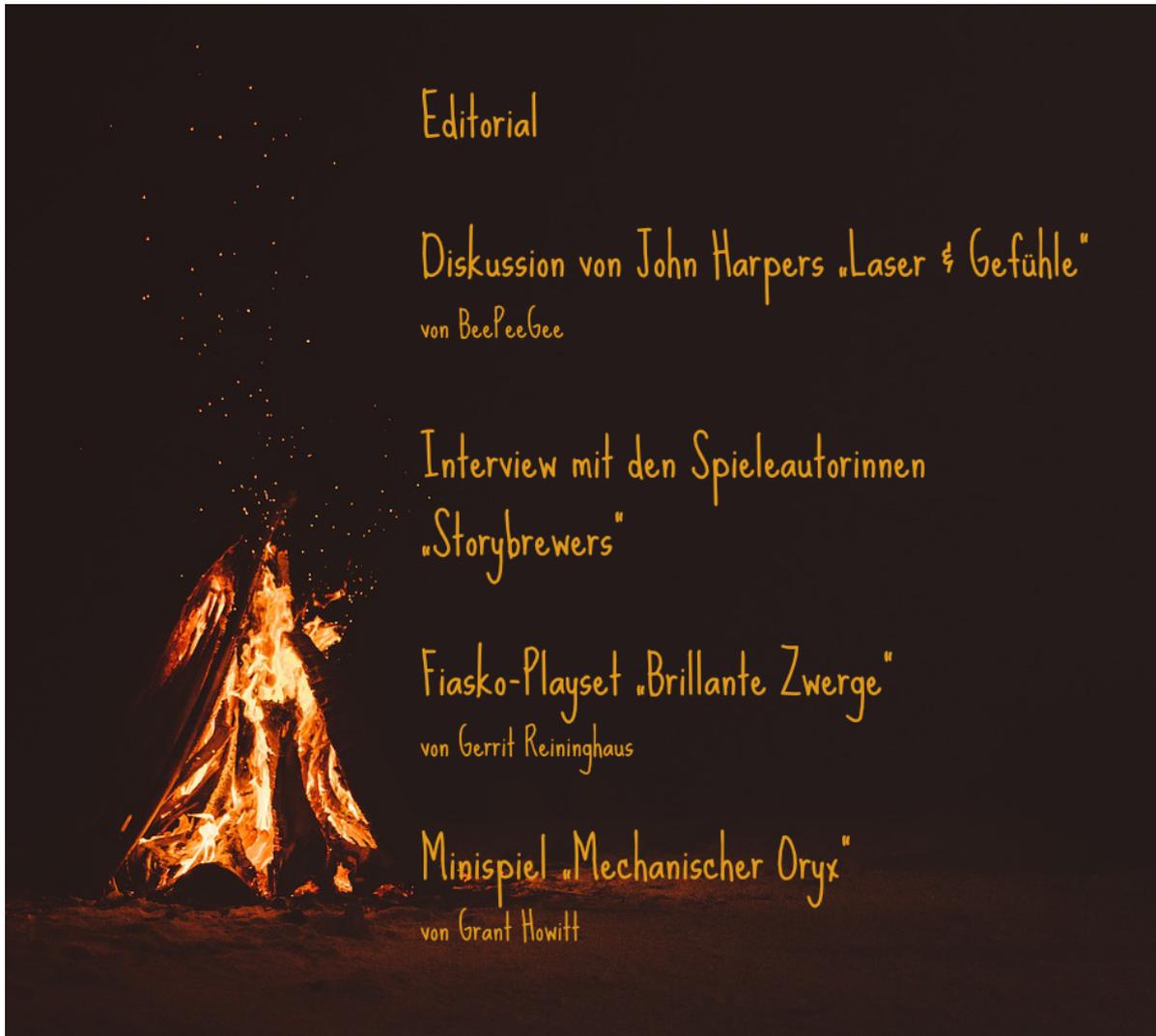


# AUSGABE 0

8. September 2017



Editorial

Diskussion von John Harpers „Laser & Gefühle“

von BeePeeBee

Interview mit den Spieleautorinnen

„Storybrewers“

Fiasko-Playset „Brillante Zwerge“

von Gerrit Reininghaus

Minispiel „Mechanischer Oryx“

von Grant Howitt

*Unsere allererste Ausgabe mit einem Interview, einer Übersetzung und mehr.*

## **INHALT**

Editorial

Laser & Gefühle (Lasers & Feelings) - Was macht ein gutes Erzählspiel aus?

Fünf Fragen an ... Storybrewers

Brillante Zwerge - Ein zwergisches Fiasko-Playset

Mechanical Oryx: Übersetzung, Actual Play und Notizen

Auf Wiedersehen!

# EDITORIAL

Hallo und willkommen! Wir begrüßen euch herzlich zur „Ausgabe 0“ unseres neuen digitalen Zines zu den Themen regelleichtes Rollenspiel und Erzählspiele.<sup>1</sup>

---

Beitragende, Leserinnen und Leser und auch wir definieren „Erzählspiele“ wahrscheinlich alle etwas unterschiedlich und das ist so in Ordnung. Als Grunddefinition mag genügen, dass es um Rollenspiele geht, die wenige Regeln und kaum Ressourcenmanagement haben und bei denen die Spielerinnen und Spieler aktiv etwas zur Geschichte und zur Spielwelt beitragen. Eine feste Spielleitung ist auch oft optional. **Grundsatzdiskussionen zur Definition möchten wir nicht führen.**

---

## ENTSTEHUNG

Thorsten sah in letzter Zeit immer mehr englischsprachige OSR-Zines auftauchen und da kam ihm der Gedanke, dass es so etwas im deutschsprachigen Raum noch nicht für regelleichte Rollenspiele und Erzählspiele gibt. Kurzentschlossen fragte er Tina, ob sie nicht Lust hätte, bei so was mitzumachen. Glücklicherweise sagte sie schnell zu und wir fingen mit den Planungen und ersten Umsetzungen an. Der Rest ist ... oder vielleicht *wird noch* ... Geschichte.

## INHALTE

Was bieten wir euch in dieser „nullten“ Ausgabe? Wir haben ein Interview mit den Mädels der *Storybrewers* aus Australien, einen Artikel von BeePeeGee über das regelleichte Spiel *Laser & Gefühle*, das *Fiasko*-Playset „Brillante Zwerge“ von Gerrit Reinighaus sowie verschiedene Inhalte zu *Mechanical Oryx*, einem der Gewinnerspiele der diesjährigen *200 Word RPG Challenge*: Neben der Übersetzung drucken wir ein „Actual Play“ von Thorsten und fügen noch Eindrücke sowie Gedanken hinzu.

## MITMACHEN?

Falls ihr auch etwas zum Zine beisteuern möchte, findet ihr weitere Info unter [Über das Erzählspiel-Zine](#).

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und freuen uns über [konstruktives Feedback!](#) :)

Tina und Thorsten

# LASER & GEFÜHLE (LASERS & FEELINGS) - WAS MACHT EIN GUTES ERZÄHLSPIEL AUS?

von BeePeeGee

Laser & Gefühle, im Original Lasers & Feelings von John Harper, gehört für mich sowohl im grafischen als auch spielerischen Design zu einem der besten Erzählspiele beziehungsweise minimalen Rollenspiele.

Was ist bezeichnend für John Harpers Spiel? Was macht ein gelungenes Erzählspiel aus?

## DAS FORMAT



IHR SEID DIE BESATZUNG DES INTERSTELLAREN RAUMSCHIFFS **RAPTOR**. Eure Mission ist es, unerforschte Regionen des Weltraums zu erkunden, euch mit Außerirdischen auseinanderzusetzen (sowohl freundlichen als auch tödlichen), und das Konsortium der Welten vor Gefahren aus dem Weltraum zu beschützen. **KAPITÄN DARCY** wurde von einem fremdartigen, körperlosen Wesen (bekannt als **Das Andere**) überwältigt und ihr seid nun euch selbst überlassen, während Darcy in einer medizinischen Notkapsel liegt.

### SPIELER: SPIELERCHARAKTER ERSTELLEN

- 1 Wähle einen Stil für deinen Charakter: **Außerirdischer, Androide, gefährlich, Draufgänger, furchtlos, gerissen oder sexy.**
- 2 Wähle eine Rolle für deinen Charakter: **Doktor(in), Gesandte(r), Forscher(in), Pilot(in), Wissenschaftler(in) oder Soldat(in)**
- 3 Wähle einen Wert von 2 bis 5. Ein hoher Wert bedeutet, dass du besser im Bereich **LASER** bist (Technologie; Wissenschaft; kühle Rationalität; ruhige, präzise Handlung). Ein niedriger Wert bedeutet, dass du besser im Bereich **GEFÜHLE** bist (Intuition; Diplomatie; Verführung; wilde leidenschaftliche Aktionen).
- 4 Gib deinem Charakter einen **coolen Namen**, der eines **Weltraumbesteuers** würdig ist. Sparks McGee oder Zeblick.

Du besitzt: eine **Konsortium-Uniform** (mit eingebautem VAC-Modus für Weltraumspaziergänge), ein **super-kühles Weltraum-Telefon-Kamera-Kommunikator-Scanner-Ding** (mit Universalübersetzer) und eine phasenregulierbare **Strahlenpistole** (normalerweise auf 'Betäuben' gestellt).

**Spielziel (Spieler):** Verwickle deinen Charakter in verrückte Weltraumabenteuer und versuche, das Beste daraus zu machen.  
**Charakterziele:** Wähle eins der folgenden Ziele oder erfinde ein eigenes: **Kapitän werden, sexy Außerirdische treffen, Bösewichte be-/erschließen, neue Welten entdecken, bizarre Weltraum-Mysterien lösen, sich bewähren, oder großartig bleiben** (du hast nichts zu beweisen).

### SPIELER: DAS RAUMSCHIFF ERSTELLEN

Wähle als Gruppe zwei Stärken für euer Raumschiff **Raptor**: **Schnell, wenig, gut bewaffnet, mächtige Schilde, überragende Sensoren, Tarnvorrichtung, Raumjäger.**  
Wähle außerdem ein Problem: **Spritzschacher** (benötigt dauernd Energiekristalle), eine **einzigste medizinische Notkapsel** (und die ist ja schon von Kapitän Darcy belegt), **fürchterlich schlechte Sicherungen** (Konsolen neigen im Kampf dazu, zu explodieren), **schlechter Ruf** (Darcy hat in der Vergangenheit schlimme Dinge getan).

### SPIELLEITERIN: ABENTEUER ERSTELLEN

Würfle oder wähle aus der Tabelle unten.

EINE BEDROHUNG...	
1. Zorgen der Eroberer	4. Weltraumpiraten
2. Die Schwarm-Armada	5. Cyber-Zombies
3. Ein/e abtrünnige(r) Kapitän(in)	6. Außerirdische Gehirnwürmer

WILL / WOLLEN...	
1. Zerstören / Korumpieren	4. Schützen / Verstärken
2. Stehlen / Erbeuten	5. (Auf)bauen / Herstellen
3. Verbünden / Verbinden mit	6. Befrieden / Besetzen

DEN / DIE / DAS...	
1. König(in) der Weltraumpiraten	4. Wurmloch
2. Raumkristalle	5. altertümliche Weltraum-Ruinen
3. Sternens-Schlachtschiff	6. außerirdische Artefakt

WELCHER(S) DANN...	
1. ein Sonnensystem zerstört	4. eine(n) Krieg/Invasion startet
2. die Zeit umkehrt	5. ein Loch in die Realität reißt
3. einen Planeten verklavt	6. alles wieder gut macht

**LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG (v1.2)** von John Harper. onesevend@gmail.com onesevendesign.com  
Dieses Spiel steht unter einer **CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz**.  
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/

**DEUTSCH**  
Angela, Aubrey, Ron, Vincent, Ben, Graham, Ryan, Jason, Brendan, Gene, Leonard, Bill, Wil.

thedoubleclicks.com  
adepi-press.com/games-fantasy-horror/trollbabe-nightstkgames.com  
tao-games.com

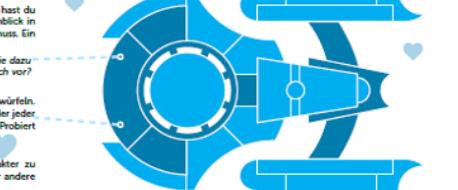
**DEUTSCHE ÜBERSETZUNG** (v09 vom 2016-06-17)  
Martin Bürbaum  
Thorsten Panknin  
Dima Chotim  
tinyurf.com/Laser-und-Gefuehle (Google Doc)

### SPIELLEITERIN: DAS SPIEL LEITEN

Spielt, um herauszufinden, wie die Spieler die Bedrohung abwenden können. Führe den Spielern die Auswirkungen der Bedrohung vor Augen. Zeige ihnen, dass etwas passieren wird, bevor es direkte Auswirkungen auf die Spielercharaktere gibt. Frage sie anschließend, was sie tun wollen. „Zorgen führt den Megalaser auf seinem Schiff hoch. Was tut ihr?“, „Daneeda schenkt dir ein Glas arkturanisches Whiskey ein und legt ihren Arm um deine Hüfte. Was tust du?“

Fordere einen Würfelwurf, wenn die Situation ungewiss ist. Plane die Ergebnisse nicht voraus, sondern lass die Würfel entscheiden. Nutze Fehlschläge, um die Handlung voranzutreiben. Die Situation ändert sich nach einem Wurf immer, sei er nun gut oder schlecht.

Stelle Fragen und baue auf den Antworten auf. „Ist jemand von euch schon mal ein Mitglied des Kults der Leere begegnet? Wo? Was ist passiert?“



## Screenshot des einseitigen Rollenspiels Laser & Gefühle

Zunächst einmal passt das komplette Spiel auf eine DIN-A4-Seite. Im Gegensatz zu langen Rollenspiel-Kampagnen sind die meisten Erzählspiele auf eine Sitzung, z. B. einen gemeinsamen Abend oder Nachmittag mit Freunden, ausgelegt. Es wird hier von den Spielern kein Studium mehrbändiger System- und Setting-Literatur erwar-

tet. Auf jeweils einer Drittelseite werden Setting, System sowie Spielleiter-Hinweise ausreichend vorgestellt.

## **DIE SETTING-WELT**

*Ihr seid die Besatzung des interstellaren Raumschiffes Raptor. Eure Mission ist es, unerforschte Regionen des Weltraums zu erkunden ...*

In drei Sätzen ist die Setting-Welt schon beschrieben. Um schnell in eine Welt zu tauchen, werden oft Klischees bedient, um in der Kürze eine gemeinsame Vorstellungswelt zu erschließen. Der kurzen Spielzeit kommt es entgegen, die Setting-Welt sowie die Ausgangssituation schon sehr spezifisch zu wählen.

## **DIE CHARAKTER-ERSTELLUNG**

*Wähle einen Stil für deinen Charakter: Außerirdischer, Android, Gefährlich, Teufelskerl, Furchtlos, Ausgebufft oder Sexy. ...*

Die Beschreibung des Spielercharakters passt auf einen Bierdeckel. Trotz der Kürze der Beschreibung wird auf eine bestimmte Charakter- und Erzähltiefe Wert gelegt. Was ist das Ziel der Charaktere? Was zeichnet sie als Team aus? Was für Probleme begleiten sie?

## **DAS SYSTEM**

Manche Erzählspiele verzichten gänzlich auf Würfelentscheidungen und verlassen sich auf die Verantwortung der Spieler oder den Gruppenkonsens. *Laser & Gefühle* führt hier eine kompakte, elegante Würfelmechanik ein.

*Wenn du etwas Riskantes tun willst, würfle einen 6-seitigen Würfel ...*

*Wenn du LASER verwendest (Wissenschaft, Vernunft), dann musst du UNTER deinen Wert würfeln.*

*Wenn du GEFÜHLE verwendest (Beziehungen, Leidenschaft), dann musst du ÜBER deinen Wert würfeln ...*

Zwar schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Spielercharakters (Hauptfigur der Handlung), dennoch steht spielerisch dabei die gemeinsame Erzählung im Vordergrund. Das heißt, jeder Spieler übernimmt auch ein Stück Verantwortung für eine ge-

lungene Gesamtgeschichte, selbst wenn es mal bedeutet, die „eigene“ Figur in den Hintergrund zu rücken oder schlecht dastehen zu lassen.

## **SPIELLEITER-ANLEITUNG**

Zunächst wird der Spielleitung die Erstellung des Abenteuers mit einer Zufallstabelle abgenommen.

*Würfle oder wähle aus der Tabelle unten.*

### **EINE BEDROHUNG ...**

---

1 Zorgon der/die Eroberer(in)	4 Weltraumpiraten
2 Die Schwarm-Armada	5 Cyber-Zombies
3 Ein(e) abtrünnig(e) Kapitän(in)	6 Außerirdische Gehirnwürmer

---

Mit vier Würfelwürfen hat man als Spielleiter schon ein ganz konkretes Abenteuer erstellt. Auf der einen Seite spart man sich als Spielleiter die Arbeit, ein Abenteuer mühe- oder liebevoll im Detail im Vorfeld zu Hause vorzubereiten. Gleichzeitig ist man auch herausgefordert, spontan mit dem, was am Spieltisch entsteht, zu arbeiten, ohne schon einen vorgefertigten Spielablauf im Kopf zu haben (Stichwort *Railroading*).

*Plane nicht vorab die Ergebnisse - lasse die Würfel entscheiden.*

## **FAZIT**

*Laser & Gefühle* ist für mich ein Beispiel für ein gelungenes Erzählspiel, das man gerne spontan in die Hand nimmt und mit Freude spielt.

Ein Aspekt von Erzählspielen, der mir hier noch fehlt, ist das spielleiterlose Spiel. Durch die kollaborative Spielform ist es bei vielen Erzählspielen möglich, eine rotierende Spielleitung einzuführen oder gänzlich auf eine Leitung zu verzichten.

Ich hoffe ich konnte euch meine Begeisterung für John Harpers *Lasers & Feelings* ein wenig nahebringen. In der heutigen Welt der unzähligen Indie-Spiele sticht es für

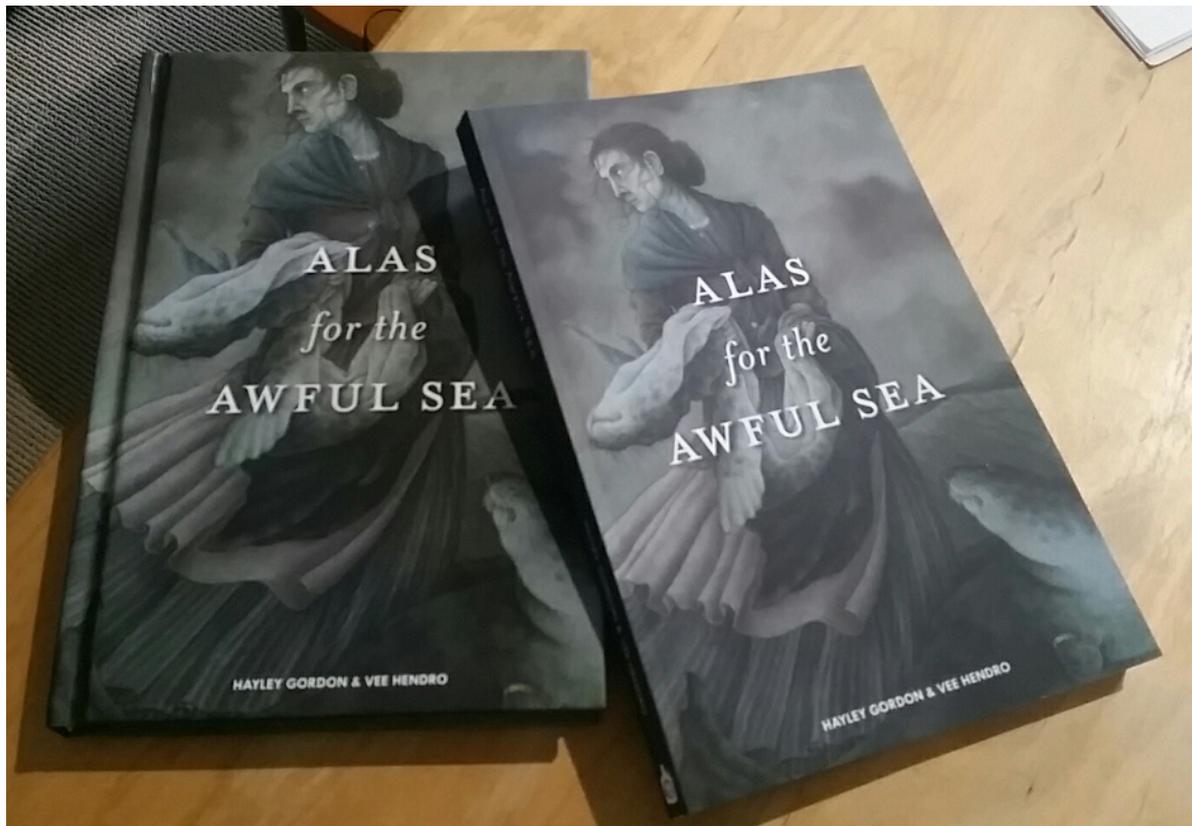
mich immer noch als eines der inspirierendsten und prägnantesten Erzählspiele heraus.

## **LINKS**

- [Lasers & Feelings](#)
- [Laser & Gefühle](#)
- [John Harper, one.seven design studio](#)

# FÜNF FRAGEN AN ... STORYBREWERS

von Tina und Thorsten



**Zwei Proofs von *Alas for the Awful Sea***

Unser erstes Interview haben wir mit Hayley und Vee von den *Storybrewers* geführt. Die sympathischen Australierinnen bieten einige schöne, kostenlose Rollenspiele auf ihrer Website an und haben sich dem Erzählerischen verschrieben. Für Ihr kommendes Spiel, *Alas for the Awful Sea*, haben sie dieses Jahr einen erfolgreichen Kickstarter abgeschlossen und beteiligten sich auch am *Game Chef*-Wettbewerb.

## **Was passiert gerade in Sachen *Alas for the Awful Sea*?**

**Hayley:** Wir stehen so kurz davor, *Alas* auf die Welt loszulassen! Es ist sehr aufregend, wie sich alles zusammenfügt. Ich kann es kaum erwarten, dass unsere Unterstützer das Spiel in Händen halten. Wir haben gerade die Proofs bekommen und sie sehen toll aus. Wir freuen uns darauf, *Alas* sehr bald mit euch teilen zu können!

Während wir dem Hauptbuch den letzten Schliff gegeben haben, haben wir auch die Szenarien aus den Kickstarter-Stretchgoals getestet. Die Szenarien beleuchten verschiedene Aspekte des Settings, gerade arbeite ich an zwei sehr verschiedenen Abenteuern: *The Fire Burning*, ein sich langsam aufbauendes Szenario über Familiendra-

men und Klassenpolitik; und *Hunters*, ein actionreiches Szenario über die Gefahr und die Welt des Übernatürlichen.

Ich bin gespannt, was die verschiedenen Spielleitungen sowie Spielerinnen und Spieler aus unserem Spiel machen werden.

**Eure Spiele sind immer sehr schön gelayoutet und seit Kurzem illustriert ihr auch selbst. Was inspiriert euch dabei?**

**Vee:** Danke für die freundlichen Worte. Ich arbeite wirklich gern an Layouts für Rollenspiele, weil es ein sensibles Gleichgewicht zwischen Benutzbarkeit und thematischer Atmosphäre erfordert. Beim Gestalten inspiriert es mich, das Spiel oft zu spielen, um herauszufinden, wie ich mich dabei fühle und welche Art von Geschichte das Spiel erzählt. Die Gestaltung und die Illustrationen sollen das Spielerlebnis unterstützen.

**Ich habe gelesen, dass ihr zuerst Brettspiele mochtet, bevor ihr Rollenspielen lieben lerntet. (Das war bei mir übrigens auch so! – Tina) Beeinflussen Brettspiele eure Rollenspiel-Designs oder gibt es da keine Berührungspunkte?**

**Hayley:** Für mich bedienen die beiden Hobbys, die ich innig liebe, verschiedene Bedürfnisse. Ich mag Brettspiele, weil ich dort Dinge optimieren muss, das ist eine taktische Herausforderung, die mir Spaß macht. Beim Rollenspiel geht es bei mir um das Erzählen von Geschichten und nur wenig um taktisches Denken oder das Arbeiten mit Zahlen. Für mich dienen Rollenspiel-Regelsysteme einzig zur Moderierung und Beeinflussung der Erzählung am Spieltisch. Mein Augenmerk liegt auf den Figuren und deren Interaktion mit der Welt um sie herum.

Ich glaube, es ist einfach nur ein seltsamer Zufall, dass ich beide Arten von Spielen mag!

**Vee:** Stimmt, sie sind sehr unterschiedlich. Obwohl ich mir sicher bin, dass einige Würfelmechaniken in beiden Spieltypen zu finden sind, sehen wir sie als etwas ganz Unterschiedliches.

**Ihr habt mit vierteljährlichen Berichten über Rollenspiel-Kickstarter begonnen. Was ist eure Motivation dahinter?**

**Hayley:** Die Rollenspielszene verändert sich ständig und viele Neuerungen findet man zuerst bei Kickstartern. Die Spieleindustrie und ihre Veränderungen faszinieren mich, ich möchte gern wissen, worauf Leute Wert legen und warum.

**Könnt ihr uns etwas über euer kommendes Jane-Austen-Spiel erzählen? Ich habe auf Twitter Fotos von Spielkarten gesehen, welche Funktion haben sie im Spiel?**

**Hayley:** Klar! Unser nächstes großes Projekt, *High Society: A Jane Austen Roleplaying Game*, ist ein Rollenspiel im Stil eines Jane-Austen-Romans. Zu Beginn wählt jeder Spieler für seine Figur eine Karte mit einem geheimen Ziel. Dann intrigieren, manipulieren und taktieren alle so viel wie möglich, um ihre jeweiligen Ziele zu erreichen.

**Vee:** Das ist allerdings oft gar nicht so einfach! Spielerinnenfiguren müssen ihr Ansehen aufrechterhalten, das auf dem Figurenblatt notiert wird. Ansehen zu verlieren, kann für eine Figur und ihre Familie schreckliche Konsequenzen nach sich ziehen. Und nicht nur das, die anderen Figuren haben auch eigene Wünsche und ihr kommt euch garantiert gegenseitig in die Quere.

**Vielen Dank für das Gespräch!**

# BRILLANTE ZWERGE - EIN ZWERGISCHES FIASKO-PLAYSET

von Gerrit Reininghaus, <https://alles-ist-zahl.blogspot.de/>



**Coverbild für das Fiasko-Playset Brillante Zwerge**

Fiasko ist ein preisgekröntes Rollenspiel von Jason Morningstar. Man spielt mit sogenannten *Playsets*, die den Spieler\*innen das Setting definieren und kollaborativ eine Ausgangssituation schaffen. Für die Hintergrundgeschichte eines Charakters in meiner *DSA*-Runde habe ich ein Playset für das Zwergenkönigreich Lorgolosch, der einstigen Heimat der Brillant-Zwerge Aventuriens, gebaut.

## FIASKO FÜR DIE EILIGEN LESENDEN

*Fiasko* ist ein spielleiterfreies Rollenspiel, das sich an der Grenze zum Impro-Theater ansiedelt. Nach nur zwei bis maximal drei Stunden ist das Spiel beendet und eine eigentlich immer sehr befriedigende, erinnerungswürdige Geschichte gemeinsam gesponnen. Gespielt wird mit drei bis fünf Mitspieler\*innen. Zu Beginn wählt man ein Playset, das das Setting definiert. Da es allen Spielenden freisteht, selbst Playsets beizusteuern, gibt es wirklich für jeden Geschmack das Richtige und noch viel mehr: Ich war bereits mit einer Hop-Metal-Band auf Tournee, auf Robbenbaby-Bungee-Jumpen am Polarkreis, auf der Sylvester-Party des saudischen Prinzen, war Torwart beim DFB-Pokalfinale und habe einen Giftmüll-Skandal in Brandenburg aufgeklärt.

## EINSATZZWECK: ERSCHAFFUNG DES CHARAKTERHINTERGRUNDS

Dieses Playset hat einen spezifischen Zweck, dennoch kann es meiner Ansicht nach auch ganz allgemein verwendet werden. Der eigentliche Zweck oder die Motivation der Erstellung war jedoch, die Hintergrundgeschichte für einen Brillant-Zwerg in einer meiner Gruppen am Spieltisch gemeinsam zu „erspielen“. Der Charakter existierte bereits sehr lange. Bisher blieb seine Herkunft jedoch im Dunkeln, dies sollte

sich aber bald ändern. Eine Rückkehr nach unzähligen Abenteuern in seine Heimat war anvisiert.

Das *Fiasko Kompendium* schlägt für solche Fälle vor, eine *Fiasko*-Sitzung als „Kick In“ für den Hintergrund zu erspielen. Die Sitzung bereitet also den Boden für eine facettenreiche Anlage eines Settings, nur eines Ortes oder der Familienhintergründe eines Charakters.

Hier ist der Schwerpunkt auf den Ort „Bergkönigreich Lorgolosch“ gelegt. Der eigentliche Charakter kann als Spielfigur auftauchen oder aber ein Vorfahre von ihm sein. Er kann eine Nebenrolle spielen oder als Spieler\*innenfigur im Zentrum des Geschehens stehen. Bei Letzterem steht die Figur natürlich unter einem gewissen Artenschutz. Dann sollte auch definitiv über die „weiche“ Tilt-Tafel des *Fiasko Kompendiums* nachgedacht werden. Diese ist eine Alternative zur eigentlichen Tilt-Tafel, die weniger katastrophal verlaufende *Fiaskos* zu spielen erlaubt.

## KONZEPTIONIERUNG DES PLAYSETS

Es ist laut des *Fiasko Kompendiums* guter Stil, sich an vorhandenem Material zu bedienen. Das habe ich getan: die Playsets *Golden Panda* und *Dragon Slayers* dienen als Steilvorlagen. Beim *Golden Panda* geht es um chinesische Märchen und ihre (Wushu-)Abenteuer. Die gefährliche Liebe spielt eine große Rolle, Geheimnisse alter Meister natürlich auch. *Dragon Slayer* war mir eigentlich zu deftig, dennoch gab es ein paar schöne Ideen zu Schätzen und Dungeons. Das wurde dann mit dem *Suburbia*-Playset geerdet.

## Beziehungen

### 1 Familie

- 1 Stiefelter / Stiefkind
- 2 Elternteil - Kind von Dritten groß gezogen
- 3 Erstgeborene\*r / Aus der Art Geschlagene\*r
- 4 Arrangierte Ehe
- 5 Seelenzwillinge
- 6 Waisenkind und Vormund

### 2 Liebschaften

- 1 Unerwiderte Liebe
- 2 Durch königlichen Erlass Getrennte
- 3 "Da war mal was, aber nichts ernstes"
- 4 Konkurrenz um die große Liebe
- 5 Verheiratet mit vielen Kindern
- 6 Ungesunde Besessenheit

### 3 Unheimliches

- 1 Durch die Sterne Verbundene
- 2 Verfluchte\*r / Mitwisser\*in
- 3 Gegenseitige Geheimnisträger
- 4 Kultist / auserkorenes Opfer
- 5 Scharlatan\*in / letzte\*r Zweifler\*in
- 6 mysteriös Erkrankte\*r / Heilkundige\*r

### 4 Kultur

- 1 Berühmte Wettkämpfer\*innen
- 2 Priester\*in / Anhänger\*in einer Gottheit
- 3 Verbunden über Völkergrenzen hinweg
- 4 Ausgestoßene\*r / letzte\*r Getreue\*r
- 5 Freunde einer seltenen Kunstfertigkeit
- 6 Traditionalist / Modernisierer

### 5 Gefolgschaft

- 1 Konkurrernde Ratgeber des Oberhaupts
- 2 Geschäftsmagnat\*in / auserkorene\*r Nachfolger\*in
- 3 Auftraggeber / Scherge
- 4 Meister / Besiegter Gegner, nun Diener
- 5 Verfeindete Clans
- 6 Verschwörerische Mitarbeiter\*innen

### 6 Handel

- 1 Original-Hersteller\*in / billige\*r Kopierer\*in
- 2 Organisiertes Verbrechen / Kontakt zur Obrigkeit
- 3 Monopolist\*in / Erfinder\*in
- 4 Zocker\*in / Geldgeber\*in
- 5 Reisende\*r / Kontorist\*in
- 6 Dienstleister\*in / Kund\*in

## Grafik der Beziehungen

An aventurischen Quellen hat natürlich die Regionalspielhilfe zu Angroschs Kindern Pate gestanden. Diese enthält wenig Info über Lorgolosch, da dieses in der aventurischen Gegenwart bereits untergegangen ist. Das gab mir allerdings auch ein Maß Freiheit für besondere Orte (die ich mir ansonsten trotzdem definitiv genommen hätte).

Es folgt eine kleine thematische Einführung in das Playset.

## **DAS PLAYSET *BRILLANTE ZWERGE - UNBILL IN DER BINGE***

Lorgolosch, die jahrtausende alte Heimat der Brillant-Zwerge. Dieses Volk der Zwerge, ist für seine Kunstfertigkeit, die Liebe zur Schönheit, aber auch ihre Abenteuerlust berühmt und sieht sich neben Väterchen Angrosch auch Feksa und Simia verpflichtet. Dieses Lorgolosch mit seinen prachtvollen Stätten und dem Sitz von Bergkönig Omgrasch hat trotz seiner bewegten und langen Vergangenheit selten so aufgeregte Tage erlebt wie die, die ihm bei diesem Fiasko vergönnt sind.

## **DIE BRILLANT-ZWERGE AVENTURIENS**

Die aventurischen Zwerge gliedern sich in vier große Völker. Neben den hobbitähnlichen Hügel-Zwergen, den archetypischen Amboss-Zwergen und den traditionalistischen Erz-Zwergen gibt es die Brillant-Zwerge. Diese sind bekannt für ihr Kavalierekunst, ihre Listenreichtum, Phex-Verehrung und auch ihrer berühmten Zwergenponys wegen. Ja, diese Zwerge reiten. Der Handel mit den Menschenvölkern in ihrer Nachbarschaft spielt eine wichtige Rolle, Handelshäuser und kleinere Niederlassungen der Brillant-Zwerge finden sich in vielen Teilen Aventuriens.

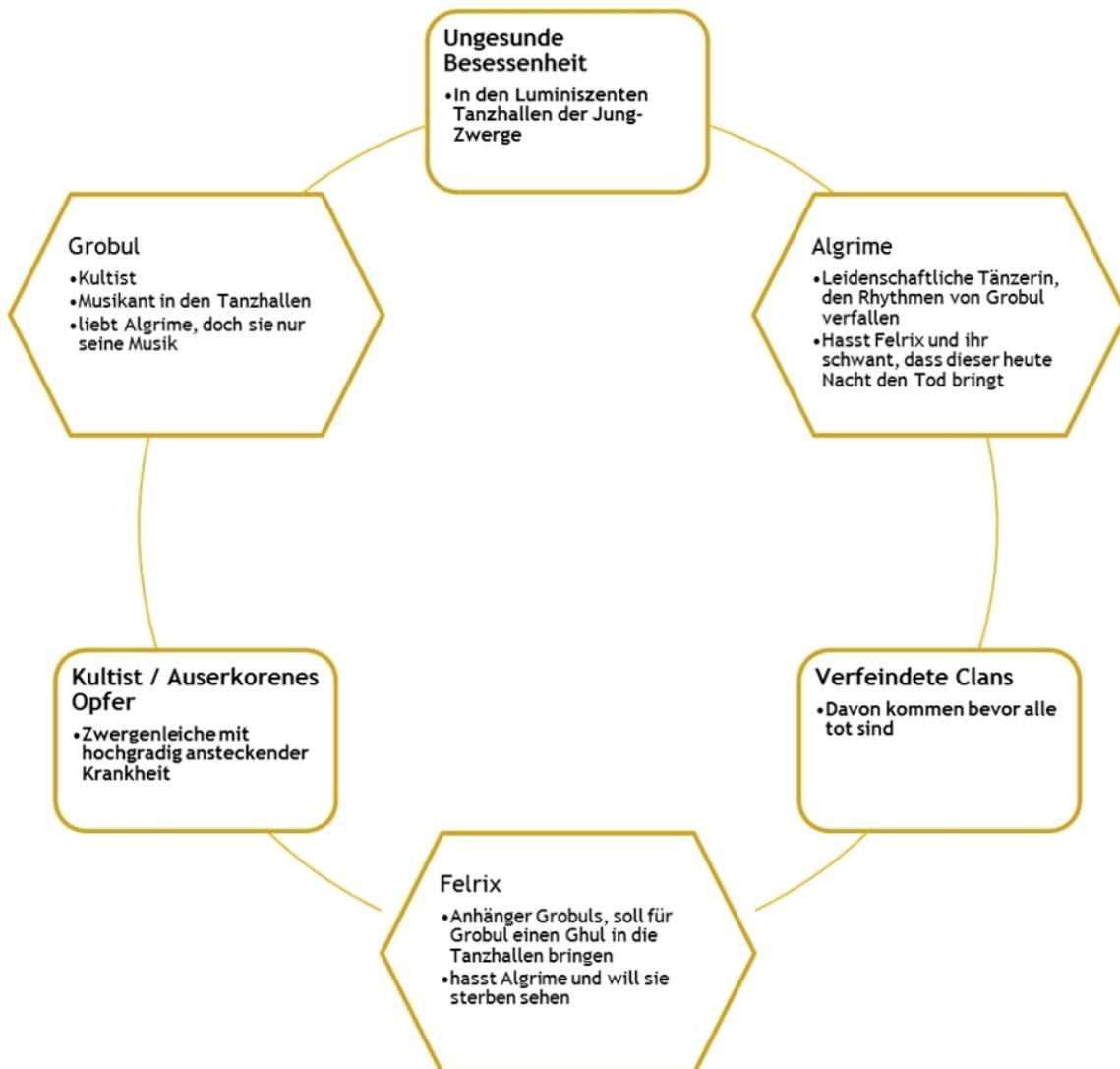
Wie bei allen aventurischen Zwergen gibt es deutlich mehr Männer als Frauen, sie sind nicht gern im Wasser, lieben Bier, träumen extrem selten, hassen Geschuppte, haben oft seelenverbundene Zwillinge und Magie ist selten.

Das Bergkönigreich Lorgolosch ist im offiziellen heutigen Aventurien nur noch eine Ruine. Es wurde bei der Invasion der Verdammten belagert und zerstört. Die Brillant-zwerge konnten sich größtenteils retten. Für diejenigen, die gerne nahe am offiziellen Hintergrund bleiben möchten, ist das Lorgolosch vor der Zerstörung also eine willkommene Spielwiese: eh alles inzwischen kaputt und durch Legenden verklärt.

## **BEISPIELHAFTE SET-UPS MIT DEM BRILLANTE-ZWERGE-PLAYSET**

In diesen sofort spielbaren Set-ups für drei und vier Spieler\*innen sind die Luminisente Tanzhalle der Jungzwerge und ihr kultistischer Musikant im Fokus des Geschehens. Während sich die Jungzwerge im künstlichen Nebelrauch im Takt der stampfenden Maschinen wiegen und die verbotenen Pilze wirken lassen, entwickelt sich ein furchtbarer Komplott.

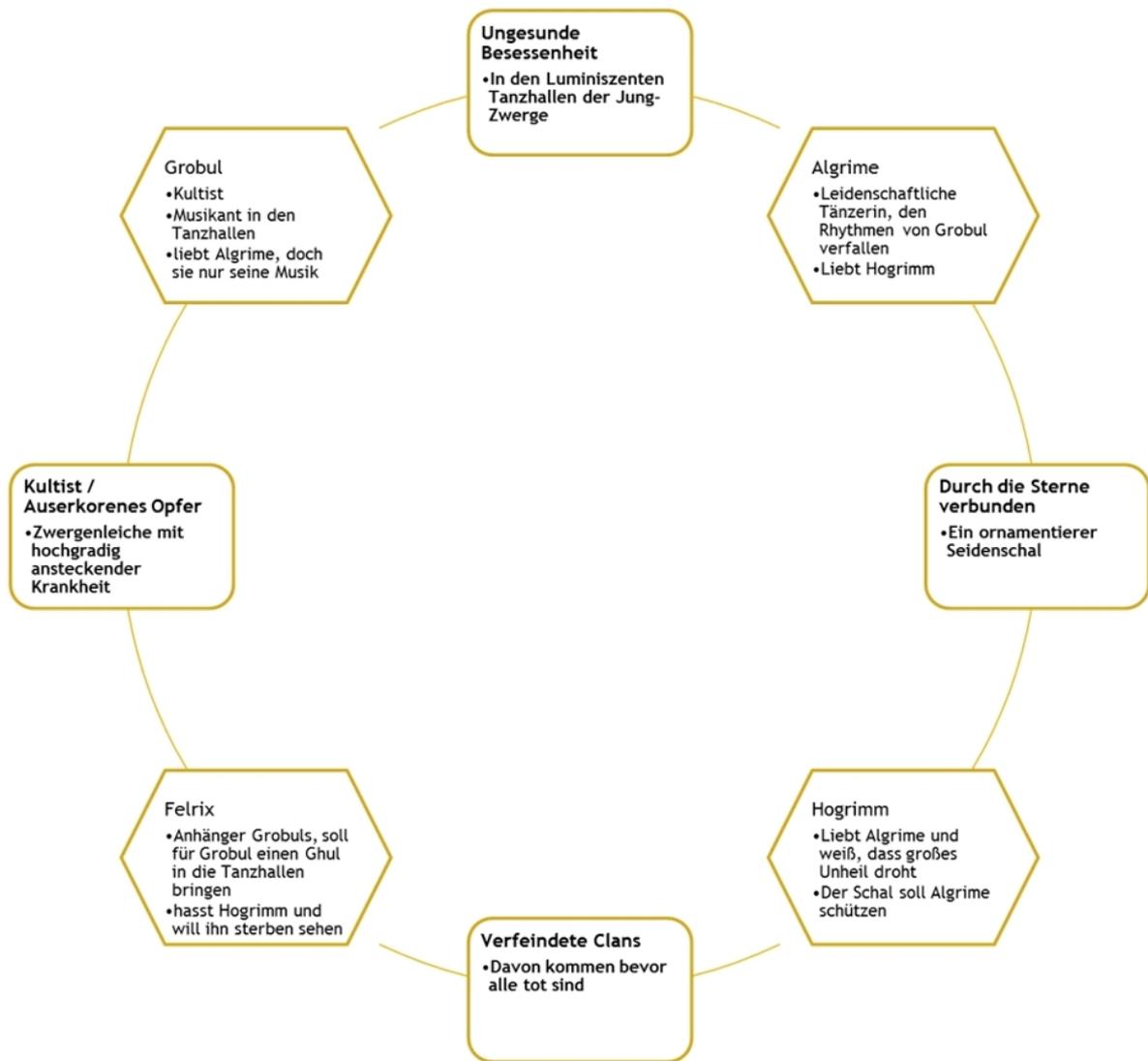
### **SOFORT SPIELBARES SET-UP FÜR 3 SPIELER\*INNEN**



***Grafik des Set-ups für 3 Spieler\*innen***

### **SOFORT SPIELBARES SET-UP FÜR 4 SPIELER\*INNEN**

In diesem Set-up kommt im Gegensatz zum vorigen für drei Spieler ein weiterer Charakter ins Spiel: Er heißt Hogrimm und ist der Rivale zum Handlanger des Kultisten. Zur anderen Seite im Beziehungs-Kreis der Grafik hin verehrt er Algrime, die Tänzerin, mit der er einen besonderen Seidenschal teilt.



***Grafik des Set-ups für 4 Spieler\*innen***

## **DOWNLOAD DES PLAYSETS**

Ein etwas ältere, grafische Version findet ihr bei [Google Drive](#).

# MECHANICAL ORYX: ÜBERSETZUNG, ACTUAL PLAY UND NOTIZEN

von Thorsten und Tina



**Illustration: Tina Trillitzsch**

Mechanical Oryx von Grant Howitt ist eines der drei Gewinnerspiele der diesjährigen 200 Word RPG Challenge. Ich hatte bei der Planung des Zines schnell die Idee, regelmäßig Spiele der Challenge zu präsentieren. Mir gefiel *Mechanical Oryx* am besten, deshalb geht es damit los. Weiter unten findet ihr mein Solospiel sowie Eindrücke und Hinweise.

## ÜBERSETZUNG

### MECHANISCHER ORYX

von Grant Howitt

Du besitzt viele surrende Augen und wunderschöne, starke Läufe mit stählernen Sprungfedern. Du wurdest vor langer Zeit erschaffen, als die Städte noch existierten.

Etwas geht von dir aus: Pflanzen, Licht, Musik, Wärme, Macht, Wissen, Rost oder etwas ganz anderes. Je länger du an einem Ort verweilst, desto intensiver wird es. Du bist mit drei Modulen ausgestattet, teile uns mit, welche das sind.

Du bewegst dich zwischen den grünen Orten, an denen sanfte, braunhäutige Menschen Bäume mit Früchten pflegen und Lieder singen, die sie nicht verstehen.

Sie beten: VERTREIBE DEN FLUCH, DER AUF UNSEREM DORF LIEGT. VERNICHTE DIE SCHEINGESTALTEN, DIE UNS PLAGEN. LEHRE UNS DAS LIED, DAS DIE FRÜCHTE REIFEN LÄSST.

Wenn die Auswirkungen einer Handlung nicht klar sind, würfle 2W6 und verbrauche Treibstoff. Ist das Ergebnis 7 oder mehr, erreichst du dein Ziel. Wenn du einen Pasch würfelst, ergeben sich unerwartete Probleme und etwas geht auf immer verloren.

Wenn du voller Liebe handelst, würfle 1W4+1W6. Handelst du voller Hass, würfle 3W6.

Du besitzt 10 Einheiten Treibstoff. Sind sie aufgebraucht, bewegst du dich nicht mehr.

Wenn du ein Modul verwendest, ersetze einen W6 durch einen W8. Ist das Würfelergebnis eine 8, wird das Modul zerstört.

Zufriedene und glückliche Menschen errichten Schreine voller Treibstoff und Module für dich. Ohne diese Schreine wirst du zu einem gefährlichen Plünderer, einer Scheingestalt.

## **ACTUAL PLAY**

Thorsten hat das Spiel separat sologespield und seine Ergebnisse festgehalten. Wir wünschen viel Spaß damit!

## **DER LAUF DER NATUR**

**Was geht von mir aus?** Wärme

**Module:** Medizinischer Scanner, Flammenwerfer, Selbstverteidigung

**Treibstoff:** X (X X X X X X X X)

Ich bewege mich leise durch das Unterholz des purpurnen Waldes. Gerade so weit von den Menschen entfernt, dass ich sie gut beobachten, sie mich aber nicht entdecken können. Meine mechanischen Augen surren leise, als ich meinen Blick durch die

Ansammlung von Obstbäumen schweifen lasse, zwischen denen die Menschen emsig hin und her laufen.

Plötzlich vernehmen meine Audiosensoren ein leises Wimmern, etwa 20,7 Meter östlich von mir. Ich will mich vorsichtig in die Richtung schleichen [2W6: 4, 1 Treibstoff], in der ich ein Menschenkind vermute, trete aber auf einen trockenen Ast, der ein lautes KNACK! von sich gibt. Der Kopf des schluchzenden Kindes ruckt herum und es schiebt sich weiter hinter den Baumstamm, neben dem es Schutz gesucht hatte. Ich senke meinen Oberkörper auf Höhe des Kindes, um ihm zu signalisieren, dass ich keine Gefahr für es bin. Meine Absicht ist nobel, leider versteht das Menschenkind die Geste nicht [1W6+1W4: 4, 1 Treibstoff] und bewirft mich mit einem Stock. Damit kann es mich nicht beschädigen, also lasse ich mich im Unterholz nieder, um erneut das Vertrauen des Kindes zu gewinnen. Wieder habe ich keinen Erfolg [1W6+1W4: 5, 1 Treibstoff], ich werde weiter misstrauisch beäugt.

Ich scanne das Kind aus einiger Entfernung [1W6+1W8: 11, 1 Treibstoff] und erkenne, dass es nicht schwer verletzt ist. Ich erhebe mich also wieder, drehe mich langsam um und schreite zum nächstgelegenen Obsthain, um die Menschen dort aufmerksam zu machen. Ich nähere mich langsam und warte, bis eine der Erwachsenen mich entdeckt. Sie zeigt Zurückhaltung, aber keine Angst, und bedeutet mir dann, näherzukommen. Ich trete bis auf wenige Schritte an sie heran und projiziere eine Aufnahme des verletzten Kindes zwischen uns. Sie keucht laut auf, wendet sich zu einem Mann um und spricht schnell einige Worte zu ihm. Er nickt, tritt zu mir heran und zeigt mit fragendem Blick in den Wald. Ich nicke zurück und wende mich um. Ich blicke noch ein Mal zurück, damit sie mir folgen.

Ich führe die beiden Menschen zu der Stelle, wo das Kind eben noch gelegen hatte. Es ist nicht mehr da. Ich scanne den Baum, an dem das Kind gelehnt hatte, nach DNA [1W6+1W8: 11, ein Treibstoff] und finde Blutspuren, die ich zur Suche verwenden kann. Die Menschenfrau schluchzt laut hinter mir auf, der Mann hingegen stößt einen wütenden Laut aus. Sie legt eine Hand auf meine metallene Schulter und schaut mich flehend an. Ich nicke ihr zu, auch dem Mann, und mache mich auf die Suche nach dem Kind. Dass die Blutprobe auch Spuren einer synthetisch-metallischen Verbindung enthält, teile ich besser nicht mit.

Mit kräftigen Sprüngen meiner starken Läufe haste ich durch das Unterholz und scanne permanent meine Umgebung [2W6: 10, 1 Treibstoff]. Nach wenigen Minuten bemerke ich im Geäst eines grünen alten Baumes eine flinke Bewegung. Meine visuellen Sensoren erfassen zwei sehr unterschiedliche Formen: einerseits den Körper eines Menschenkindes und eine metallische Gestalt mit sechs Beinen. Das Kind hängt

zusammengeschnürt im Baum, eingesponnen mit silbrig glänzenden Fäden, bis auf die Nasenlöcher ist sein Körper bedeckt. Am Hals hat sich ein dunkler Fleck gebildet, der sich langsam ausbreitet. Ich taste das Kind mit meinem medizinischen Scanner ab [1W6+1W8: 11, 1 Treibstoff] und erkenne, dass an der sich dunkel verfärbenden Stelle etwas injiziert wurde, das sich langsam, aber sicher, ausbreitet. Ein Gefühl von Traurigkeit steigt in mir auf, weil mir schnell bewusst wird, dass die Vergiftung schon sehr weit vorangeschritten ist – zu weit. Ich kann das Kind nicht mehr retten. Ich drehe meinen Kopf in Richtung der nachgekommenen Eltern und schüttele den Kopf. Die Menschenfrau verbirgt daraufhin ihr Gesicht in ihren Händen und der Mann ballt wütend seine Fäuste. Er wendet sich nicht ab.

Ich drehe mich zurück zum Baum, nehme Anlauf und springe in das Geäst des Baumes, um beide Körper mit meinen Hinterläufen auf den Boden zu stoßen [2W6: 9, 1 Treibstoff] und aktiviere dann meinen Feuerstrahl, um den Jäger und sein Opfer zu verbrennen. Es steigt eine heiße Wut in mir auf, weil das Kind noch sein ganzes Leben vor sich hatte. [3W6: 13, 1 Treibstoff] Satt Gelb mit einer Spur von Weiß in der Mitte schießt mein Feuerstrahl auf sie zu, leckt an ihnen, verschmilzt metallene Fäden mit Stoff, verbrennt Haut und zerstört Metall. Die Feuchtigkeit des Bodens verhindert, dass das Feuer auf den Rest des Waldes übergreifen kann, beide Körper rollen sich wild herum. Das Kind schreit und schlägt um sich, während der metallene Körper sich auf den Rücken wirft und seine sechs Beine sich zur Körpermitte hin zusammenziehen. Dann ist es vorbei.

Unendliche Trauer geht von den Menscheneltern aus, als ich mich herumdrehe und langsam zu ihnen zurückkehre. Der Vater hält seine Frau fest umschlungen, sie weint leise in seine Brust. Ich lasse mich auf den Boden nieder und warte eine lange Zeit, bis die Frau sich etwas beruhigt hat. Inzwischen wird es langsam wieder hell und immer mehr Menschen aus dem Obsthain erscheinen bei dem trauernden Ehepaar, um ihnen Trost zu spenden.

Ich beobachte die Zusammenkunft eine Weile mit meinen roten, leise sirrenden Augen. Ein älterer Mann bedeutet mir, ihm zu folgen und führt mich zu einem Zelt, in dem ich meinen Treibstoff nachfüllen lassen kann. Dann kehre ich zur Trauergemeinde zurück, nicke dem Menschenpaar zu und ziehe mich in den Wald zurück. Trauer umfängt mich, als ich mich entferne, und mir wird wieder schmerzhaft bewusst: Das ist der Lauf der Natur.

## **EINDRÜCKE**

### **THORSTEN**

Ich war nach dem ersten Lesen des Spiels zwiegespalten: Da stand ziemlich wenig drin, es wurde mehr weggelassen, als alles andere, es gab kaum eine vorgegebene Geschichte. Nach Abschluss der Übersetzung sprachen Tina und ich darüber und waren kurz davor, ein anderes Spiel für diese Ausgabe zu wählen. Dann lasen wir beide uns den kurzen Text erneut ein paar Mal durch und waren beide überrascht, wie *Mechanischer Oryx* uns doch packte. Wir entschieden dann, zur Übersetzung noch eine Solositzung reinzunehmen.

Es fiel mir zunächst schwer, eine Richtung für die Geschichte zu finden. Wie in ähnlichen Situationen auch, fing ich dann einfach an und schaute, was sich ergab, inspiriert von den schönen Worten Howitts. Wo ich zuerst dachte, dass Grant da einen ganz schönen „Lückentext“ hingelegt hatte, merkte ich doch schnell, dass gar nicht so viel mehr Detail nötig war, um eine Geschichte in Gang zu bringen. Das Ding hierbei ist eben, dass keine Geschichte vorgeschrieben ist, sondern nur einige „Zutaten“. Mensch muss sich selbst eine Geschichte suchen beziehungsweise erfüllen. Wie schon öfter erwähnt, kann eine solche Freiheit auch einschüchtern und blockieren. Die meisten Rollenspieler sind es wahrscheinlich nicht gewohnt, einen so großen Einfluss ausüben zu „müssen“. Wer sich aber gerne Geschichten ausdenkt oder eh Indyspiele wie *Microscope* zockt, wird mit *Mechanischer Oryx* seinen Spaß haben.

Vielleicht spiele ich *Mechanischer Oryx* auch mal mit weiteren Leuten. Dann aber wahrscheinlich als kleine Abwechslung zwischendurch. So lange dürfte eine Sitzung im Zusammenspiel nicht dauern.

## **AUF WIEDERSEHEN!**

Wir hoffen, dass ihr Spaß beim Lesen hattet und vielleicht sogar das eine oder andere für eure eigenen Spiele verwenden konntet. Wie schon erwähnt, meldet euch gern, wenn ihr etwas beisteuern oder Rückmeldung geben möchtet!