; danke euch!

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenillustrationen von Tina Trillitzsch