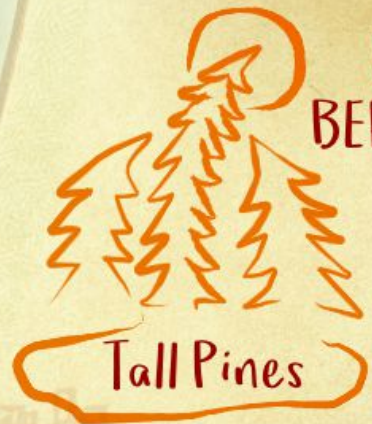


ERZÄHLSPIEL-ZINE

Ausgabe 004 - September 2019



SZENARIO:
Save the President



SPIEL-
BERICHT:

Tall Pines



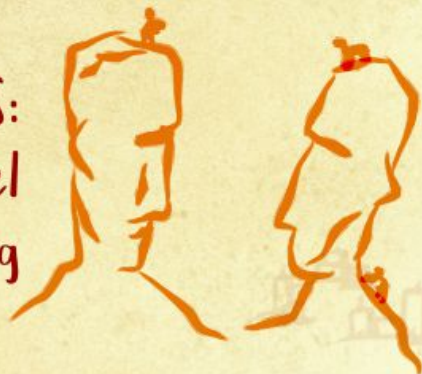
SPIELBERICHT:
English Eerie



SPIEL:

Ein-
tausend
Jahre
unter der Sonne

2 INTERVIEWS:
Sabine Voelkel
Dyn Quing



ERLEBNISBERICHT:
Im Storytelling-
Workshop



SPIEL:
Grie Soss



Erzählspiel-Zine Ausgabe 004

September 2019

Unsere Ausgabe 004 mit Spielen, Interviews, Spielberichten und einen Erlebnisbericht.

Diese Ausgabe ist online hier zu finden:

(https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_004/ <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_004/>)

Inhalt

Editorial zu Ausgabe 004

Spiel: Eintausend Jahre unter der Sonne

Spiel: Grie Soß (Poutine)

Szenario: Save the President

Spielbericht: Tall Pines

Spielbericht: English Eerie – „Das Biest im Moor“

Interview: Sabine Voelkel

Interview: Fünf Fragen an Dyn Quing

Erfahrungsbericht: Als Rollenspieler im Storytelling-Workshop

Editorial zu Ausgabe 004

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

Aktuelles

Nach einer längeren Pause sind wir wieder da! Nach dem erfolgreichen Crowdfunding zu Schummelabenteuer und dessen Veröffentlichung zum Gratisrollenspieltag im März 2019 <<https://www.erzaehlspiel-zine.de/blog/gratisrollenspieltag-2019-schummelabenteuer-erfolgreich-finanziert/>> hatten wir uns eine Pause gegönnt. Jetzt aber geht es weiter und wir haben wieder eine Reihe von – wie wir finden – schönen Inhalten für euch parat.

Großer Dank geht für diese Ausgabe an Tina, die neben ihren sonstigen Aktivitäten auch noch das Lektorat für fast alle Inhalte gemacht hat. Eigentlich hat sie diese Ausgabe fast allein gerockt. Diese Ausgabe ist dir gewidmet. <3

Inhalte

Welche schönen Sachen können wir euch heute auftischen? Seht selbst in der Zusammenfassung.

1. Spiele und Szenarien

Regelleichte Rollenspiele und Erzählspiele von euch oder uns.

Eintausend Jahre unter der Sonne

Tina ist wieder mit einer eigenen Übersetzung (inklusive Layout und Tipps) dabei, dieses Mal hat sie sich Matthijs Holters *A Thousand Years under the Sun* gewidmet. Es handelt sich dabei um ein spielleitungsloses Erzählspiel, bei dem man gemeinsam eine Zivilisation aufbaut und dann sterben lässt. *Ein ruhiges Jahr* und *Microscope* lassen schön grüßen.

Grie Soß

Die Übersetzung von Aaron ist ein Spiel um ganz normale Menschen in einer Kleinstadt, die sich in einem Lokal treffen und über ihre Sorgen unterhalten. Das Original *Poutine* ist von Adam Robichaud, beide Spieltitel bezeichnen lokale kulinarische Spezialitäten, was sich auch in der Spielstruktur zeigt.

Save the President

Marco und Dennis bieten seit 2013 auf Conventions immer mal wieder ein Szenario der besonderen Art an: Zwei Spielrunden mit jeweils eigener Spielleitung stellen eine Eliteeinheit dar, die in einem fiktiven Amerika der 1960er Jahre den Präsidenten eskortieren muss – die Kommunikation innerhalb des Teams findet dabei über Walkie-Talkies statt. Klingt außergewöhnlich? Finden wir auch!

2. Spielberichte

Einblicke durch Spielen und Aufschreiben.

Tall Pines

Tim ist wieder mit von der Partie und berichtet über das kartenbasierte Oneshot-Spiel um einen mysteriösen Mord in der verschlafenen Stadt Tall Pines. Welche Geheimnisse mögen dort verborgen liegen?

English Eerie

Thorsten hat sich ein Wochenende lang mit dem Solotagebuchspiel von Scott Malthouse beschäftigt und anhand eines Szenarios eine schaurige Geschichte durchlebt und niedergeschrieben. Es war intensiv.

3. Interviews

Wir suchen uns für jede Ausgabe mindestens eine interessante Persönlichkeit aus und befragen ihn oder sie zu ihren spielerischen Aktivitäten.

Ein paar Fragen an ... Sabine Voelkel

Dieses Mal interviewen wir Sabine, die unter anderem *Schummelabenteuer* übersetzt hat und viele Indiesachen spielt und leitet. Möglicherweise arbeitet sie gerade an einer weiteren Übersetzung.

Fünf Fragen an ... Dyn Quing

Wir haben wieder zwei Interviews am Start, das zweite haben wir mit Dyn Quing vom *SchmetterTing*-Podcast und -Verlag geführt. Es geht um Dyns Rollenspielaktivitäten und seine Queerness.

4. Artikel

Texte zu spielrelevanten Themen.

Im Storytelling-Workshop als Rollenspieler

BeePeeGee ist erneut mit von der Partie und berichtet von seinen Erfahrungen aus einem Storytelling-Seminar.

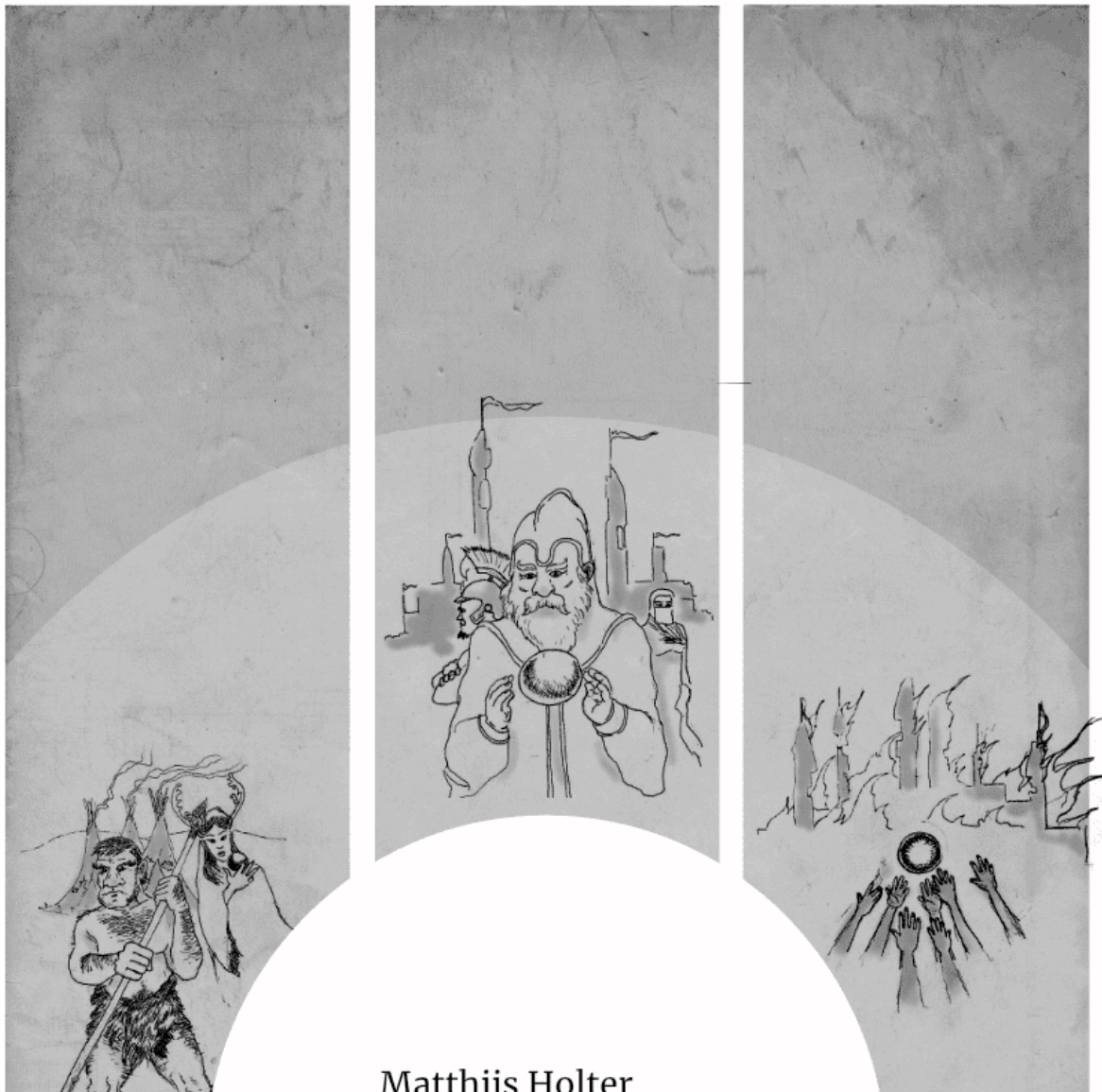
Wir wünschen euch viel Spaß mit Ausgabe 004!

Viele Grüße

Tina und Thorsten

Spiel: Eintausend Jahre unter der Sonne

Ein Spiel von **Matthijs Holter** über Aufstieg und Fall von Stämmen, Zivilisationen, Kreaturen und Phänomenen auf der weiten Steppe eines imaginären Landstrichs.



Matthijs Holter

Eintausend Jahre unter der Sonne

Copyright © 2011 by [Matthijs Holter](https://boardgamegeek.com/rpgdesigner/6600/matthijs-holter) <<https://boardgamegeek.com/rpgdesigner/6600/matthijs-holter>>. All rights reserved.
Der folgende Artikel zum Spiel, Übersetzung des Spiels und Layout der deutschen Fassung: [Tina Trillitzsch](#). (Vollständiges Impressum im [PDF des Spiels](#).)

Übersicht & Tipps

Eintausend Jahre unter der Sonne ist unsere deutsche Fassung von ([A Thousand Years under the Sun](https://norwegianstyle.wordpress.com/2011/12/16/a-thousand-years-under-the-sun/) <<https://norwegianstyle.wordpress.com/2011/12/16/a-thousand-years-under-the-sun/>>) von Matthijs Holter. Es ist ein spielleitungsloses Erzählspiel, bei dem man gemeinsam eine Zivilisation aufbaut und dann sterben lässt. Im Spielverlauf entsteht eine gezeichnete Landkarte, die das Geschehen dokumentiert. Wer *Ein ruhiges Jahr* und *Microscope* kennt – es erinnert an eine Art Mischung aus beidem.

Einleitung von Matthijs Holter

Dies ist ein Spiel – oder auch ein Sandkasten – über Aufstieg und Fall von Stämmen, Zivilisationen, Kreaturen und Phänomenen auf der weiten Steppe eines imaginären Landstrichs. Man kann *Eintausend Jahre unter der Sonne* problemlos an einem Abend spielen, womöglich sogar mehrmals.

Geht davon aus, dass das Spiel am Anfang langsamer vorangeht. Die Spielwelt wird vor euren Augen und in euren Händen wachsen. Im Laufe der Zeit entstehen häufig Wechselwirkungen und Verbindungen – ganz organisch, weil sie spannend sind.

Was man braucht

- 2–6 Spieler*innen (am besten sind mindestens 4),
- Bleistifte für alle,
- Radiergummi und
- ein großes Blatt Papier.

Das Spiel verläuft über 10 Runden, bei denen reihum alle etwas beitragen, was im Spiel insgesamt 1.000 Jahren entspricht. Die Spieldauer hängt also davon ab, wie viele ihr seid. Zu viert würde ich von ca. zwei Stunden ausgehen.

Tipps

Ich habe aus Rezensionen, Spielberichten und eigener Erfahrung ein paar Tipps zum Spiel zusammengestellt.

1. Rahmen setzen:

Es kann sinnvoll sein, vorher als Gruppe die Spielstimmung, das Genre sowie erwünschte und unerwünschte Elemente festzulegen. Für Letzteres kann man zum Beispiel eine **Palette** wie bei *Microscope* anlegen: einfach zwei Spalten auf einen Zettel mit **Ja** und **Nein** beschriften und zweimal um den Tisch gehen lassen – jede Person schreibt pro Runde ein Element in eine der Spalten, dass sie im Spiel gern sehen oder nicht sehen möchte. Zum Beispiel *Ja*: „mehrere Planeten umspannende Weltraumkultur“, *Nein*: „Prinzessinnenfressende Drachen“.

2. Malprobleme:

Man hält im Spiel den aktuellen Entwicklungsstand eines Elements fest, indem man *Wachstumsbögen* zeichnet. Oben an der Spitze soll ein **Stern** den Zenit darstellen. Es hat sich gezeigt, dass dieser Stern gar nicht so einfach zu zeichnen ist! Alternativ schlage ich ein anderes Symbol vor. Mein Favorit ist ein **Tropfen** – der sprichwörtliche Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt! Wer gar keine Bögen selber malen kann oder will, kann sich auch die letzte Seite des Spiele-PDFs ausdrucken – dort habe ich ein **Sticker-set** vorbereitet, das die passende Anzahl von Bögen zum Ausschneiden und Aufkleben auf die Karte enthält.

3. Spielerzahl:

Aus Spielberichten zeichnet sich ab, dass man **am besten mindestens zu viert** spielen sollte. Im Anhang des Spiels wird eine Variante für „weniger Spieler“ angeboten, ohne Hinweis, wie viele „wenig“ sind. In der Praxis scheinen das „weniger als 4“ zu sein. In dem Fall, also **zu zweit oder dritt**, darf man öfter etwas zu einem Bogen beitragen. Eine weitere häufige, nicht erwähnte Änderung bei weniger Spieler*innen ist es, **mehr Runden** zu spielen, damit das Spiel nicht zu kurz wird. Entweder, indem man bis zum Jahr 1.500 oder 2.000 spielt (statt 1.000), oder indem man für jede Runde nur 50 statt 100 Jahre vergehen lässt.

Das Spiel

Link zum Download als PDF

Ihr könnt euch hier das [Spiel als gelayoutetes PDF herunterladen](#). Im Anhang der Datei befindet sich noch ein praktisches **Stickerblatt** mit Wachstumsbögen zum Ausschneiden und Aufkleben.

Zum Kennenlernen des Spiels und flexiblen Lesen unterwegs folgt der Haupttext des Spiels aber auch direkt hier im Zine als Text.

Das Spiel im Volltext zum Onlinelesen (ohne Stickerblatt)

Hier liegt die Steppe; weit und fruchtbar. An einigen Stellen wohnen Menschen, nicht in großer Zahl, nicht in großen Gebäuden. Noch nicht.

Es gibt Landschaftselemente; Berg, Fluss, Wald. Es gibt Unentdecktes über und unter der Erde. Die Zeit vergeht.

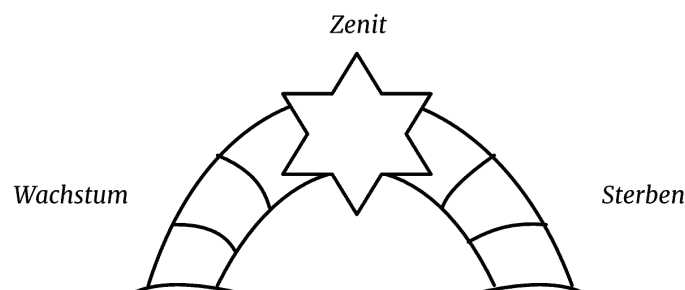
Anfang

Ein großes leeres Blatt Papier. Zeichnet ein klein wenig darauf – Grashalme, Steine, kleine Strichmännchen. Die Steppe ist zunächst beinahe leer. Dann beginnt das Spiel.

Wachstumsbögen

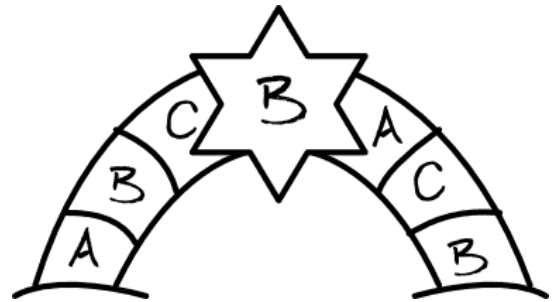
Alles was wachsen, seinen Zenit erreichen und sterben kann, hat einen Wachstumsbogen. Manche sind klein, für Dinge, die wahrscheinlich nach ein oder zwei Jahrhunderten wieder verschwinden. Andere sind groß, für Dinge, die es selbst nach tausend Jahren noch gibt.

So sieht ein mittelgroßer Wachstumsbogen aus:



Dieser Wachstumsbogen hat jeweils drei Kästchen vor und nach dem Stern an der Spitze. Die ersten drei Kästchen kennzeichnen Wachstum, die letzten Niedergang. Der Stern an der Spitze markiert den Zeitpunkt, an dem dieses Element seinen Höhepunkt erreicht hat; eine Blütezeit, in der alles am größten, besten, schönsten und mächtigsten ist.

Während ihr die Geschichte der Steppen erzählt, füllt ihr die Kästchen des Wachstumsbogens mit euren Anfangsbuchstaben aus. Du solltest auf jeder Seite nicht mehr als einmal deinen Anfangsbuchstaben eintragen – mit anderen Worten: Sobald du einmal zum Wachstum von etwas beigetragen hast, musst du abwarten, bis die anderen das ebenfalls getan haben, bevor du an diesem Bogen weitermachen kannst.

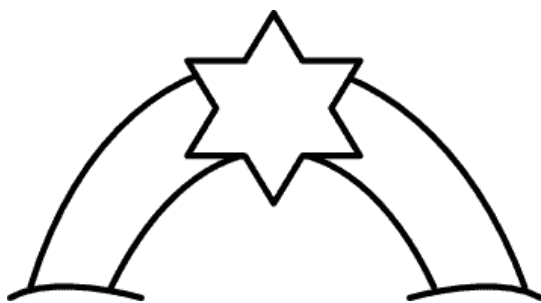


Mit Anfangsbuchstaben ausgefüllt

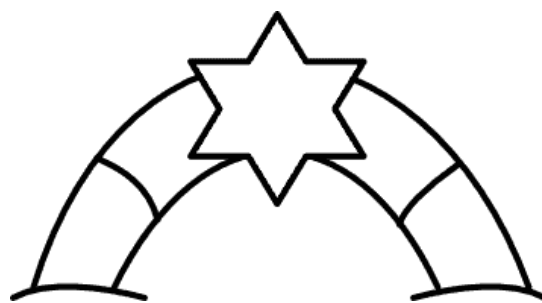
VERFÜGBARE BÖGEN

Zu Beginn des Spiels stehen folgende Bögen zur Verfügung:

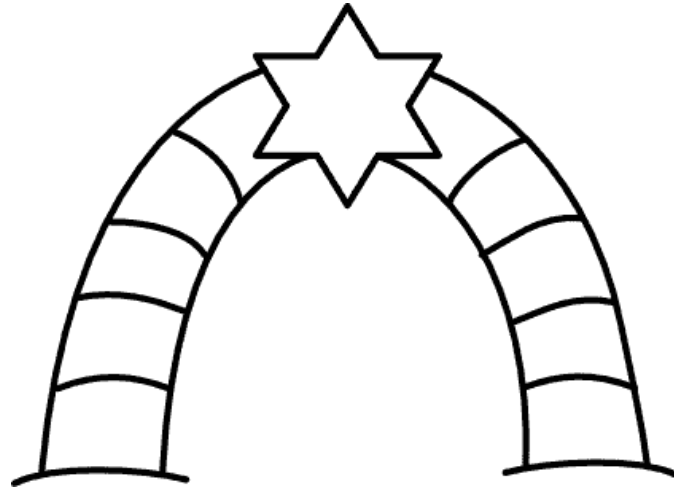
- Ein Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Zwei Kästchen auf jeder Seite: 1x
- Fünf Kästchen auf jeder Seite: 1x



2x verfügbar



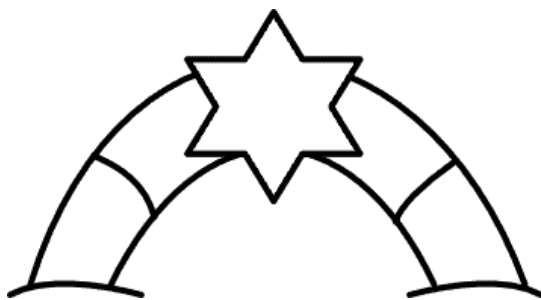
1x verfügbar



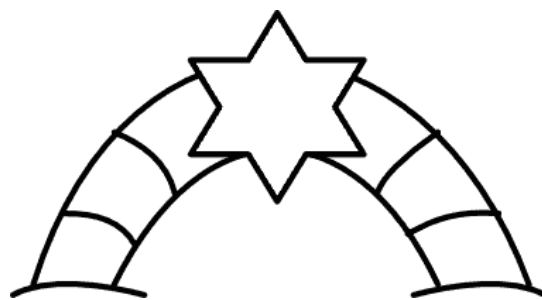
1x verfügbar

Sobald einer dieser Bögen ausgefüllt – das Element also gestorben ist – werden die folgenden zusätzlichen Bögen verfügbar:

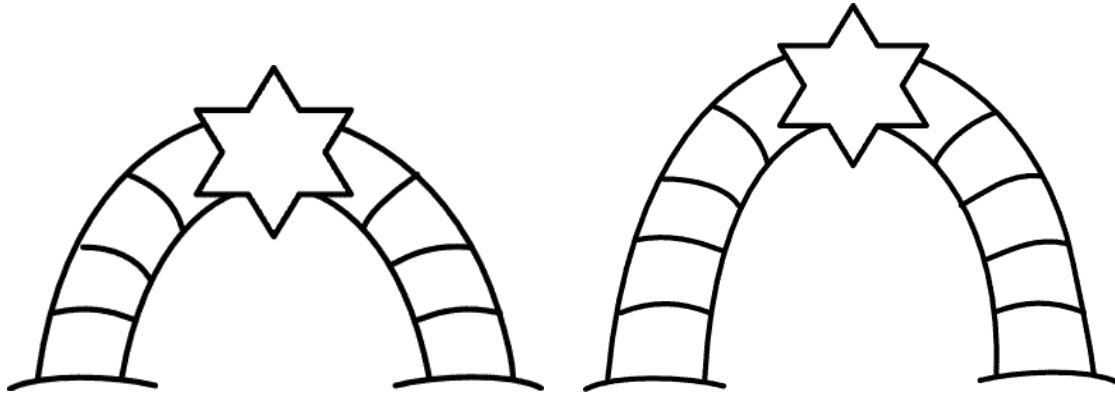
- Zwei Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Drei Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Vier Kästchen auf jeder Seite: 1x
- Fünf Kästchen auf jeder Seite: 1x



2x verfügbar



2x verfügbar



1x verfügbar

1x verfügbar

Dein Zug

Wenn du an der Reihe bist, darfst du:

- den Keim für etwas Neues säen,
- etwas wachsen sehen,
- etwas auf seinem Zenit sehen oder
- etwas sterben sehen.

Pro Runde, also in der Zeit, in der alle reihum einmal ihren Zug machen, vergehen einhundert Jahre. Jedes Mal, wenn ihr eine neue Runde beginnt, könnt ihr ein neues Jahrhundert auf das Blatt schieben – „0“, „100“, „200“.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr das Jahr 1.000 durchgespielt habt oder es kein Leben mehr in der Steppe gibt.

EINEN KEIM AUSSÄEN

- Zeichne etwas auf die Karte, etwas Kleines. Das ist der Keim für etwas Großes. Vielleicht ein Goldvorkommen. Vielleicht ein Volk. Vielleicht ein Dorf. Vielleicht Unbekannte von anderswo. Nicht viel und nicht groß soll es sein.
- Zeichne einen Wachstumsbogen daneben. Such dir einen der verfügbaren aus.



Einen Keim aussäen

- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das erste Kästchen.

ETWAS WACHSEN SEHEN

- Such dir etwas auf der Karte aus. Irgendetwas, das noch Platz in den ersten Kästchen des Bogens frei hat und *auf das du noch nicht deinen Anfangsbuchstaben gesetzt hast*.
- Füge ein kleines bisschen zur Zeichnung hinzu. Beschreibe das Wachstum. Lass dir Zeit, erkläre, was vor sich geht.
- Erzähle uns von einer Person, die in diesen Zeiten des Wachstums lebt. Vielleicht erlebt sie ihn, verursacht ihn oder will ihn sogar aufhalten.
- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das nächste freie Kästchen auf dem Wachstumsbogen.



Ihn wachsen sehen

ETWAS SEINEN ZENIT ERREICHEN SEHEN

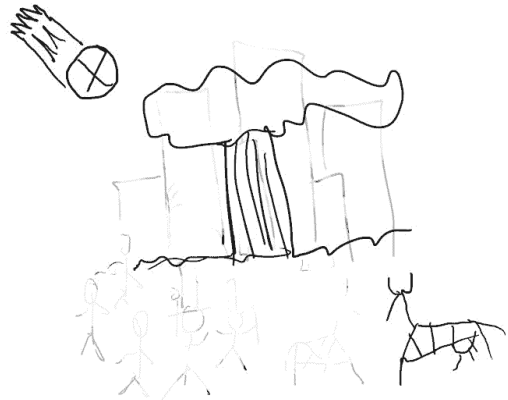
- Such dir etwas auf der Karte aus, dessen Wachstumskästchen alle ausgefüllt sind und das noch nicht angefangen hat, zu sterben.
- Zeichne etwas drauf. Beschreibe, wie es seinen höchsten Wachstumspunkt erreicht.
- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in den Stern an der Spitze.



Ihn am Zenit sehen

ETWAS STERBEN SEHEN

- Such dir irgendetwas auf dem Blatt aus, dem du noch nicht beim Sterben geholfen hast.
- Du kannst sogar etwas nehmen, das noch gar nicht fertiggewachsen ist! Dann schwärzt du die noch nicht ausgefüllten Wachstumskästchen links sowie den Zenit. Schraffiere auch auf der rechten Seite so viele Kästchen, dass jede Bogenseite gleich viele ungeschwärzte Kästchen hat.
- Jetzt ändere die Zeichnung. Radiere aus, streiche weg, zeichne Verfall oder Rückeroberung durch die Natur. Erkläre und beschreibe.
- Erzähle uns von einer Person, die diese Geschehnisse erlebt. Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das nächste freie Kästchen auf der rechten Seite des Bogens.



Ihn sterben sehen



*Noch nicht fertiggewachsener, sterbender Bogen,
geschwärzt*

Alles hat einmal ein Ende

Das Spiel könnte bis in alle Ewigkeit so weitergehen, tut es jedoch nicht. Früher oder später überlassen wir das Steppenvolk sich selbst und folgen ihm nicht weiter.

Wenn alle Bögen aufgebraucht sind, könnt ihr keine Keime mehr aussäen. Ab jetzt gibt es nur noch Wachstum – und Sterben.

Die Runde, die mit dem Jahr 1.000 beginnt, ist die letzte.



Anhang

WENIGER SPIELER

Wenn ihr nur Wenige seid, verwendet die folgende Zusatzregel: Ihr dürft auch dann zu einem Wachstumsbogen beitragen, wenn ihr es schon einmal getan habt, solange alle anderen Mitspieler bereits beigetragen haben.

DIASPORA

Manchmal macht sich ein Teil eines Stamms auf die Suche nach Neuland und gründet einen neuen Stamm. Für den neuen Stamm könnt ihr einen Wachstumsbogen anlegen.

TEMPO

Wie viel passiert in einer einzelnen Runde? Das kommt auf die Spieler an, aber es macht nichts, wenn unterschiedliche Zivilisationen in unterschiedlichem Tempo wachsen. Eventuell entdeckt in einer Runde jemand das Feuer, während andere sich in der gleichen Zeit Flügel gebaut und den Großteil der Karte besiedelt haben.

Eintausend Jahre unter der Sonne (A thousand years under the Sun): Copyright © 2011 by Matthijs Holter <<https://boardgamegeek.com/rpgdesigner/6600/matthijs-holter>>. All rights reserved.

Bildnachweis & Mitwirkende

Coverbild: An die Sprache angepasstes Originaltitelbild des Spiels. Bogengrafiken, auch auf dem Stickerblatt: Tina Trillitzsch, angelehnt an die Originale in der englischen Ausgabe. Zeichnungen: Ole Peder Giæver, Anders Nygaard, Matthijs Holter. Lektorat & Korrekturen: Thorsten Panknin.

Spiel: Grie Soß (Poutine)

Poutine ist ein Slice-of-Life-Spiel von **Adam Robichaud** über kanadische Kleinstadtbewohner, die sich in einer Kneipe treffen. Aaron Böhler hat es eingedeutscht, nach Südhessen versetzt und seine Version treffend **Grie Soß** benannt.



Copyright © 2015–2019 Adam Robichaud <<https://rpggeek.com/rpgdesigner/90991/adam-robichaud>>. All rights reserved.

Die folgende Einleitung, deutsche Übersetzung und Anpassung des Spiels: Aaron Böhrer. Redaktion, Lektorat und Layout der deutschen Fassung: Tina Trillitzsch. (Vollständiges Impressum im [PDF des Spiels](#).)

Grie Soß. Ein Spiel um Liebe, Kummer und echt lecker Grie Soß.

Grie Soß ist eine Übersetzung von *Poutine*, einem spielleitungslosen Spiel um ganz normale Menschen in einer Kleinstadt, die sich in einem Lokal treffen und über ihre Sorgen unterhalten. Die Spieler*innen übernehmen diese Menschen als ihre Figuren, und dazu noch abwechselnd eine rotierende spielleitende Rolle, den *Kellner*. Die Spielstruktur orientiert sich an einer *Speisekarte*, die die Szenen der Figuren innerhalb eines Spannungsbogens chronologisch nach Gerichten ordnet (Frühstück, Mittag, Abendessen, Beilagen, Dessert) und gleichzeitig Ideen für die entsprechenden Szenenthemen liefert (etwa kann eine Figur mit dem Frühstücksgericht *Neues Heim* eingeführt werden, also ist sie vielleicht gerade hergezogen und sucht Anschluss oder sie baut gerade ein neues Haus mit allen Komplikationen oder sie hat ein altes Haus geerbt, das erstmal entrümpelt werden muss).

Beide Spiele sind nach lokalen kulinarischen Spezialitäten benannt: *Poutine* ist ein kanadisches Gericht, das aus Pommes frites mit Bratensoße und Käsebruch besteht; *Grie Soß* ist eine hessische Kräutersoße, die meist mit gekochten Eiern gegessen wird.

Aaron hat *Poutine* nicht nur übersetzt, sondern auch nach Deutschland, genauer gesagt, Südhessen versetzt. Außerdem enthielt das ursprüngliche Spiel einen *Trinkgeld-Mechanismus*, bei dem die Person in der Kellnerrolle von den anderen mit Punkten bewertet wurde, für die sie sich später für ihre Figur gewisse Gerichte (also Szenen) zu unterschiedlichen Preisen kaufen konnten, unter anderem einen süßen Abschluss ihrer Geschichte in Form eines Desserts. Diese Bewertung der Spielenden untereinander hat Aaron für seine Version nicht übernommen, sondern die Bestellung der Gerichte nun an andere Bedingungen geknüpft.

Link zum Download als PDF

Ihr könnt euch hier das [Spiel als gelayoutetes PDF herunterladen](#). Ein Download ist sehr zu empfehlen, denn im Anhang der Datei befindet sich noch weiteres wichtiges **Spielmaterial**, welches hier nicht zu finden ist (die Handlungsbogen-Formulare und der Stadtplan sowie die passend formatierte Speisekarte und Kellneranweisungen). Tipp für Duplexdrucker: Die Seiten 1-18 doppelseitig ausdrucken; das Deckblatt hat dafür extra eine leere Rückseite). Kellneranweisungen und Stadtplan (19 & 20) am besten einseitig, aber doppelseitig ist auch kein Beinbruch, dann muss man eben manchmal das Blatt wenden.

Zum Kennenlernen des Spiels und flexiblen Lesen unterwegs folgt der Haupttext des Spiels aber auch direkt hier im Zine als Text.

Das Spiel im Volltext zum Onlinelesen

Dein Zuhause ist ein wunderschönes, abgelegenes Örtchen irgendwo in Südhessen. Du bist hier aufgewachsen, deine Eltern sind hier aufgewachsen, ihre Eltern sind hier aufgewachsen ... es ist klar, wie der Hase läuft. Hier im Ort gibt es nicht viel: Landwirtschaft, Forstwirtschaft, einen Supermarkt und grie Soß (grüne Soße) – ... awwer godd sei doank: was for e grie Soß! Ernstdhaft – beim Allmäschtige!

Man bekommt sie an der Hauptstraße in der kleinen Apfelweinkneipe, die keiner kennt. Der Koch hier ist zum Niederknien gut und hat das Zeug zum Spitzengastronomen. Alle Anwohner gehen hier essen und alle fliegen drauf. Die gude Stubb hat zwar Probleme – finanzielle und auch andere – aber wer im Ort hat die nicht?

Herberts Tochter beispielsweise ist Eiserschülerin, aber ein geplatzttes Kondom wird nun verhindern, dass sie nächstes Jahr mit dem Studium beginnt. Horsts Frau schläft seit Monaten mit ihrem Kollegen in Frankfurt. Erichs Vater hat so schwer Alzheimer, dass er in ein Heim gehört – was sich aber beide nicht leisten können. Im Restaurant verschwinden ihre Probleme nicht, aber sie bekommen wenigstens etwas Leckeres zu essen und ein offenes Ohr. Und auch wenn das keine Lösung ist, dann bleibt zumindest noch grie Soß ... gä?

Einleitung

Dieses Spiel dreht sich um Liebe, Kummer und echt leckere grie Soß. Die Spieler erzählen darin vom Leben südhessischer Kleinstadtbewohner und ihren Mühen und Nöten. Es ist für zwei und mehr Spieler geschrieben und massiv von Avery Alders *A place to fuck each other*, D. Vincent Bakers *Apocalypse World* und Jason Pitres *Spark* beeinflusst.

Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind ein kleines Restaurant und seine Stammgäste. Hier werden Geständnisse gemacht und Meinungen ausgetauscht. Die Spieler erschaffen die Gäste und stellen sie in Szenen im Umgang mit anderen Bürgern der Stadt dar. Außerdem übernehmen sie abwechselnd das „fünfte Rad am Wagen“, den **Kellner**, der die Nöte ins Spiel bringt, denen diese Menschen in ihrem Alltag ausgesetzt sind.

Für das Spiel benötigt man ein Exemplar dieser Regeln, Stifte und genügend Platz. Es ist vorteilhaft, wenn jemand vor dem Spiel die Regeln gelesen hat, und ich hoffe, die Lektüre ist einigermaßen kurz und unterhaltsam. Falls nicht: Pech gehabt! Jetzt bleibt sie eh an dir hängen.

Man beachte, dass die südhessische Landbevölkerung wenig zimperlich ist und immer ein herzhaftes Schimpfwort auf den Lippen hat, es dabei aber gut meint.

Sieh es als persönlichkeitsbildende Maßnahme!

Südhessen

Einige Spieler wissen möglicherweise nicht viel über das Leben in Südhessen, vielleicht noch nicht einmal, wo Südhessen ist – dieser Abschnitt liefert ein paar Hintergrundinformationen.

Hessen ist ein Bundesland Deutschlands. Sein südlicher Landesteil ist der Regierungsbezirk Darmstadt, der aufgrund des Rhein-Main-Gebietes mit den Metropolen Frankfurt, Wiesbaden und Offenbach zu den bevölkerungsreichsten und wirtschaftsstärksten Regionen Deutschlands gehört. Abseits davon existieren hier aber auch rückständige Kleinstädte, Dörfer und ländliche Regionen in auffälligem Kontrast zur Metropolregion. An einigen Orten entlang des Rheins und im Vogelsberg und Taunus scheint die Zeit seit den 1960er Jahren stillzustehen. In so einem Ort spielt **Grie Soß**.

Das Land tendierte ehemals zu sozialdemokratischer Politik, seit einigen Jahren wird das Land aber von einer konservativ-ökologischen Koalition regiert. Die wichtigsten Arbeitgeber Südhessens sind die Luftfahrt, die Lebensmittelindustrie, der Finanzsek-

tor, die Informationstechnologie, die Bahn, die Post und die Autoindustrie. Die Region ist auch ein wichtiges Transitland für den europäischen Fernverkehr.

Der hessische Dialekt klingt melodisch, aber ziemlich verwaschen und sehr weich. Für Außenstehende ist er nicht leicht zu verstehen.

Südhessen gelten als lebensfroh und sehr humorvoll. Oft wirken sie unbekümmert und besitzen selbst in problematischen Momenten einen ausgeprägten Sinn für die komischen Seiten des Lebens. Die Anwohner der Region sind alles andere als zurückhaltend und heißen Fremde willkommen, können aber auch aufdringlich wirken.

„Grie Soß“ bezeichnet eine kalte Kräutersauce, die zu Fleisch und Kartoffeln gegessen wird. In Südhessen werden darüber hinaus traditionellerweise bevorzugt „Frankfurter Würstchen“ und „Handkäs mit Musik“ gegessen und Apfelwein getrunken. Typische Restaurants sind mit dunklem Holz möbliert und riechen aufgrund des allgegenwärtigen Apfelweins mehr oder weniger säuerlich.

Das Spiel

Das Spiel besteht aus einer Folge von Szenen zwischen den Figuren, sogenannten **Gesprächen**, aus denen, wie bei einer Anthologie, eine Geschichtensammlung über die Restaurantgäste entsteht. Figuren betreten die Bühne stets innerhalb des Restaurants. Wird eine Szene „**zum Mitnemme**“ ausgerufen, kann das Spiel den Figuren auch hin und wieder nach draußen folgen, jegliches Miteinander beginnt aber zunächst im Restaurant.

Die Spieler inszenieren im Restaurant eine Reihe von *Gesprächen* über gewisse Schlüsselmomente im Leben ihrer Figuren. Diese Momente heißen **Gerichte** und sind in folgende Typen unterteilt (Beispiele und konkrete Anregungen siehe Speisekarte):

- Mit einem **Frühstücksgericht** werden neue **Handlungsbögen** eingeführt. Übernimmt ein Spieler eine neue Figur oder hat einen *Handlungsbogen* abgeschlossen, dann schlägt mit einem *Frühstücksgericht* ein neues Kapitel im Leben seiner Figur auf. Macht aber kein neues *Frühstück*, solange der *Handlungsbogen* einer Figur noch nicht abgeschlossen ist.
- Ein **Mittagsgericht** bringt Komplikationen ins Leben einer Figur. Bringt damit Bewegung ins Spiel, wenn der *Handlungsbogen* bereits läuft.

- **Abendgerichte** sollten gewählt werden, wenn die Komplikationen aus einem *Mittagsgericht* ihren Höhepunkt erreichen. Nehmt ein *Abendgericht*, um den *Handlungsbogen* einer Figur zum Abschluss zu bringen.
- **Beilagen** sind angenehme kleine Ablenkungen von den Hauptkonflikten der Figuren. Sie sind erhältlich, wenn das Spiel ein wenig in Gang gekommen ist. Mit ihnen könnt ihr die Stimmung anheben, wenn sie abzukippen droht.

Gerichte sind fiktive Aufhänger, mit denen ihr das Leben der Figuren interessanter macht. Führt ein Spieler eine Figur neu ein, sollte er mit einem *Frühstücksgericht* einen *Handlungsbogen* anlegen, diesen dann über ein oder mehrere *Mittagsgerichte* bzw. *Beilagen* fortspinnen, und ihn dann mit dem *Abendgericht* zur Entscheidung bringen.

Offene Fragen werden nach dem *Abendgericht* beantwortet, woraufhin die Figur sich entweder zur Ruhe setzt (dann ist auch ein **Dessert** erhältlich) oder durch ein weiteres *Frühstücksgericht* ein neues Kapitel ihres Lebens aufschlägt.

Erreicht eine Figur einen Punkt, an dem deren Spieler ihre Geschichte für beendet hält, darf er ein *Dessert* wählen. Dafür braucht er allerdings die Zustimmung des *Kellners*. Die Figur wird dadurch in einer Art Epilog zur Ruhe gesetzt.

Generell kann das Spiel fortgesetzt werden, solange Figuren zur Verfügung stehen.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielsitzung *Grie Soß* müsst ihr Einiges vorbereiten. Druckt mindestens eine **Speisekarte** aus, aber am besten für jeden Spieler eine. Hierauf findet ihr Anregungen für Figurenkonzepte und die verschiedenen *Gerichte*. Legt außerdem einige Exemplare des **Handlungsbogen-Formulars** (siehe [gelayoutetes PDF](#)) und einen Ausdruck des **Stadtplans** (ebenfalls [nur im PDF](#)) bereit.

Als Gastgeber erklärst du den Spielern dann in Ruhe die Regeln und führst sie durch die ersten Phasen der Spielwelterstellung.

Zeige ihnen zunächst den *Stadtplan*. Für den Ort, in dem das Spiel stattfindet, solltet ihr ein paar Details festlegen: Wie heißt er? Wie groß ist er? Welche Institutionen dominieren das Stadtbild?

Die Spieler betrachten den *Stadtplan* und bestimmen dann den Namen der Stadt. Über Google Maps könnt ihr bei Bedarf auch einfach einen Ortsnamen aus Südhessen aussuchen oder ihr denkt euch einen aus.

Denkt auch an die Größe des Ortes. Ein kleines Dorf mit einigen hundert Einwohnern liegt wahrscheinlich ziemlich weit abseits am Rhein oder im Taunus bzw. Vogelsberg. Kleine Städte mit mehreren tausend Einwohnern haben möglicherweise relativ viel Fußgängerverkehr und Besucher aus anderen Orten. Städte mit mehr als zehntausend Einwohnern solltet ihr nach Möglichkeit meiden. Solche Städte sind Metropolen, *Grie Soß* ist aber eher als Spiel in kleineren Ortschaften gedacht.

Besprecht als nächstes, welche wichtigen Branchen im Ort angesiedelt sind: Dominiert eine einzige Fabrik, die im Falle eines größeren Arbeitsplatzabbaus den Einwohnern ernsthafte Probleme bereiten kann? Ist es ein touristisch geprägter Ort mit Kunstgewerbeläden, der viele Gäste aus den größeren Städten empfängt? Die Wahl sollte gut überlegt sein, denn sie bestimmt den Stil des Spiels mit.

Sobald ihr ein paar Gebäude, Plätze o. ä. auf dem *Stadtplan* eingetragen habt (etwa ein Element pro Spieler), solltet ihr noch ein paar Ideen über das Restaurant und dessen Lage austauschen. Beschreibt gemeinsam das Restaurant und verliert ein paar Worte über seine Nachbarschaft. Nehmt die Einwohnerzahl als Anhaltspunkt dafür, was für Geschäfte man hier finden kann. Dann könnt ihr den *Stadtplan* zur Seite legen und zur Figurenerschaffung übergehen.

Erschaffung der Figuren

Im Folgenden erschaffen die Spieler die Figuren, die im Ort leben. Das ist in *Grie Soß* schnell gemacht: Figuren benötigen lediglich einen Namen, einen **Beruf** (oder einen anderen Daseinszweck), eine **Eigenheit** und ein **Bedauern** (denn in diesem Spiel geht es vor allem um Bedauern und Reue). Ein paar beispielhafte *Berufe*, *Eigenheiten* und *Bedauern* sind als Vorspeise auf der *Speisekarte* vermerkt, hier folgen ein paar weitere Beispiele:

- **Schorsch, der Bäcker**, der die ganze Welt bereist hat, nun aber bedauert, fürs Auslandsstudium seinen Seelengefährten zu Hause zurückgelassenen zu haben.
- **Lisbeth, die Kellnerin**, die den Ort verlassen will, ihren kranken Vater aber schlecht allein zurücklassen kann.
- **Marlene, die Klatschtante des Ortes**, die alles weiß und insgeheim bedauert, ihre Tochter an die gottlosen Katholiken verloren zu haben.

Es ist nicht verkehrt, wenn ihr eure Figuren auf mehr oder weniger ähnliche Art und Weise beschreibt: „[Name], der/die [Beruf], der/die [Eigenart], aber [Bedauern]“.

Als *Berufe* sind sowohl Vollzeit-Hausfrau, eine Erwerbsarbeit oder auch abstraktere Beschäftigungen (z. B. „Genie“ oder „Veteran“) denkbar.

Eigenheiten sind Marotten der Figur, die ihr Handeln beeinflussen. Sie können ein alles bestimmender Faktor sein oder lediglich einen subtilen Wesenszug darstellen, der nur unter Druck zutage tritt.

Das *Bedauern* ist, wie der Name schon sagt, eine bestimmte Sache, die die Figur bedauert oder bereut oder die sie bedauern würde, wenn es dazu käme.

Beim Erschaffen der Figuren solltet ihr Möglichkeiten suchen, diese durch Beziehungen miteinander zu verknüpfen. Schorsch könnte Lisbeths älterer Bruder oder ehemaliger Liebhaber sein. Die nächste Figur könnte der Vermieter sein, dem Schorchs Bäckerei gehört, oder auch ein Elternteil, mit dem er nicht mehr redet. Die Spieler sollten zuallererst ein Interesse an ihren Figuren entwickeln, über Verbindungsmöglichkeiten zwischen den Figuren können sie später nachdenken.

Notiert die Figuren und ihre Abenteuer auf den *Handlungsbogen-Formularen*. Figuren sind üblicherweise „Einzelportionen“ (werden also jeweils von einem bestimmten Spieler gesteuert), aber wenn die Gruppe einverstanden ist, können sie auch zur allgemeinen Verfügung stehen und zwischen den Spielern geteilt werden (wie ein Familienteller). Dann empfiehlt es sich aber, beim Ausspielen der Figuren auf die Wünsche ihrer Schöpfer Rücksicht zu nehmen.

Vor der ersten Sitzung ist es außerdem ratsam, eine *Kellnerfigur* zu erschaffen, bei der die Fäden aller *Gespräche* im Restaurant zusammenlaufen. Diese Figur übernehmen die Spieler abwechselnd, um das Spiel sanft zu lenken. Der *Kellner* wird häufig zum Einsatz kommen, braucht aber selbst nicht mit einem bestimmten *Handlungsbogen* verknüpft sein.

Verbindungen aufbauen

Grie Soß handelt vom Leben von Kleinstadtbewohnern – und in kleinen Orten ist jeder mit jedem irgendwie verwandt. Bereits beim *Frühstück* werden Figuren auf der Bildfläche erscheinen, die eine große Bedeutung für die Geschichte haben: gewalttätige Exfreunde, reiche Eltern usw.

Manchmal möchte man solche Figuren mit bereits vorhandenen verbinden, was völlig in Ordnung ist. Manchmal stehen sie zunächst für sich – dann sollte man sie so bald

wie möglich ausarbeiten. Gebt ihnen einen *Beruf*, eine *Eigenart* und ein *Bedauern*. Bezieht sie in die bisherige Geschichte ein und spendiert ihnen ein *Frühstück*. Nix verkomme lasse!

Empfehlenswert sind auch Beziehungen, die drei Figuren miteinander verknüpfen – wechselseitig oder nicht –, deren Bedürfnisse im Widerspruch zueinander stehen. Dennoch sollten die Verbindungen nicht zu kompliziert werden. Es reicht, wenn eine Figur nur eine einzige Sache von einer anderen will. Dieses Bedürfnis sollte sie dann bei allen Interaktionen verfolgen, wenn nötig auf egoistische Weise, bis es einen organischen Abschluss findet.

Appetitanreger für die Spielsitzung aussuchen

Jetzt sollten sich die Spieler die *Speisekarte* vornehmen und etwa drei *Gerichte* aus beliebigen Kategorien herauspicken, die sie interessant finden. Sie dienen als *Appetitanreger*, erste Ideengeber, die der Spielsitzung eine grobe Richtung vorgeben. Sie müssen später nicht unbedingt als *Gericht* zum Ausrufen eines *Gesprächs* zum Einsatz kommen, sondern dienen einfach als Startpunkt für das Spiel.

Der Kellner

Während sich zwei Figuren angeregt unterhalten, muss jemand den unabhängigen Dritten spielen – jemand, der die Lage erfassen, die Wahrheit ans Licht bringen und unparteiische Meinungen äußern kann. Das ist die Aufgabe des *Kellners*. Die Rolle des *Kellners* kann jeder Spieler übernehmen, der gegenwärtig nicht an einem *Gespräch* beteiligt ist. Als *Kellner* steuert man sanft das *Gespräch*, behält das Ziel im Blick, bietet bei Bedarf Rat und Hilfe an und übernimmt im Dienst der Geschichte auch mal Gegenpositionen.

Der *Kellner* ist eine beliebige Figur, die an den Tischen serviert. Es kann sich um den Restaurantigentümer, eine Aushilfskraft oder den Chefkoch handeln, je nachdem, in was für einer Art Restaurant das Spiel stattfindet. Wenn nötig, kann die Rolle auch während eines *Gesprächs* von einem Spieler zum anderen wechseln.

Eine besondere Aufgabe des *Kellners* besteht darin, zu entscheiden, ob eine Figur ein *Dessert* verdient hat oder nicht.

Spieler in der Rolle des *Kellners* sollten die folgenden Leitlinien im Kopf behalten, um den Erzählfluss zu fördern:

1. **Begrüße die Gäste.** Wenn jemand das Restaurant betritt, dann biete diesem Gast einen Aufhänger für sein *Gespräch* an. Frag ihn, was in seinem Leben vor sich geht oder erzähle ihm, welchen Eindruck seine Stimmung auf dich macht. Bestellt der Gast ein *Gericht zum Mitnehmen*, dann folge der Szene auch nach draußen in die Außenwelt.
2. **Baue Beziehungen auf.** Verbinde die Gäste durch ein verschlungenes Beziehungsnetz (wie oben beschrieben). Biete den Gästen unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen für- und aneinander an, arbeite sie aus und mache sie glaubwürdig.
3. **Sei hilfsbereit.** Wenn ein *Gespräch* ins Stocken gerät oder stillsteht, bevor es einen befriedigenden Schluss erreicht, dann schalte dich ein und gib deinen Senf dazu.
4. **Kümmer dich um die Gäste.** Ist ein Spieler vom Thema abgekommen, also zu einem anderen *Gericht* übergegangen, dann kannst du ihn sanft zurück zum eigentlichen Thema führen.
5. **Klappe die Tische hoch.** Wenn es so aussieht, als sei ein *Gespräch* abgeschlossen, bitte die Spieler höflich, Platz für andere *Gespräche* zu machen.
6. **Achte den Feierabend.** Lass hin und wieder etwas Zeit verstreichen und überspringe ein paar Stunden, Tage oder Wochen, je nachdem wie es für den gegenwärtigen Stand der Geschichte angemessen erscheint. Ihr könnt die Geschichte wieder aufgreifen, wo es am besten passt, fühlt euch aber nicht verpflichtet, sie komplett auf einen Schlag abzuschließen.

Über diese Leitlinien hinaus haben *Kellner* noch die Möglichkeit, den Ereignissen durch **Tagesgerichte** Würze zu verleihen. Die *Tagesgerichte* sind Mechanismen, die der *Kellner* den Spielern als Hilfe anbieten kann, um ihre Figuren voll auszuspielen oder um den *Handlungsbogen* einer Figur anderweitig positiv zu beeinflussen. Die *Tagesgerichte* sind auf den **Kellneranweisungen** aufgeführt und geben dem *Kellner* die Möglichkeit, einige Regeln außer Kraft zu setzen.

Eine Szene *zum Mitnehmen* gefällig? Kein Problem! Lass die Gäste ins Restaurant kommen, packe ihnen das *Gericht* ein und folge ihnen hinaus in die Welt. Übernimm dann statt der Rolle des *Kellners* eine außenstehende Figur, vielleicht eine Polizistin, einen Handwerker oder vielleicht auch eine Kellnerin, die gerade freihat – oder verkörpere deine Funktion auf abstrakter Ebene und halte das *Gespräch* durch Gedanken der Figu-

ren in Gang. Nimm etwas, das sich bequem und natürlich anfühlt, das führt am ehesten zum Ziel.

Im Zweispieler-Spiel sollte derjenige, dessen Figur gerade schweigt, die Rolle des *Kellners* übernehmen und sie wieder abgeben, wenn sich seine Figur wieder zu Wort meldet. Wenn das *Gespräch* hitzig wird, solltet ihr auf die Rolle des *Kellners* verzichten. Die Angelegenheit wird dadurch zu kompliziert und das häufige Springen zwischen Gast und *Kellner* kann für die Spieler verwirrend sein.

Gespräche ausrufen

Kommen wir nun zum Zentrum des Spiels! Mit den *Gesprächen* bei Tisch beginnt das eigentliche Rollenspiel. Wenn gerade kein *Gespräch* im Spiel ist, könnt ihr in der Gruppe darüber diskutieren, wer das Restaurant als nächstes betritt. Das kann jede beliebige Figur sein – wenn es sie noch nicht gibt, erschafft ihr sie einfach. Figuren können ganz nach Belieben mit Freunden oder allein auftauchen. Lasst sie Platz nehmen, etwas bestellen und ein *Gespräch* beginnen.

Betritt jemand das Restaurant, sollte er sofort mit einem *Gericht* bedient werden, zu dem er ein *Gespräch* ausrufen kann. Verliert keine Zeit, sondern geht direkt zum *Gericht* über. Nehmt die *Eigenarten* und das *Bedauern* der Figuren als Sprungbrett und erzählt, was in ihrem Leben vor sich geht. Wenn die Figuren etwas bedrückt, sprechen sie darüber. Südhessen nehmen kein Blatt vor den Mund und das sollten die Spieler auch nicht tun.

Achtet darauf, dass *Gespräche* einen natürlichen Verlauf nehmen. Vermeidet Formulierungen, die euch aus der Geschichte reißen. Statt zu fragen, was für ein *Gericht* oder welche Figur jetzt am passendsten wäre, solltet ihr einfach etwas vorschlagen. Statt zu fragen „Also gut, was machen wir jetzt?“ solltet ihr provokante Fragen stellen, wie z. B.: „Henner kommt mit Tränen in den Augen ins Restaurant. Warum weint er?“ oder „Draußen bricht ein übles Gewitter aus, wer schafft es da in einer Parka gewickelt noch knapp trocken ins Restaurant?“ Wenn Spieler *Gespräche* ausrufen wollen, die etwas mit den *Appetitanregern* zu tun haben, die ihr anfangs gemeinsam für die Sitzung bestimmt habt, rückt bevorzugt diese in den Vordergrund, statt erst noch etwas ganz Neues zu erfinden.

Entwickelt sich bei einem *Gespräch* aber gerade etwas spannendes Neues, müsst ihr nicht auf Biegen und Brechen mit dem *Handlungsbogen* einer anderen Figur dazwi-

schengehen. Falls die Geschichte davon profitieren würde, dass ihr erstmal am *Gespräch* einer Figur dranbleibt, dann bleibt bei ihr.

Oder, noch besser: bindet die andere Figur in die laufende Szene ein und geht dann von der einen zur anderen über.

Bedingungen

Um ein bestimmtes *Gericht* zu bestellen, müssen unterschiedliche Bedingungen erfüllt sein. Sie finden sich auf der *Speisekarte*.

Gespräche beenden

Irgendwann erreicht ein *Gespräch* den Punkt, an dem es sinnvoll wird, das Thema zu wechseln. Ist das *Gespräch* über ein oder mehrere von einem Spieler ausgerufene Themen (*Gerichte*) eindeutig vorbei, solltet ihr so bald wie möglich eine andere Figur in den Mittelpunkt rücken. Es ist in Ordnung (und wird sogar empfohlen), die Figuren als normale Menschen beim freundschaftlichen Miteinander darzustellen. Versucht aber trotzdem, schnellstmöglich wieder etwas Spannendes passieren zu lassen.

Haben sich zwei Figuren nichts mehr zu sagen, bestehen folgende Möglichkeiten:

1. Bestimmt einen anderen Gast, der ein neues *Gespräch* beginnt.
2. Lasst einen neuen Gast mit neuem Gesprächsstoff zur Tür hereinkommen.
3. Wenn das letzte *Gespräch* an einer Stelle endete, an der etwas wirklich Entscheidendes bevorstand, kann ein solches Ereignis im nächsten ausgerufenen *Gespräch* zum Thema werden. Findet dieses *Gespräch* außerhalb des Restaurants statt, muss ein *Gericht* „zum Mitnemme“ gewählt werden, damit der Spieler des *Kellners* der Handlung in anderer Gestalt folgen kann.

Das Ende eines *Gesprächs* ist eine gute Gelegenheit, das Schließen des Restaurants in Betracht zu ziehen (weil Sperrstunde ist, Renovierungsarbeiten anstehen oder einfach um Zeit zu überbrücken, damit irgendwelche Ereignisse eintreten können). Auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut!

Zum Spieltempo

Ein typisches *Gespräch* dauert etwa fünf bis zehn Minuten, abhängig davon, wie viele *Gerichte* ihr für die Szene ausgewählt habt. Rechnet man die Zeit für Szenenwechsel mit ein, solltet ihr in einer durchschnittlichen Zweistundensitzung mit vier Spielern etwa

zehn Szenen spielen und jeder mindestens zweimal *kellnern*. Unter diesen Umständen lässt sich das Spiel in einer Sitzung beenden, wenn es sich auf einen einzigen *Handlungsbogen* beschränkt.

Wahrscheinlich empfinden die Spieler aber einen *Handlungsbogen* als zu wenig, um die Geschichte einer Figur vollständig zu erzählen. Das ist auch so gedacht. Ein *Handlungsbogen* kann als ein Akt in der Geschichte einer Figur verstanden werden – in längeren Kampagnen vielleicht sogar nur als ein Kapitel. Wie viele *Handlungsbögen* nötig sind, um die Geschichte einer Figur angemessen abzuschließen, bleibt völlig den Spielern überlassen. *Grie Soß* ermöglicht es, *Handlungsbögen* zu verfolgen, bis sie uninteressant werden und sie dann im Handumdrehen zum Abschluss zu bringen.

Niemals sollte das Ende eines *Handlungsbogens* weiter als eine Sitzung entfernt liegen, und ab der zweiten Sitzung lässt sich jederzeit bei Bedarf ein *Handlungsbogen* mit einem *Dessert* abschließen.

Exotische Bestellungen

Zu lernen, wie man exotische *Gerichte* bestellt, also solche, die nicht auf der *Speisekarte* stehen, macht *Grie Soß* besonders reizvoll. Die abgedruckten *Gerichte* sind als Inspiration gedacht, sie sollen nicht die Fantasie einschränken (obwohl sie sicherlich als Gedankenstütze für unerfahrene Erzählspieler dienen können). Die *Speisekarte* soll Spielern helfen, ihre Ideen konkret umzusetzen. Sie ist nicht als erschöpfende Liste dessen gedacht, was die Figuren erleben können.

Beim Bestellen exotischer *Gerichte* sollten die Spieler im Auge behalten, wie das die Richtung eines *Handlungsbogens* beeinflussen kann. Das Spiel ist nicht dazu gedacht, weltbewegend epische, länderübergreifende Geschichten zu erzählen. Entsprechend sollte man *Gerichte* vermeiden, die von den persönlichen Erlebnissen der Figuren wegführen. *Gerichte*, die den Schwerpunkt einer Geschichte aus dem Restaurant hinaus verlegen, sind vielleicht eher verkappte *Desserts*.

Erfindet eigene *Gerichte*, die euren Figuren die Gelegenheit geben, mit Nahestehenden über ihre Lebensprobleme zu reden. Das Spiel sollte aber auch nicht zu einer ziellos vor sich hin plätschernden Stadtratssitzung werden. *Gerichte* sollten den Figuren neben dem Diskutieren auch genügend Zeit für Taten lassen. Diese Taten können in den Szenen selbst oder dazwischen stattfinden und sollten das eigentliche Gesprächsthema sein.

Die besten *Gerichte* zerren die Figuren mit Gewalt aus ihrer Wohlfühlzone, stellen ihre Überzeugungen infrage und ihre Geduld auf die Probe.

Mitarbeiter der Woche

Wenn eine Sitzung endet, nominiert jeder Spieler eine Figur zum Mitarbeiter der Woche. Man darf keine Figur nominieren, die man während der Sitzung selbst gespielt hat.

Die Figur mit den meisten Nominierungen darf die nächste Runde beginnen und steht in deren ersten Szene im Mittelpunkt. Bei einem Unentschieden bekommt diejenige Figur den Titel, die am längsten nicht mehr Mitarbeiter der Woche gewesen ist. Führt auch das zu keiner Entscheidung, erhält die Figur den Titel, die am ehesten ein Grieß-Soß-Wettessen gewinnen würde.

Handwerkszeug

Im Anhang finden sich verschiedene Handouts, die das Spielen von *Grieß Soß* etwas einfacher gestalten.

Die *Speisekarte* ist, wie schon erwähnt, als Kurzübersicht konzipiert. Sie dient als Gedächtnisstütze für die Regeln und als Inspiration beim Ausrufen von *Gesprächen*. Bestenfalls sollte eine *Speisekarte* pro Spieler zur Verfügung stehen, sodass alle sich jederzeit die unterschiedlichen *Gerichte* anschauen können.

Die *Kellneranweisungen* sind ein Merkblatt, das ihr untereinander herumreichen könnt. Es enthält alles, das beim *Kellnern* zu tun ist, sowie eine Liste der *Tagesgerichte* – Mechanismen, die dem *Kellner* zur Verfügung stehen, um dem Spiel einen besonderen Dreh zu verleihen.

Der *Stadtplan* liegt bei (Anmerkung: nur im gelayouteten PDF), um den Spielern zu helfen, ihren Ort und dessen Bewohner auszuarbeiten – die Gruppe muss ihn aber nicht nutzen, sondern kann auch einen eigenen zeichnen. Tragt Gebäude, Gewerbe, Parks und andere Dinge darauf ein. Beschriftet die Einträge und arbeitet sie weiter aus – so gewinnt der Ort nach und nach ein individuelles Gesicht.

Um die Gedanken der Spieler zu ordnen, liegt auch ein optionales *Handlungsbogen-Formular* bei (Anmerkung: nur im gelayouteten PDF). Wenn ihr ein *Gespräch* beginnt, das zu einen längeren Handlungsstrang gehört, könnt ihr es dort mit einem Titel versehen, wie ein Kapitel in einem Buch. Hier könnt ihr auch die Personen notieren, um die

es im *Handlungsbogen* geht (also die, über die gesprochen wird, nicht nur die Gesprächsteilnehmer selbst). Zuletzt könnt ihr auch wichtige Informationen festhalten, die im Laufe der *Gespräche* ans Licht kommen (sprich: Klatsch und Tratsch).

Verwendet ruhig auch noch beliebige weitere Werkzeuge, wenn sie euch helfen, eure Gedanken zu ordnen.

Ihr könnt das Spiel sogar in ein LARP verwandeln und tatsächlich beim Essen spielen (vielleicht sogar in einem echten Restaurant)! Geht aber nicht so stark in euren Rollen auf, dass es zu echten Autounfällen oder zu Drogenmissbrauch kommt. Lieber auf Nummer sicher gehen!

Letzte Anmerkungen

Das Spiel befindet sich noch in einer frühen Testphase und braucht Feedback zum Wachsen. Lob, Spott, Fragen oder Leckerli für meinen armen, hungrigen Beagle (der kontinuierlich am Verhungern ist, wie er mir versichert), könnt ihr mir per Twitter auf [@puhpuhburr](https://twitter.com/puhpuhburr) <<https://twitter.com/puhpuhburr>> hinterlassen.

Er freut sich bestimmt, wenn er ein paar Leckerli – oder wenigstens den Kopf getät-schelt – bekommt.

Widmung

Dieses Spiel ist all jenen gewidmet, die in einer Kleinstadt aufgewachsen sind und sie nie wirklich verlassen haben. Wo wären wir ohne unsere Probleme und Sorgen?

Beispielhandlungsbogen

Alex, Benni und ich spielen eine Runde *Grie Soß*. Alex spielt Jacqueline, die Besitzerin und Gelegenheits-Bardame eines örtlichen Restaurants (Zum Fichtenwirt). Benni beschließt, Jacquelines Mutter Linda zu spielen, eine Rentnerin, die mit Jacqueline zerstritten und an Krebs erkrankt ist. Ich wähle Paulheinz als Figur, den Besitzer des Gebäudes, in dem sich der Fichtenwirt befindet. Paulheinz ist mit Linda verheiratet.

Wir nehmen uns den *Stadtplan* vor und platzierten das Restaurant in einer Seitenstraße zur Frankfurter Straße. Auf dem Schild der Kneipe steht: „Zum Fichtenwirt, hessische Spezialitäten“. Wir fassen als *Appetitanreger* für die Spielsitzung schon einmal ein paar *Gerichte* ins Auge, die uns interessant erscheinen: „Alkohol/Drogen“, „Neuer Liebha-

ber“ und „Brisanter Streit“. Wir sind nicht unbedingt an diese *Gerichte* gebunden, sie geben uns aber eine Vorstellung vom Ton, den der Abend erhalten soll.

Dann rufen wir die erste Szene aus, die kurz nach dem Beginn von Jacquelines Schicht im *Fichtenwirt* beginnen soll. Jacqueline unterhält sich mit einem Kellner. Es kann losgehen!

TITEL: MUTTER HAT IMMER RECHT!

PERSONEN

- **Jacqueline:** Bardame im *Fichtenwirt*, die alles weiß, und bedauert, dass sie das Erbe aus dem Testament ihres Vaters angenommen hat.
- **Linda:** Rentnerin, die den Kampf gegen den Krebs verliert, und bedauert, wie sie ihre Tochter behandelt hat.
- **Paulheinz:** Vermieter des *Fichtenwirts*, der bedauert, Jacqueline die Miete einmal zu häufig erlassen zu haben.

KLATSCH

- Jacqueline hat schon seit zehn Jahren nicht mehr mit ihrer Mutter gesprochen. (*Frühstücksgericht: Zerrüttete Familie*)
- Linda hat Paulheinz schon sehr früh nach dem Tod von Jacquelines Vater geheiratet. (*Frühstücksgericht: Neuer Liebhaber*)
- Jacqueline kann nicht eingestehen, dass sie ein Alkoholproblem hat (*Mittagsgericht: Jemand will sich nicht ändern*)
- Paulheinz und Jacqueline hassen sich, weil Jacqueline nie rechtzeitig die Miete für den *Fichtenwirt* bezahlt (*Mittagsgericht: Vernachlässigte Pflichten*)
- Linda erzählt Jacqueline – im Beisein von Paulheinz –, dass sie Krebs hat. Jacqueline ist darüber wütend und bestürzt. Sie streiten und Jacqueline stürmt aus dem Lokal (*Mittagsgericht: ein brisanter Streit*)
- Jacqueline betrinkt sich (*Beilage: Alkohol/Drogen*)
- Jacqueline fährt in einer „zum *Mitnemme*“-Szene ihr Auto zu Schrott (*Abendgericht: Etwas zerstören*)

Dieser Klatsch entstammt durchweg spielinternen *Gesprächen* und speist sich jeweils aus einem einzelnen *Gericht* von der *Speisekarte*. Was in Jacquelines Geschichte als nächstes geschieht, hängt von verschiedenen Dingen ab.

Vielleicht lässt Jacquelines Versicherung sie fallen und ein neuer *Handlungsbogen* beginnt, in dem es um ihre Verschuldung geht. Vielleicht wirft Paulheinz Jacqueline auch hinaus, schließt den *Fichtenwirt*, und im nächsten *Handlungsbogen* geht es um Jacquelines Kündigung.

Vielleicht gönnt sich Jacqueline aber auch ein *Dessert* – sie greift zum Telefon, ruft ihre Mutter an, versöhnt sich nach vielen Jahren der Entfremdung mit ihr und sie schließen die Lücken, die ihre Trennung in ihrem Leben hinterlassen hat. Das Leben ist zu kurz, um es mit Familienstreitigkeiten zu verbringen.

Speisekarte

[↑ Zum Seitenanfang](#)

Vorspeisen

(Anregungen zur Figurenerschaffung)

Du legst erst los? Lust auf was Neues? Warum versuchst du nicht eines unserer vorgefertigten Figurenkonzepte?

- Trucker auf Durchreise
- Kellnerin, die aussteigen will
- Stammkunde, der Veränderung hasst
- Koch mit großen Träumen
- Hausfrau aus der Großstadt
- Arbeiterin, die ihre Familie liebt
- Besitzer, der noch ganz am Anfang steht
- Bürgermeisterin, die immer fair ist
- Intelligentes Kind mit null Bock
- Bankkaufmann, der seine Familie liebt

Frühstücksgerichte

(Zu Beginn eines *Handlungsbogens*)

Ein leckeres *Frühstück* ist der beste Start in den *Handlungsbogen* deiner Figur. Schließlich ist es die wichtigste Mahlzeit des Tages!

- Neuer Mitbewohner
- Gescheitertes Unternehmen

- Besuch aus der Vergangenheit
- Neuer Liebhaber
- Schul- oder Studienabschluss
- Beförderung
- Neuer Job
- Ehe
- Neugeborenes
- Unverhoffter Geldsegen
- Neues Heim
- Krankheit/Sucht
- Zerrüttete Familie

Mittagsgerichte

(Bedingung: bereits gefrühstückt)

Der Alltag in der Kleinstadt kann hart sein, aber unsere *Mittagsgerichte* bringen deine *Handlungsbögen* kräftig in Schwung!

- Einmalige Gelegenheit
- Sie sind vorübergehend getrennt
- Bring sie in Verlegenheit
- Nimm etwas weg
- Lass sie büßen
- Die Konsequenzen tragen
- Es wird etwas gestohlen
- Vernachlässigte Pflichten
- Ungeheuerliche Gerüchte kursieren
- Jemand will sich nicht ändern
- Brisanter Streit
- Jemand ist isoliert
- Hilferuf

Beilagen (Ablenkungen)

(Bedingung: bereits ein *Mittagsgericht* ohne *Beilagen* verzehrt, dann mit oder ohne *Mittagsgericht* erhältlich)

Trotz Mittagessen immer noch hungrig? Dann probier doch mal eine unserer köstlichen *Beilagen*, die alles interessanter machen!

- Weitläufige Verwandtschaft
- Einkaufen
- Ferien/Reise
- Politik
- Religion
- Hobbys
- Alkohol/Drogen
- Schnee von gestern
- Ausnahmewetter
- Romantik

Abendgerichte

(Bedingung: bereits mindestens ein *Mittagsgericht* verzehrt)

Abendgerichte schließen *Handlungsbögen* ab. Sie bilden die großen Konflikte, bei denen Grenzen gezogen werden und die das Leben aller Beteiligten unwiderruflich und einschneidend verändern. Es gibt sie nur am Tagesende. Wähle also mit Bedacht!

- Tod eines Angehörigen
- Scheidung/Trennung
- Finanzieller Ruin
- Ein Geheimnis wird gelüftet
- Jemanden vertreiben
- Etwas zerstören
- Ein Ultimatum stellen
- Jemand bricht zusammen
- Die Obrigkeit greift ein
- Eine Krankheit siegt
- Verbaute Zukunft
- Die Versuchung lockt

Dessert (Süßer Abschluss)

(Bedingung: bereits einen *Handlungsbogen* mit einem *Abendgericht* beendet, der *Kellner* ist mit der Bestellung einverstanden)

Gönn dir was Süßes! Wenn man es gut mit dir meint, bekommst du den Schluss, den du dir immer gewünscht hast.

Nach ihrem *Dessert* sollten Figuren aus dem Spiel ausscheiden. *Desserts* sind der Epilog ihrer Geschichte.

- Ruhestand
- Freiheit
- Glück
- Leidenschaft
- Anerkennung
- Versöhnung
- Wissen
- Weisheit

Zum Mitnemme

(Bedingung: voriges *Gericht* im Lokal verzehrt)

Wer sein *Gericht* mitnimmt, kann sein *Gespräch* außerhalb des Restaurants weiterführen. Bei Bedarf kann dabei ein unabhängiger Dritter die Rolle des *Kellners* übernehmen: ein Elternteil, Gesetzeshüter, die Stimme der Vernunft, o. ä.

Exotische Bestellungen

- Halte dich an die üblichen Bedingungen für *Gerichte*
- Stelle die Figuren in den Mittelpunkt
- Wahre nach Möglichkeit lokale Interessen
- Lade den Figuren nicht zu viel auf den Teller
- Bring sie dazu, etwas Neues zu probieren

Spieltipps für alle

- Redet miteinander, nicht aneinander vorbei.
- Sprecht mit den Figuren, nicht mit den Spielern.
- Findet beim Spielen heraus, was passiert, plant nicht voraus.
- Amüsiert euch!

Kellneranweisungen

[↑ Zum Seitenanfang](#)

Tagesgerichte

Alles etwas eintönig? Dann würze deine *Gespräche* mit einem der folgenden Spezialangebote nach. Pro *Gespräch* ist aber höchstens ein solches Angebot erlaubt – wähle also mit Bedacht!

WENN MAN VOM TEUFEL SPRICHT!

Lass eine Figur, die im *Gespräch* eine Rolle spielt, vorbeikommen und bei Bedarf die letzten entscheidenden Sätze mitkriegen.

DEN REST BITTE EINPACKEN!

Schick die Redenden mitten im *Gespräch* nach draußen in die Außenwelt und gib ihnen einen gemütlichen, abgeschiedenen Ort, an dem sich das *Gespräch* zu Ende führen lässt.

ES GIBT SPIEGELEI!

Wähle ein *Gericht* von der *Speisekarte* und biete es einer Figur an. Dabei darfst du sogar die Bedingungen ignorieren. Manchmal weiß der *Kellner* einfach am besten, was der Gast will. Bei Bedarf kannst du auch eine exotische Bestellung vorschlagen. Selbstverständlich steht es dem Gast frei, den Vorschlag abzulehnen.

DER BARKEEPER

Einmal pro Szene darfst du einer Figur eine Frage von der folgenden Liste stellen. Einmal pro Sitzung darfst du sogar drei Fragen von der Liste stellen oder aber eine beliebige Frage, die nicht auf der Liste steht.

- Was hast du wirklich auf dem Herzen?
- Was soll passieren, wenn es nach dir ginge?
- Wieso bist du hier und nicht _____?
- Was müsste passieren, damit du _____ tust?
- Wovor hast du am meisten Angst?

DIE KLEINEN FREUDEN!

Wenn die Ereignisse eine ungute Richtung eingeschlagen haben, kannst du mitten im *Gespräch* ein neues *Frühstücksgericht* servieren. Jede Krise ist auch eine Chance!

Leitlinien für Kellner

- **Begrüße die Gäste** und biete ihnen Aufhänger für *Gespräche* und *Handlungsbögen* an.
- **Baue Beziehungen zwischen den Gästen auf!**

- **Sei hilfsbereit:** Bringe stockende *Gespräche* wieder in Gang.
- **Kümmere dich um die Gäste:** Bring sie zum Gesprächsthema zurück, wenn sie vom *Gericht* abschweifen.
- **Klapp die Tische hoch:** Rege Szenenwechsel an, wenn sie sich anbieten.
- **Denk an den Feierabend:** Ziehe einen Zeitsprung in Betracht.

Bedingungen für exotische Gerichte

Exotische Bestellungen oder eigens erschaffene *Gerichte* unterliegen denselben Bedingungen wie die *Gerichte* auf der Karte:

- *Frühstücksgericht:* Zu Beginn eines *Handlungsbogens*
- *Mittagsgericht:* bereits gefrühstückt
- *Abendgericht:* bereits mindestens ein *Mittagsgericht* verzehrt

Impressum

Grie Soß (Originaltitel: *Poutine*) von Adam Robichaud

Übersetzung, Settinganpassung, Weiterentwicklung: Aaron Böhler

Redaktion, Lektorat, Layout: Tina Trillitzsch

Korrektur: Thorsten Panknin

Poutine © 2015–2019 Adam Robichaud.

Bildnachweis

Coverbild: Tina Trillitzsch

[↑ Zum Seitenanfang](#)

Szenario: Save the President

Marco und Dennis vom **ARoMa-Magazin** haben ein actiongeladenes Szenario für euch, bei dem zwei Agentengruppen parallel an verschiedenen Tischen zusammenarbeiten müssen, um den Präsidenten vor einer Reihe von Missgeschicken und Anschlägen zu retten.



von Marco Lackner und Dennis Grützmacher <<http://aroma-magazin.blogspot.com/p/blog-page.html>> vom ARoMa-Magazin

Save the President ist ein actiongeladenes Rollenspiel, das von 2 Gruppen gleichzeitig gespielt wird. Die Spieler müssen als Agenten den Präsidenten retten, was nur im Team gelingt.

Das braucht man:

- 2 Spielleitungen und einen „**Operator**“
- 2 Gruppen mit 3–5 Spielern
- 1 Walkie-Talkie für jede Agentengruppe
- 2 Räume (idealerweise benachbart)

Das Spiel eignet sich besonders für Rollenspiel-Conventions.

Es müssen 6 knifflige Missionen gelöst werden, damit der Präsident unbeschadet entkommen kann. Die Agenten haben eine wertvolle Hilfe auf ihrer Seite: den **Resetter** – das Alien-Artefakt aus Area 51! Immer wenn dem Präsidenten etwas zustößt, aktiviert der *Operator* – als Verantwortlicher für die Mission – den *Resetter* und löst damit einen Neustart des Szenarios aus, denn keine einzige Mission darf scheitern.

Die Spieler können durch Versuch und Irrtum nach und nach alle Gefahren durchschauen und dafür sorgen, dass der Präsident unbeschadet in der Air Force One entkommen kann. In der Regel werden 3 bis 4 Durchläufe benötigt, um das Szenario zu lösen, mit einer Gesamtspielzeit von 4–5 Stunden.

Hinweis: Dargestellte Gruppen wie Kommunisten und Hippies sind stark überzeichnet. Es ist keine Diffamierung beabsichtigt!

Die Limousine des Präsidenten bremst mit quietschenden Reifen vor dem Flughafenterminal – euch Agenten ist sofort klar: Scheitern ist keine Option! Im Amerika der 70er Jahre, in einer besseren Zeit, die es so nie gegeben

hat, seid ihr die Personenschützer von Präsident Rickson. Als wäre euer Beruf nicht schon herausfordernd genug, macht sich der Präsident jeden Tag neue Feinde. Seit sein Ostasien-Feldzug stagniert, sinken seine Umfragewerte ins Bodenlose. Rickson verschärft die Situation durch seine Skandale und sein schlechtes Verhältnis zu den Medien, Bürgerrechtlern und Hippies.

Während der Wahlkampfveranstaltung im verschlafenen Städtchen Treestump eskaliert die Situation – ein professioneller Alptraum – hunderte Aktivisten sind hinter dem Präsidenten her. Wer konnte ahnen, dass zum Zeitpunkt der Wahlkampfveranstaltung das größte Rock-Festival stattfindet?

Der Präsident, euer höchster Dienstherr, befiehlt: Auf in die Air Force One und nichts wie weg! Nichts darf die Wiederwahl gefährden!

Spieler

Save the President ist ein Szenario-Rollenspiel, in dem Agenten dargestellt werden. Weil der Fokus dieses Szenarios auf der Arbeit als perfekte Einheit liegt, bietet das Szenario nur bedingt Platz für besonders ausgeschmückte Charaktere. Euer *Operator* unterstützt euch und hilft beiden Teams, die an unterschiedlichen Orten eingesetzt sind. Zur Absprache bekommt ihr ein Walkie-Talkie, um jederzeit mit dem anderen Team sprechen zu können.

Spielleitung und Operator

Beide Agenten-Teams starten an unterschiedlichen Orten des Flughafens und können nur über Funk kommunizieren. Jede Spielleitung leitet für ein Team. Die Spielleitungen ermöglichen es den Spielern, gemäß der Regeln mit ihrer Umgebung zu interagieren. Sie schmücken die Umgebung aus, z. B. indem sie die Rolle von Passanten übernehmen oder Orte beschreiben. Der Fokus des Spiels liegt darin, die Missionen zu erfüllen, damit der Präsident entkommen kann. Es gibt keine andere Fluchtmöglichkeit!.

Zudem gibt es den *Operator*. Er ist die Schnittstelle zwischen beiden Agenten-Teams und Spielleitungen. Er springt zwischen beiden Gruppen, zu denen er sich beliebig gesellen kann. Für die Spieler ist er der Einsatzleiter, der in der entfernten Einsatzzentrale Ratschläge gibt. In Absprache mit den Spielleitungen kann er Hinweise geben. Außerdem kontrolliert der *Operator*, dass verbrauchte **Glückspunkte** abgelegt werden und er ist derjenige, der von seiner Zentrale aus den *Resetter* auslöst und die Spieler über dieses Wunderwerk aufklärt.

Die Spieler werden beim ersten Durchlauf sicherlich überfordert sein. Bei jedem Durchlauf achten die Spieler auf neue Hinweise und durchschauen ihre alten Fehler. Habt also keine Angst, die Spieler beim ersten Mal scheitern zu lassen; sie werden sich freuen, wenn sie nach und nach jede Mission durchschauen.

Die Spielleitung und der *Operator* sollten sich gut absprechen. Nehmt euch Zeit für eine gemeinsame Pause, wenn ihr das Gefühl habt, eine Spielsituation läuft aus dem Ruder. Ihr leitet nicht alleine und könnt zusammen Lösungen finden.

Charaktere

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Agenten des Präsidenten: Die Besten der Besten, der Besten, der Besten mit schicken schwarzen Anzügen, Funkgeräten und Knarren. Der *Operator* versammelt zu Beginn beide Teams, um mit ihnen ein gemeinsames Codenamen-Thema zu vereinbaren – wie eine Zahlenfolge, Planeten-, Tier-, Götternamen... Jeder Spieler notiert sich dann seinen Codenamen, sein Aussehen und wählt eins von 4 *Spezialgebieten*. Das Szenario benötigt jedes *Spezialgebiet*!

Spezialgebiete:

- **Infiltrator** Sie kommen überall rein!
- **Manipulator** Sie kriegen jeden rum!
- **Kampfperte** Sie sind unbesiegbar!
- **Saboteur** Sie verstehen jede Maschine!

Regeln

Das Szenario ist ein sehr freies Erzählspiel. Möchte ein Spieler etwas tun, entscheidet die Spielleitung, ob bzw. unter welchen Bedingungen es ihm gelingt. Grundsätzlich sollte man davon ausgehen, dass die Agenten hervorragend ausgebildet und vorbereitet sind, weshalb ihnen die meisten „normalen“ Vorhaben gelingen. Eine Bedingung kann ein hoher Zeitaufwand, eine geringe Qualität oder andere passende Dinge sein. An besonderen Stellen der Missionen brauchen die Agenten ihr *Spezialgebiet*, das vor der Mission definiert wird. Nur ein Agent mit dem entsprechenden *Spezialgebiet* kann die Handlung durchführen, außer er nutzt einen *Glückspunkt*.

Glückspunkte

Glückspunkte helfen den Spielern. Ein Agent kann einen Punkt nutzen, um das notwendige *Spezialgebiet* einer Mission einmalig zu ignorieren, beispielsweise wenn er andere Lösungsmöglichkeiten oder schieres Glück hat.

Die *Glückspunkte* werden an jedem Tisch durch **5 Marker** dargestellt und bilden einen gemeinsamen Vorrat für beide Gruppen. Wird ein Punkt verbraucht, verliert auch die andere Gruppe diesen Punkt. Nach jedem Durchlauf werden alle übrigen Marker abgelegt und wieder aufgefüllt, jedoch reduziert jeder Durchlauf die *Glückspunkte* um 1.



Ihr könnt den Spielern verraten, dass sich die Marker nach 60 Minuten wieder auffüllen, auch wenn diese noch nichts vom *Resetter* ahnen. Die Marker sind dazu da, genutzt zu werden, aufsparen bringt keine Vorteile. Der *Operator* kontrolliert, dass zu jeder Zeit gleich viele *Glückspunkte* an jedem Spieltisch sind.

Der Resetter

Der *Resetter* ist ein mysteriöses und einzigartiges Alien-Artefakt des *Operators*. Die Spieler wissen zu Beginn der Mission noch nichts von diesem Wunderwerk. Sobald dem Präsidenten etwas zustößt, kann der *Operator* von seiner Basis aus das Szenario zurücksetzen, die Agenten behalten als einzige die Erinnerungen daran.

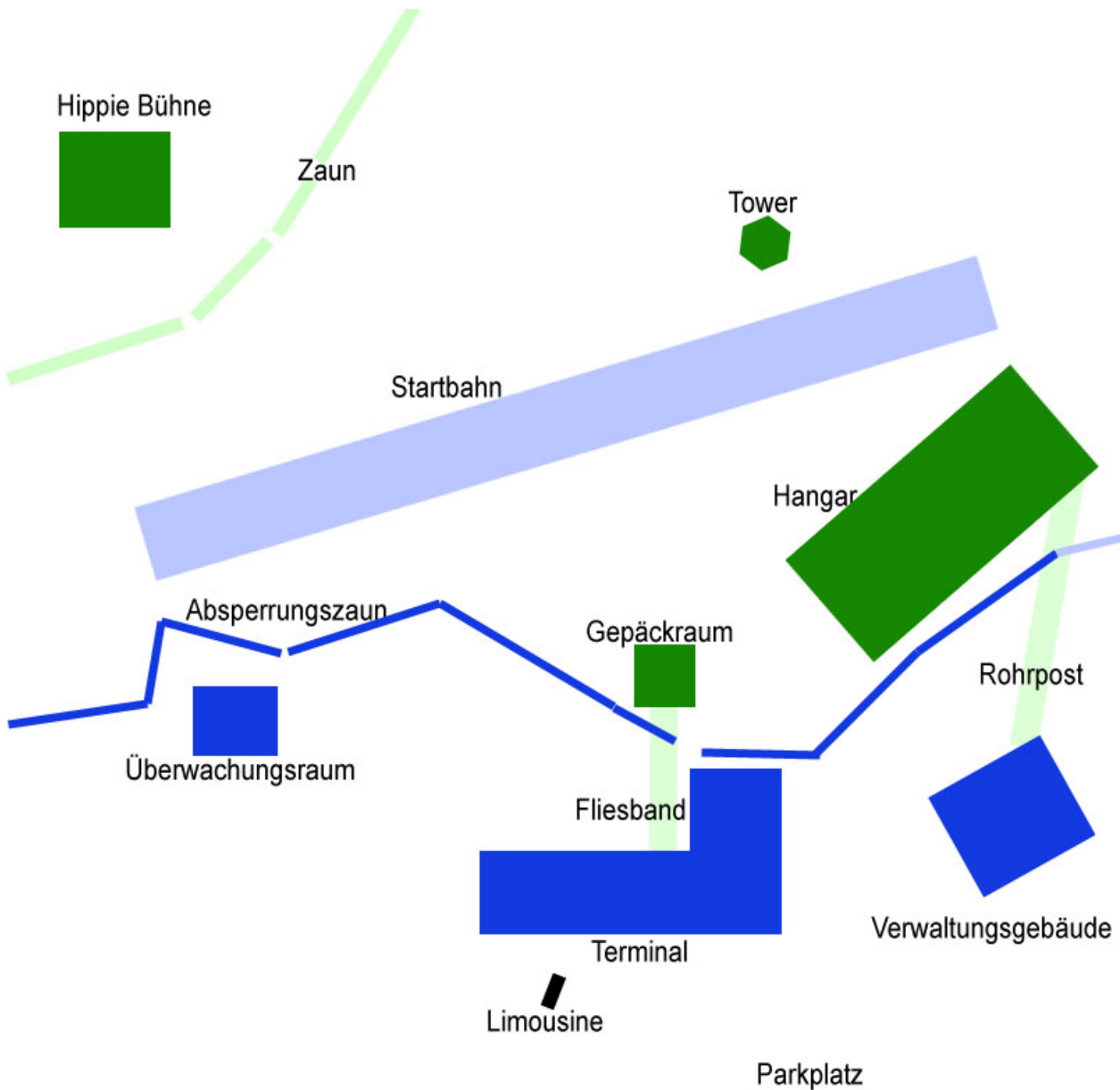
Der Flughafen

Der Flughafen ist in zwei Abschnitte unterteilt, die Startbereiche für Team A und Team B. Durch die Absperrungen kann höchstens Sichtkontakt zwischen den Teams hergestellt werden. Da die Spielergruppen getrennt sind, kann jede Spielleitung die Orte individuell für ihre Gruppe ausschmücken, beispielsweise mit Passanten, Ausrüstung und Ähnlichem. Insgesamt ist der Flughafen recht klein, die Gebäude haben je maximal 2 Stockwerke und nur wenige Räume. Das gesamte Gelände ist eingezäunt, von ländlicher, leicht bewaldeter Region umgeben, es ist ein lauer Sommertag und nur wenig Personal ist im Dienst.

Die **Karte des Flughafens** steht allen Spielern zur Verfügung.

Bereich A (blau):

- **Terminal** – Ein kleines Terminal mit leeren Schaltern
- **Keller des Terminals** – Stromkästen und ein schmales Fließband zum Gepäckraum.
- **Dach des Terminals** – Ein Kiesdach mit Feuerleitern
- **Überwachungsraum** – Hier laufen alle Überwachungssysteme zusammen
- **Verwaltungsgebäude** – Mehrere Büroräume, Schränke und ein modernes Rohrpostsystem



Übersichtsplan des Flughafens

Bereich B (grün):

- **Tower** – Ein kleiner Tower mit Mitarbeitern und ausgefallenem Strom.
- **Bühne bei Landebahn** – Eine große Bühne aus Holzpaletten und hunderten Hippies.
- **Gepäckraum**: Ein Abstellraum mit schmalen Fließband ins Terminal.
- **Hangar** – Ein größerer Hangar mit Räumen für Reinigungsmittel, Treibstoff und einem Gangway-Wagen.

- **Air Force One** – Eine größere Passagiermaschine, die kurzfristig bereitgestellt wird. Das einzige einsatzbereite Flugzeug auf dem Flughafengelände.

Ablauf der Ereignisse

Die Zeit vergeht in beiden Gruppen synchron. Die Agenten haben genau 60 Minuten Zeit, um alle Missionen zu erfüllen. Danach folgt die Endphase, in der die Spielleitungen beschreiben, ob dem Präsidenten etwas zustößt oder ob er letztendlich entkommt, wenn alle Missionen erfüllt wurden. Dann erst ist das Spiel beendet. Oft sind die Spieler beim letzten Durchlauf so routiniert, dass man die 60 Minuten des Szenarios etwas beschleunigen kann.

Start Team A – 14:30 Uhr:

Der Präsident betritt gerade das Terminal, das von den Agenten gesichert ist. Außerhalb ist alles von Aktivisten belagert. Der Präsident wird solange im Terminal warten, bis er direkt seine Maschine besteigen kann. Er hat einen Bodyguard und die First Lady bei sich, die nie von seiner Seite weichen.

Start Team B – 14:30 Uhr:

Außerhalb des Flughafens befindet sich die große Bühne mit tausenden Hippies und Aktivisten und es wird Musik gespielt. Team B startet am Hangar, wo gerade das Flugzeug betankt wird.

- **15:00:** Kommunistische Scharfschützen positionieren sich auf dem Dach (Mission 1)
- **15:10:** Das Gepäck wird vom Gepäckraum ins Flugzeug geladen und die Mannschaft geht an Bord.
- **15:20:** Das Flugzeug wurde erfolgreich betankt und die Piloten rollen es langsam aus dem Hangar in Richtung des Terminals.
- **15:30:** Der Präsident steigt durch das Gangway-Fahrzeug in die Maschine, die daraufhin versucht abzuheben.

Missionen

Das Herzstück des Szenarios sind die Missionen. Es handelt sich um Herausforderungen, die die Spieler lösen müssen, um den Präsidenten zu retten. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge sie gelöst werden. Scheitert eine einzige Mission, kommt es zum Neustart.



Die Missionen sind immer im gleichen Schema angegeben: Es gibt eine Nummer, einen Namen, eine Beschreibung und eine Lösung für Team A und B. Diese Lösung sagt, wo und ggf. wann welcher Spezialist eingesetzt werden muss. Wenn Spieler mit besonders kreativen Einfällen das genannte *Spezialgebiet* umgehen, sollte die Spielleitung plausible Hinweise geben, dass nur das entsprechende *Spezialgebiet* zum Erfolg führen wird. Zudem können *Glückspunkte* genutzt werden.

Zuletzt wird die Konsequenz beschrieben, die droht, wenn eine Mission scheitert. Jedes Team hat eine Mission, die es alleine lösen kann, die Missionen 3–6 können nur kooperativ gelöst werden.

MISSION 1: KOMMUNISTEN

Durch das Kanalisationssystem gelangen 3 kommunistische Scharfschützen auf den Flughafen. Sie dringen auf das Dach des Terminals vor, von wo aus sie den Präsidenten erschießen wollen.

TEAM A

Lösung

Die Kommunisten aufhalten.

Ort und Zeit

Ab 15:00 Uhr auf dem Dach vom Terminal

Spezialgebiet

Kampfexperte

MISSION 1: KOMMUNISTEN

Mission gescheitert	Die Scharfschützen erschießen den Präsidenten beim Einsteigen ins Gangway-Fahrzeug.
----------------------------	---

MISSION 2: BOMBE

Am Flugzeug wurde eine Bombe mit Zeitzünder befestigt, die explodiert, sobald der Präsident an Bord ist. Sie kann nur entschärft werden, wenn entweder der rote oder der blauer Draht gezogen wird.

TEAM B

Lösung	Bombe entschärfen, indem der „richtige“ Draht gezogen wird.
Ort und Zeit	Unter dem Flugzeug
Spezialgebiet	Saboteur
Mission gescheitert	Beim ersten Versuch wird immer der falsche Draht gezogen und das Flugzeug wird zerstört, dies löst sofort einen Neustart aus. Danach wissen die Agenten, welcher Draht der „Richtige“ ist.

MISSION 3: DER ÖLFLECK

Das Gangway-Fahrzeug, das im Hangar steht, ist stark mit Öl verschmutzt und muss dringend mit einem Spezialreiniger gereinigt werden, da der Präsident sonst tödlich stürzen wird. Die Reinigungskräfte im Hangar benötigen dafür einen Putzauftrag mit Unterschrift vom Chef und den Schlüssel für den Chemieschrank. Das Reinigungsteam ist zudem arbeitsscheu und muss unter Aufsicht angeleitet werden, mit der Treppe zu beginnen.

TEAM A

Lösung	Eindringen ins Büro, Schlüssel für den Chemieschrank im Hangar finden, Fälschen der Unterschrift des Chefs für den Putzauftrag und Rohrpost-Sendung zum Hangar.
Ort und Zeit	Verwaltungsgebäude
Spezialgebiet	Infiltrator

TEAM B

Lösung	Der Ölfleck muss mit dem Spezialmittel aus dem abgeschlossenen Chemieschrank vom Reinigungsteam gesäubert werden. Die arbeitsscheuen Mitarbeiter müssen motiviert werden.
Ort und Zeit	Gangway-Fahrzeug im Hangar, sobald Team A die Rohrpost verschickt hat.
Spezialgebiet	Manipulator

MISSION 3: DER ÖLFLECK

Mission gescheitert	Der Präsident rutscht auf dem Ölfleck aus und stürzt tödlich, wenn nicht der Spezialreiniger benutzt wurde.
----------------------------	---

MISSION 4: SUMMER OF LOVE

Auf der Bühne wird der Star der Bürgerrechtsbewegung, Henny Jimrix, auftreten und eine Jahrhundertrede halten, die die Menge zum Ausrasten bringt. Das Mikro muss davor am Technikpult abgeschaltet werden. Außerdem wird der Auftritt von sehr vielen Kameras gefilmt, überwacht und live-übertragen; dies muss im Überwachungsraum verhindert werden.

TEAM A

Lösung	Die Hippies im Kameraraum überwältigen und davon abhalten, die Rede auszustrahlen oder die Sabotage von Team B zu entdecken.
Ort und Zeit	Kameraraum vor 15:20 Uhr
Spezialgebiet	Kampfexperte

TEAM B

Lösung	Die Jahrhundertrede wird die Hippies zum Aufstand anstacheln, daher muss das Mikro abgestellt werden.
Ort und Zeit	Bühne am Rollfeld am Pult der Technik, nachdem Team A die Überwachung blockiert hat.

MISSION 4: SUMMER OF LOVE

Spezialgebiet	Saboteur
Mission gescheitert	Die Rede (oder der aufgeflogene Sabotageakt) stachelt die Aktivisten zum Aufstand an, sie stürmen die Landebahn und das Flugzeug kann nicht mehr abheben.

MISSION 5: FIRST LADY

<p>Nachdem Rickson gestern seine Frau betrogen hat, will die First Lady ihren Mann vor dem Abflug vergiften! Sie hat ein unauffälliges, giftgetränktes Taschentuch bei sich, und in ihrem Gepäck ist ihr Tagebuch als Beweis, dass sie plant, ihren Mann zu ermorden. Niemand wird der Anschuldigung Aufmerksamkeit schenken, außer es gibt handfeste Beweise.</p>	
TEAM A	
Lösung	Die Beweise im Keller vom Terminal (Team B) entgegennehmen und sie dem Präsidenten zeigen, um ihn davon zu überzeugen, seine Frau zu konfrontieren. Sie wird gestehen.
Ort und Zeit	Im Terminal vor 15:20 Uhr
Spezialgebiet	Manipulator
TEAM B	

MISSION 5: FIRST LADY

Lösung	Überwältigt einen Sicherheitsmann, stellt Beweise im Gepäck der First Lady sicher und sendet sie zurück zum Terminal.
Ort und Zeit	Im Gepäckraum vor 15:10 Uhr
Spezialgebiet	Kampfexperte
Mission gescheitert	Beim Einsteigen muss Rickson niesen, seine Frau reicht ihm ein Stofftaschentuch, er dankt ihr, bevor er regungslos umfällt.

MISSION 6: STARTERLAUBNIS

Durch das nahe Hippie-Konzert sind die Sicherungen des Towers durchgebrannt, diese müssen im Terminal-Keller ersetzt werden. Zudem funktioniert das Radar nicht, da eine Peace-Fahne auf dem Tower aufgehängt wurde und dieses blockiert. Wenn der Tower keine Starterlaubnis erteilt, wird die Maschine abgeschossen.

TEAM A

Lösung	Sicherungen austauschen.
Ort und Zeit	Keller des Terminals
Spezialgebiet	Saboteur

TEAM B

MISSION 6: STARTERLAUBNIS

Lösung	Peace-Fahne entfernen.
Ort und Zeit	Dach des Towers
Spezialgebiet	Infiltrator
Mission gescheitert	Gerade als die Maschine abhebt, schickt der nahegelegene Air-Force-Stützpunkt einen Abfangjäger der die Maschine des Präsidenten wegen fehlender Freigabe abschießt.

Endphase

Ab 15:30 Uhr beginnt die Endphase und die Spielleitungen übernehmen das Erzählen. Das Szenario scheitert an der chronologisch ersten Mission (siehe Nummerierung), die nicht erfüllt wurde. Wurden z. B. *Mission 3* (Ölfleck), *Mission 5* (First Lady) und *Mission 6* (Starterlaubnis) nicht erfüllt, wird das Szenario in beiden Gruppen daran scheitern, dass der Präsident über den Ölfleck stolpert.

Der *Operator* kann das Szenario beliebig oft neu starten, nur die *Glückspunkte* reduzieren sich.

Besonderen Dank an: Tina Lackner, Marc Elsenheimer, Gianni Ventrella

Einen detaillierteren Flughafenplan und die Missionen als schicke Grafiken gibt es auch zum Download (ZIP)!

Bildnachweis & weitere Mitwirkende

Coverbild von Tina Trillitzsch, Übersichtsplan, Zwischenelemente (Stempel) und ausdrückbares Spielmateriale vom ARoMA-Magazin. Lektorat und Korrektorat: Tina Trillitzsch, Thorsten Panknin.

Spielbericht: Tall Pines

Tim berichtet über seine Erfahrungen mit dem Twin-Peaks-Spiel.



Tall Pines – Ein surreales Mörder-Mystery-Erzählspiel

Von Tim Rauche <<https://nurdertim.de/>>

Eine Leiche. Viele Geheimnisse.

Tall Pines ist ein verschlafenes Bergnest, in dem sich ein grauenhaftes Verbrechen zugegetragen hat: ein beliebter, junger Erwachsener wurde ermordet – getötet in der Blüte

seines Lebens. Es ist an den Spielerinnen zu ergründen, was dies für die Gemeinde bedeutet, welche Geheimnisse in Tall Pines schlummern, wie diese mit dem Toten zusammenhängen und vielleicht sogar, wer für den Mord verantwortlich ist. Doch manches sollte eventuell lieber verborgen bleiben ...



Spielaufbau

Tall Pines von Self-Critical-Hits <<http://selfcriticalhits.com/>> ist ein von *Twin Peaks* inspiriertes, surreales Mörder-Mystery-Erzählspiel mit Kartenmechanik, das von drei bis sechs Personen über drei Akte gespielt wird. Zu Beginn werden von zwölf Protagonistinnen-Karten sechs zufällig gezogen (man kann auch welche auswählen) und in die Mitte des Tisches gelegt. Diese sechs Protagonistinnen sind die zentralen Figuren, mit denen die Spielerinnen später ihre Szenen spielen werden.

Doch zunächst einmal muss das Mordopfer näher definiert werden: Auf jeder Protagonistinnen-Karte steht eine Frage, die die Person in eine Beziehung zu dem Opfer bringt. Reihum beantwortet jede Spielerin eine Frage und gibt der Protagonistin einen Namen sowie eine kurze Beschreibung.



Ein paar beispielhafte Karten von jedem Typus, leichte Spoiler.

Alle Informationen zum Mordopfer sollte man auf einem separaten Zettel festhalten, für die Beschreibungen der Protagonistin hat sich bei uns eine Karteikarte pro Person etabliert. Des Weiteren sollte man weitere Karteikarten oder Zettel für weitere neu erschaffene Personen (NSC) oder Orte bereithalten.

Nachdem die Protagonistinnen abgehandelt wurden, einigt man sich gemeinsam auf einen Namen für das Mordopfer. Durch das Beantworten der Fragen hat sich normalerweise bereits ein sehr gutes Bild ergeben, was für eine Person das Opfer war.

Jede Spielerin erhält drei Szenekarten aus dem Stapel des Aktes, den man spielt, und es wird jeweils eine Akt-Endszenen-Karte gezogen. Man kann im Laufe des Spiels weitere Szenekarten bekommen. Zusätzlich gibt es eine Geheimniskarte für jede Spielerin, die restlichen kommen zurück in die Box und werden nicht weiter benötigt.

Abschließend werden noch sechs Karten mit stimmungsvollen Bildern, inklusive Nachziehstapel, auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

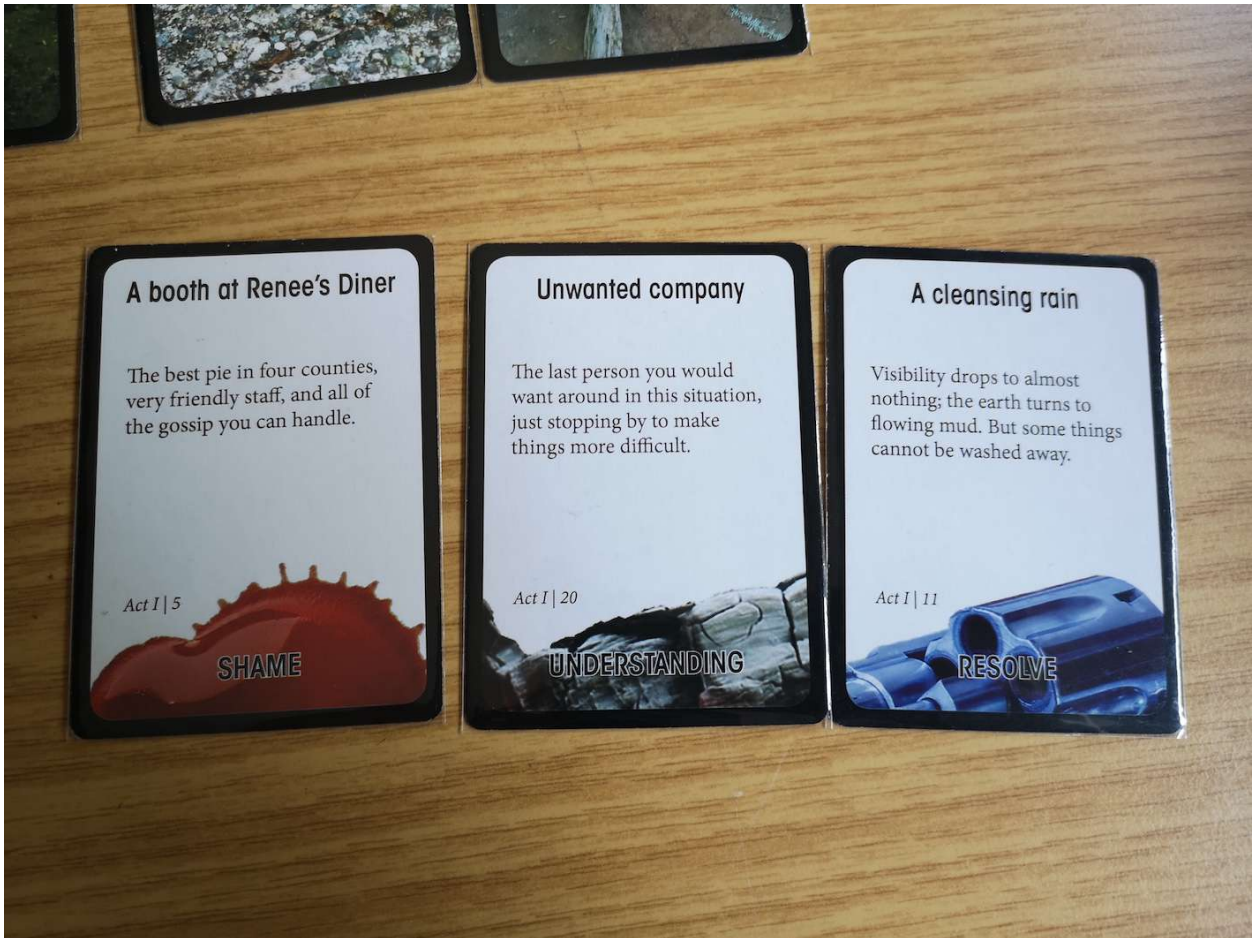
Jede Spielerin spielt eine Szene pro Akt. Dazu wird eine der Szenekarten auf der Hand ausgewählt, die einen Ort oder eine Situation vorgibt, und spielt sie auf eine Protagonistin, welche die Hauptfigur der Szene ist. Wie in einem Film oder einer Serie beschreibt man, was der Zuschauer sieht, und welche Personen eventuell ebenfalls noch vor Ort sind. Wenn neue Nebenfiguren eingeführt werden, so sollte man diese auch notieren, damit man sie nicht vergisst und bei Bedarf in späteren Szenen wieder auftauchen lassen kann.

Der Clou des Spiels ist, dass die nicht aktiven Spielerinnen einmal während jeder Szene ihre Szenekarten einsetzen können, um die Szene zu beeinflussen. Aber auch eine der Symbolkarten kann dafür verwendet werden.

Wenn die Szene von der aktiven Spielerin als beendet erklärt wird, überprüft man die Karte der Protagonistin der Szene und schaut, ob eine Bedingung, die auf der Karte steht, erfüllt wurde. Ist das der Fall, dreht man sie um. Auf der Rückseite befindet sich eine neue Bedingung, um sie erneut umdrehen zu können.

Als nächstes guckt man sich alle in dieser Szene gespielten Karten an und schaut, welche Stimmung auf dem Tisch liegen. Es gibt drei verschiedene Stimmungen, die auf den

Szenenkarten sowie Protagonistinnen abgebildet sind: resolve, shame, understanding (zu Deutsch: Entschlossenheit, Scham, Verständnis).



Drei Szenenkarten aus Akt 1 mit ihren unterschiedlichen Stimmungen.

Diese findet man auch in verschiedenen Kombinationen auf den Geheimniskarten. Wenn die ausliegenden Stimmungen mit der Geheimniskarte einer der Spielerinnen übereinstimmen, spielt diese eine zusätzliche Szene mit Hilfe von drei Symbolkarten, welche sie sich aus den ausliegenden aussuchen kann. Diese Szene gehört allein der Spielerin und darf nicht von den anderen beeinflusst werden.

Wenn alle ihre Szene gehabt haben, zählt man, welche der Stimmungen im Akt am häufigsten vorkam und spielt eine Akt-Endszene mit entsprechender Stimmung. Die Karte hat dabei ein Auswahlverfahren, das bestimmt, welche Spielerin die Akt-Endszene erzählen darf.

Es gibt noch ein paar weitere Regeln, aber dies ist im Großen und Ganzen der Ablauf des Spiels.

Nach dem Abhandeln der Endkarte von Akt 3 ist das Spiel schließlich vorbei.

Spielerfahrungen

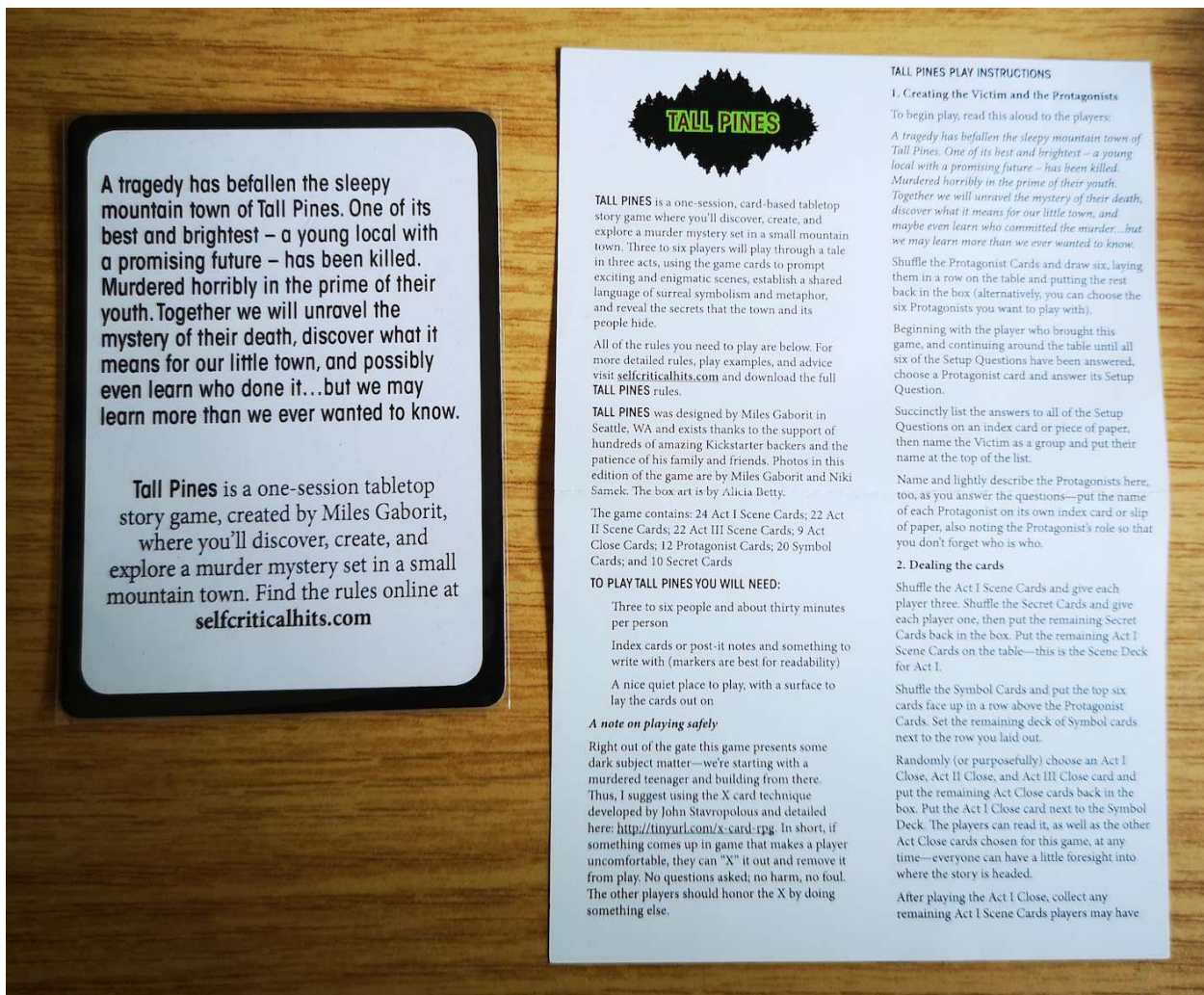
Ich habe *Tall Pines* bisher zwei Mal gespielt: ein Mal zu viert und ein Mal zu sechst, also der maximalen Anzahl an Spielerinnen. Dabei hat sich die Spieldauer vor allem bei der vollbesetzten Runde sehr in die Länge gezogen und wir mussten feststellen, dass uns sehr schnell die Szenekarten ausgingen, als wir neue zogen.

Des Weiteren muss man für das Spiel schon sehr gute Englischkenntnisse mitbringen, denn die Texte sind zwar sehr stimmungsvoll, aber teilweise ohne ein gutes Gespür für die Sprache schwer zu verstehen. Dies ist natürlich nicht als echte Kritik zu verstehen, aber etwas, das man unbedingt beim Kauf berücksichtigen sollte, wenn man nicht Muttersprachler ist.

Ein echter Kritikpunkt ist für mich allerdings die Spielanleitung. In der kleinen Box des Spiels befindet sich ein ebenso kleines Faltblatt, dessen Schriftgröße nichts für Leute mit schwachen Augen ist. Ein (kostenloses) Herunterladen der Regeln als PDF ist hier dringend empfohlen, zumal dies ausführlicher in der Beschreibung ist. Auch eine FAQ sucht man auf der Webseite leider vergeblich, wir haben uns z. B. gefragt, ob man die Protagonistinnen in einer Szenen sterben lassen darf oder nicht. Wir haben dann einfach beschlossen, dass es okay ist, wenn es zur Geschichte passt. Vermutlich ist das Handeln im Sinne der Geschichte die beste Einstellung beim Spielen von *Tall Pines*, wenn sich weitere Fragen ergeben.

Das Erklären des Spiels empfand ich persönlich auch als nicht einfach, wobei ich mich sowieso nicht für einen guten Erklärer halte. Man muss sehr viel Vorarbeit leisten, bevor man anfangen kann. Vieles ergibt sich dann im Laufe der Szenen des ersten Aktes, aber man muss alles einmal erwähnt haben, damit die Spielerinnen es zumindest einmal gehört haben.

Es liest sich, als habe ich viel Kritik, aber wir hatten in beiden Runden viel Spaß. Vor allem zu Beginn, als wir die Fragen der Protagonistinnen beantwortet und dadurch gemeinsam das Opfer gestaltet haben. Die Geschichten entwickelten sich dank der Szenekarten schnell in eine Mischung aus Crime- und Mystery-Serie, aber sie lassen genug Spielraum zu, sodass sie sich nicht zu sehr ähneln.



A tragedy has befallen the sleepy mountain town of Tall Pines. One of its best and brightest – a young local with a promising future – has been killed. Murdered horribly in the prime of their youth. Together we will unravel the mystery of their death, discover what it means for our little town, and possibly even learn who done it...but we may learn more than we ever wanted to know.

Tall Pines is a one-session tabletop story game, created by Miles Gaborit, where you'll discover, create, and explore a murder mystery set in a small mountain town. Find the rules online at selfcriticalhits.com



TALL PINES is a one-session, card-based tabletop story game where you'll discover, create, and explore a murder mystery set in a small mountain town. Three to six players will play through a tale in three acts, using the game cards to prompt exciting and enigmatic scenes, establish a shared language of surreal symbolism and metaphor, and reveal the secrets that the town and its people hide.

All of the rules you need to play are below. For more detailed rules, play examples, and advice visit selfcriticalhits.com and download the full **TALL PINES** rules.

TALL PINES was designed by Miles Gaborit in Seattle, WA and exists thanks to the support of hundreds of amazing Kickstarter backers and the patience of his family and friends. Photos in this edition of the game are by Miles Gaborit and Niki Samek. The box art is by Alicia Betty.

The game contains: 24 Act I Scene Cards; 22 Act II Scene Cards; 22 Act III Scene Cards; 9 Act Close Cards; 12 Protagonist Cards; 20 Symbol Cards; and 10 Secret Cards

TO PLAY TALL PINES YOU WILL NEED:

Three to six people and about thirty minutes per person

Index cards or post-it notes and something to write with (markers are best for readability)

A nice quiet place to play, with a surface to lay the cards out on

A note on playing safely

Right out of the gate this game presents some dark subject matter—we're starting with a murdered teenager and building from there. Thus, I suggest using the X card technique developed by John Stavropoulos and detailed here: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>. In short, if something comes up in game that makes a player uncomfortable, they can "X" it out and remove it from play. No questions asked; no harm, no foul. The other players should honor the X by doing something else.

TALL PINES PLAY INSTRUCTIONS

1. Creating the Victim and the Protagonists

To begin play, read this aloud to the players:

A tragedy has befallen the sleepy mountain town of Tall Pines. One of its best and brightest – a young local with a promising future – has been killed. Murdered horribly in the prime of their youth.

Together we will unravel the mystery of their death, discover what it means for our little town, and maybe even learn who committed the murder...but we may learn more than we ever wanted to know.

Shuffle the Protagonist Cards and draw six, laying them in a row on the table and putting the rest back in the box (alternatively, you can choose the six Protagonists you want to play with).

Beginning with the player who brought this game, and continuing around the table until all six of the Setup Questions have been answered, choose a Protagonist card and answer its Setup Question.

Succinctly list the answers to all of the Setup Questions on an index card or piece of paper, then name the Victim as a group and put their name at the top of the list.

Name and lightly describe the Protagonists here, too, as you answer the questions—put the name of each Protagonist on its own index card or slip of paper, also noting the Protagonist's role so that you don't forget who is who.

2. Dealing the cards

Shuffle the Act I Scene Cards and give each player three. Shuffle the Secret Cards and give each player one; then put the remaining Secret Cards back in the box. Put the remaining Act I Scene Cards on the table—this is the Scene Deck for Act I.

Shuffle the Symbol Cards and put the top six cards face up in a row above the Protagonist Cards. Set the remaining deck of Symbol cards next to the row you laid out.

Randomly (or purposefully) choose an Act I Close, Act II Close, and Act III Close card and put the remaining Act Close cards back in the box. Put the Act I Close card next to the Symbol Deck. The players can read it, as well as the other Act Close cards chosen for this game, at any time—everyone can have a little foresight into where the story is headed.

After playing the Act I Close, collect any remaining Act I Scene Cards players may have

Die Anleitung des Spiels. Daneben zum Größenvergleich eine der Spielkarten, die einer gewöhnlichen Pokerkarte gleicht.

Neben dem Grundspiel gibt es noch eine Erweiterung, die *Tall Pines* neue Protagonisten, Akt-Endszenen und und eine Akte X-ähnliche Stimmung hinzufügen soll. Da ich sie bisher nicht besitze oder gespielt habe, kann ich aber nicht beurteilen, wie gut ihr dies gelingt.

Ich möchte abschließend noch erwähnen, dass mir positiv aufgefallen ist, dass die Autor*innen des Spiels auf das Spielen mit Sicherheitsmechanismen, insbesondere der X-Karte, hinweisen.

Fazit

Fans von *Twin Peaks* werden ihre Freude an vielen der Karten haben und sofort an gewisse Szenen der Serie denken. Aber man benötigt wirklich keine Vorkenntnisse zur Serie, um sich durch der Beschreibungen inspirieren zu lassen. Trotz erwähnter Kritikpunkte finde ich, dass *Tall Pines* ein gelungener Hybrid aus cinematischem Erzähl- und Rollenspiel ist. Es liegt vollständig in der Hand der Spielerinnen, wieviel Rollenspiel sie hineinbringen wollen, wodurch es meiner Meinung nach auch sehr einsteigerfreundlich wird. Wer gerne Fiasko spielt, sollte auch mit *Tall Pines* sehr viel Spaß haben, aber, wie oben beschrieben, über gute Englischkenntnisse verfügen. Ich jedenfalls bin gespannt, welche dunklen Geheimnisse ich beim nächsten Besuch in Tall Pines aufdecken werde.



Ich habe mir zum besseren Transport und um die Karten übersichtlich parat zu haben eine Aufbewahrungs-Box gekauft.

Bildnachweis & Mitwirkende

Titelillustration: Tina Trillitzsch, unter Verwendung eines Fotos von Eric Muhr <https://unsplash.com/@ericmuhr?utm_medium=referral&utm_campaign=photographer-credit&utm_content=creditBadge> auf Unsplash <<https://unsplash.com/photos/Fs-bcmsV-hA>>. Fotos des Spielmaterials: Tim Rauche. Lektorat und Korrektur: Tina Trillitzsch und Thorsten Panknin.

Spielbericht: English Eerie – „Das Biest im Moor“

Thorsten beschreibt seine Erfahrungen mit dem gruseligen Solo-Schreibrollenspiel von Scott Malthouse (Quill).



English Eerie – „Das Biest im Moor“

Von Thorsten

Eigentlich ...

... bin ich gar kein so großer Fan von Solospielen. Sie sind, per definitionem, nicht gesellig und fühlen sich für mich oft eher nach einer „Strafarbeit“ an. Wenn mich jedoch ein Thema interessiert und die Regeln dann auch noch recht einfach sind, packt es manchmal auch mich. Wie beim 2017 erschienenen *English Eerie* von Scott Malthouse von *Trollish Delver Games* <<https://www.drivethrurpg.com/product/225811/English-Eerie-Rural-Horror-Storytelling-Game-for-One-Player>>. Falls ihr etwas mehr über Scott wissen möchtet, wir hatten in Ausgabe 002 ein Interview <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_002/interview-scott-malthouse/> mit ihm.

Worum geht es im Spiel?

English Eerie (zu Deutsch etwa *Das unheimliche England*) ist ein Solospiel in Form von Tagebucheinträgen. Mit handelsüblichen Spielkarten und beigelegten Szenarien gibt es Spielerinnen und Spielern die Werkzeuge an die Hand, ihre eigene Gruselgeschichte vor dem Hintergrund des ländlichen Englands niederzuschreiben.

Scott beschreibt England in seiner Einleitung zum Spiel zwar als wunderschöne, jedoch auch als verfluchte Landschaft. Inspiration nimmt er aus der Literatur von Autoren wie M.R. James, Arthur Machen und Algernon Blackwood, die sich des Themas schon vor langen Zeiten angenommen haben.

Die Regeln

Ich gebe hier lediglich einen Überblick, bei Interesse könnt ihr [das Spiel mit einem Bezahl-was-du-willst-Preis erwerben, auch kostenlos, <https://www.drivethrurpg.com/product/225811/English-Eerie-Rural-Horror-Storytelling-Game-for-One-Player>](https://www.drivethrurpg.com/product/225811/English-Eerie-Rural-Horror-Storytelling-Game-for-One-Player) und selbst genauer reinschauen.

English Eerie wird in Szenen gespielt, jeweils zwei pro Tag. Bestimmte Karten eines normalen Kartenspiels werden zusammengemischt und pro Szene eine der Karten gezogen und interpretiert. Drei der Damen, die einzigen Karten mit Bildern im Spiel, stellen besondere Ereignisse dar, die das Spiel vorantreiben und die Lage für die Hauptfigur immer schwieriger gestalten. Sobald die dritte „Graue Dame“, die letzte Karte im Stapel, gezogen wird, wird das Ende des Spiels eingeleitet. Die Farben der Karten stehen

für bestimmte Arten von Ereignissen: Herz beispielsweise dafür, dass eine Nebenfigur verletzt wird oder Karo dafür, dass die Umgebung die Hauptfigur behindert.

Die Hauptfigur wird durch die mit Zahlen versehenen Attribute *Entschlossenheit* und *Tatkraft* (im Original *Resolve* und *Spirit*) repräsentiert. *Entschlossenheit* kann auf Wunsch helfen, Hindernisse zu überwinden, indem Punkte ausgegeben und zu einem W10-Wurf hinzuaddiert werden. Das Endergebnis des (modifizierten) Wurfes muss gleich oder höher der Zahl auf der jeweiligen aktuellen Karte liegen, damit das Hindernis überwunden wird. Bei einem Misserfolg reduziert sich *Tatkraft* um einen Punkt. Liegt der Punktwert am Ende des Szenarios bei 1 oder höher, ging die Geschichte gut für die Hauptfigur aus. Bei einem Wert von 0, niedriger geht es nicht, hält die Geschichte keinen guten Ausgang bereit ...

Spielbericht

William Peabody, die Hauptfigur

William Peabody ist ein Bibliothekar mittleren Alters aus London und ein alter Freund von Lord Cunningham aus Derbyshire. Peabody hat Cunningham schon so manches okkulte Buch verkauft, glaubt selbst aber eigentlich nicht an Übernatürliches.

Das Szenario „Das Biest im Moor“

Es ist das Jahr 1907 und William Peabody hat sich aufgemacht, um seinem alten Freund während einer schweren Zeit beizustehen.

Entschlossenheit: 5, Tatkraft: 5

23.10.1907

Herz 5: Eine Nebenfigur wird verletzt.

Ich war gerade vor einer halben Stunde auf dem Anwesen meines alten Freundes in Derbyshire eingetroffen. Mrs Brittle, eine der Hausangestellten, hatte mich freundlicherweise eingelassen und mir mein Zimmer für die kommende Woche gezeigt. Ich machte mir große Sorgen um den Lord, dem ich in einer schweren Zeit beistehen wollte. Kaum hatte ich meinen Koffer am Fußende des Bet-

tes abgestellt, hörte ich von außerhalb meines Zimmers einen lauten Schrei! Ich stürmte auf den Flur des alten Herrenhauses und wurde Zeuge, wie eine junge Frau von vielleicht 20 Jahren zu Boden stürzte und sich das rechte Handgelenk verletzte. Ich lief zu ihr und half ihr vorsichtig auf. Ihre Dienstmädchenuniform wies sie sogleich als eine weitere Hausangestellte aus. Die junge Frau stammelte etwas von „Unheil im Moor ...“ und lief dann den Gang hinunter, um hinter der Ecke zur Treppe zu verschwinden.

Pik 7: Du entdeckst einen kleinen Hinweis

Gedankenversunken stand ich nun allein in dem düsteren Flur, als ich erneut ein ungewöhnliches Geräusch vernahm, dieses Mal von außerhalb des Herrnsitzes. Ich konnte das Geräusch zunächst nicht identifizieren, dazu klang es zu bizarr. Es hatte wie das Jaulen eines Wolfes geklungen, aber sehr viel tiefer und auf seltsame Weise verzerrt. Ich erinnerte mich an die Worte des Dienstmädchens und erschauerte unwillkürlich - hatte ich das „Unheil im Moor“ vernommen? Ich schalt mich einen Narren und begab mich zu Lord Cunninhams Kaminzimmer, um ihn zu begrüßen und den Rest des Tages mit ihm zu verbringen. Wir hatten uns viel zu erzählen.



24.10.1907**Karo 7: Die Umgebung behindert dich – W10: 4, Misserfolg**

Ich ging am kommenden Morgen, noch in meinem Nachtgewand, zum Fenster meines Zimmers und zog die schweren Vorhänge zurück. Anstelle des Gartens hinter dem Haus sah ich allerdings - nichts. Ein gräulicher Nebel, dicht wie Eintopf, hatte sich über die Landschaft gelegt und schränkte stark die Sicht ein. Nur wenige Schritte weit konnte ich blicken, das Moor im Hintergrund war nicht zu erkennen. Etwas irritiert kleidete ich mich an.

Pik 4: Du entdeckst einen kleinen Hinweis

Ich war zwiegespalten. Einerseits war mir etwas mulmig zumute, andererseits war meine Neugierde geweckt, die befriedigt werden wollte. Auf dem Weg die Treppe hinab entschloss ich mich, meiner Neugierde nachzugeben und schlich leise durch die Vordertür aus dem Haus. Vorsichtig und langsam umrundete ich das doch formida-

ble Gebäude und erreichte wohlbehalten dessen Rückseite. Als ich mich in Richtung des Moores vortastete, machte ich alsbald eine grausige Entdeckung: Halb im Nebel verborgen, sah ich einen großen, blutüberströmten Körper im feuchten Gras liegen. Für einen Menschen war die Gestalt viel zu groß und als ich näher heranging, erkannte ich, dass ich ein bestialisch zugerichtetes totes Pferd vor mir hatte. Es war ein schrecklicher Anblick, die gesamte linke Körperhälfte des armen Tieres war der Länge nach aufgerissen worden und eine umfangreiche Blutlache hatte sich auf dem Boden gebildet.

Ich berichtete Lord Cunningham von meiner Entdeckung, die ihn sehr schockierte. Etwas später zog ich mich für die Nacht zurück.

25.10.1907

Karo 5: Die Umgebung behindert dich - W10: 5, Erfolg

Noch vor dem Frühstück kehrte ich zur Rückseite des Hauses zurück. Ich musste feststellen, dass der Kadaver nicht mehr aufzufinden war... Ich fand lediglich niedergedrücktes, feuchtes Gras vor. Ich bin mir nicht mehr sicher, wie lange ich dort sinnierend verbrachte, wurde aber durch ein seltsames Geräusch aus meinen Gedanken gerissen ... Ich hielt es zunächst für den Wind in den Bäumen, bei längerem Lauschen erkannte ich jedoch, dass es geflüsterte Worte waren ... Kaum zu verstehen, war ich mir jedoch sicher, folgenden Satz vernommen zu haben: „Halte dich vom Moor fern, nichts Gutes kommt von dort ...“

Herz 4: Eine Nebenfigur wird verletzt

Verstört kehrte ich zum Herrenhaus zurück, wo ich gemeinsam mit Lord Cunningham das Frühstück einnahm. Es wurde, wie die

Tage zuvor, vom Butler des Hauses serviert, einem gewissen Mister Douglas. Er hatte für einen Butler eine ungewöhnlich muskulöse Statur und ginge vermutlich aus den meisten Faustkämpfen als Sieger hervor. Ich erhielt während des Frühstücks den Eindruck, dass Mister Douglas nicht gerade sehr motiviert wirkte, ganz im Gegenteil. Er schien nur die Dinge zu erledigen, die absolut notwendig waren - und nicht mehr. Ein seltsamer Bursche.

Lord Cunningham schien dies alles nicht zu betreffen, er führte sich das Porridge, fast schon mechanisch, mit einem silbernen Löffel zu. Gegen Ende der Mahlzeit, die in Stille vonstattenging, ertönte plötzlich ein Schrei aus dem hinteren Teil des Hauses! Ich sprang auf und stürmte zur Tür. Als ich den dunklen Flur betrat, vernahm ich einen weiteren Schrei und wandte mich nach links, in Richtung der Küche. Dort präsentierte sich mir ein schrecklicher Anblick: Das Dienstmädchen, das ich an meinem ersten Tag vor Ort bereits kurz kennengelernt hatte, lag auf dem Boden vor dem großen Küchentisch, ihre Dienstkleidung war an der rechten Hüfte dunkel gefärbt und in Teilen zerrissen. Ich lief auf die bedauernswerte Person zu, als ich aus dem Augenwinkel einer Bewegung gewahr wurde. Ich glaubte einen riesenhaften Schemen in Richtung Moor springen zu sehen! Da ich mich jedoch um die verletzte junge Frau kümmern musste, schob ich meine erschrockenen Gedanken beiseite.

Ich untersuchte das Dienstmädchen auf laienhafte Weise, war mir jedoch relativ sicher, dass sie nicht schwer verletzt war. Ich konnte die Wunde nicht eindeutig zuordnen, eines war für mich allerdings sicher: eine Schnittwunde war es nicht, die Wundränder sahen eher ausgefranst aus ...

Inzwischen hatte sich der Butler des Hauses auch in der Küche eingefunden und zeigte sich plötzlich sehr motiviert und mitfühlend.

Die junge Frau, ihr Name war Miss Enfield, wie ich erfuhr, schien ihm weitaus mehr am Herzen zu liegen als sein Dienstgeber. Wir versorgten gemeinsam ihre Wunde und ich informierte Lord Cuningham über die Geschehnisse. Erneut zeigte er sich sehr besorgt und begann vor sich hin zu murmeln. Die Angelegenheit beschäftigte ihn gedanklich so sehr, dass kein weiteres Gespräch möglich war. Daraufhin zog ich mich für die Nacht zurück.

26.10.1907

Kreuz 4: Eine Nebenfigur behindert - W10: 7, Erfolg

Noch vor dem Frühstück erkundigte ich mich nach Miss Enfields Zustand. Sie schien sich bereits etwas zu erholen, ruhte sich jedoch fürs Erste in ihrer Kammer aus. Ich befragte sie ergebnislos zu den gestrigen Ereignissen, an die sie sich nur noch schemenhaft erinnern konnte. Wie sie sich ihre Verletzung an der Hüfte zugezogen hatte, war auch ihr ein Rätsel ... Als ich Miss Enfield eröffnete, dass ich weitere Untersuchungen anstellen wollte, schrak sie zusammen und bat mich inständig, davon abzusehen! „Sir, hier sind Mächte am Werk, die größer und stärker als wir Menschen sind ... bitte, gehen Sie nicht aus dem Haus! Das Moor bringt nur Unheil!“ Ich schenkte ihr mein aufmunterndstes Lächeln und versicherte ihr, dass mir schon nichts passieren würde.

Herz Dame: Du wirst Zeuge, wie sich die feurigen Augen einer Kreatur im Dunkel durch das Moor bewegen - Schwierigkeit ab jetzt +1

Ich verließ das Herrenhaus, mit einem großen Messer bewaffnet, und besah mir die Rückseite, wo die Küche mit ihrem Hintereingang lag. Seltsamerweise konnte ich keinerlei Spuren an der Tür selbst oder den Fenstern entdecken - wie hatte sich der Angreifer Zugang verschafft? Als ich meine Untersuchungen in Richtung des Moores ausdehnte, bemerkte ich jedoch Spuren anderer Art: Im

weichen, feuchten Boden gab es riesenhafte Abdrücke von ... einem Tier? Die Spuren führten direkt ins Moor, in das ich mich selbst nicht zu gehen wagte. Ich besah mir die Umgebung noch einmal und kehrte dann zum Herrenhaus zurück.



Ich verbrachte den Rest des Tages mit Lord Cunningham in seinem Kaminzimmer, wo ich mehr über die Geschehnisse zu erfahren hoffte. Mir wurde jedoch erneut schnell klar, dass der Geist meines alten Freundes stark angegriffen war und der Lord teilweise Anzeichen von Delir zeigte. Er stammelte so manches Mal bizarren Unsinn, den ich nicht glauben konnte. Am späten Abend wünschte ich dem Lord gute Nacht und versicherte mich, dass Mrs Bristle über ihren Dienstherrn wachen würde. Zu verwirrt schien er mir, als das ich mir keine Sorgen machte.

Ich zog in meinem Zimmer gerade die schweren Vorhänge zu, als ich im nebelverhangenen Dunkel beim Moor etwas zu sehen glaubte, was mir den Atem stocken ließ! Für einen Moment glaubte ich zwei dunkel-orange glühende Augen zu sehen, die sich am Rande des

Moore's bewegten ... Im nächsten Moment war die Erscheinung auch schon wieder verschwunden und ich blinzelte einige Male verwirrt. Wie sehr ich den Nebel hinter dem Haus auch mit Blicken absuchte, ich konnte nichts Außergewöhnliches mehr erkennen. Aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen wagte ich mich nicht nachts ins Moor ... Von sorgenvollen Gedanken geplagt, versuchte ich zur Ruhe zu kommen, was mir in dieser Nacht für eine lange Zeit nicht gelang.

27.10.1907

Herz 6: Eine Nebenfigur wird verletzt

Das Frühstück an diesem Morgen war von einer bedrückenden Stille geprägt, die sich wie eine schwere Decke über mein Gemüt legte. Zwischenzeitlich murmelte Lord Cunningham einige unverständliche Worte. Ich wurde allerdings erneut durch einen Schrei aus meinen brütenden Gedanken gerissen! Ich lief zum Treppenabsatz an der Vorderseite des Hauses und sah, wie sich die beiden Dienstmädchen auf der Türschwelle um den anscheinend verletzten Butler sorgten. Ich sprang die Treppe hinunter und eilte zum Ort des Geschehens, wo ich bemerkte, dass besonders Miss Enfield sich aufopfernd um den Butler kümmerte. Er war offensichtlich an der Schulter verletzt, sein Anzug auf geradezu bestialische Weise in Fetzen gerissen worden. Eine Blutlache begann sich bereits auf der Türschwelle auszubreiten und ich trat noch einen Schritt näher. Der Anblick der Wunde war grauenvoll, die Ränder grob zerrissen. Mrs Bristle hatte sich inzwischen etwas gefangen und gebot uns, Mister Douglas vorsichtig in die Küche zu bringen, wo wir ihn auf den großen Küchentisch legten und seine Wunde notdürftig versorgten. Mrs Bristle teilte uns mit, dass sie sich sogleich aufmachen würde, den Hausarzt des Lords herbeizuholen.

Ich wollte ihr davon abraten, das Herrenhaus zu verlassen, die Schwere der Situation ließ mich allerdings stumm bleiben. Mrs Bristle schien meinen Zwiespalt zu bemerken und versuchte mich zu beruhigen. Sie kenne den Weg genau, der nicht am Moor vorbeiführe.

Karo 4: Die Umgebung behindert - W10: Misserfolg

Wir hofften alle inständig, dass der Doktor schnell beigebracht werden konnte. Miss Enfield wich nicht von der Seite des Butlers und dadurch wurde auch mir schließlich klar, dass es sich bei den beiden um ein Liebespaar handeln musste. Nach kurzer Zeit erschien Mrs Bristle wieder in der Küche und machte einen äußerst verzweifelten Eindruck. Sie teilte uns mit, dass sie den Weg außerhalb des Anwesens nicht finden konnte! Es war plötzlich so dichter Nebel aufgekommen, dass sie keinen Meter weit hatte blicken können. Ich schaute aus dem Küchenfenster und konnte Mrs Bristles Aussage bestätigen: Eine dunkelgraue Decke aus Nebel hatte sich über die Landschaft gelegt.

Wir stabilisierten Mister Douglas also so gut es uns möglich war und begaben uns zu Bett. Niemand von uns schlief ruhig oder ausgiebig.

28.10.1907

Herz 7: Eine Nebenfigur wird verletzt

Am nächsten Morgen machte sich Mrs Bristle trotz des Nebels erneut auf den Weg zum Doktor. Sie war sichtlich mitgenommen, fasste sich jedoch ein Herz. Ich versuchte sie davon abzubringen und bot an, mich an der Aufgabe zu versuchen - doch davon wollte sie nichts hören. Ihrer Ansicht nach sollte ich im Herrenhaus verbleiben, um die Bewohner im Notfalle zu verteidigen. Dazu mach-

te sie mir ein Gewehr und Munition zugänglich und riet mir, mich auch mit einer Stichwaffe auszurüsten.



Mrs Bristle verließ also das Grundstück, ich folgte dem leicht schwankenden Leuchten ihrer Laterne noch kurze Zeit mit meinem Blick. Kaum wollte ich mich umwenden, um mich zu Lord Cunningham zu begeben, als das Leuchten der Laterne viel zu abrupt verschwand! Ob ich fast im gleichen Moment auch einen großen, dunklen Schatten im Nebel gesehen hatte, vermag ich nicht mehr mit Sicherheit zu sagen. Ich ahnte Schreckliches und lief, trotz der imminanten Gefahr, in Richtung der Stelle, wo ich Mrs Bristle vermutete. Am ungefähren Ort angekommen, machte ich eine weitere schlimme Entdeckung: Ich fand die Frau am Boden liegend vor, sie rührte sich nicht. Ihre Laterne lag zermalmt neben ihr auf dem nassen Boden. Während einer flüchtigen Untersuchung fand

ich an ihrem Bein Kratzspuren, die drei dünne Rinnsale ihre linke Wade hatten hinunterlaufen lassen. Die Verletzung schien nicht sehr gefährlich zu sein, deshalb verband ich sie notdürftig mit einem Taschentuch und versuchte erneut, Mrs Bristle zu einem Lebenszeichen zu bewegen. Sie atmete, war jedoch anscheinend einer tiefen Bewusstlosigkeit anheimgefallen. Kurzentschlossen hob ich sie hoch und trug sie mit einiger Mühe zur Küche des Herrenhauses zurück, die sich mit immer mehr Verletzten füllte ...

Kreuz 6: Eine Nebenfigur behindert - W10: 10, Erfolg

Ich fand zu meiner Überraschung auch Lord Cunningham dort vor. Er stand über Mister Douglas gebeugt und Geifer sprühte aus seinem Mund, während er den verletzten Butler anschrie. Miss Enfield versuchte sich schützend vor ihren Liebsten zu stellen, hatte dem Lord allerdings kaum etwas entgegenzubringen. Ich konnte nicht jedes der geschrienen Worte verstehen, der eine oder andere Begriff war jedoch zu vernehmen: „Unheil“, „das Böse“ und „verflucht“. In der Hand des Hausherrn blitzte plötzlich eine lange Klinge auf, die er in einer halbkreisförmigen Bewegung über den Kopf hob - er wollte den Butler endgültig zu Tode bringen! Ein Schrei entwich meiner Kehle, als ich auf den nun offensichtlich wahnsinnigen Mann losstürmte und ihn mit Wucht zu Boden warf. Ich entwand ihm das Messer und tat das Einzige, was mir in diesem Moment größter Not in den Sinn kam: Ich schlug den Lord mit meiner Faust bewusstlos.

Danach brachte ich ihn in sein Schlafzimmer und legte ihn auf sein Bett. Da ich sichergehen wollte, dass er nicht erneut versuchen würde, jemanden umzubringen, riss ich die Kordeln der schweren Fenstervorhänge herunter und fesselte den Lord an die dicken Bettpfosten. Mrs Bristle war überraschend dazugekommen und bot sich an, die Nachtwache bei ihrem Dienstherrn zu überneh-

men. Trotz der Geschehnisse und ihrer Verletzungen verhielt sich sich bewundernswert loyal. Ich begab mich noch kurz in die Küche, um nach Miss Enfield und Mister Douglas zu schauen, die versorgt schienen. Mehr konnte niemand von uns tun, der unnatürliche Nebel hielt uns weiterhin gefangen.

29.10.1907

Pik Dame: Lord Cunningham ist nirgends zu finden. Man sagt, dass er in den Wald gelaufen sei – Schwierigkeit ab jetzt +2

An diesem Morgen schaute ich erneut nach dem Zustand von Mister Douglas, der weiterhin leidlich stabil wirkte. Als ich daraufhin das Schlafzimmer des Lords betrat, erlebte ich jedoch eine böse Überraschung: Mrs Bristle hielt sich mit schmerzverzerrtem Gesicht den Kopf und das Bett des Hausherrn war leer! Ich schloss kurz die Augen, um mich zu sammeln, und wandte mich dann Mrs Bristle zu. Sie erklärte mir stöhnend, dass sie die Nacht über am Bett des Lords verbracht und dann plötzlich einen kurzen, starken Schmerz gespürt hatte. Sie musste für eine gewisse Zeit bewusstlos gewesen sein und als sie wieder zu sich kam, fand sie das Bett leer vor. Sie wandte ihren Kopf langsam in Richtung Fenster und flüsterte dann, kaum vernehmbar: „Ich glaube, der Lord ist ins Moor gelaufen.“

Pik 5: Du entdeckst einen kleinen Hinweis

Kaum hatte Mrs Bristle zu Ende gesprochen, ertönte aus dem Moor ein unheimliches Heulen! Ich stürmte zum Fenster, konnte allerdings immer noch nichts erkennen. Ich versuchte den Rest des Tages über, genügend Mut zu sammeln, um dem Lord zu Hilfe zu eilen. Die Angst war jedoch zu groß.

30.10.1907**Karo 6: Die Umgebung behindert – W10: 1, Misserfolg**

Erschöpft und völlig übermüdet entschloss ich mich heute Morgen doch zum Aufbruch. Mrs Bristle sollte sich um die restlichen Angestellten kümmern und ich würde mich auf den Weg in den Nebel machen, um die Leiche des Lords zu bergen - am Leben würde er zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich nicht mehr sein. Selbsthass und Gewissensbisse nagten an mir, weil ich am Vortag nicht sofort den nötigen Mut aufgebracht hatte. Ich rüstete mich also mit Laterne, Gewehr und Munition aus und verließ das Haus in Richtung Moor.

Mit verbissener, wenngleich auch schwankender, Entschlossenheit aufgebrochen, musste ich schon nach kurzer Zeit feststellen, dass ich mich im Nebel verlaufen hatte. Mit wachsender Unruhe und vorausgehaltener Laterne versuchte ich, meinen Weg zu finden, und damit hoffentlich auch den Lord.

Kreuz 5: Eine Nebenfigur behindert - W10: 8, Erfolg

Nach einer für mich nicht messbaren Zeitspanne glaubte ich im trüben Nebel eine Bewegung zu erkennen. Ich umfasste das Gewehr noch fester und rief, wer da sei. Ich erhielt keine verbale Antwort, jedoch sprang plötzlich eine menschliche Gestalt aus dem Nebel auf mich zu! Bevor ich in irgendeiner Weise reagieren konnte, schnellte bereits ein großes Messer in meine Richtung, als sei es der Kopf einer angreifenden Schlange! Ich drückte instinktiv den Abzug des Gewehres und ein Schuss löste sich. Wie durch ein Wunder traf die Kugel die Schneide des Messers, das vom Aufprall davongeschleudert wurde! Meine Erleichterung dauerte nur kurz, denn gleich darauf traf mich der Körper des Lords mit voller Wucht und wir gingen beide zu Boden.

31.10.1907

Pik 6: Du entdeckst einen kleinen Hinweis

Ich weiß nicht mehr, wie lange der Lord und ich um die Oberhand rangen. Es gelang mir jedoch erneut, den Wahnsinnigen bewusstlos zu schlagen. Keuchend lag ich neben ihm im Gras und wurde schließlich selbst vor Erschöpfung bewusstlos. Bevor mich das Dunkel umschlang, hörte ich noch ein weit entferntes Heulen.

Kreuz 7: Eine Nebenfigur behindert - W10: 5, Misserfolg

Als ich wieder zu mir kam, fühlte ich mich wie erschlagen und kraftlos. Ich richtete mich auf und vernahm einige gemurmelte Worte: „Soll Peabody das Biest für eine Weile befriedigen, dann wird es uns in Ruhe lassen! Vielleicht für immer, hahahahah!“ Der Lord wollte mich der unheimlichen Kreatur im Moor opfern! Ich wollte dem Freundesverräter hinterhereilen, meine Kraftlosigkeit hinderte mich jedoch daran.

Ich war allein im Moor.

Endstand der Attribute: **Entschlossenheit: 5, Tatkraft: 1**

Kreuz Dame: Ein schwarzes Biest mit großen, unheimlichen Augen tritt dir im Moor gegenüber

Ich versuchte mich nach einer Weile erneut aufzuraffen, es gelang mir jedoch nicht. So lag ich hilflos auf dem feuchten Boden und sammelte meine Kräfte, um hoffentlich doch irgendwann aus diesem verfluchten Moor zu entkommen. Ich malte mir bereits mein düsteres und gewaltsames Ende aus, als ich in einiger Entfernung etwas gewahr wurde. Ich sah die Kreatur zunächst weniger, als dass ich sie spürte. Jeder ihrer kraftvollen Schritte ließ den Boden leicht vibrieren - das Biest musste wahrlich monströs sein! Immer näher kamen die Erschütterungen und ich glaubte bald auch ihre kohlenartig leuchtenden Augen sehen zu können. Todesangst und Panik ergriffen von mir Besitz und ich begann zu schreien. Plötzlich wandte sich das Biest jedoch um, als hätte es etwas gehört. Mit gewaltigen Sprüngen verschwand es im Nebel und mein Schreien verstummte. Kurze Zeit später hörte ich allerdings das Schreien einer anderen Person, es war der Lord. Das Schreien endete gleich darauf abrupt und ich nahm meine letzten Kräfte zusammen, um so schnell wie möglich von der Stätte des Grauens davonzukriechen.

Kaum hatte ich wenige Meter in eine wahllose Richtung hinter mich gebracht, bemerkte ich, dass der Nebel sich zu lichten begann ... Nach einer gefühlten Ewigkeit fand ich den Weg zurück zum Herrenhaus und schleppte mich zur Hintertür, wo ich bewusstlos zusammenbrach.

Das Biest aus dem Moor hatte sich den Lord geholt.



Fazit

Mir hat das Spiel richtig viel Spaß gemacht. Durch das im Jahr 1907 angesiedelte Szenario konnte ich meinen teils etwas antiquierten Schreibstil pflegen und hatte genügend Impulse durch das Spiel, um kreativ zu werden. Ich war einige Stunden lang angenehm beschäftigt, in denen ich bei gruseliger Musik <https://www.youtube.com/watch?v=kcmTg48y1U8> das Schicksal meiner Hauptfigur handschriftlich niederlegte.

Mich fasziniert bei Gruselspielen immer wieder der Aspekt der Isolation. Die Figuren sind von der Umwelt abgeschnitten und sehen sich schlimmer Opposition gegenüber – und wenn es ihre eigenen Abgründe sind. Im gespielten Szenario geht es auch um Isolation, der Handlungsort ist ein altes Herrenhaus in der Nähe eines Moors, die Figuren werden vom plötzlich auftretenden Nebel gefangen gehalten. Eine perfekte Kulisse für mich.

Die Regeln erlauben es ja, *Entschlossenheit* aufzuwenden, um den Erfolg einer Handlung wahrscheinlicher zu machen. Das habe ich absichtlich nicht getan. Ich spiele ganz gern entsprechende Spiele, um zu verlieren, und wollte es auch ein bisschen herausfordern. Dass am Ende noch *Tatkraft* übrig blieb und die Hauptfigur deshalb mit leidlich

heiler Haut davonkommen konnte, war dann eben so. Das hat mir den Spielspaß aber in keinster Weise getrübt.

English Eerie erinnerte mich ein wenig an *Quill* beziehungsweise dessen Genreband *Schatten und Tinte*. Das ist insofern logisch, als dass Scott Malthouse selbst *English Eerie* als eine Art Nachfolger bezeichnet. Die Regeln sind definitiv leichter und es freut mich, dass es eine SL-lose „Lagerfeuervariante“ gibt, die das Spielen mit mehreren Leuten ermöglicht: Jede teilnehmende Person zieht eine Karte und erzählt entsprechend eine Szene lang, was in der Geschichte passiert. Dadurch bekommt *English Eerie* den Flair von Spielen wie *Geh nicht in den Winterwald*, was ich mir gut vorstellen kann – sowohl offline als auch online.

Wer Interesse an Solotagebuchspielen und dunkler Phantastik hat, sollte sich *English Eerie* ruhig mal anschauen. Da Scott Malthouse die PDF-Versionen seiner Spiele meist mit Bezahl-was-du-willst-Preisen versieht, gibt es kein Risiko – aber doch die Möglichkeit, dem Autor einen Betrag zukommen zu lassen, wenn das Spiel gefällt.

Bildnachweis & Mitwirkende

Fotos von Unsplash, ausgewählt von Thorsten Panknin, bearbeitet von Tina Trillitzsch und Thorsten Panknin. Korrektorat Tina Trillitzsch.

Interview: Sabine Voelkel

Tina hat Sabine zum Rollenspiel, den Tanelorn- und Gauntlet-Communitys und dem Übersetzen von Spielen befragt.



Sabine übersetzt, lektoriert, schreibt, leitet und spielt Rollenspiele und hat viel Erfahrung beim Moderieren von einschlägigen Foren wie dem *Tanelorn* und den *Gauntlet Forums*.

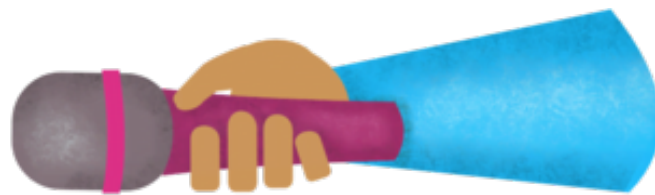
Viele haben sicher schon etwas von ihr gelesen: von ihr stammt die deutsche Fassung von *Fate Accelerated* (Turbo Fate), und auch Teile von Jason Morningstars *Fiasko* und von *Fate Core* hat sie ins Deutsche übertragen. Nicht zu vergessen natürlich das **Schummelabenteuer**, das zum Gratisrollenspieltag 2019 gedruckt im Rahmen unseres Zines erschien! Dazu hat sie auch viele Übersetzungen lektoriert – darunter *Unknown Armies* und *Fate Core*.

Aber das ist noch längst nicht alles, denn sie schreibt auch eigenes Spielmaterial: eine *Fiasko*-Kulisse über Schrebergärtner (*Kleingartenanlage*) <<https://sites.google.com/site/rpgstuffbysabine/home/kleingartenanlage>>, und neben einigen Beiträgen zur *Tanelorn*-Challenge viele verschiedene Genre-Szenarien für das *Schummelabenteuer* (siehe [dort im PDF](#) nach den Regeln).

Sie spielt und leitet schon seit über 30 Jahren Rollenspiel, war lange Zeit im Moderationsteam des *Tanelorn*-Forums <<https://www.tanelorn.net/>> und ist außerdem Teil der Orga für das *Tanelorn*-Treffen <<https://www.tanelorn.net/index.php/board,38.o.html>>, bei dem Foristen „in echt“ auf einer Burg miteinander rollenspielen.

Seit einigen Monaten spielt sie intensiv per Videochat Indiespiele in der internationalen *Gauntlet*-Community <<https://www.gauntlet-rpg.com/>> und sammelt dabei massenweise Erfahrung mit vielen verschiedenen neuen wie alten Spielen und mit Mitspielern, die aus allen Ecken der Welt kommen. Außerdem ist sie Moderator im dazugehörigen Forum, den *Gauntlet* Forums <<https://forums.gauntlet-rpg.com/>>.

Viel Spaß mit dem Interview!



Spiele und Spielkultur:

Tina: Du spielst ja schon total lange. **Wie war denn deine Entwicklung in der Spielandschaft?** Mit welchen Spielen hast du angefangen, gab es einen Wendepunkt, nachdem du ganz andere Spiele bevorzugt hast, und was spielst du inzwischen alles so?

Sabine: Ich habe mit *Rolemaster* angefangen; aber ich bin ziemlich schnell in die deutsche Con-Szene eingetaucht. Zu dem Zeitpunkt war *Vampire: The Masquerade* in der zweiten Edition ziemlich angesagt, und darüber habe ich einige Runden gefunden und auch selbst eine recht lange Kampagne geleitet. Ich bin aber auch mit *Midgard* in Berührung gekommen und habe da ziemlich viel gespielt. Über einen Stammtisch in Esslingen habe ich dann sowohl *AD&D* als auch *Ars Magica* kennengelernt.

Es gibt eigentlich ziemlich wenige Systeme, die mir gar nicht zusagen, und ich habe immer schon relativ viele Dinge gespielt, darunter auch *D&D*, als es rauskam. Später dann habe ich angefangen, mich für Indies zu interessieren – zunächst *My Life With Master* oder *Dogs in the Vineyard*, danach dann *FATE* – damals noch mit der dritten Edition, die ich dann zusammen mit anderen übersetzt habe. *Fate Core* war dann allerdings eine echte Verbesserung! Mittlerweile spiele ich oft und gern neue Sachen, viele davon als One-Shots oder Few-Shots online. *PbtA* sticht da etwas heraus, weil es für meinen Spielstil gut funktioniert und sehr vielseitig ist.

Einen ganz klaren Wendepunkt kann ich allerdings nicht ausmachen – ich fand es beim Rollenspiel immer wichtig, eine persönliche Entwicklung meines Charakters durchzuspielen und mehr oder weniger tiefeschürfende Gespräche mit anderen Spielercharakteren zu führen. Und – um die Wahrheit zu sagen – mag ich es auch, im Rollenspiel zu kämpfen und dabei zu rocken.

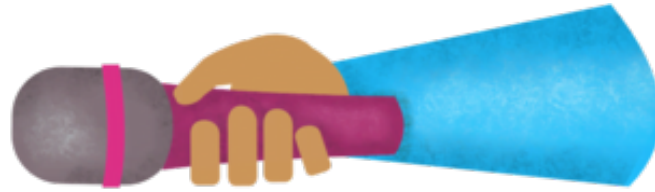
Augenblicklich leite ich meine alte *Ars-Magica*-Runde, eine *Dresden-Files*-Runde und eine *Dungeon-World*-Runde. Ich spiele beim *Gauntlet* schon etwas länger bei *Masks* mit, und bei einem *DSA*-Derivat mit *World-of-Dungeons*-Regeln.



Tina: Momentan spielst du intensiv und vielseitig auf dem *Gauntlet*, fast täglich, wie mir scheint. Reicht es dir auch manchmal und du brauchst dann eine Pause? Oder würdest du am liebsten rund um die Uhr spielen, wenn du könntest? Mit anderen Worten: „**Kann man eigentlich zu viel spielen?**“

Sabine: Also ich muss schlafen und arbeiten, und manchmal brauche ich auch einfach meine Ruhe. Oder will raus, wenn das Wetter schön ist – ich fotografiere begeistert,

wenn auch nicht sehr professionell, und dafür muss ich halt ins Freie. Ob man zu viel spielen kann? Wahrscheinlich ... ich hatte an einem Tag mal drei Runden, da war es bei der letzten schon etwas anstrengend.



Tina: Du hast inzwischen schon mehrere unterschiedliche Spielkulturen gut kennengelernt. Gibt es größere Unterschiede oder Gemeinsamkeiten? **Wie unterscheiden sich z. B. deine Heimgruppe(n), die Tanelorn-Mitglieder (die etwa bei den Tanelorn-Treffen auf Burg Hessenstein zusammen spielen) und das internationale Gauntlet? Können wir in Deutschland etwas von dieser internationalen Spielkultur lernen?**

Sabine: Meine Heimgruppen spielen alle schon seit Jahren zusammen und haben sich aufeinander und auf die unterschiedlichen Präferenzen eingestellt, und die sind da deutlich unterschiedlicher als die Gruppen, die sich beim *Gauntlet* finden. Hier habe ich aber vom *Gauntlet* einige Strategien mitgenommen, die mir hoffentlich helfen, geduldiger mit meinen Mitspielern umzugehen.

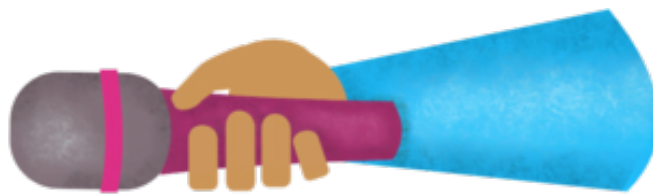
Bei *Tanelorn*-Treffen sind die Spielinteressen durch Gruppen deutlich homogener – da kann ich mir im Vorfeld schon Gruppen suchen, die zu mir passen. Entsprechend unterscheidet sich das Spielerlebnis da gar nicht so sehr, weil die Gruppen auf dem Treffen durchaus ziemlich indie-lastig sind und normalerweise nur als One-Shot tagen (es gibt auch nicht-indie-lastige Gruppen, aber da muss ich a) nicht mitspielen, und b) sind gerade die üblichen Platzhirsche wie *D&D*, *Shadowrun* oder *DSA* auf den *Tanelorn*-Treffen ziemlich unterrepräsentiert). Bezüglich der Sicherheitsmechaniken können wir da allerdings noch einiges vom *Gauntlet* lernen, finde ich.



Trends und heiße Tipps:

Tina: Du spielst nicht nur oft, sondern auch sehr viele unterschiedliche Spiele. **Siehst du bei Indiespielen irgendwelche aktuellen Trends?**

Sabine: Ich habe das Gefühl, dass viele Spiele auf der Basis entstehen, die ihre grundlegenden Mechanismen von anderen Spielen übernehmen und dann mit eigenem Fokus anreichern. Es sind jetzt etliche Spiele erschienen oder werden noch erscheinen, die die *PbtA*-Mechanik mit Moves und Playbooks verwenden, aber andere Schwerpunkte setzen.



Tina: Gibt es ein Spiel (oder mehrere), das dieses Jahr rauskommen oder auf Kickstarter landen soll, auf das du dich ganz besonders freust?

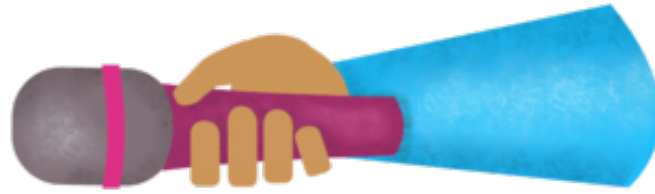
Sabine: Ich freue mich sehr auf *Hearts of Wulin* <<https://www.gauntlet-rpg.com/hearts-of-wulin.html>>! Und für *Trophy* <<https://trophyrpg.com/>> sind auch noch etliche Vorbereitungen im Gange ...



Übersetzen und Schreiben:

Tina: Du hast ja schon an einigen Spielübersetzungen gearbeitet. **Wie entscheidest du, welche Projekte du in Angriff nimmst oder wo du mitmachen willst?**

Sabine: Zunächst mal muss mir das Spiel gefallen, dann muss ich Zeit haben und dann brauche ich noch jemanden, der die Übersetzung von mir haben will. Wobei ich auch sehr gern lektoriere ...



Tina: *Schummelabenteuer* ist nicht die erste deiner Übersetzungen, die auch gedruckt erscheint. Im Gegensatz zu den anderen (*Fiasko*, *Turbo Fate*), die im Laden erhältlich sind, wurde *Schummelabenteuer* auf dem Gratisrollenspieltag kostenlos verteilt und durch ein Crowdfunding von vielen Unterstützern auf eine beeindruckende Auflage von 2.500 Stück gebracht. **Wie war das für dich, deine Übersetzung so veröffentlicht zu sehen? Anders als bei *Fiasko* und *Turbo Fate* oder vergleichbar?**

Sabine: Es war schon anders, vor allem auch, weil *Schummelabenteuer* so kurz ist und so schnell übersetzt war. Also keine Deadline, die ich laaange auf mich zukommen lassen konnte. Den Dialog über Slack mit dir und Thorsten fand ich auch sehr angenehm.



Tina: **Hast du momentan ein Projekt in Planung oder in Arbeit, auf das wir uns freuen können?**

Sabine: Ich habe das Horror-Rollenspiel *Trophy* <<https://trophyrpg.com/>> übersetzt. Außerdem habe ich dafür bereits einen *Vorstoß* auf Englisch verfasst und arbeite an einem zweiten – der wird dann auch im *Codex: Blood 3* (Anmerkung: Monatlich erscheinendes PDF-Zine der *Gauntlet-Community*) veröffentlicht.

Vielen Dank an Sabine für die Beantwortung der Fragen!

Bildnachweis & Mitwirkende

Coverbild-Rahmen und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch, Porträt-Avatar von Sabine Voelkel. Fragen-Ideen: Gerrit Reininghaus, Thorsten Panknin. Korrektorat: Thorsten Panknin, Tina Trillitzsch

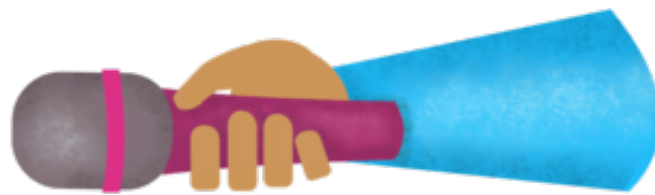
Interview: Fünf Fragen an Dyn Quing

Thorsten hat mit Dyn Quing über Podcasten, Rollenspielen, Übersetzungen, Spieldesign und Queerness gesprochen.



Das zweite Interview in dieser Ausgabe hat Thorsten mit [Dyn Quing von SchmetterTing](https://schmetterting.de) <<https://schmetterting.de>> geführt. Dyn ist seit 20 Jahren Rollenspieler und begann damals gleich als Spielleitung, seit 10 Jahren leitet sie*er überwiegend online. Sie*Er ist Elter von drei Kindern, ehemalige Softwareentwicklerin und inzwischen auch Podcaster, Verleger und Queerfeminist. Sie*Er ist nicht binär, kommt mit allen Pronomen klar und mag „they/them“ gern.

Viel Spaß mit dem Interview!



Beginnen wir mit dem Podcast: Worum geht es darin genau?

Der *SchmetterTing Podcast* teilt sich in die beiden Kategorien *RPG Talk* und *Actual Plays* auf und wie der Name schon verrät, sprechen wir hier über Pen-&-Paper-Rollenspiel oder teilen unsere gespielten Runden. Da ich selbst vor allem in der *Welt der Dunkelheit* leite, ist diese auch vorerst der Ausgangspunkt für den *RPG Talk*. In Staffel 0 habe ich Tipps zum Spielleiten gegeben, die aber auch für alle Rollenspiele angewendet werden können. Der Podcast hat nun eine längere Pause hinter sich, legt aber am 19. September wieder mit Staffel 1 los, in der wir vorerst verschiedene Systeme der *Welt der Dunkelheit* näher besprechen. Das mache ich mit meiner Freundin, die bisher kaum Berührung mit den Spielen hatte. Dabei schauen wir uns auch Alternativen und die Möglichkeiten für queeres Spiel an.



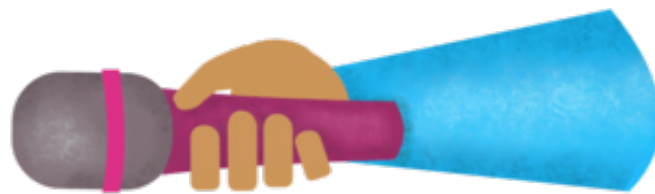
Du bist, z. B. bei Twitter, offen queer. Drückt sich das auch im Rollenspiel bei dir aus?

Definitiv. Genau genommen hat sich das sogar schon ausgedrückt, bevor ich selbst wusste, dass ich keine Cis-Frau bin. Rollenspiel hat mir dabei geholfen, verschiedene Sachen auszuprobieren: Ich habe viele männliche Rollen gespielt und mich darin sehr

wohlgeföhlt, 2016 habe ich mich als Trans-Mann geoutet. Aber dieser Weg ist eine krasse Reise und durch das dauerhafte In-mich-hineinhorchen bin ich mit dem Spektrum irgendwo zwischen den binären Geschlechtern Mann und Frau hängen geblieben. Das hat sich auch immer wieder in meinen Spielfiguren im Rollenspiel gezeigt.

Da ich hauptsächlich Spiele leite, gibt es ganz automatisch immer queere NSC (Nichtspielercharaktere) in meinen Settings. Für mich ist Queerness im Rollenspiel Normalität, ich muss langsam echt nach nicht-queeren NSC suchen. Dabei ist es nicht immer offensichtlich, weil auch diese Figuren oft Angst haben, sich zu outen oder die entsprechenden Eigenschaften einfach subtil sind. Wer zwischen den Zeilen lesen mag, kann die Queerness in meinen Spielrunden *immer* finden. Es gibt aber auch genug Offensichtliches zu entdecken.

Deshalb ist das *SchmetterTing*-Projekt auch mit dem Untertitel **Queering the Game** zu lesen.



Was magst du an Erzählspielen wie *Lovecraftesque*?

Lovecraftesque war für mich das erste Erzählspiel und hat mich gleich mit dem Prinzip überzeugt: spielleitungslos gemeinsam eine Geschichte erzählen. Alle Beteiligten können dabei kreativ sein, die Geschichte formen und völlig involviert sein. Es hebt etwas hervor, was ich am Rollenspiel sehr schätze: *gemeinsam* Spaß haben. Alle haben gleichermaßen viel Spielzeit, müssen zu jeder Zeit aufmerksam sein und aus dem, was vorher erzählt wurde, die Geschichte weiter stricken. Ich finde, es ist auch eine gute Übung für all jene, die noch nie als Spielleitung agiert haben, um ihrer Kreativität freien Lauf zu geben.



Du hast neben dem Podcast ja auch den *SchmetterTing*-Verlag gegründet. Woran arbeitest du gerade und was können wir für die Zukunft erwarten?

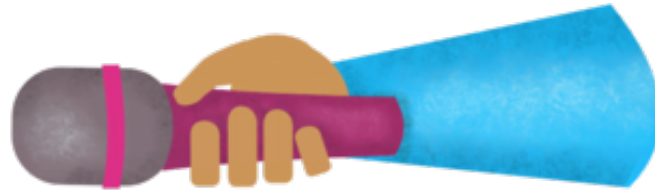
Aktuell bereite ich das Crowdfunding für die deutsche Übersetzung zum Erzählspiel *Lovecraftesque* von *Black Armada Games* vor, welches zu Halloween starten soll. Hierbei geht es um eine Horrorgeschichte, die gemeinsam erzählt wird. Lovecrafts Werk und die Art seiner Geschichten ist hier das Vorbild, aber inhaltlich kann der Horror, in den die sogenannte Zeugin immer mehr eintaucht, auch ganz anders dargestellt werden. Ich erinnere mich da gern an eine Spielsitzung, wo sich am Ende herausgestellt hat, dass die Zeugin selbst der Horror war.

Nächstes Jahr geht es dann mit *Hypertellurian* von *Mottokrosh* und dem PbtA-Werwölfspiel *Bite Me!*, ebenfalls von *Black Armada Games*, weiter.

Hypertellurians ist ein Rollenspiel mit Schwertern, Zauberei und Strahlenpistolen, das so konzipiert wurde, dass es einfach und schnell zu spielen ist und gleichzeitig tiefe und vielfältige Charakterfortschritte ermöglicht. Du kannst ein Gehirn in einem Glas mit einem schrecklichen Geheimnis, ein magisches Mädchen mit Lichtkräften, einen Skelett-Wassermann oder einen experimentellen Raumschiffpiloten aus einer anderen Zeit spielen. So verrückt es klingt, so viel Spaß macht es.

Bite Me! thematisiert das Leben im Werwölf Rudel, welches von den Spielenden dargestellt wird. Das Rudel ist die Familie der Spielfigur und die ganzen Beziehungen zu Rudelmitgliedern, Rivalen oder Geliebten spielen genauso eine Rolle, wie das Überleben in der Welt, die sich mit Werwolfjägern wehrt. Deshalb ist es eine interessante Mischung aus *Werwolf*, *die Apokalypse* und *Monsterhearts*.

Nächsten Sommer beginnt die Kindergartenzeit für mein jüngstes Kind, dann möchte ich auch meine eigenen Spielideen (zum Beispiel: *Wir werden alle sterben*, *Blind Gate to Paradise* oder *Bearded Shootout*) umsetzen – und *SchmetterTing* wird in Zukunft vorwiegend coole Spiele von LGBTQIA+, PoC, dis_abled und anderweitig marginalisierten Menschen herausbringen. Hinzu kommt, dass ein Teil der Erlöse an gemeinnützige Vereine geht, welche die eben genannten Personengruppen unterstützen.



Deine eigenen Spielideen hast du ja bereits hier und in den sozialen Medien (Twitter, Instagram) angeteasert, kannst du uns mehr darüber erzählen?

Wir werden alle sterben #WWAS (oder die kinderfreundliche Version *Wir werden alle Lachen* #WWAL) ist ein einfaches Basisspiel, welches ohne Würfel auskommt, damit es auch spontan unterwegs gespielt werden kann. Stattdessen werden Herausforderungen mit dem Schere-Stein-Papier-Spiel ausgefochten. In einer Version geht es darum, dass die Figuren alle sterben – oder eben alle lachen müssen.

Bearded Shootout ist von der *Movember*-Aktion inspiriert und basiert auf WWAS. Hier wird mit einem üblichen 52er-Kartendeck eine humorvolle Schießerei gegen NSC ausgefochten. Jede Spielfigur ist dabei aus einer marginalisierten Gruppe und erhält Boni dadurch. Eine Person mit Rollstuhl hat zum Beispiel einen höheren Bonus durch Deckung, eine nicht-binäre Person kann ihren Bart abnehmen und ist dafür eine Runde nicht angreifbar. Das Spiel folgt keiner strengen Logik und ist für wenig Spielzeit gedacht.

Blind Gate to Paradise wagt sich in eine neue Richtung, da ich hier für das Spektrum von Seheingeschränkten und blinden Personen ein möglichst zugängliches Spiel machen möchte. Das Spiel selbst führt Sehende in die Welt, wie sie ohne Visuelles funktioniert. Gespielt wird dazu mit geschlossenen Augen und die Beteiligten füllen Erinnerungen einer gemeinsamen Persona in verschiedenen Phasen auf und verändern diese.

Vielen Dank für das Gespräch, Dyn!

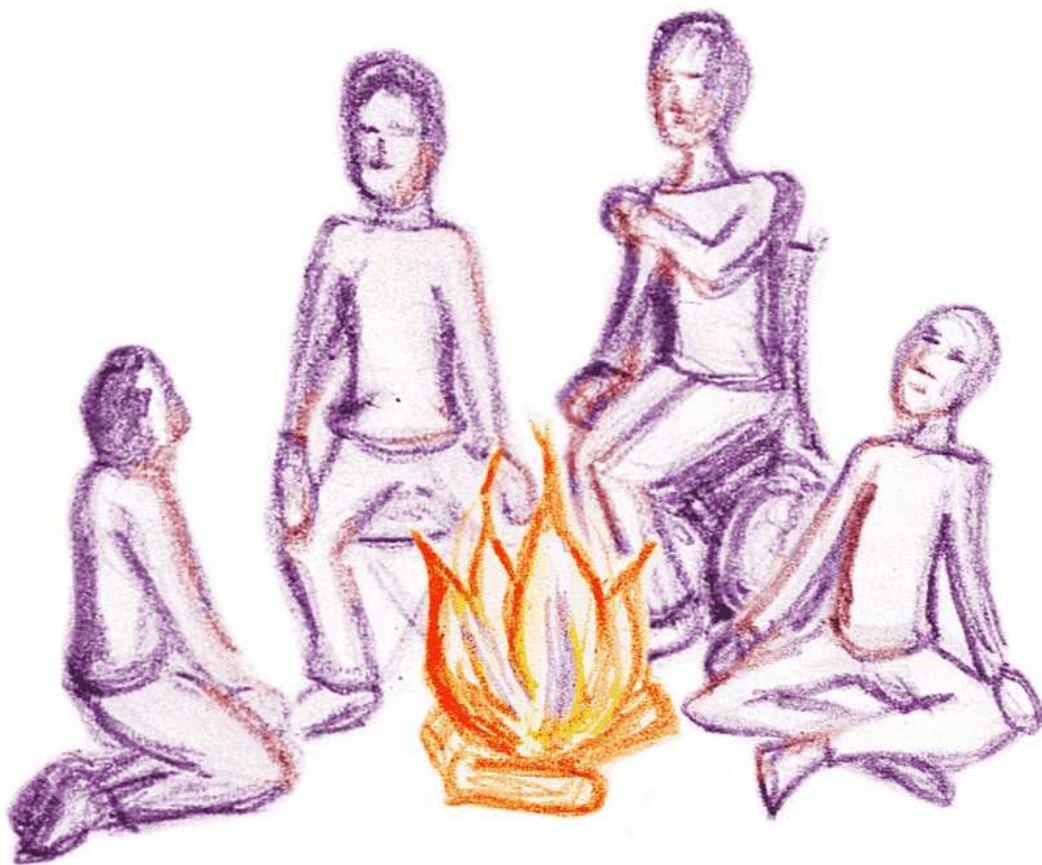
Gern!

Bildnachweis & Mitwirkende

Coverbild-Rahmen und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch, Porträt von Thorsten Panknin, bearbeitet von Tina. Korrektorat: Thorsten Panknin.

Erfahrungsbericht: Als Rollenspieler im Storytelling-Workshop

BeePeeGee war in einem Storytelling-Workshop und erzählt, wie es war.



Im Storytelling-Workshop als Rollenspieler

von BeePeeGee

Wir sitzen mit Beuteltee-Tassen in der Hand im Kreis. Ein typischer Seminarraum im Herzen Münchens. Eine Mischung aus Berufspädagogen, Business-Coaches und Senioren („Ich möchte meinen Enkeln Geschichten erzählen“) hat sich hier zusammengefunden. Ich habe keine Ahnung, was mich genau erwartet.

Das Wort *Storytelling* ist, spätestens seit Steve Jobs die Geschäftswelt mit seinen iPhone-Geschichten verzauberte, in aller Munde. Als Rollenspieler kenne ich mich mit *Story Games* aus. Mit *Storytelling* habe ich aber wenig Erfahrung. Das soll sich heute ändern.

Unsere Salzburger Referentin Mareike Tiede [<http://mareiketiede.de/>](http://mareiketiede.de/) führt uns kompetent und sympathisch durch die didaktisch gut aufgebaute Tagesveranstaltung. Wir steigen gleich in Kleingruppen mit Übungen zu Haltung, Stand, Gestik, Mimik und Stimmeneinsatz ein.



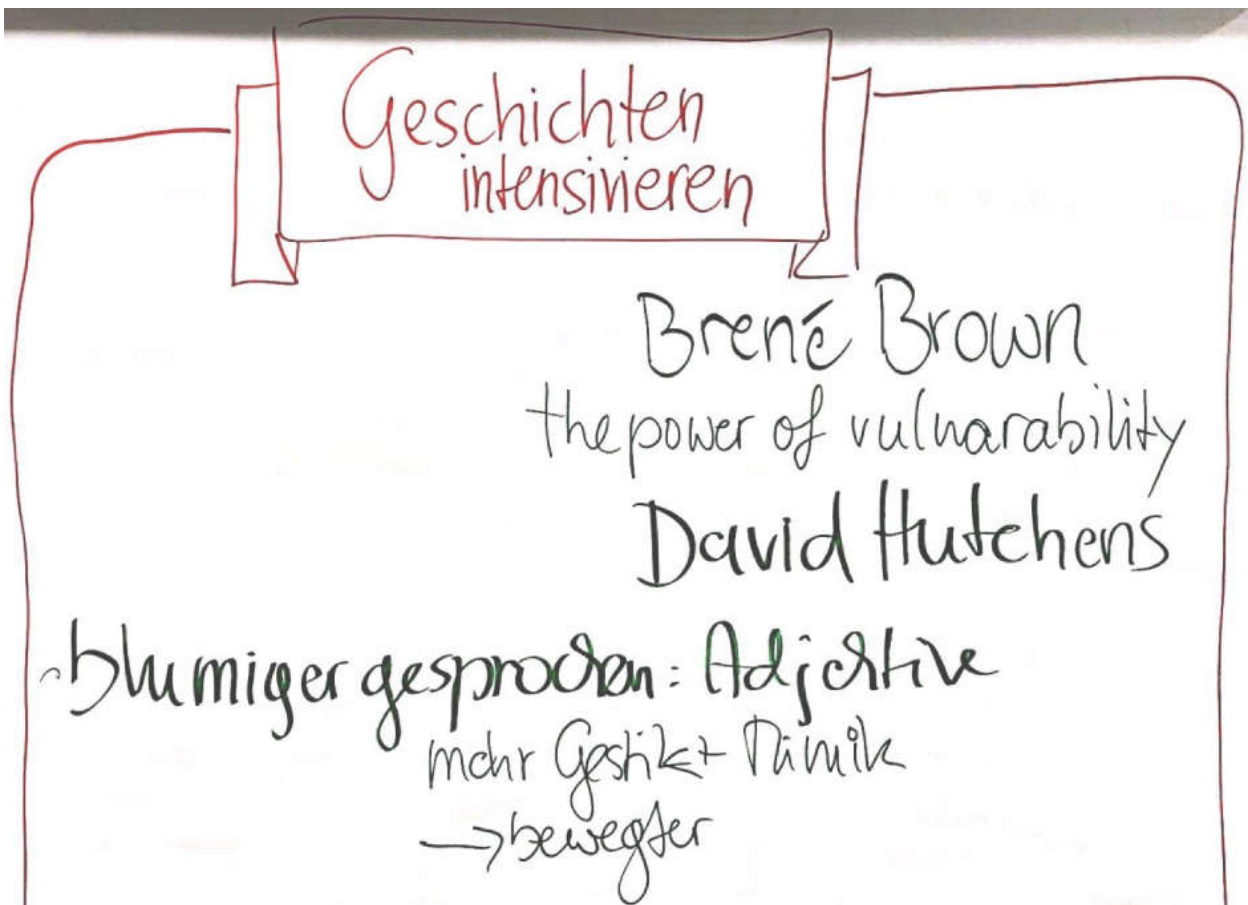
Was mich hier überrascht: Anders als bei mir bekannten Präsentationstechniken geht es hier um einen wesentlich zurückhaltenderen Vortragsstil. Schrilles Auftreten ist hier gar nicht gefragt. Eine leise modulierte Stimme, dramatische Pausen oder lebendig umspielte Details vermitteln die Erzählung viel wirkungsvoller.

Ich mache mir gleich eine geistige Notiz für die nächste Rollenspielrunde: In Zukunft möchte ich mit stimmiger Erzählung meine Zuhörerschaft gewinnen und übertriebene Darbietungen im Rollenspiel zurückstellen.

Interesse am Rollenspiel

Bei der Vorstellungsrunde erwähnte ich der Gruppe natürlich auch mein Interesse für Rollenspiele und insbesondere auch Erzählrollenspiele. Hier war das Interesse enorm. Viele Teilnehmerinnen wollten wissen, wie man in Erzählspiele einsteigt. Was kann man solchen Menschen für den Einstieg guten Gewissens empfehlen? *Das Schwarze Auge* oder *Splittermond* wären für narrativ interessierte Einsteigerinnen sicher zu umfangreich.

Ich habe sie dann hauptsächlich auf Bücher des System Matters Verlags [<https://www.system-matters.de/>](https://www.system-matters.de/) wie z. B. *Geh nicht in den Winterwald* [<https://www.system-matters.de/spiele/geh-nicht-in-den-winterwald/>](https://www.system-matters.de/spiele/geh-nicht-in-den-winterwald/) verwiesen. Auch die neue Übersetzung des *Schummelabenteuers* für den Gratisrollenspieltag 2019 ist sicher gut geeignet. Ich mache mir eine weitere geistige Notiz für die Zukunft: die Zusammenstellung einer Liste an *leicht zugänglichen, deutschsprachigen Erzählspielen* ist sehr sinnvoll.



Was mich neben dem Gruppeninteresse für Erzählspiele noch verblüfft hat: Rollenspiel ist mittlerweile eindeutig im Mainstream-Bewusstsein angekommen. Das haben wir wahrscheinlich auch erfolgreichen Serien wie *Big Bang Theory* oder *Stranger Things* zu verdanken. Ich war jedenfalls sprachlos, als auf das Stichwort Rollenspiele gleich eine Antwort kam: „Ach ja, sowas wie *Dungeons & Dragons* – oder?“.

Vertrautes am Storytelling

Was war nun für mich als Rollenspieler vertraut am Storytelling?

Die *Struktur der Story* war natürlich ein Heimspiel für mich. Da habe ich mich gleich wieder gefunden.

Im Workshop haben wir Storykonzepte aufgegriffen. Auch klassische Märchengeschichten

haben wir uns vorgeknöpft und sie zunächst auf die minimalen Erzähl-Knochen reduziert, d. h. sozusagen den Fluff vom Grundgerüst getrennt.

IV Alle geben auf bis auf einen.

V Der Sieger-Frosch ist taub.

DIE KNOCHEN

So hatten wir bei Storytelling-Übungen stets die essentielle Erzählung im Blick und konnten sie dann bewusst mit lebendigen Details ausschmücken.

Ein weiteres Themengebiet, bei dem ich mich zu Hause gefühlt habe, war das *Zuhören als Ko-Kreateure* bzw. die *re-imaginative Erfahrung* im Storytelling. Das klingt für mich nicht weit entfernt von der gemeinsam erschaffenen Erfahrungswelt (*Shared Imagined Space – SIS*) des Rollenspiels.

Fazit – Nützliches Handwerkszeug für Rollenspieler

Was habe ich nun aus der Veranstaltung für das Rollenspiel praktisch mitnehmen können? Was kann ich in der nächsten Spielrunde daheim gleich einsetzen?

Es ist am ehesten ein stärkeres Bewusstsein für die Zuhörer. Ich brauche als Erzähler unabdingbar die *Kooperation meiner Zuhörerschaft*. Nur gemeinsam können wir eine lebendige, emotional befriedigende Geschichte erleben. *Es ist ein gemeinsamer Tanz und keine Solo-Show*. All diese Techniken, die wir an diesem Tag geübt haben, dienen genau diesem Zweck: das Würzen oder Intensivieren mit blumigen Adjektiven, die Verstärkung von Polaritäten, die direkte Ansprache, das Wecken von Neugier und das Auslösen von Gefühlen.

Insofern hat sich der Storytelling-Workshop für mich wirklich gelohnt. Wenn ihr eure Rollenspielfertigkeiten verfeinern möchtet, kann ich empfehlen, euch mit der Kunst des Geschichtenerzählens zu befassen.

Mehr über Mareike Tiede und ihre Arbeit mit Storytelling erfahrt ihr unter mareiketiede.de/storytelling/ <<http://mareiketiede.de/storytelling/>>.

Bildnachweis & Mitwirkende

Coverillustration von Tina Trillitzsch, Tafelbilder von Referentin Mareike Tiede (mit freundlicher Erlaubnis). Korrektorat: Tina Trillitzsch und Thorsten Panknin.