

Spiele

Die letzte Fackel

Dear Elizabeth,

Liebe Tilda und

Dear Distant Stars

Tuk Fast Tuk Furious

Spielberichte

Winterhorn

Lovecraftesque

Artikel

Interview

Ludus Leonis

Kurzvorstellung

Fictioneers.net

Rezension

Itras By:

The Menagerie

Ausgabe #003

Oktober 2018



Erzählspiel-Zine



Oktober 2018

Unsere Ausgabe 003 mit Spielen, einem Interview, Spielberichten und Rezensionen.

Diese Ausgabe ist online hier zu finden:

(https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_003/ <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_003/>)

Inhalt

Editorial zu Ausgabe 003

Interview: Fünf Fragen an Ludus Leonis

Spielbericht: WINTERHORN – Eine Aufarbeitung

Spielbericht: Lovecraftesque – Kollaborative Spirale in den Horror

Vorstellung: Fictioneers – Eine Kurzdarstellung

Rezension: Itras By: The Menagerie

Spiel: Dear Elizabeth

Spiel: Liebe Tilda

Spiel: Dear Distant Stars

Spiel: Die letzte Fackel

Spiel: Tuk Fast Tuk Furious

Editorial zu Ausgabe 003

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

Ausgabe 003 ist da und, oh boy, ist die voll mit spielbarem Material, Spielberichten und einer Vorstellung einer Website und einem Interview!

Aktuelles

Hier gibt es aktuell nicht viel zu berichten, es geht alles seinen Gang. Oh, Moment, wir wurden für das AROMA-Zine interviewt, dessen Ergebnis im November erhältlich sein sollte. Wir fühlen uns geschmeichelt, dass sich jemand für uns dahingehend interessiert.

Inhalte

Wie oben schon angedeutet, haben wir neben den üblichen Interviews und Artikeln viel Spielmaterial dabei.

Interviews

Diesmal hat sich Thorsten Markus Leupold-Löwenthal von LUDUS LEONIS geschnappt und ihn seinen Fragen ausgesetzt. Er erzählt etwas zu seiner genommenen Auszeit und seinen Plänen für die Zukunft.

Artikel

An Spielvorstellungen präsentieren wir euch eine zu Jason Morningstars WINTERHORN von Tim Rauche, angereichert mit weiteren Meinungen von Lena Richter und Gerrit Reininghaus. Thorsten steuert einen Spielbericht zu Lovecraftesque bei und stellt euch die Spieleplattform Fictioneers kurz vor. Tina rezensiert den Erweiterungsband *The Menagerie* zum surrealen Rollenspiel *Itras By*.

Spiele

Okay, ich bin extrem gefläscht, wie viel Spielbares wir diesmal für euch haben! Tina steuert mit *Dear Elizabeth* eine Übersetzung eines der Gewinnerspiele der diesjährigen *200 Word RPG Challenge* bei und mit *Dear Distant Stars* und *Liebe Tilda* gleich zwei Hacks. Nils Sommer gibt uns die Ehre, sein Spiel *Die letzte Fackel* bei uns erstzuveröffentlichen und Gerrit nimmt uns in *Tuk Fast Tuk Furious* mit auf eine abgefahrene Reise zu den Tuktuk-Rennen Guatemalas.

Wir wünschen euch viel Spaß mit Ausgabe 003!

Viele Grüße

Tina und Thorsten

Interview: Fünf Fragen an Ludus Leonis

Thorsten hat Markus Leupold-Löwenthal zu seinen Spielen und Plänen für die Zukunft befragt



Hinter *LUDUS LEONIS* steckt der Wiener Informatiker und Spieleentwickler Markus Leupold-Löwenthal, der seit 2009 freie Rollenspiele schreibt. Am bekanntesten dürften sein Spiel *NIP'AJIN* und seine Beiträge zum Gratisrollenspieltag *Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show* und *NIP'AJIN Shots Vol. II* sein. Alle Spiele von *LUDUS LEONIS* sind kostenlos herunterladbar und können sowohl selbst bearbeitet als auch weitergegeben werden.

Viel Spaß mit dem Interview!

Interview mit LUDUS LEONIS



Hallo, Markus! Vielen Dank, dass du dich zu einem Interview bereiterklärt hast. Wir legen gleich mal los: Du hast ja vor einer ganzen Weile mit der Entwicklung eines interessanten Konzepts begonnen: Mit *Battlemap Heroes* arbeitest du an einem Fantasy-Spiel, einer Mischung aus Brett- und Rollenspiel für Teilnehmende ab 10 Jahren. Es ist seit längerem Version 0.8-Beta draußen, wird es da weitergehen? Kannst du uns einen Einblick geben, was sich da tut?

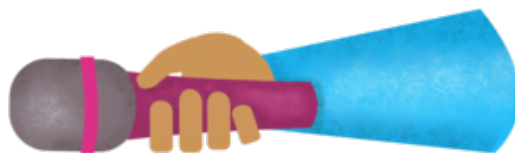
Leser meines Blogs wissen wohl schon, dass ich mir 2017 eine private Auszeit vom Rollenspiel-Autorenssein genommen habe. Zu viele private Themen haben meine Aufmerksamkeit verdient gehabt. 2018 geht es nun endlich wieder als Autor weiter. Dank zahlreicher Online-Testrunden habe ich bereits viel Feedback zur *Battlemap Heroes*-Beta gesammelt. Und wenn das auch stets positiv war und sich eher um Detailverbesserungen drehte, glaube ich, ich bin noch nicht ganz dort, wo ich mit *Battlemap Heroes* hin möchte. Ich werde daher noch ein wenig an der Mechanik schrauben, damit die Brücke vom taktischen Brettspiel zum ergebnisoffeneren Rollenspiel besser gelingt. Wenn alles nach Plan geht, gibt es noch heuer weitere Betas. Das Grundkonzept bleibt jedoch unverändert: Im Zentrum steht ein freier Regelkern (so wie *D&D* das mit

der Open Gaming License tat) zum felderweisen Erkunden eines Dungeons auf einer Battlemap (ein wiederbeschreibbarer Spielplan). Ob es bis zur *SPIEL 2019* etwas Handfestes geben wird? Es bleibt zu hoffen!



Du warst dieses Jahr auf dem NordCon in Hamburg, wo wir uns ganz kurz über den Weg liefen. Wie hat es dir gefallen, wie lief dein Workshop *Auf den Punkt gebracht: Kurze Abenteuer entwerfen* <<https://ludus-leonis.com/de/2018/nordcon-zusammenfassung-und-vortragmitschrift>>?

Die NordCon war – wie jedes Mal – ein sehr schönes Erlebnis für mich. In Österreich haben wir kaum Rollenspiel-Cons und um die Con-Kultur beneide ich unsere nördlichen Nachbarn. Da ist so ein großes und trotzdem irgendwie familiäres Event erfrischend. Liebe, interessierte Gäste, nette Standkollegen und unglaublich freundliche und hilfsbereite Orga – was will man mehr? Vom Workshop war ich dann total überrascht: Der große Saal war voll – geschätzt 80 bis 100 Personen. Mit soviel Andrang hätte ich nicht gerechnet. Umso mehr freut es mich, wenn ich ein paar Tipps & Tricks zum Kurzhalten von Abenteuern weitergeben konnte, die sowohl auf Cons als auch am heimischen Spieltisch hilfreich sein können. Bei meinem nächsten NordCon-Besuch werde ich sicherlich wieder einen Vortrag halten!



Gibt es in Sachen *NIP'AJIN*, deinem freien, regelleichten Oneshot-Rollenspiel, etwas zu berichten? Immerhin hast du mit *NIP'AJIN Shots Vol. II 2016* den Deutschen Rollenspielpreis in der Kategorie „Zubehör“ abgeräumt. Wie ist generell das Feedback zum Spiel?

Ja, 2016 war der 1. Platz beim Deutschen Rollenspielpreis ein toller Erfolg für mich – wobei bei den *Shots Vol.II* auch andere *NIP'AJIN*-Fans mitgewirkt und Szenarien beigesteuert haben. (Und übrigens stolz bin ich auch, dass ich in den zwei Jahren davor mit zwei anderen Werken auch schon unter den Top 3 war.) Allerdings war der, zugegeben selbst gemachte, Leistungsdruck nach drei so erfolgreichen Jahren mit auch ein Grund, 2017 leiser zu treten.

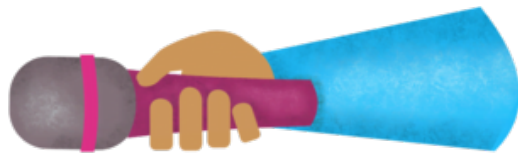
Das mit dem Feedback ist übrigens irgendwie lustig: Erst höre ich bei solchen Dingen länger nichts – offenbar trauen sich da die Spieler nicht. Dann besuche ich mal wieder eine Con, und da tauchen dann Spieler auf, dir mir am Stand von spannenden Runden berichten, sowohl vom Gratisrollenspieltag als auch so mal. Dass ich dann doch etwas richtig gemacht habe weiß ich, wenn sie zum Dank dann eine Papierversion von mir erstehen. Durch den Kauf der Hefte kann man mir helfen, das jeweils nächste Projekt zu finanzieren.

2018 wird es voraussichtlich kein neues Material zu *NIP'AJIN* geben. Vielleicht mag ja einer der stillen Fans für die traditionellen One-Page-Wettbewerbe in Foren und Blogs ein Szenario einreichen, so etwas freut mich natürlich besonders! Oder vielleicht eine neue Übersetzung? Denn in English, Spanisch, Italienisch und Polnisch <<https://ludus-leonis.com/languages>> wurde *NIP'AJIN* bereits von Fans übersetzt. Da helfe ich dann gern, die Übersetzungen in das original rot-weiße Layout zu übertragen!



Du warst mit *Die unglaubliche Robert Redshirt RPG Show* und den *NIP'AJIN Shots* bereits beim Gratisrollenspieltag vertreten, hast du für 2019 etwas ähnliches geplant?

Ich liebäugle tatsächlich, für den GRT 2019 wieder etwas zu tun. Was, ist aber noch unklar, aber es wird kein *NIP'AJIN Shots III* sein. Sollte das Projekt *Battlemap Heroes* rasch genug vorankommen, könnte ich mir denken, da so eine Art Quickstarter oder Mini-Kampagne beizusteuern. Das würde aber auch wieder ein Crowdfunding zur Finanzierung der Druckkosten und gegebenenfalls Illustrationskosten erfordern. Aber es ist schon September und mir scheint das alles seeeehr ambitioniert. Wenn alle Stricke reißen, wird es zumindest ein neues Flyer Rollenspiel <<https://ludus-leonis.com/de/nipajin/flyer>> geben ... eine Seite Regeln, eine Seite Setting/Abenteuer.



An was arbeitest du aktuell, was schweben dir für Ideen im Kopf herum?

Ein Facelifting meiner Webseite habe ich bereits abgeschlossen. Ein neues Logo wäre, glaube ich, auch langsam an der Zeit, und da tüftle ich derzeit zwischen Tür und Angel etwas dran. Dann wäre, wie schon gesagt, *Battlemap Heroes* wieder auf der Agenda. Doch hie und da drängt sich ein anderer Gedanke in den Vordergrund. Mir hat das Solo-Abenteuer *Selfie Quest* aus den *NIP'AJIN Shots Vol.II*, bei dem der Name Programm ist, und der Leser auf die Jagd nach dem ultimativen Foto geht, beim Schreiben viel Spaß gemacht. Das ist im Kern ein klassisches „Gehst du nach links, lies bei Abschnitt 3 weiter“-Abenteuer, nur eben sehr sehr kurz gehalten. Auf nur 3 Seiten und in 28 Abschnitten konnte ich da überraschend viel Handlung mit mehreren Lösungswegen unterbringen. Was da wohl alles auf 250 Seiten machbar wäre ... vielleicht wissen wir das in ein paar Monaten ;)

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch.

Spielbericht: WINTERHORN - Eine Aufarbeitung

Tim, Lena und Gerrit berichten über ihre Spielsitzungen



Es ist knapp ein halbes Jahr her, dass ich in meinen YouTube-Abos ein neues Video von Gerrit Reininghaus entdeckte. Es war eine Aufzeichnung eines seiner Hangouts für die Gauntlet-Community mit dem schlichten Titel „WINTERHORN by Jason Morningstar“. Die Titelgrafik zierte eine Schwarz-Weiß-Fotografie einer Frau, die Gudrun Ensslin sehr ähnlich sieht (vielleicht sogar tatsächlich zeigt). Dieser Gesamteindruck weckte meine Neugierde und ich schaute mir das Video für ca. 20 Minuten an. Dann beschloß ich, dass ich mir dieses Spiel kaufen und selber erleben musste, also brach ich das Video ab, um es so unvoreingenommen wie möglich spielen zu können.

Ich bot *WINTERHORN* im Rahmen der Rollenspiel-Abende im Würfel & Zucker, einem Brettspielcafe in Hamburg, an. Ausgelegt ist es für 3–8 Personen, wobei Jason Morningstar empfiehlt, es mit 6 Spielern zu spielen. Leider kamen zu dem angekündigten Termin mit Lena und Oscar nur zwei weitere Spieler, deren Eindrücke im Rahmen dieses Erfahrungsberichts ebenfalls geschildert werden sollen.



Des weiteren hatte ich vor kurzem die Gelegenheit, Gerrit Reininghaus zu treffen und bei lecker Kaffee und Kuchen beschlossen wir, dass es eine gute Idee sei, seine Erfahrungen aus dem Online-Spiel hier auch noch einfließen zu lassen.

Worum geht es?

In *WINTERHORN* spielt man Vertreter des Ministeriums für Staatssicherheit sowie der Polizei, die versuchen eine Aktivistengruppe (Projektname *WINTERHORN*) dazu zu bewegen, sich aus sich selbst heraus zu zerstören, ohne dass die Öffentlichkeit oder die Gruppe merkt, dass dies von staatlichen Kräften gelenkt wird.



Das Material ist ein Kartendeck, das sich wie folgt zusammensetzt:

- 8 verschiedenen Spielerrollen, davon je 4 Staatssicherheit und 4 von People's Police, wobei je 2 der Charaktere eine besondere Beziehung zueinander haben
- 6 organisatorische Aufgaben, die man während des Spiels übernimmt, wie z. B. das Einhalten der Zeit oder Moderation, wenn ein Alpha-Spieler sich zu sehr in den Vordergrund drängt
- Fotos der Mitglieder von WINTERHORN, die auf beiden Seiten unterschiedlich bedruckt sind und beliebig zugeordnet werden können
- 3x12 Karten mit den Techniken, die den Spielern zur Verfügung stehen, um WINTERHORN auszuschalten und die in der Reihenfolge A, B und C sortiert werden. Diese Techniken sind z. B. Überwachung, Infiltration, Desinformationen streuen usw.
- zusätzliche Karten, mit denen man bestehende austauschen kann, um dem Spiel einen Widerspielwert zu geben



Dazu kommt eine ZIP-Datei mit verschiedenen PDFs, u. a. Regeln für den Spielaufbau und -ablauf, sowie diverse Ingame-Dokumente, z. B. ein von WINTERHORN geschriebenes Pamphlet und viele Tipps, wie man für einen maximalen Realismus sorgen kann. Ebenfalls dabei ist eine kleine Abhandlung darüber, welche Methoden man im Laufe des Spiels anwendet und woher Jason Morningstar diese hat.

Wie ist der Spielablauf?

Wenn man den Spielaufbau abgeschlossen hat, alle Rollen verteilt sind und man bereit ist loszulegen, läuft die Zeit: Man diskutiert 30 Minuten lang über die Vorgehensweise gegen WINTERHORN unter Berücksichtigung eventueller Vorgaben aufgrund der Rolle oder des Beziehungsgeflechts, das zwischen den Charakteren besteht und soll bis zum Ablauf der Zeit in dieser Rolle bleiben. Danach entscheidet man sich für 7 dieser 12 Techniken und nimmt die jeweils oberste Karte vom Stapel.



Nach einer kurzen Pause, die ein Ingame-Verstreichen von 14 Tagen darstellt, geht es dann weiter mit den nächsten 30 Minuten. Die Karten werden umgedreht und man liest vor, welche Konsequenzen und Ergebnisse die angewandten Techniken hatten, woraus sich eventuelle neue Vorgehensweisen ergeben. Nachdem man insgesamt 3 Mal Karten ausgesucht hat, konsultiert man eine Tabelle mit den finalen Ergebnissen der Operation. Diese ergeben sich aus den Nummern auf den Karten der Techniken.

Abschließend soll man über das Erlebte sprechen und diskutieren.

Das Spielerlebnis und Probleme im Ablauf

Wir suchten uns Rollen aus und es ergab sich, dass die Rollen von Oscar und mir in der Vergangenheit eine unangebrachte Beziehung zueinander hatten. Wir beschlossen, dass wir für einen kurzen Zeitraum Liebhaber waren. So richtig zur Geltung bringen konnten wir das aber nicht.

Wir schauten uns das Quellenmaterial an, diskutierten fleißig, wie wir vorgehen wollten, und waren davon überrascht, wie schnell die ersten 30 Minuten vorbei waren. Dann schauten wir uns die Karten mit den möglichen Vorgehensweisen an und standen vor dem Problem, dass nicht alle zu dem passten,

was wir uns vorgenommen hatten. Es stellte sich die Frage, ob man die Karten nicht vor Beginn noch hätte einmal separat vorstellen sollen, damit man weiß, worauf man sich einigen muss. Sollte es in den Regeln stehen, so habe ich es übersehen.

Als wir uns dann nach der kurzen Pause wiedertrafen, wobei wir jedesmal aus dem Raum raus und einzeln wieder reingegangen sind, handelten wir die Ergebnisse der Maßnahmen ab und waren bei der einen oder anderen sehr überrascht, wie dort erkannt wurde, warum wir genau diese Methode gewählt hatten und wen wir damit meinten.

Dies ist die eindeutige Stärke des Spiels: Es zeigt uns unsere manipulative Denkweise auf. Wenn man alles, was man über die Personen und ihr Beziehungsgeflecht weiß, einbezieht, dann ergibt sich daraus ein Muster, dessen Schwachstellen anzugreifen zwangsläufig ist. Und dann redet man ganz beiläufig darüber, mit welchen Methoden man dies tut.

Unsere anderen beiden Runden waren dann jeweils nach gut 15–20 Minuten vorbei. Anhand der Ergebnisse ging es dann nur noch darum zu entscheiden, ob die getroffenen Techniken fruchten oder ins Leere laufen. Ich bin mir sicher, dass dies bei einer größeren Spielerzahl länger dauert.

Aber auch in diesem schnellen Abhandeln der Maßnahme steckt wieder die Erkenntnis, dass es nichts anderes als ein einfacher behördlicher Vorgang ist: kurzes Abstimmen, Stempel drunter, wegheften, das Kantinenessen war heute ja mal wieder furchtbar.

Eigentlich soll man dann nach der dritten Runden die Tabelle konsultieren, was das Endergebnis der Operation WINTERHORN ist, für uns war es ein wenig natürlicher, noch eine kleine Mini-Runde im Charakter zu bleiben, bevor wir uns damit beschäftigt haben.

Fazit

Ich habe viel im Vorfeld darüber gelesen, wie „krass“ und „heftig“ WINTERHORN wäre. Ich kann und möchte es in dieser Absolutheit nicht teilen, aber es übt eine große Faszination aus. Es zeigt einem auf, wie man Menschen manipuliert, die vielleicht gar nichts Unrechtes getan haben, außer sich als Aktivist*innen für eine Sache zu engagieren und eine Vergangenheit haben, die man vielleicht gegen sie auslegen kann. Es sind die folgenden Dinge, die WINTERHORN zu einem spannenden Spiel machen: das Bestimmen von Maßnahmen mit der Denkweise, dass die Aktivist*innen ja etwas Schlimmes im Schilde führen müssen und sie dabei als „Menschen zweiter Klasse“ zu betrachten; in ihre Privatsphäre einzudringen und das Ganze als einfaches behördliches Vorgehen zu betrachten, während man selber einen Menschen mit Schwächen verkörpert, der in den Augen anderer vielleicht selbst einen zweifelhaften Lebenswandel hat.

Um es vollends beurteilen zu können, müsste ich es nochmals, idealerweise zu sechst, spielen, was ich auch definitiv vorhabe. WINTERHORN ist mehr als nur ein Rollen-, Live-Action- oder Erlebnisspiel. Es ist ein Spiel, welches auf jeden Fall im Gedächtnis bleibt und das zum Diskutieren einlädt, denn es drängt einem spielerisch die Sichtweise anderer auf und das kann durchaus „heftig“ sein.

Ich glaube, man könnte es auch gut mit Schülern ab der 10. Klasse, zum Beispiel im Rahmen des Gemeinschaftskundeunterrichts, spielen. Hierfür müsste man es sich aber übersetzen, denn es ist aktuell nur auf Englisch verfügbar.

Wer sich einen Eindruck von WINTERHORN verschaffen möchte, der kann sich die Regeln sowie Informationen darüber, wie man es als Workshop spielt und welcher Techniken man sich dort bedient, bei Bully Pulpit Games herunterladen <<http://bullypulpitgames.com/games/winterhorn/>>. Aber tut euch den Gefallen und lasst den Final Report aus, um euch nicht zu spoilern.

Anmerkungen und Ergänzungen von Lena

Erstmal noch zu den 12 Methoden: Ich fands schade, dass man schnell gemerkt hat, dass eigentlich Methoden nur Erfolg haben, wenn man sie in Phase A–C durchzieht und nicht mittendrin erst damit anfängt. Aber okay, ist vielleicht auch realistisch. Nur fand ich es doof, dass man dann teilweise aus Methode 1 einen Hinweis bekam, dachte, dem könne man mit Methode 2 weiter nachgehen und dann steckte etwas total anderes dahinter und man hatte sich dann sozusagen „verskillt“.

Man kann *WINTERHORN* auf jeden Fall zugutehalten, dass wir hinterher schon echt lange diskutiert haben. Trotzdem war ich ein wenig enttäuscht, denn wie Tim schon sagt: Das Spiel wurde im Vorfeld als „das ist krass und heftig“ angekündigt und diesen Eindruck teilte ich dann nun so gar nicht. Wie ich hinterher als Quintessenz feststellte: Ich glaube, ich war nicht so richtig die Zielgruppe. Ich glaube nämlich, je weniger man bisher mit Behörden, Ämtern und ähnlichen Stellen zu tun hatte, desto besser schlägt die Wirkung des Spiels ein. Dass Regierungsvertreter, Polizisten und Sachbearbeiter ihren Schreibtischjob erledigen und wenig Gedanken an die Menschen verschwenden, deren Leben sie damit beeinflussen, ist jetzt nicht direkt neu für mich. (Tatsächlich bringe ich sogar ein gewisses Verständnis dafür auf, ich muss in meinem Job nämlich auch all die Geschichten, die ich so mitkriege, als Fälle und Akten in meinem Hirn wegsortieren, sonst könnte ich das alles nicht im Büro lassen.)

Tatsächlich hatte mir *WINTERHORN* zu wenig konkrete Auswirkungen und persönliche Konsequenzen. Klar, man soll die Schreibtischtäter spielen und nicht diejenigen, die aktiv die Gruppe unterwandern, nach Überläufern suchen usw. – das führte aber dazu, dass für mich das Schicksal der *WINTERHORN*-Gruppe einfach sehr abstrakt blieb. Das hätte man vielleicht anders machen können, ebenso wie ich es schade fand, dass die Ziele der Gruppe und ihre Aktivitäten sehr nebulös gehalten wurden. Vielleicht haben wir beim Spiel auch Informationen aus Versehen nicht gelesen, aber außer „die sind halt Aktivisten und machen so Demos und Protestaktionen und so“ kam bei mir da

nicht viel an. Wenn man z. B. als Gruppe entscheiden muss, ob man eine konkrete Protestaktion gegen eine konkrete Sache zu unterbinden versucht oder halt durchlaufen lässt, oder wenn man konkreter mitbekommt, welche Konsequenzen die Mitglieder der Gruppe erleiden, würde das vermutlich für mehr Diskussionsstoff sorgen. Auch die Methoden, aus denen man wählen kann, sind zwar sicherlich gut recherchiert, aber die meisten davon fand ich ehrlich gesagt eher harmlos – natürlich nicht in dem Sinne, dass ich sie gutheißen würde, aber dass die Polizei/Staatsanwaltschaft Telefongespräche von Verdächtigen mitschneidet, ist halt Standard.

Dann bekommt man ja durch die Rollen ohnehin eine fiktive Person, hinter der man sich als Spielerin erstmal verstecken kann. Das Spiel wäre für mich interessanter, wenn man selbst mit seinen eigenen Moralvorstellungen da rangehen würde – bei einem Mitarbeiter des Sicherheitsministeriums, der sich für diese Art von Job beworben und qualifiziert hat, muss ich als Spielerin ja voraussetzen, dass er grundsätzlich keine Probleme damit hat, diese Arbeit zu machen. Dass jede der Rollen eine Verknüpfung zu einer anderen Figur (idealerweise, wenn die Anzahl der Spieler reicht) und einen Weak Spot für bestimmte Personengruppen (Jugendliche, Idealisten etc.) hat, reichte da für mich nicht aus, um die Entscheidungen groß zu beeinflussen. Man hätte da auch mit eigener Agenda verschiedener Figuren (den Fall schnell abschließen, die Akte „sauber“ halten, Behörde X diskreditieren usw.) arbeiten können – das dürfte in der Realität nämlich eine größere Rolle spielen als „ach, ich mag eigentlich nicht gegen Jugendliche vorgehen“.

Damit will ich nicht sagen, dass *WINTERHORN* nicht funktioniert. Wie man an der Länge dieses Absatzes sieht, habe ich mich durchaus noch länger damit beschäftigt, warum es für mich nicht ganz so durchschlagend war, und ich denke, je weniger man sich mit den Themen befasst hat, die das Spiel aufwirft, desto interessanter wird die Runde und die anschließende Diskussion darüber. Ich schließe mich Tim auf jeden Fall an, wenn er sagt, dass das Spiel gut in Schulen gespielt werden könnte.

Gerrits Umsetzung von WINTERHORN als laog (live action online game) und Erlebnisbericht

Worum geht es?

Ende 2017 habe ich im Gauntlet-Kalender *WINTERHORN* als laog (live action online game) angeboten. Auf meinem Youtube-Kanal ist die Aufzeichnung neben vielen weiteren Actual Plays zu finden [<https://youtu.be/sMx3K7ljNNI>](https://youtu.be/sMx3K7ljNNI).

Während man beim LARP *WINTERHORN* gemeinsam live am Tisch sitzt und am Whiteboard ein Meeting als Gruppe von Beamten 100% in-character bespricht, haben wir stattdessen ein modernes, familienfreundliches Ministerium als Grundlage gehabt, das seinen Mitarbeitenden ermöglicht, Konferenzen im Home Office abzuhalten. Sobald das Spiel begann, waren wir also vor unseren Webcams 100% in-character – inklusive ausgespielter technischer Schwierigkeiten und Gejammer über die schlecht zu bedienende Software, die da von der IT angeschafft wurde.

Wir hatten vier Spieler aus den USA, eine Spielerin aus Neuseeland und mich als Deutschen (in Guatemala lebend). Zwei der Mitspieler kannte ich bis zu diesem Spiel nicht, mit den anderen hatte ich eine gewisse Routine im Online-Spielen.

Gespielt wurde über Google Hangouts (Classic mit Overlays durch die Hangout Toolbox, das man noch erhalten konnte, wenn man als YouTube-Livestream startet). Wir haben nicht live gestreamt, sondern nach dem Spiel abgefragt, ob alle (noch) mit der Veröffentlichung einverstanden sind.

Als Werkzeuge zur Verwaltung der Spielkarten, als Gegenstück zum Whiteboard und für die Responsibility Roles (Verantwortungs-Rollen), haben wir Google Zeichnungen (Drawings im Englischen) und Google Docs genutzt. Die Unterlagen enthalten zu viel direkte Kopien des eigentlichen Spiels, sodass ich sie mit freundlicher Genehmigung des Autors zwar auf Nachfrage weitergeben darf, sie jedoch nicht frei öffentlich verlinke.

Wie ist der Spielablauf?

Der Ablauf von *WINTERHORN* ist genauso wie im LARP.

Die Responsibility Roles allerdings sind für das online Spielen etwas anders zu interpretieren: Im Original-LARP von Jason Morningstar stellen die Responsibility Roles die Idee dar, dass die Aufgaben, die üblicherweise der Person alleine zukommen, die das Spiel vorbereitet, auf mehrere Personen aufgeteilt wird. So gibt es in *WINTERHORN* folgende Rollen: Orientation (Spieleinführung), Time (Zeiten und Pausen im Auge behalten), Case Board (das Whiteboard bzw. die Zeichnung pflegen), Dynamics (im Spiel ein Auge darauf haben, wer eventuell zu wenig zum Zuge kommt), Paperwork (die Missionen abarbeiten) und Debrief (Moderation und Einführung).

Dieses Aufsplitten erscheint mir generell eine äußerst sinnvolle Angelegenheit, weswegen ich sie inzwischen für alle Laogs, die ich entwickelt habe, übernommen habe. Für das Online-Spiel ist es in jedem Fall gut, jemanden zu benennen, der sich um technische Probleme von Mitspielenden kümmert.

Für unser Spiel (allerdings auch mit sechs Spielenden) waren interessanterweise die 30 Minuten eher sehr knapp. Wir haben uns nach dem Spiel darauf verständigt, dass man besser 40 Minuten je Meeting einplanen sollte. Das mag zum einen an den längeren Entscheidungswegen bei Online-Sitzungen gelegen haben. Zum anderen konnten wir uns tatsächlich manchmal nicht einigen, welche Programme wir wählen sollten.

Die Auswahl trafen wir, in dem wir auf der Zeichnung virtuelle Pin-Nadeln hin- und herschoben. Zwischen den Sitzungen schalteten wir die Kameras und Mikros ab, um das Vergehen von Zeit zu simulieren.

Spielerlebnis und Erkenntnisse

Sechs Teilnehmende ist für eine Videokonferenz schon recht viel. Umso erfreulicher war für uns, dass die Session in dieser Hinsicht sehr gut lief. Die Aufteilung der Responsibility Roles hat hervorragend funktioniert und vor allem die Aufgabe des eigentlichen Facilitators, meine, deutlich erleichtert. Das Set-up über Google Zeichnungen ließ ebenfalls keine generelle Beanstandung zu. Allerdings ist die Geschwindigkeit, wie man ein Whiteboard mit Informationen füllen kann, doch eine andere, als wenn man mit Maus und Tastatur Formen in einer Google Zeichnung bewegt und verformt. Um dieses Element mehr zu nutzen, hätte ein größeres Zeitvolumen sicher geholfen.

Das Spiel selber hinterließ den erwarteten und gefürchteten Effekt von emotionaler Gleichgültigkeit. Schreibtischtäter/in sein ist keine große Sache und erfordert keine besondere Abgebrühtheit. Wir empfanden größtenteils einen gehörigen Ekel gegenüber unseren Rollen. Natürlich gab es auch einige typisch rollenspielerische Highlights, die wir im Debrief besonders hervorhoben. Allerdings hatten wir das Gefühl, dass der Teil des Sprechens über das Thema StaatsGEWALT und Bürgerrechte für uns einerseits am Wichtigsten war, andererseits wir uns noch nicht bereit fühlten, nach der Spielerfahrung tiefer in eine Diskussion einzusteigen. Das holten wir dann im Gauntlet-Slack, der Plattform, in der sich die Gauntlet-Community hauptsächlich austauscht, später nach.

Ich hatte 2016 eine Konferenz in Helsinki zum Thema edularps, also LARPs als Lernmethode, besucht und für mich hatte ich da als wichtigste Quintessenz mitgenommen, dass LARPs (und allgemeiner, Rollenspiele) nicht anders funktionieren als etwa Filme oder andere Medien: Das Spielen selber ist nicht der erkenntnisreiche Teil – die Verarbeitung der gemachten Erfahrung, das Sich-Öffnen nach dem Spiel – das sind die Momente, in denen gelernt und der Horizont erweitert wird. Nach dem Spielen von *WINTERHORN* (und ande-

ren Spielen in dieser Hinsicht wie etwa *Mom I made this Sex Tape*), kann ich das genau so bestätigen. Niemand sollte von *WINTERHORN* erwarten, einen Empathie-Schub für Aktivist/innen oder gar Beamte/innen in der Staatssicherheit zu bekommen. Es geht bei diesem Spiel darum, einen Raum zu schaffen, in dem Austausch und Reflexion gelingen können.

Wichtig ist auch, dass man sich in dieser Hinsicht nicht einem Erkenntnisdruck aussetzt. Nicht für jede/n ist *WINTERHORN* das richtige Mittel, um so einen Raum zu schaffen. Gerade etwa für Menschen, für die das Spiel in seiner Thematik *close to home* (d. h. nahe an eigenen Erfahrungen) ist, die sich also beruflich ohnehin in einer Rolle als Schreibtischtäter sehen oder die persönliche Erfahrung mit staatlichen Repressionen gemacht haben, mag *WINTERHORN* nicht genügend mitnehmen.

Nichtsdestotrotz kann ich nur jeder und jedem empfehlen, sich *WINTERHORN* einmal anzuschauen. Die Relevanz ist ungebrochen und ich würde behaupten, dass ich von niemandem sagen könnte, dass er oder sie nicht Zielgruppe sei.

Bildnachweis

Coverbild von Tina Trillitzsch gestaltet (mit einem Foto von Pixabay), Fotos von Tim Rauche.

Spielbericht: Lovecraftesque – Kollaborative Spirale in den Horror

Uralte Mechanismen und Wesen warten in Prora auf Rügen ...



Wir haben zu dritt *Lovecraftesque* von *Black Armada Games* <<https://blackarmada.com/lovecraftesque/>> gespielt und es war wirklich, wirklich gut.

Worum geht es im Spiel?

Lovecraftesque ist ein SL-loses Geschichtenerzählspiel für 2–5 Teilnehmende und dauert etwa 3–4 Stunden. Es bedient sich dabei Themen und Elementen, die wir aus Lovecrafts Geschichten und Mythos kennen. Gemeinsam denken sich die Spielerinnen und Spieler eine Figur und das Setting aus: Langsam, aber sicher, verdichtet sich die Geschichte dann auf ein fulminantes Horror-Ende hin.

Das Spiel ist in mehrere Teile gesplittet, in denen die Teilnehmenden verschiedene und wechselnde Rollen bzw. Funktionen übernehmen: Die *Erzählerin* erschafft Szenen und Situationen für die *Zeugin* – die Protagonistin –, die der *Beobachter* (quasi der Assistenz-Erzähler) mit Details erweitern kann.

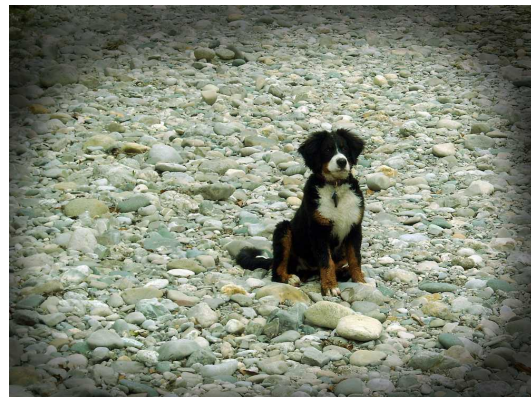
Das Ziel der Erzählerin ist es, zum Ende jeder Szene einen Hinweis auf die unsagbare Ursache des lauenden kosmischen Horrors zu enthüllen – allerdings muss dieser Hinweis halbwegs rational erklärbar sein. Die Zeugin handelt auf Basis der Szene und lässt die anderen auch an inneren gedanklichen Vorgängen teilhaben. Der Beobachter kann durch die Erzählerin gebeten werden, Teile der Szene zu beschreiben oder darf eigenständig Details hinzufügen, ohne die Szene grundlegend zu verändern.

Nach Ende einer Szene notieren die Teilnehmenden, alle für sich, ihre Spekulation darüber, was der Hinweis bedeuten könnte und auch, was passieren würde, wenn niemand einschritte ... Dann rotieren die Funktionen. Wir haben am Ende ein bisschen verglichen, was wir jeweils verdeckt notiert hatten und es zeigte sich, dass sich die Spekulationen nach hinten raus doch etwas an die Geschichte angepasst hatten und umgekehrt. Dadurch, dass man einerseits als Erzählerin die eigenen Spekulationen in seine Beschreibung der Szenen einfließen lässt und andererseits in den Spekulationen auf die Beschreibung der anderen Erzählerinnen reagiert, wird sichergestellt, dass sich die verschiedenen Erwartungen am Ende zu einer mehr oder weniger kohärenten Erzählung zusammenfügen.

Was haben wir uns also Gruseliges ausgedacht?

Die Krimiautorin Sandra Braun mietete sich im Herbst 2018 in Prora auf Rügen in dem ehemaligen „Kraft durch Freude“-Komplex ein Zimmer, um für ihr nächstes Buch zu recherchieren. Sie hatte ihren Berner-Sennen-Hund Rocky dabei und bis zu dem einen Abend, an dem sie den ewig langen und ziemlich düsteren Korridor im Komplex entlangging, um sich ein wenig die Beine zu vertreten, war alles in Ordnung.

Dann fanden sie und Rocky den dunklen, feuchten Fleck an der Wand im Korridor und am nächsten Tag in der Nähe einer alten Bunkeranlage am Strand eine seltsame silberne Scheibe mit konzentrischen Gravuren. Die Scheibe war erstaunlich leicht und unnatürlich kühl, die eingravierten Muster schienen vor



Sandras Augen zu verschwimmen und sich zu bewegen. Zurück auf ihrem Zimmer, wendete sie sich mit einem Foto der Scheibe an ihren Bekannten Peter, einen Experten für die Technik der Nazis, um möglichst herauszufinden, was es mit dieser Scheibe auf sich haben könnte. Wirklich weiterhelfen konnte er ihr nicht, allerdings schien die Scheibe die Technik in Sandras Zimmer zu beeinflussen: Es erschienen farbige Schlieren auf dem Bildschirm ihres Laptops und sogar die Tasten schienen sich von selbst zu bewegen! Schließlich gab ihr Handy den Geist auf.



Gegen Abend ging Sandra mit Rocky am Strand Gassi, wo sich die nächste seltsame Begebenheit ereignete: Die Atmosphäre am herbstlichen und eigentlich stürmischen Strand war sonderbar gedrückt und – still. Selbst das Wasser, das sich für die Ostsee uncharakteristisch weit von der Küste zurückgezogen hatte, schien sich nur träge zu bewegen. Rocky hatte etwas bemerkt und lief auf die Wasserlinie zu, Sandra folgte ihm vorsichtig. Dann bemerkte sie, dass sich das Wasser in ihrer Nähe wundersam verhielt, denn es schien regelrecht vor ihr zurückzuweichen! Kaum hatte sie einen Moment nicht aufgepasst, war sie vom Wasser umschlossen. Sandra bekam es mit der Angst zu tun und versuchte sich daraufhin durch das kniehohe Wasser zum Strand zurückzukämpfen, was ihr letztlich auch gelang. Klitschnass fand sie sich keuchend im Sand wieder, von den anwesenden Strandgängern mit besorgter Miene beobachtet. Aber Moment, welche anderen Strandgänger? Der Strand war doch menschenleer gewesen ...



Auf der Suche nach Antworten

Sandra kontaktierte später den Hausmeister des Komplexes, einen Einheimischen, der ihr die Kontaktdaten eines älteren Mannes gab, der unter anderem als Metallsucher am Strand unterwegs war. Sie musste herausfinden, was es mit

der Scheibe und den anderen, seltsamen Vorgängen auf sich hatte. Sie besuchte mit ihrem Hund zusammen Günther Brandt in seiner Wohnung, die den Eindruck eines sehr komischen Kauzes vermittelte. Auf hohen Stapeln von Zeitschriften erhaschte Sandra beispielsweise die Cover verschiedener obskurer UFO-Magazine. Sandra zeigte Herrn Brandt die Scheibe, die er untersuchte. Seiner Aussage nach fanden sich solche Kreise in assyrischen Grabanlagen, Höhlenzeichnungen in Frankreich und Meteorkratern unterhalb der Ostsee wieder. Als Beweis zeigte er Sandra das Buch „Ancient Astronauts“, in dem Abbildungen zu finden waren. Gemeinsam entschlossen sie sich, zur Bunkeranlage zu gehen, wo Rocky die Scheibe gefunden hatte. Sie betraten schließlich den Bunker, Herr Brandt gut ausgerüstet, Sandra eher weniger.

In dem muffigen alten Gemäuer bewegte die Gruppe sich tiefer in das Gewirr von Gängen hinein, bis sie auf eine Wand stießen, an der sich ein dunkler nasser Fleck gebildet hatte. Flüssigkeit trat daraus hervor und floss ... nach oben zur Decke?! Ein seltsamer Riss begann sich zu bilden und klickende Geräusche den Gang zu erfüllen. Sie bekamen es mit der Angst zu tun und drehten um. Herr Brandt schien dabei weit mehr um sein eigenes Wohlergehen besorgt zu sein, denn er wartete nicht auf Sandra und Rocky, sondern stürmte allein zur Tür, die er weit vor den anderen durchschritt – und die Tür in die Freiheit fiel ins Schloss.



Als Sandra die Tür erreichte und sie öffnete, stellte sich ihr eine bizarre Situation dar. Dort, wo sie die frische Strandluft empfangen sollte, blickte sie in einen vertikalen Schacht hinab!* Moment, das war doch der Korridor, in dem auch ihr Zimmer lag ... und Herr Brandt klammerte sich verzweifelt an das Geländer, um nicht in die Tiefe zu stürzen! Sie selbst schien von den seltsamen Schwerkraftverhältnissen nicht beeinträchtigt zu sein, also kroch sie auf allen Vieren etwas in den Gang hinein, um Herrn Brandt zu helfen. Kurz darauf konnte der sich allerdings nicht mehr halten und fiel, wie in Zeitlupe, in die bedrohliche Dunkelheit des Korridors hinab.

* Zu dieser Wendung später mehr

Eine grausige Entdeckung

Besorgt machte sich Sandra mit Rocky auf die Suche nach dem abgestürzten Herrn Brandt und fand ihn schließlich: Er steckte mit dem Oberkörper in einer Wand – in einem dunklen nassen Fleck! Träge bewegten sich seine Beine, er schien also noch am Leben zu sein. Sandra versuchte ihn aus der Wand zu ziehen, was ihr auch gelang. Kaum war dies geschehen, veränderte sich der dunkle Fleck, so dass sich eine Art Gang dahinter auftat. Herrn Brandt schien es einigermaßen zu gehen, deshalb ließ sie Rocky zu seiner Bewachung zurück und trat schließlich in den entstandenen Gang.

Dessen Wände schienen aus einem dunklen und glasartigen Material zu bestehen, hinter dem sich verschleierte Körper träge bewegten. Mit ihren Körpern bedeuteten sie Sandra, dass sie die Metallscheibe in eine Vertiefung der Wand drücken sollte, was diese auch tat. Sie ahnte, dass sie damit etwas Schreckliches in Gang setzen würde, doch sie konnte sich nicht dagegen wehren. Sie presste also die Scheibe in die Vertiefung und drehte sie 90 Grad im Uhrzeigersinn. Mit einem unnatürlich schweren Geräusch rastete die Scheibe ein und ein dumpfes Vibrieren wie von einer uralten Maschine erfüllte den Gang. Ein Blick aus der Vogelperspektive enthüllte nun Sandra, an der Wand des Ganges stehend, der nur ein winziger Teil einer riesigen Konstruktion war, die sich in konzentrischen Kreisen bis in die Unendlichkeit erstreckte ...

Und dann fand sich Sandra plötzlich am Strand wieder. Herr Brandt und ihr Hund Rocky waren im Untergrund zurückgeblieben und sie machte sich verstört und verwirrt daran, den Strand und Prora zu verlassen. Im Ohr ein tiefes dumpfes Vibrieren und Klickgeräusche, die nur sie zu hören vermochte – und die sie ihr Leben lang nicht mehr in Ruhe ließen ...



Leidlich erklärbare Hinweise ...

Um noch auf die Fußnote weiter oben im Text einzugehen: Ich hatte ja eingangs geschrieben, dass die Hinweise am Ende einer Szene möglichst rational erklärbar sein sollten. Das ist uns spätestens beim Bunkerausgang in den bekannten Korridor hinein nicht mehr gelungen. Es fiel einem Mitspieler auf und wir besprachen kurz, ob wir zurückspulen wollten oder ob wir es so lassen. Wir entschieden uns dafür, es so zu lassen, wie es sich entwickelt hatte. Es konnte dann letztlich immer noch mit einer geistigen Verwirrung oder Ähnlichem erklärt werden. Die Geschichte war hier wichtiger als die Regeln und das war total in Ordnung so.

Pacing

Geschichten sollen sich in *Lovecraftesque* langsam entwickeln und dann schneller auf ein gruseliges Ende hinsteuern. Das haben wir im Prinzip auch geschafft, wir nahmen aber als Lektion mit, dass wir die Szenen in Teil 1 des Spiels in Zukunft etwas schneller auf die Hinweise trimmen würden. Das lässt weiterhin atmosphärische Erzählungen zu, auf die das Spiel auch ausgelegt ist, bewegt die Geschichte aber etwas schneller auf die Katastrophe hin. Wir haben schließlich etwas über drei Stunden gespielt und aufgrund der späten Uhrzeit auch einen Regelkniff verwendet, der das Ende etwas schneller einleitete.

Fazit

Mir hat das Spiel unglaublich viel Spaß gemacht. **So** stelle ich mir Rollenspiel vor: Wir erzählen mit einer gewissen Struktur gemeinsam eine Geschichte, unbehindert durch ewig lange Würfelorgien oder vielstufige Konfliktresolution. Das hat neulich bei einem *Winterwald*-Oneshot auch hervorragend geklappt. Dass in *Lovecraftesque* (natürlich) Wert auf die Geschichte gelegt wird, hat mich sehr gefreut. In traditionelleren Runden habe ich es schon öfter erlebt, dass die regelmechanische Abwicklung gefühlt leider mehr Gewicht hatte als die Geschichte selbst. Das ist leider manchmal der Unterschied zwischen **Rollenspiel** und **Rollenspiel ...**

Ich hatte die meiste Zeit über Gänsehaut, weil das Zusammenspiel unter uns sehr gut funktionierte und diese Wendungen beinhaltete. In einer Szene hatte ich das Gefühl, dass die Stimmung ein wenig abzukippen drohte, was dann aber doch nicht passierte. Gegen Ende hatten wir alle das Licht in unseren Zimmern gedimmt und saßen im selbstgewählten Zwielflicht, was die Atmosphäre nochmals verstärkte, wie ich fand.

Da ich immer mal wieder damit zu kämpfen habe, kann ich erfreut berichten, dass mir das Ausdenken von Szenen im Spiel diesmal kaum Probleme bereitete. Das lag einerseits an den anderen in der Gruppe und andererseits an der Struktur des Spiels.

Ich werde *Lovecraftesque*, vermutlich in einer ähnlichen Konstellation wie zu dieser Runde, wieder spielen. Ganz sicher sogar.

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenbilder gestaltet von Tina Trillitzsch unter Verwendung von Fotos von Unsplash und Pixabay.

Vorstellung: Fictioneers – Eine Kurzdarstellung

Thorsten erzählt euch etwas über das Portal für Rollenspiele



[Fictioneers.net](#) ist eine englischsprachige Website zur Auflistung von Rollenspielen, die mir bis vor Kurzem völlig unbekannt war. Ein Rollenspielkollege erwähnte *Fictioneers* in einem sozialen Netzwerk und ich war erstmal total überrascht.

Die Website ist im Prinzip ein nutzerinnengetriebenes, durchsuchbares Verzeichnis, das Beschreibungen und Downloadlinks von (nicht-)kommerziellen Rollenspielen zur Verfügung stellt. Neben Spielen, von denen die meisten wohl noch nie gehört haben, finden sich dort aber auch Einträge zu bekannteren Exemplaren wie *Apocalypse World*, *Barbarians of Lemuria*, *Archipelago III*, *Cthulhu Dark* oder *Eclipse Phase*. Wer sich in der Szene ganz gut auskennt, wird einige alte Bekannte entdecken, aber auch einige Spiele, die zu neuen Freunden werden könnten. Teilweise gibt es auch Spiele, die es ermöglichen, Filme oder Serien nachzuspielen, zum Beispiel *Inception* oder *Matrix*.

Log in

FICTIONEERS.NET GAMES RESOURCES ACCOUNT CONTACT

Latest Updates...

Inception: The Unofficial Role Playing Game by Adam Sawyer — This roleplaying system was designed to allow fans of the film to play out other mission ideas they would have. It has all of the terms present in the film and script...

Legend by Jacob Kurzer — Enter Hallow, the blasted remnants of what once was a world. In Hallow, humans, elves, and other traditional humanoid creatures of high fantasy survive – and often...

Awesome VHS Adventures by Shae Davidson — Awesome VHS Adventures celebrates the strange movies that lurked on video store shelves or that your friends recorded off of basic cable in the 1980s. You can use it to...

Krendel by William J. Altman — A
fictioneers.net/games/awesome-vhs-adventures

Perilous Intersections by Rory

Barbarians of Lemuria by Simon

Das Verzeichnis

Im Spieleverzeichnis selbst können die Spiele nach verschiedenen Kriterien gefiltert werden: Neben einer Eingrenzung auf den Anfangsbuchstaben kann außerdem nach „Crunch“, „Game Type“, „GM?“ und „Free?“ sortiert werden. Die Begriffe bedeuten, der Reihe nach: Wie zahlenlastig ist das Spiel, ist es ein Rollenspiel oder kollaboratives Geschichtenerzählspiel oder *PbtA* (*Powered by the Apocalypse*), gibt es eine Spielleitung und kostet es etwas?

Wer also ein kostenloses Geschichtenspiel ohne Spielleitung sucht oder ein sehr crunchiges, kommerzielles Rollenspiel, wird hier gleichermaßen fündig. Die Anzahl der Ergebnisse schwankt hier relativ stark, denn für die zweite genannte Suche gibt es nur drei Ergebnisse. Das mag daran liegen, dass der Fokus von *Fictioneers* auf Indie-Spielen liegt, was gern als „kostenlos“ und „mit relativ wenig Crunch“ gedeutet werden kann. Ändert man die Crunch-Einstellung auf „mittel“, wird die Auswahl mit 30+ Spielen schon größer. Über den Daumen gepeilt, würde ich sagen, dass je nach Filtereinstellung etwa 10 bis 20+ Einträge vorhanden sind. Alles in allem gibt es auf *Fictioneers* aktuell etwa 300 eingetragene Spiele. Zu beachten ist, dass die Links zu einigen Einträgen leider nicht mehr funktionieren, Linkrot herrscht auch hier manchmal vor.

Einige Beispiele für gelistete Spiele

Ich hab mich ein wenig durch die Liste gewühlt und möchte euch gern ein paar Fundstücke zeigen, die mir ins Auge gefallen sind und die ich teilweise auch mal spielen wollen würde. Vielleicht inspiriert euch das auch, bei *Fictioneers* auf die Suche zu gehen.

Agent Down

In *Agent Down* <<http://fictioneers.net/games/agent-down>> beschreibt eine Mitspielerin den Tod ihrer Geheimagentin während eines Auftrages und die anderen Spieler stellen deren Erinnerungen an die Vergangenheit dar, während die Agentin im Limbo schwebt und Ereignisse reminisziert, die sie zu der Person machten, die sie geworden ist. Das Spiel nutzt Pokerchips und Spielkarten, um Szenen zu umreißen/inspirieren und zu entscheiden, wer deren Ausgang erzählen darf.

Autor: James Mullen, **Spieltyp:** Kollaborative Geschichte, **Crunch:** 1 – Super Einfach, **SpielerInnen:** 3–5, **SL?** Nein, **Kostenlos?** Ja

Inception

Inception <<http://fictioneers.net/games/inception-unofficial-role-playing-game-o>> bildet die Geschichte des Films *Inception* <<https://de.wikipedia.org/wiki/Inception>> nach. Wer den Film nicht kennt, es geht darin um die Beeinflussung von Bewusstsein während des Träumens. Eine sogenannte „Inception“ ist die schwierigste Handlung, es wird dabei ein Gedanke in den Kopf des Opfers gepflanzt, was sehr kompliziert ist.

Neben Würfeln verwendet das Spiel auch einen Wackelturm, wie er aus *DREAD* bekannt ist, um die Stabilität von Träumen zu visualisieren. Ändert der Angreifer etwas in der Traumwelt des Angegriffenen, muss er eine Anzahl von Steinen aus dem Wackelturm ziehen. Stürzt der zusammen, wachen alle auf.

Autor: Adam Sawyer, **Spieltyp:** Rollenspiel, **Crunch:** 3 – Milder Crunch, **SpielerInnen:** 2+, **SL?** Ja, **Kostenlos?** Ja

A Single Moment

In A Single Moment <<http://fictioneers.net/games/single-moment>> stehen sich zwei Samurai gegenüber, die in Streit geraten sind. Schwerter gezogen, entscheidet ein einziger Moment darüber, wie der Streit zu Ende geht. Ob es in Blutvergießen enden muss, legen die zwei Spielerinnen mit Hilfe von Rückblenden und Erinnerungen fest. Sobald sich die beiden Samurai erinnert haben, entscheidet sich das dramatische Ende.

Autor: Tobie Abad, **Spieltyp:** Rollenspiel, Kollaborative Geschichte, **Crunch:** Vorstellungskraft, **SpielerInnen:** 2, **SL?** Nein, **Kostenlos?** Ja

Wer möchte, kann sich auf *Fictioneers* ein Konto anlegen, selbst Spiele eintragen und Kommentare abgeben.

Bildnachweis

Coverbild von Tina Trillitzsch gestaltet (mit einem Foto von Unsplash), Screenshot von Thorsten Panknin

Rezension: Itras By: The Menagerie

Tinas Rezension des Zusatzbandes zum Rollenspiel Itras By



Worum geht's?

Itras By: The Menagerie von *Vagrant Workshop* ist ein Erweiterungsband für *Itras By*, der 2017 in englischer Sprache erschien. Aber was ist überhaupt *Itras By*? ***Itras By*** ist ein surreales, freies Rollenspiel aus Norwegen, dessen deutsche Übersetzung vor wenigen Tagen auf Kickstarter erfolgreich finanziert wurde <https://www.kickstarter.com/projects/dammi/itras-by-deutsche-ausgabe>. Es spielt in der gleichnamigen fantastischen 20er-Jahre-Stadt Itras By und enthält eine umfangreiche Spielweltbeschreibung derselben.

Itras By liegt, ja, wer weiß – irgendwo im Nirgendwo, oder doch in Europa? – und hat allerlei leicht wunderliche Einwohner in mehreren skurrilen Stadtvierteln. Die Spieler ziehen **Entscheidungskarten**, wo in anderen Rollenspielen gewürfelt würde, und können durch sogenannte **Zufallskarten** noch weitere Absurditäten ins Spiel bringen.

Der eigentlichen Rezensionsgegenstand *Itras By: Menagerie* <<https://itrasby.com/the-menagerie/>> ist nun also die “Erweiterung”. Der Band besteht aus Beiträgen von zahlreichen internationalen und teilweise in der Indie-Szene nicht ganz unbekanntem Fans von *Itras By*, illustriert von vielen verschiedenen Künstlern und Künstlerinnen. Zusammen bildet er ein Füllhorn neuer Spielmöglichkeiten, Inspiration aller Art für Menschen, denen beim besten Willen einmal nichts einfallen will und vieler Spiel- und Spielleitungshilfen. Der Inhalt ist in fünf Teile untergliedert.

Teil 1, Diorama, bietet eine Art bunte Kostprobe dessen, was einen in diesem Buch erwartet: es enthält Material, bunt gemischt, das man auch in jedem der Folgekapitel finden könnte – komplett neue Szenarien, neue Stadtviertel, genauere Betrachtung (oder Neubetrachtung) existierender Stadtbereiche, wie man bestimmte Themen im Spiel respektvoll verarbeitet und anregende Listen für neue Spielelemente. **Teil 2**, Laboratory, ist ein Experimentierlabor voller Ideen, wie man *Itras By* anders spielen oder “mehr herausholen” kann, entweder kostümiert, ohne *Itras By* selber, ohne Spielleitung, als Oneshot und so weiter. **Teil 3**, Dream Resumé, enthält Kreativitätswerkzeuge zum Erzeugen von Ideen für eigene Figuren sowie anregende Listen mit Personenkonzepten und Namen. **Teil 4**, Hall of Mirrors, enthält eigene Spiele und größere Szenarien und **Teil 5**, Post Scriptum, eine Mischung persönlicher Essays und Geschichten. Im Anhang finden sich alle möglichen Dinge zum Ausdrucken und Basteln (Karten, Bögen, Handouts).

Im Folgenden gehe ich auf jedes Kapitel noch einmal genauer ein, beleuchte dann die Aufmachung des Buches und gebe zuletzt ein abschließendes Fazit. Wer wenig Zeit hat, liest am Besten die obige Kurzübersicht und springt dann direkt zum Fazit.

Inhalte

Vorgeplänkel

Emily Care Boss (*The Romance Trilogy*) schrieb die Einleitung für das Buch, in der sie auch über eigene Erfahrungen mit *Itras By* berichtet. Danach erläutert Ole Peder Giæver (Ko-Autor von *Itras By*), wie man mit diesem Buch – sogar ganz ohne *Itras By* selbst zu haben – *Itras By* spielen kann und zieht dabei verschiedene Beispiele aus den Folgekapiteln als Verweise heran. Heraus kommt ganz nebenbei eine gute Übersicht dessen, was einen erwartet.

Teil 1: Diorama



Hier definiert Tobie Abad (*A Single Moment, Bad Timing*) mit *Imperia Manila* einen neuen, magisch-realistischen Stadtbezirk für *Itras By*, der auf seiner Heimat, den Philippinen und deren Mythologie basiert. Zu jeder Unterregion gibt es auch auch einige Geschichtenideen, und zu guter Letzt eine kreative “Fluch-tabelle”.

Cabybaras with Hats ist ein kurzer Geschichtenstarter von February Keeney über die titelgebenden Wasserschweine und einen bizarren

Phantom-Buchclub. Matthijs Holter (*Archipelago, Die Liebe in den Zeiten des Seidr*) und Jackson Tegu (u. a. *Mosterhearts*-Erweiterung *Second Skins*) schreiben ausführlich über die respektvolle Darstellung von Sexarbeit und Sex allgemein in *Itras By*, inklusive inspirierender Fragen, die den Ball ins Rollen bringen sowie beispielhafter Geschichtenideen und NPC-Gruppen.

Edward “Sabe” Jones (*Blazing Rose*) wirft einen Blick auf den “Dungeon” unter der Stadt, der regelmäßig von Sonntags-Abenteurern geplündert wird – aus der Sicht der empörten Ungeheuer.

Von Terje Nordlin und Ole Peder Giæver gibt es detailliertes Material zu den wilden Randgebieten, in denen wirklich alles möglich ist. Enthalten sind unter anderem Tipps, die Reisen dorthin Struktur und Zweck verleihen und eine Zufallstabelle für Bewohner der Zone.

Philipp Neitzel (*Aventurischer Bote*) spendiert uns eine spannende Ideensammlung dazu, wie man das Radio als Spielelement nutzen kann, mit einer Liste inspirierender Sendungen und Sender – z. B. einer, der durchgehend und ausschließlich über das Leben einer der Spielerfiguren berichtet.

Und Aura Belle (*A Real Game, You must break up with your Werewolf Boyfriend*) präsentiert ein alpträumhaftes Szenario, das die ganze Stadt zu blutrünstigen Mondvampiren macht.

Teil 2: Laboratory



Kat Jones (*#Feminism: Glitzy Nails*) schreibt über die Vorzüge des kostümierten Spiels, sowohl für *Itras By* am Tisch als auch, wenn man es als LARP spielen will. Es gibt bebilderte Tipps und Anregungen für Kostüme aus den verschiedenen Stadtbezirken sowie Hilfen zum Selbermachen, Nähen und Basteln.

Keith Stetson (*Seco Creek Vigilance Committee*) gibt uns ein Skript, wie man *Itras By* auch als Oneshot spielen kann, mit Tipps und Übersichten, die auch für Kampagnen als Spielereinführung mehr als brauchbar sind. Dazu gibt es Ideen für Hauptfiguren und deren Plotmagnete und Ziele fürs schnellere Reinkommen.

Steve Hickey (*Soth*) gibt Tipps, wie man Spielern die umfangreiche Spielwelt von *Itras By* nahebringt, ohne lange Monologe zu führen oder einfach alles aus dem Grundbuch vorzulesen.

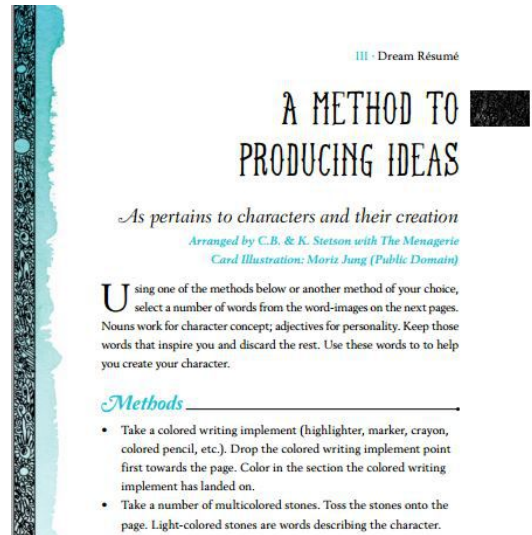
Dann erklärt Ole Peder Giæver, wann (und wie!) es auch mal sinnvoll sein kann, im Spiel Nein zu sagen – statt der sonst üblichen, aus dem Impro-Theater übernommenen Devise, “Ja, aber”.

Jason Morningstar (*Fiasko*) schreibt, wie man *Itras By* ohne *Itras By* spielen kann, das heißt, wie man die Entscheidungs- und Zufallskarten auch in anderen Spielwelten und mit anderen Spielsystemen verwenden kann.

Becky Annison und Josh Fox (*Lovecraftesque*) erklären, wie sie *Itras By* ohne explizite Spielleitung spielen (und nennen es lieber “SL-voll” statt SL-los).

Teil 3: Dream Resumé

Keith Stetson und Clarissa Baut Stetson (*Reconsolidation*) geben uns ein einfaches Kreativwerkzeug an die Hand, mit dem man spielerisch Konzeptideen für seine Spielfigur finden kann. Willow Palecek präsentiert eine lange Liste vorgefertigter Mini-Figurenkonzepten, die man kreativ ausbauen kann. Ole Peter Giæver legt praktische Namenslisten für verschiedene Stadtviertel vor, während Niels Ladefoget Rasmussen eine ganze Reihe kurzer Figurenkonzepte inklusive Namen für jeden Zweck anbietet.



Teil 4: Hall of Mirrors

Banana Chan (Videoproduzentin für viele Indie-Rollenspielprojekte) hat ein Freeform-Spiel über das Innenleben der Zerrfratzen geschrieben, einer Gruppe von Außenseitern mit festgefrorenen grotesken Grimassen.

Kamil Wegrzynowicz (*The Beast*) legt eine Reihe von Auflockerungsübungen vor, mit denen man sich in Minispielen für den Surrealismus in *Itras By* vorbereiten kann, während Aleksandra Sontowska (seine *The-Beast*-Ko-Autorin) ein längeres Spiel vorstellt, mit dem wir das Schwarzenförde-Viertel von *Itras By* spielerisch mit Leben füllen können.

Abstract Machine (*Deconstruction*) bietet ein Szenario mit Sonderregeln, in dem die Spieler Mitglieder einer Rückholmission sind, die Wissenschaftler der Randgebiet-Forschungsstation *Itras-Troll* retten soll, welche unaussprechliche psychedelische Traumerlebnisse hatten und nun in Kryostase liegen. Die Spielatmosphäre erinnert an den nordischen Traumstil in Matthijs Holters *Gesellschaft der Träumer* (*Society of Dreamers*).

Evan Torner (Forscher zum deutschen Kino, #Feminism: *Something to Drink with That, Sir?*) hat *Itras By* komplett neu erdacht, und zwar in Form eines expressionistischen deutschen Films, wobei er Einflüsse aus diversen Filmen der 1920er Jahre (z. B. *Das Cabinet des Dr. Caligari*) verarbeitet. Vorgefertigte Figuren aus diesen Filmen werden in Startszenen miteinander konfrontiert und dann von den Spielern weiterentwickelt.

Zuletzt enthält dieses Kapitel ein ganz neues, umfangreiches Einführungsszenario für *Itras By*, das Oliver Vulliamy et. el. für die französischsprachige Ausgabe des Spiels erdacht haben. Es enthält besondere Hilfen für neue Spieler und dreht sich um das Schicksal eines verschwundenen Künstlers.

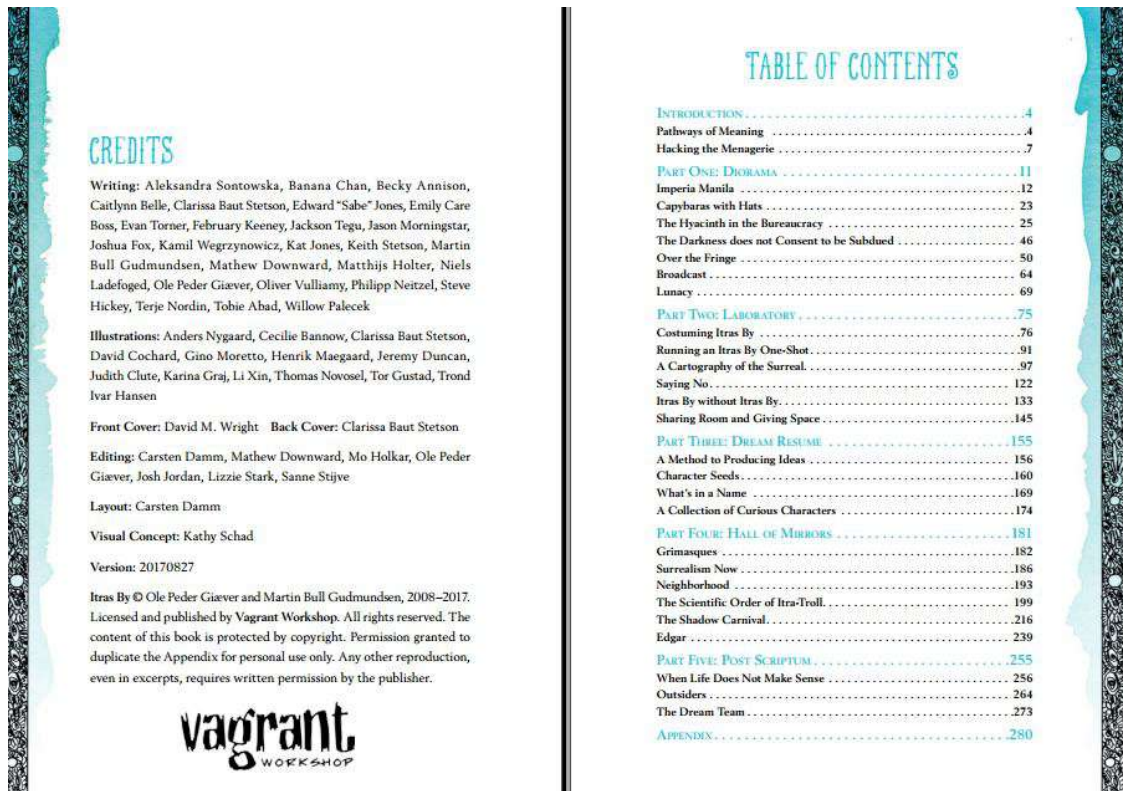
Teil 5: Post Scriptum

Martin Bull Gudmundsen (Ko-Autor von *Itras By*) schreibt in einem Essay darüber, welche Rolle das Rollenspiel und der Surrealismus, sowie *Itras By* im Besonderen in seinem Leben mit Autismus gespielt haben. Danach haben die beiden Ko-Autoren eine surreale Kurzgeschichte über einen Außenseiter in *Itras By* im Angebot, gefolgt von einer kurzen Übersicht, wie es zu *Itras By: Menagerie* überhaupt kam und wer alles beigetragen hat.

Anhang

Im Anhang findet sich ein wunderschön gestalteter Charakterbogen für *Itras By*, ausdrucksfertige Versionen der Handouts aus dem Buchinneren (vor allem eine Kurzübersicht über die Stadtviertel), und eine Reihe neuer Zufalls- und Entscheidungskarten zum Ausdrucken und Basteln.

Gestaltung und Gebrauchstauglichkeit



Ich habe das Buch in der PDF-Version an einem 10,1-Zoll-Tablet gelesen und bewertet. Die gedruckte Ausgabe ist im Layout allerdings gleich, soweit ich weiß.

Zunächst einmal zur **Nutzbarkeit** des PDFs. Es gibt verlinkte Lesezeichen und auch das Inhaltsverzeichnis ist anklickbar und führt automatisch zur entsprechenden Seite. Links zu Websites sind ebenfalls verlinkt. Noch schöner wäre eine klickbare Verlinkung der internen Seitenverweise im Buch, zum Beispiel wenn ein Artikel zu Figurenideen auf den mit den Namenslisten auf Seite XY verweist. Die Schriftgröße fand ich auf meinem Tablet angenehm lesbar, es war nie Zoomen notwendig.

Zum **Design**, Schriften und Layout: Die entsprechen größtenteils dem Vorgänger *Itras by*. Die auffälligste Änderung ist eine andere Grundfarbe, Blau statt Gelb. Die Wahl der Schriften gefällt mir außerordentlich gut, sie sind unaufdringlich und haben doch eigenen Charakter. Die Farbe der Überschriften ist

ein helles Türkis, das hübsch aussieht, aber für die Accessibility vielleicht etwas mehr Farbkontrast zum weißen Hintergrund haben könnte. Ich persönlich hatte jedoch keine Schwierigkeiten mit ihrer Lesbarkeit.

Das **Layout** gefällt mir wieder, wie schon bei *Itras By*, sehr gut, ich finde Kathy Schad, die das Layoutkonzept erfunden hat, sollte viel öfter für ihre immer sehr gute Arbeit gelobt werden. Gezeichnete Dekoelemente und Illustrationen lockern den Text gut auf und sind sehr passend. Die **Illustrationen** stammen übrigens ebenfalls von vielen verschiedenen internationalen zeitgenössischen Zeichnerinnen und Zeichnern, ergänzt durch passende historische Illustrationen und Fotos aus den 20er Jahren.

Lektorat und Korrektur sind sehr gut, mir ist kein einziger Fehler aufgefallen. Leider gibt es nicht durchgehend Kapitelmarkierungen, die einem auf jeder Doppelseite am Rand anzeigen, in welchem Kapitel und Unterbereich man sich gerade befindet. Das Grundbuch hatte diese noch.

Fazit

Zum **Konzept**: ich finde es super, dass der Band Material von so vielen Beitragenden aus verschiedenen Ländern enthält, sowohl bei den Artikeln als auch bei den Illustrationen. Auch der Anteil nichtmännlicher Beitragender ist recht hoch im Vergleich zu vielen anderen Publikationen. Ein leichtes Ungleichgewicht herrscht natürlich noch immer, gerade bei den nichtwestlichen Kulturen, wo mir gerade mal Tobie Abad aus den Philippinen auffiel. Trotz der vielen verschiedenen Beitragenden wirkt der ganze Band wie aus einem Guss, was vor allem dadurch erreicht wird, dass in den einzelnen Artikeln immer wieder auf andere im selben Buch Bezug genommen wird. (Echt jetzt, wie haben sie das eigentlich gemacht? Die ganzen Querverweise waren sicher jede Menge Arbeit!)

Die **optische Gestaltung** gefällt mir richtig gut und die Texte lassen sich durch das gelungene Layout und die Schriftwahl sehr gut auch am Tablet lesen – zusammen mit der Bebilderung ist das Buch ein echter Augenschmaus! Die Gestaltung ist stark an den Grundband *Itras By* angelehnt, der ebenfalls schon super aussah.

Auch **inhaltlich** finde ich den Band sehr gut gelungen. Er ist vollgepackt mit nützlichen Tipps und Hilfsmitteln, die das Spiel erleichtern und anreichern, aber auf keinen Fall ein Muss darstellen, ohne die das Spiel nicht funktioniert.

Besonders gut gefiel mir unter anderem Keith Stetsons Artikel *Running an Itras By One-Shot* in Teil 1, der eigentlich dafür gedacht ist, eine abgeschlossene Geschichte in eine Einzelsitzung zu packen. Durch die Hilfsmittel und Übersichten eignet er sich aber auch sehr gut als allgemeine Heranführung ans Spiel. Als eine Art Schnellstarter geht er auch auf eine Sache ein, die ich bei *Itras By* (und anderen freiförmigen Spielen) besonders schwierig finde: sich aus dem Nichts ein Figurenkonzept auszudenken. Auch Artikel in Teil 3 arbeiten sich auf die ein oder andere Weise daran ab. *A Method to Producing Ideas*, ebenfalls von Keith, zusammen mit Clarissa Baut Stetson, hat eine Art Spielbrett mit wild darauf verteilten Zufallsbegriffen, die man durch verschiedene Methoden auswählen und zu Konzepten entwickeln kann. Willow Palecek und Niels Ladefoget Rasmussen machen es uns in *Character Seeds* und *A Collection of Curious Characters* noch einfacher; sie bietet uns eine lange Liste fertiger, aber sehr knapper Figurenideen mit genügend Raum für die eigene Ausarbeitung.

In *Cartography of the Unreal* von Steve Hickey dreht sich alles um die Stadt selbst, insbesondere, wie man sie den Spielern kompakt nahebringt. Da ist besonders die Kurzübersicht über die Stadtviertel ein gutes Hilfsmittel. Außerdem fand ich seine Tipps zum Erstellen eigener Orte innerhalb der Viertel nützlich, weil das etwas ist, was mir selbst oft schwerfällt. Auch schön fand ich, wie er das aus *Dungeon World* bekannte Konzept, Karten zu malen und dabei Lücken zu lassen, auf *Itras By* überträgt.

Bei *Saying No* von Ole Peder Giæver fand ich interessant, wie er Konzepte des Neinsagens integriert, um Dinge zu unterbinden, die man unpassend oder unangenehm findet. Dabei geht er auch auf die **Anders, bitte**-Phrase aus Matthijs Holters Schwesterspiel *Archipelago* ein, das mir besonders am Herzen liegt, und stellt eine sogenannte Nø-Karte vor, die eine gewisse Ähnlichkeit mit der bekannten X-Karte (GoogleDoc) <<https://tinyurl.com/xkarterollenspiel>> hat.

Insgesamt ist *Itras By: Menagerie* eine absolut lohnenswerte Investition, wenn man schon *Itras By* mag. Es ist als PDF oder gedrucktes Buch ab ca 15 \$ erhältlich <<https://itrasby.com/the-menagerie/>>.

Abschließend möchte ich mich bei Vagrant Workshop und Ole Peder für das Rezensionsexemplar bedanken, das ich zu meiner Schande schon vor etwa einem Jahr erhielt und welches eigentlich für mein persönliches Rollenspielblog gedacht war, wo momentan aber eher weniger los ist. Ich denke, hier findet sie wahrscheinlich mehr interessierte Leser. Eine englische Version dieser Rezension wird ebenfalls noch auf unserem Blog erscheinen.

Bildnachweis

Coverillustration: Tina Trillitzsch, Zwischenbilder: Screenshots des Buches als PDF (Vagrant Workshop)

Spiel: Dear Elizabeth

Literarisches Briefrollenspiel von Will C mit Übersetzung und Einleitung von Tina Trillitzsch



Tinas Vorwort

Dear Elizabeth ist eines der drei Gewinnerspiele beim diesjährigen 200-Wörter-RPG-Wettbewerb <<https://200wordrpg.github.io/winners>>. Schon letztes Jahr hatten wir uns drei der Gewinner von 2017 herausgepickt und einen davon, *Mechanical Oryx* (von Grant Howitt), übersetzt und mit Spielbericht in Ausgabe 001 des Zines veröffentlicht <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_null/mechanical_oryx/>. *Alle für einen* (von Ben Rolfe) haben wir für Ausgabe 001 <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_001/einerfueralle/> übersetzt und über unser Testspiel berichtet. Und *Route Clearance* (von Andrew Millar) habe ich Basis für ein eigenes Spiel, *Drachenreise*, in Ausgabe 002 <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_002/draehenreise/> verwendet.

Diesmal nun also *Dear Elizabeth...*, ein Briefrollenspiel für Zwei, das ich übersetzt habe und gleich zwei Hacks dazu präsentiere: **Liebe Tilda** <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_003/liebe-tilda> mit wachsamen Mäusen und **Dear Distant Stars** <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_003/dear-distant-stars> mit Weltraum-Fernbeziehungen (beide auf den folgenden Seiten).

Sowohl thematisch als auch mechanisch fand ich das Spiel sofort interessant. Es simuliert eine Briefkorrespondenz zwischen Freundinnen in der Regency-Zeit im Stil von Jane Austen und anderen Autorinnen. Ein feminin geprägtes Genre, das bis vor kurzem noch kaum von Spielen bedient wurde – inzwischen gibt es zum Austen-Thema auch *Good Society* von den Storybrewers ([Interview in Ausgabe 000](https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_000/null/fuenf_fragen_an_storybrewers/) <https://www.erzaehlspiel-zine.de/ausgaben/ausgabe_000/null/fuenf_fragen_an_storybrewers/>) und diverse Kartenspiele (*Marrying Mr Darcy* <<https://boardgamegeek.com/boardgame/145308/marrying-mr-darcy>>, *Jane Austens Hochzeitsball* <<https://boardgamegeek.com/boardgame/151645/jane-austens-matchmaker>>).

Als Briefrollenspiel reiht es sich in ein recht kleines Genre ein, das unter anderem aus *De Profundis* und *Quill* besteht (*Good Society* hat ebenfalls eine Briefschreibe-Phase). Und doch vermute ich, dass viele, die mit Tischrollenspiel gar nichts am Hut haben, schon lange etwas ähnliches auf ihre Art spielen. Meine Schwester hat mit Freundinnen schon vor Jahren humoristische E-Mails im Austen-Stil ausgetauscht.

Dear Elizabeth... verlegt das Ganze an den Spieltisch, gibt ihm durch die Themenkarten Struktur und führt leicht umsetzbare taktile Elemente ein, die zum Losspielen einladen: Schreiben mit echter Tinte, Tee und das “Verschicken” der Briefe durch Hindurchschieben unter dem Türschlitz.

Als ich das Spiel las und die Soloversion gespielt habe (bei der man keine Antworten erhält und sich Sorgen macht), wurde mir sofort klar, wie hackbar es ist. Zwei eigene Hacks habe ich angefügt, aber mir fallen noch einige mehr ein, z. B. mit Horrorthema. Man könnte auch die Karten von Spielen wie *Hobbit-Geschichten aus dem Grünen Drachen* und *Cthulhu Tales* als Brief-Themenkarten verwenden.

Das Spiel

Du bist Heldin eines Roman aus der viktorianischen oder Regency-Zeit. Deine Freundin ebenso. Trotz Trennung schreibt ihr einander Briefe.

Ihr braucht beide Karteikarten, Papier und Stifte – Füller oder Schreibfeder. Kugelschreiber wäre undenkbar! Tee und Gebäck nach Wunsch.

Erfindet eure Heldinnen

Beschreibt eure Persönlichkeiten und sucht euch eine Tugend, ein Laster, und eine Hoffnung aus. Macht euch die Wertvorstellungen des 19. Jahrhunderts zu eigen!

Beschreibt eure Familien. Was macht Vater? Wie ist Mutter? Wie habt ihr euch kennengelernt? Beschreibt jeweils einen besonderen Moment, der euch verbindet. Warum seid ihr auseinander gegangen?

Vorbereitung

Schreibt einzeln auf Karteikarten:

- Begegnung
- Gast
- Brautwerbung
- Geburt
- Skandal
- Tod

- Streit
- Antrag

Mischt die Karten und nehmt jeweils die Hälfte.

Spiele

Ihr sitzt in getrennten Räumen. Außer per Brief gibt es zwischen euch und euren Figuren keine Kommunikation. Bewahrt den Schein.

Diesen Frühling hat sich ein Ereignis zugetragen. Ziehe eine Karte und interpretiere sie fantasievoll.

Schreibe mit Stift und Papier einen Brief an deine Freundin. Schildere dein Ereignis. Stelle ihr Fragen zu ihrem Leben und beantworte ihre eigenen. Entwickelt eine gemeinsame Geschichte mit Nebenfiguren. Lass dich von deiner inneren Austen, Brontë und Eliot inspirieren.

Wenn du fertig bist, stecke ihn unter dem Türschlitz hindurch. Lies den Brief, der an dich gesendet wurde.

Wiederhole dies für Sommer, Herbst und Winter.

Solovariante

Du schreibst Briefe, erhältst aber nie Antwort. Du fragst dich, wieso.

Bildnachweis

Coverbild: Tina Trillitzsch unter Verwendung eines eigenen Fotos

Spiel: Liebe Tilda

Ein Briefrollenspiel von Tina für zwei zivilisierte Mäuse, basierend auf *Dear Elizabeth*



Einleitung

Ich mag Mäuse und ich mag Listen. Dieser Hack ist an eine bekannte Comicserie angelehnt, zu der es auch ein Rollenspiel gibt. So kompliziert wird dieses Spiel aber nicht werden, das Grundgerüst ist weiterhin das von *Dear Elizabeth*, hauptsächlich unterfüttert mit anregenden Listen, die ein wenig an eine mitteleuropäische Mäusewelt angepasst sind. Natürlich bleibt es da nicht ganz bei 200 Wörtern.

Übersicht und Spielmaterial

Ihr seid zwei Mäuse in verschiedenen Siedlungen des großen Schutzterritori-ums, die einander Briefe schreiben. Eure Briefe werden von einer Gruppe "Hü-ter" transportiert, während sie ihre Patrouillen und andere Dienstgänge ma-chen: Wege freimachen und sichern, schutzbedürftige Zivilmäuse begleiten, die Schutzlinie gegen Raubtiere erneuern, Medikamente und andere Mittel transportieren, bei Streitigkeiten vermitteln, Notlieferungen machen ...

Ihr braucht **acht leere Kärtchen** oder Zettel (zum Beispiel Karteikarten), **Briefbögen und Stifte** - Füller oder Schreibfeder - Kugelschreiber passen hier nicht - die Mäusesiedlungen sind auf etwa mittelalterlichem Stand der Tech-nik und schreiben noch mit Kornähren oder sehr feinen Vogelfedern.

Auf Wunsch ein Krüglein Bier, warmen Apfelmost oder Holunderbeersaft und ein Schüsselchen Gemüseintopf, eine Scheibe leckeres Früchtebrot oder ein paar Beeren.

Erfindet eure Mäuse

Wer seid ihr?

Sucht euch **Namen, Tätigkeit, eine Stärke und Schwäche und eine Überzeugung** aus den folgenden Listen aus oder denkt euch eigene aus.

In welcher **Mäusesiedlung** wohnt ihr jeweils? Mäuse gibt es übrigens in allen möglichen Farben: braun, blond, grau, schwarz, weiß, rot...

Maushafte Namen:

Liddy, Tilda, Kolin, Tilly, Blinn, Fentin, Evie, Julin, Kettie, Pilt, Niva, Nerin, Sommer, Unsell, Danera, Toria, Zorniel, Merist, Kender, Sarie, Lucin, Sander, Ansel, Bertram, Clementin, Cuna, Enolf, Greta, Hugo, Uda, Jacubin, Rudwin, Stelin, Widara, Nes, Filmina, Hennslin, Fridel, Pett, Ullin, Nickel, Endris,

Eberlin, Toma, Bartlina, Willin, Ottin, Birk, Kristel, Gilig, Lux, Wernlin, Senda, Alba, Jonna, Elsslin, Gretlin, Keth, Barba, Kuen, Aenlin, Kristan, Jeras, Brida, Irmel, Ella, Clar, Dorell, Guda.

Übliche Mäusetätigkeiten

Handwerksmaus (Backen, Kochen, Weberei, Glaserei, Tischlerei, Töpferei, Schmiedekunst, Baumeisterei, Steinbearbeitung), Tiermaus (Bienenzucht, Seidenspinne und -raupen, Boten Grillen, Wildtierkunde), Wissenschaftsmaus (Chemie, Biologie, Physik, Sterne, Botanik, Wetterkunde), Heilmaus, Bauernmaus, Seefahrtsmaus, Tavernenmaus, Bürgermeistermaus, **Mitglied der mutigen Hütermäuse ...**

Mäusestärken

Stark, beschützerisch, wagemutig, wachsam, gelassen, pfiffig, einfühlsam, neugierig, ehrgeizig, Frühaufsteher, nachtaktiv, mitreißend, großzügig, sparsam, ehrenhaft, fleißig, freundlich, Führungsqualitäten, Freigeist, guter Orientierungssinn, geschickt, aufgeschlossen, geistesgegenwärtig, zurückhaltend, energisch, vernünftig, Adlerauge, gute Lauscher, Spürnase, Wettersinn.

Mäuseschwächen

Schreckhaft, leichtsinnig, behäbig, hinterlistig, willensschwach, naiv, leichtgläubig, argwöhnisch, arrogant, intolerant, stur, ungeduldig, geltungssüchtig, verblendet, abgestumpft, verbittert, verschwenderisch, geizig, arbeitssüchtig, eigenbrötlerisch, kein Richtungssinn, tapsig, unerfahren, Hitzkopf, Tunnelblick.

Überzeugungen unter Mäusen

Man kann über alles reden; Der Klügere gibt nach; Die Feder ist mächtiger als das Schwert; Reden ist Silber, Schweigen ist Gold; In der Kürze liegt die Würze; Jede Wahrheit braucht einen Mutigen, der sie ausspricht.

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt; Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg; Wo gehobelt wird, fallen Späne; Der Zweck heiligt die Mittel.

Gewalt ist keine Lösung; Angriff ist die beste Verteidigung; Wer nicht hören will, muss fühlen; In Gefahr und höchster Not bringt der Mittelweg den Tod.

Arbeit ist das halbe Leben; Der frühe Vogel fängt den Wurm; Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen; Wer rastet, der rostet; Man muss das Eisen schmieden, solange es heiß ist; Ordnung muss sein; Viele Hände, schnelles Ende; Viele Köche verderben den Brei.

Der Weg ist das Ziel; Gut Ding will Weile haben; Die Zeit heilt alle Wunden; In der Ruhe liegt die Kraft; Aus Fehlern wird man klug; Das Bessere ist der Feind des Guten; Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Blut ist dicker als Wasser; Rache ist süß; Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm; Ein guter Name ist mehr wert als Silber und Gold.

Essen und Trinken hält Leib und Seele zusammen; Trautes Heim, Glück allein; Lügen haben kurze Beine; Trau, schau, wem; Wer Angst hat, lebt länger; Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um; Was man sich eingebrockt hat, das muss man auch auslöffeln; Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.

Mäusesiedlungen und wofür sie bekannt sind:

Festung Riegelflucht (wo die Wache stationiert ist), Fichtenklamm (Wissenschaft und Tränke), Kieselflüstern (Steine), Ulmsamt (Heilmoose und Holz), Borkenkern (Handwerk), Distelflaumen (Stoffe und Seile), Kupferholzen (Metall), Grünrankental (Getreide), Sauerhafen (Handel und Schifffahrt), Schieferhohlen (Beeren), Apfelbutzen (Äpfel), Außenposten Vilmin (Strand, Einsamkeit), Schwarzwasser (Schifffahrt und Transport), Zündwitter, Kalttock (Meer, Felshöhlen, Einsamkeit), Ahornschlupfen (Handel), Wurzelschwelg (Spinnfäden, Stoffe), Rotblatt (Nüsse), Sandmauern (Glas), Ufersanden (Stein).

Wie steht ihr zueinander?

Familienmitglieder (Eltern, Großeltern, Kind, Enkel oder Geschwister)? Alte Freunde aus der Kindheit? Ein Paar? Mentor oder Lehrmaus und Schülermaus von früher? Ehemalige Schulkameraden oder Kollegen?

Beschreibt jeweils einen **besonderen Moment**, der euch verbindet. Warum wohnt ihr nicht (mehr) in der gleichen Siedlung?

Vier Nichtspielermäuse

Beschreibt jeweils **zwei Mäuse** aus eurem Umfeld: Was macht dein bester Freund, dein Feind oder Rivale, deine Geschwister, Vater und Mutter? Hast du eine Mentorin oder eine Lehrmaus, die dich ausgebildet hat? Wie sind sie so?

Vorbereitung

Schreibt die folgenden acht **Briefthemen** einzeln auf die leeren Karten.

- Gefahr durch Wetter oder Natur
- Gefahr durch andere Tiere
- Knappheit oder Krankheit
- Unruhe(n)
- Wiedersehen
- Freundschaft oder Liebe
- Neuankömmling(e)
- Erfolg

Mischt sie dann und verteilt sie gleichmäßig (eine pro Person und Jahreszeit).

Spielen

Ihr sitzt in getrennten Räumen. Außer per Brief gibt es zwischen euch und euren Mäusefiguren keine Kommunikation. Bewahrt den Schein.

Im Frühling ist etwas passiert! Zieh eine Karte, interpretiere das Thema kreativ und schreibe mit Stift und Papier einen Brief darüber. Schildere deiner Mitmaus die betreffenden Begebenheit. Vergiss nicht, über deine Sorgen, Alltagsfreuden und Familienbegebenheiten zu berichten und nach denen deiner Mitmaus zu fragen. Entwickelt gemeinsam Nichtspielermäuse.

Denkt daran, wie klein ihr seid und wie groß die Welt ist! Bringt eure Überzeugungen ins Spiel, fordert sie heraus oder bestätigt sie. Unten folgen Anregungen zu üblichen **Tieren in Mitteleuropa sowie zu den vier Jahreszeiten** und was in ihnen um euch herum passiert.

Wenn dein Brief fertig ist, schiebe ihn unter dem Türschlitz durch. Wenn du besonders mäusisch sein willst, falte ihn ganz klein oder schreibe deine Briefe schon von vorneherein auf kleine Zettel.

Wiederholt das Ganze für Sommer, Herbst und Winter.

Die Jahreszeiten

Frühling: Wechselhaftes Wetter, mal angenehm warm, mal überraschende Kälteinbrüche mit Schnee. Regen und Schneeschmelze = Überflutungen. Alles wuchert wie wild: Unterholz, köstliche Knospen und Triebe. Getreide muss gesät werden. Größere Tiere gehen nach dem Winterschlaf auf Futter- und Partnersuche.

Sommer: Meist warm, ruhig und feucht. Sommerregen und -gewitter, Hagelschauer, Hitzewellen, Waldbrände.

Herbst: Kühl, golden und windig. Erntezeit, Sturm, ungemütliche Regentage, Nachtfrost. Größere Tiere sammeln für den Winter Vorräte und fressen sich fett mit kleineren Tieren - wie Mäusen!

Winter: Kälte und Eis, alles ist unter einer Schneeschicht bedeckt. Starke Schneegestöber, plötzlicher Wärmeeinbruch. Tiere, die keinen Winterschlaf machen, haben Hunger auf eure Vorräte und auf Mäuse.

Tiere in Mitteleuropa

Rotfuchs, Luchs, Reh, Rothirsch, Wildkatze, Luchs, Wolf, Dachs, Schwarzstorch, Hase, Wildschwein, Waldameise, Borkenkäfer, Hirschkäfer, Hummel, Biene, Glühwürmchen, Igel, Biber, Blindschleiche, Eichhörnchen, Baummartler, Buntspecht, Eidechse, Feuersalamander, Waldkauz, Uhu, Sperber, Erdkröte, Grasfrosch, Siebenschläfer.

Mehr Info: Waldfibel oder Waldfibel-App des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft.

Solovariante

Du bist eine Hütermaus und schreibst Briefe an eine zivile Mitmaus oder eine Hüterkollegin in einem fernen Außenposten, erhältst aber nie eine Antwort. Du fragst dich, ob du mal nach ihr schauen solltest?

Bildnachweis

Coverillustration: Tina Trillitzsch

Spiel: Dear Distant Stars

Ein Instant-Messaging-Spiel von Tina über eine Raum-Zeit-Fernbeziehung für zwei, basierend auf *Dear Elizabeth*



Vorwort

Zuletzt ein Science-Fiction-Hack von *Dear Elizabeth*, dessen Idee mir gleich beim ersten Lesen des Spiels kam. Er ist inspiriert von den Filmen *Voices of a Distant Star* von Makoto Shinkai und *Interstellar*, in denen Menschen durch (Welt-)Raum und Zeit getrennt sind und trotzdem versuchen, in Kontakt zu bleiben. Die Idee, die jahrelangen Wartezeiten zwischen den Nachrichten auch zu simulieren, habe ich von Jason Morningstars Spiel *The Skeletons*, in dem magisch belebte Skelette teilweise Jahrtausende in ihrer Grabkammer auf Eindringlinge warten und die Spieler deshalb minutenlang im Dunkeln sitzen.

Übersicht und Spielmaterial

Ihr seid zwei Menschen in der Zukunft. Eine von euch ist in den Weltraum aufgebrochen, die andere auf der Erde zurückgeblieben. Ihr schreibt euch Nachrichten, die aber durch die große Entfernung erst etwa acht Jahre später ankommen.

Ihr braucht **acht Karteikarten** und einen Stift, jede ein Smartphone oder einen Computer mit einem **E-Mail- oder Chatprogramm** (Threema, WhatsApp, Hangout etc.) und **Eieruhren** oder Smartphone-Timerapps.

Erfindet eure Hauptfiguren

Wer seid ihr?

Sucht euch jeweils ein **prägendes Persönlichkeitsmerkmal** aus der folgenden Liste aus oder denkt euch ein eigenes aus.

Wer von euch ist fortgegangen, wer dageblieben? Wie heißt ihr und **was macht ihr so?** Überlegt euch beide eine **Hoffnung und eine Sorge**.

Persönlichkeitsmerkmale

Aufgeschlossen, zurückhaltend, energisch, vernünftig, ungestüm, unerschütterlich, freundlich, einzelgängerisch, gesellig, neugierig, einfühlsam, beharrlich, optimistisch, hitzig, wagemutig, couragiert, grüblerisch, eigensinnig, zielstrebig, schrullig, kreativ, bodenständig, sentimental, vertrauensselig, unbekümmert, humorvoll, geistreich, pfiffig, mitreißend.

Wieso musstet ihr euch trennen?

Eine von euch ist in die Weiten des Weltalls aufgebrochen. Wieso? Sucht euch etwas aus der folgenden Liste aus oder denkt euch einen eigenen Grund aus.

- Um eine außerirdische Kultur auf einem fernen Planeten kennenzulernen.
- Um einen neuen Planeten zu besiedeln (mit einer Gruppe Siedler oder anzuzüchtenden Keimzellen).

- Um Rohstoffe abzubauen (Erz, Chemikalien oder Genmaterial).
- Um angreifende Außerirdische abzuwehren oder an der Quelle auszuschalten.
- Um zu sehen, was außerhalb der Barriere passiert ist und wie die Zeit weitergelaufen ist.
- Um dringend einen neuen Planeten zu finden, weil der alte am Ende ist.
- Um auf einem Generationenschiff zu einem anderen Planeten zu fliegen, den keiner der ersten Generation lebend erreicht.

Wie steht ihr zueinander?

Beziehungsideen: Geschwister (klein und groß oder Zwillinge), Elternteil und Kind oder Großelternteil und Enkel, Schul- oder Studienfreunde, Kollegen, Paar, Mentorin und Schüler, Klon und Geklonte.

Beschreibt jeweils einen **besonderen Moment**, der euch verbindet. Falls ihr nicht verwandt seid: wie habt ihr euch kennengelernt?

Vier Nebenfiguren

Beschreibt jeweils **zwei Personen** aus eurem Umfeld: Was macht deine beste Freundin, deine Rivalin, deine Geschwister, Vater und Mutter? Hast du eine Mentorin? Wie sind sie so?

Vorbereitung

Schreibt die folgenden acht **Themen** einzeln auf die leeren Karten, mischt sie dann und verteilt sie gleichmäßig (jede vier).

- Auseinandersetzung
- Erkundung
- Glücksmoment
- Veränderte Umwelt oder Gesellschaft
- Entscheidung
- Neuankömmling(e)

- Abschied
- Schicksalsschlag

Spielen

Ihr sitzt in getrennten Räumen oder sogar noch weiter entfernt voneinander. Außer per elektronischer Nachricht gibt es zwischen euch und euren Figuren keine Kommunikation. Bewahrt den Schein.

Kürzlich hat sich ein Ereignis zugetragen. Ziehe eine Karte und interpretiere sie fantasievoll. Schreibe per E-Mail oder Chat eine Nachricht an deine Mitspielerin! Schildere dein Ereignis. Stelle ihr Fragen zu ihrem Leben und beantworte ihre eigenen. Wie ist es ohne dich? Wie fehlst du? Entwickelt eine gemeinsame Geschichte mit Nebenfiguren. **Schicke deine Nachricht nicht sofort ab!**

Wenn du fertig geschrieben hast, warte eine gefühlte Ewigkeit, bevor du deine Nachricht verschickst, um die ca. acht Jahre zu simulieren, die vergehen, bis sie ankommt. Stelle dafür eine **Eieruhr oder eine Timerapp auf eine Minute und warte, bis sie abgelaufen ist. Tu das achtmal**, bis ca. acht rastlose Minuten vergangen sind. Verschicke dann die Nachricht. Lies die Nachricht, die du selbst erhältst.

Wiederhole dasselbe für deine übrigen drei Karten.

Die Timerintervalle lassen sich auch variieren - ihr könnt bei der ersten Nachricht weniger Zeit vergehen lassen, zum Beispiel drei oder fünf Minuten, um sie dann jedes Mal zu vergrößern, um eine wachsende Entfernung auf der Reise zu simulieren. Ihr könnt statt Texten auch kurze Videos oder Tonaufnahmen verschicken!

Solovariante

Du schreibst Nachrichten, weißt aber, dass dein Gegenüber sie erst viele Jahre später gebündelt bekommt, wenn du schon alt oder sogar tot bist. Das liegt an einer Besonderheit der Raumzeit.

Vielleicht weil eine von euch kurz durch ein Wurmloch und wieder zurück reist. Für dein Gegenüber vergehen nur einige Stunden, für dich fast ein ganzes Leben.

Bildnachweis

Coverillustration: Tina Trillitzsch unter Verwendung von Public-Domain-Fotos von Unsplash

Spiel: Die letzte Fackel

Ihr werdet Fragen stellen, dafür belohnt werden und am Ende sterben alle

Die letzte Fackel



Ein Spiel von Nils Sommer mit Illustrationen von Risto

Und wenn die Asche auf die Erde fällt ...

*... sind wir verglimmt. Keine Kerze, kein Schein
der sich in unseren Augen widerspiegelt aber die
Pfeile in unseren Schultern tragen wir mit Stolz,
denn es ist besser doppelt so hell zu brennen als
auf ewig ein Funke zu bleiben.*

*Die Fingernägel krallen sich in die letzte Fackel
und wir wissen – es war gut. Es war genug.
Aber vielleicht. Vielleicht noch einen Schritt. Ein
wenig mehr, bevor der Atem wieder schwer wird.
Die Pfeile aus der Schulter reißen und entzün-
den, um wenigstens etwas Licht zu haben.*

Damit wir sehen wohin wir fallen.

So atmosphärisch beginnt das Spiel *Die letzte Fackel* von Nils Sommer. Ihr erzählt darin gemeinsam die Geschichte einer Gruppe Überlebender, die an das Licht eines einzelnen Gegenstandes gebunden sind – eine Fackel, eine Taschenlampe oder ein magisches, heilendes Licht in einer gläsernen Kugel.

Ihr werdet Fragen stellen, dafür belohnt werden und am Ende sterben alle – im besten Falle nach dem Erblicken der letzten Hoffnung.

Download

[Die PDF-Datei von *Die letzte Fackel* herunterladen.](#)

Wir wünschen euch viel Freude am Spiel!

Bildnachweis

Coverbild: Originaltitel des Spiels

Spiel: Tuk Fast Tuk Furious

Aufregende Rennen von Tuktukeros in Guatemala



Mit *Tuk Fast Tuk Furious* von Gerrit Reininghaus haben wir ein Spiel dabei, das uns Details eines anderen Kulturkreises nahebringt und ... – es geht um Tuk-tuk-Rennen! Zusätzlich hat Gerrit seine Gedanken zum Spiel in Worte gefasst und gibt uns Hintergrundinformationen zum Setting und seinen Designgedanken.

Viel Spaß bei den wilden Verfolgungsjagden!

Download

[Die PDF-Datei von *Tuk Fast Tuk Furious* herunterladen.](#)

Designgedanken

Tuk Fast Tuk Furious ist ein kurzes Erzählspiel, das in dreißig bis fünfzig Minuten gespielt werden kann. Es geht um ein aufregendes Rennen von sogenannten Tuktukeros, den Fahrerinnen und Fahrern der dreirädrigen Vehikel, die in verschiedenen Ländern der Welt meist als Taxis fungieren.

Sie sind beliebt wegen ihrer Wendigkeit und weil sie sich durch schmalste Gassen und überfüllte Straßen einen Weg bahnen können. Die Fahrer (es sind in den meisten Kulturen sehr überwiegend oder ausschließlich junge Männer) geben sich dabei oft viel Mühe mit der Dekoration. Referenzen an Rennwagen, die eigene Gläubigkeit, die große Liebe oder Musikvorlieben sind die wichtigsten Themen. Nachts wird meist fantastische Beleuchtung sichtbar.



Santiago Atitlan, Guatemala

Der Ort des Geschehens, des Rennens, ist eine Stadt in Zentralamerika. Santiago Atitlan hat 50.000 Einwohner*innen, was man dem Ort am Hang eines Vulkans nicht unbedingt ansieht. Es ist ein endloses Gewirr von steilen Gässchen,

Straßenständen und Menschenmengen, die sich durch die Stadt bewegen. Das Spiel ist aber leicht an jeden beliebigen Ort der Welt zu verlegen. Santiago Atitlan hat für mich als Autor den besonderen Reiz, dass ich seit zwei Jahren hier lebe und täglich die Tuktukeros in ihren Karossen erlebe.

Atitlan Riders

Tuk Fast Tuk Furious ist als Spiel im Spiel entstanden. *Atitlan Riders* ist ein Powered-by-the Apocalypse-Rollenspiel, das sich um das Leben von jungen Menschen in Santiago Atitlan dreht. Sie haben gemein, dass sie eine geheime Identität als Tuk-Tuk-Rennfahrer*innen besitzen. Während der andere Teil des Spiels sich wie üblich mit Charakterbögen und Moves der Figuren befasst, sind die Rennen ein separates Spiel, das von den Spieler*innen aktiviert werden kann. Hier im Zine wird das Spiel abgelöst von *Atitlan Riders* veröffentlicht.

Design-Prämissen

Ein Rennen in einem Erzählspiel umzusetzen, stellt einige Design-Herausforderungen dar. Bei einem Rennen geht es um das Gewinnen, schneller als die anderen zu sein. Es geht aber auch um all das, was im Rennen erlebt und durchlebt wird, die Herausforderungen, denen sich die Fahrer*innen stellen. Wie weit bin ich bereit zu gehen für den Sieg? Fahre ich fair? Wie reagiert die Welt um uns auf das Rennen?

Play to lose?

Nun gibt es bei Erzählspielen das viel gerühmte „Play to lose“, das mehr oder weniger aussagt, dass es nicht nur nicht ums Gewinnen geht, sondern mehr sogar das Verkörpern von Rollen auf der Verliererseite gerade reizvoll ist. Das widerspricht der grundsätzlichen Stimmung eines Rennens, bei dem bis zum Schluss alle, so gut sie können, gewinnen möchten. Natürlich gibt es eine Unterscheidung zwischen Figuren und Spieler*innen hier – ich mag allerdings Designs, bei denen diese eine hohe Synchronizität zwischen beiden Ebene haben: Wenn die Figur unbedingt gewinnen will, sollte die Spielerin das ebenfalls wollen.



Erzählen versus Taktik?

Daher war für mich wichtig, dass die Mechanik eine tatsächlich auf das Gewinnen, auf das Mitfiebern mit den Figuren ausgerichtete ist. Wie bei modernem Brettspiel-Design sollte bis zum Schluss jede*r die Chance auf den Sieg haben, ohne dass die Ereignisse im Rennen keinerlei Relevanz für die Gewinnchancen verlieren. Zugleich war es mir wichtig, so wenig taktische Elemente wie möglich im Spiel zu haben. Sie lenken zu leicht von der in diesem Spiel im Zentrum stehenden kollaborativen Erzählung ab. Außerdem verführen manche Taktikelemente zu Verhalten, das einer spannenden Erzählung entgegen-

steht („Ich verzögere meine Initiativephase.“). Stattdessen darf schieres Glück eine große Rolle spielen dabei, wer sich wie im Rennen schlägt (bis zum Schluss).



Ein Rennen um den Sieg lebt von den kleinen Erfolgen, den Seitenhieben auf den Gegner oder die Gegnerin, die man hinter sich lässt. Daher sollte das Spiel Möglichkeiten bieten, Konkurrent*innen einzuzuwichen, erzählerisch, jedoch auch verankert in der Mechanik. Im Mittelpunkt sollte trotz allem die Erzählung stehen. Sie darf Impulse durch die Mechanik bekommen, nicht jedoch eingeeengt werden.

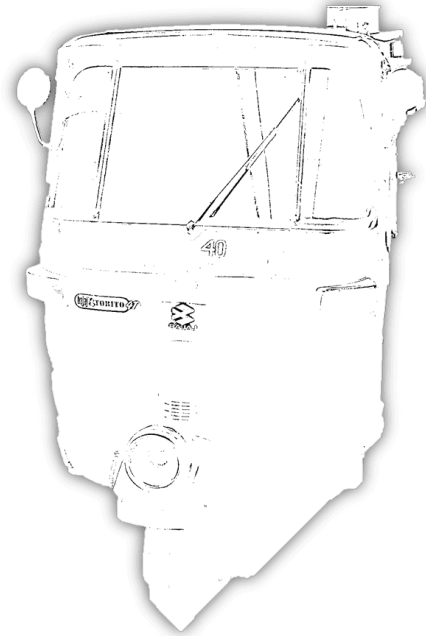
Zusammengefasst sind die Design-Prinzipien für *Tuk Fast Tuk Furious* also: · Play to Win, · Glück und Simplizität statt Taktik, · Spannung bis zum Schluss, · Kollaborative Erzählung im Fokus und · Erzählung verzahnt mit Mechanik.

Flow als Währung

Tuk Fast Tuk Furious nimmt diese Elemente auf, indem es eine Währung namens Flow im Spiel gibt, die jede*r für sich sammelt. Diese kann interpretiert werden als Vorsprung im Rennen oder aber auch metaphorisch, wie gut es gerade für den Tuktukero, die Tuktukera läuft. Vor allem der Zufall lässt im Spiel den eigenen Flow-Stand fluktuieren. Am Ende des Spiels ist der eigene Flow dann ein Bonus auf einen Würfelwurf, so dass viel Flow zu haben zwar die eigenen Gewinnchancen erhöht, jedoch ein einzelner schlechter Wurf darauf mehr Einfluss hat.

Vor der Ziellinie

Mehr aber als der Flow entscheidet am Ende ein Bluff-Element über den Sieg: Nicht der höchste Sieg gewinnt, sondern der- oder diejenige, die den höchsten Wert geheim notiert hat, den es zu überwürfeln gilt (+Flow). Wer unter dem eigenen Zielwert würfelt, schafft es nicht über die Ziellinie. Damit kulminiert die Spannung noch einmal ganz zum Ende und jemand kann unerwartet Sieger*in werden.



Bis man dahin kommt, wird jede Spielrunde von einem anderen Spieler geführt. Er oder sie beschreibt ein Hindernis, das den Fahrer*innen in die Quere kommt. Es wird gewürfelt, wie gut jede*r mit dem Hindernis zurechtkommt. Die Führende entscheidet, wer einen Bonus und wer einen Malus auf den Wurf bekommt. Passend zum Würfelwurf erzählen die Spieler*innen, wie in der Geschichte der Erfolg oder Misserfolg ausgesehen hat, bevor die Führung zum nächsten Spieler wechselt. Mechanisch verändert der Wurf den eigenen Flow-Stand, so dass sich im Laufe jeder Runde die eigene Position verändern kann.

Inspirations-Impulse im Spiel

Inspiration für die Hindernisse kann die Karte geben, die man benutzt oder aber auch vor allem das gemeinsame Wissen an Autorennen- und Verfolgungsjagden-Tropes. Für die Figurenerschaffung braucht es nicht mehr als einen Namen, einen Beinamen, bei Lust und Zeit malt man sich das eigene Tuk Tuk samt Vinyl und Unterbodenbeleuchtung dazu. Um mehr der Konkurrenz-Situation des Rennens mehr Bedeutung zu geben, verbindet man die Figuren durch eine Rivalität und legt gemeinsam fest, um was es bei dem Ren-

nen geht. Wenn der oder die Gewinnerin feststeht, darf Letzteres nochmal zur Geltung kommen, indem jede*r beschreibt, wie die eigene Figur der Sieger*in gegenübertritt.



Auf zur Startlinie

Wer Spaß an Tuk-Tuk-Rennen gefunden hat, kann sich dem ersten Weltweiten Tuk Tuk Turnier auf der Gauntlet Con [<http://www.gauntlet-rpg.com/gauntlet-con.html>](http://www.gauntlet-rpg.com/gauntlet-con.html), die dieses Jahr vom 19. bis 21. Oktober online stattfindet, anschließen. Wer mehr über Atitlan Riders wissen will, das dieses Mini-Erzählspiel als Konfliktlösungsmechanismus enthält, kann sich auf meinem Blog

einlesen [<https://alles-ist-zahl.blogspot.com/2018/03/atitlan-riders-central-american.html>](https://alles-ist-zahl.blogspot.com/2018/03/atitlan-riders-central-american.html) oder demnächst mal wieder in einem Playtest dabei sein.

Bildnachweis

Coverbild und Zwischenbilder von Gerrit Reininghaus gestaltet