

EINE RUNDE WELTENBAUER, BITTE!

Buntes aus dem Nähkästchen von 6 verschiedenen Worldbuilding-Enthusiast*innen

Passend zum Titelthema und inspiriert durch einen „Welten-Steckbrief“ aus der *Weltenbastler-Community*, die in dieser Ausgabe ebenfalls mit einem kleinen Beitrag vorgestellt wird, haben sich sechs Weltensbauer*innen mit sehr unterschiedlichen Ansätzen und Ideen zusammengesetzt, um die Leser*innen des Weltenwanderers ein wenig in ihre Settings, Gedanken und Prozesse mitzunehmen.

WIE HEISST DEINE WELT UND WELCHES GENRE HAT SIE? KANNST DU SIE MAL VORAB KURZ BESCHREIBEN?

Matthias: Hallo, ich bin Matthias aka LoganMcCormack, bin Weltenbastler und arbeite an drei Welten. Diese sind:

- *Gaia*, eine postapokalyptische Sci-Fantasy-Welt, wo Magie auf alte Technologie trifft.
- *Cimorra* ist eine Sword-&Sorcery-Welt, die dieses Genre mit Elementen der Weird Fiction wie dem Cthulhu-Mythos und Planetary Romance wie *John Carter vom Mars* kombiniert.
- *Rhon* ist meine Heimatwelt; eine düstere, pseudomittelalterliche Variante meines eigenen Heimatlandkreises.

Thomas: Vor meinem Ikigai, das ich als Der OrigiMiMann seit 1999 auslebe, habe ich mit ca. 7 Jahren durch das *DSA Abenteuer-Spiel* bereits P&P RPGs sowie die Faszination für die Rolle der Spielleitung für mich entdeckt. Mit ca. 13 Jahren habe ich dann – aus der Not heraus – meine erste eigene Welt inkl. System entwickelt, an der ich bis heute bastle: *WOL – The Way of Life* ist eine High-Fantasy-Welt, in der das Gleichgewicht und meine 8 Elemente eine zentrale Rolle spielen. Alles in der Welt *Arret* entstand aus 8 Elementen: Feuer & Wasser, Erde & Luft, Blitz & Säure, Mana & Schwarzes Wasser. Jedes der 8 (mehr oder weniger) spielbaren Ursprungs-Völker (sowie deren Mischvölker) basieren darauf, meine 2 x 8 Attribute (Geist & Körper), die Fähigkeiten und auch die Magie.

Thorsten: Man kennt mich unter anderem als Thorsten. Meine erste veröffentlichte Welt ist *Solarpunk 2050*. Unsere Welt im Jahre 2050, aber als Utopie. Oder drei Utopien, die noch zusammenfinden müssen, inmitten der Solarpunk-Revolution. Also ist trotz friedlicher Welt ziemlich viel los.

Gianni: Ich bin der Gianni und meine Spielideen wie in *Scherbenfresser* und *Supernova Dynasty* drehen sich meistens um bestimmte Geschichten oder

Erfahrungen, die ich beispielbar machen möchte. Deshalb gibt es keine spezifischen Welten zu meinen Spielen. Diese werden ausgewürfelt oder gemeinsam vor dem Spielen erstellt. Worldbuilding ist deshalb für mich so wichtig, weil ich simple und spaßige Methoden dafür in meinen Spielen anbiete.

Brigitte: Mein Name ist Brigitte. Im Internet kennt man mich hauptsächlich als Carabas Crafts. Ich habe bereits ein Jahr nach meinem Einstieg ins Rollenspiel begonnen, Welten für das Hobby zu bauen. Das ist jetzt ungefähr 20 Jahre her. Im Moment arbeite ich wieder an mehreren Spielen, manche mit eigenen Welten, manche ohne.

- *Al'Varia*: eine Welt voller Sagen- und Märchenwesen. Unter anderem kann man auch im Königreich Carabas spielen, wo man sich dem Widerstand des gestiefelten Katers gegen den ehemaligen Müllerssohn anschließen kann.
- *Geckoria* (Arbeitstitel): eine Welt, in der man Geckos spielt, die sich innerhalb eines 3D-Dungeons bewegen und versuchen, ihr gelobtes Land zu finden. Davon wird es eine Light- und eine Dark-Version in Wendeoptik geben.
- *The Great Bay Heist*: ein Carved-from-Brindlewood-Heist-Spiel, an dem ich seit ein paar Jahren arbeite.

Sebastian: Hallöchen, ich bin Sebastian, eine Hälfte der *Tharanor UG*, die nicht nur hinter dem *Weltenwanderer Magazin*, sondern auch hinter dem namensgebenden browserbasierten Worldbuilding-Spiel *Tharanor* steckt. Das Setting von *Tharanor* ist eine postapokalyptische High-Fantasy-Welt, die sich *Darshiva* nennt und die seit Generationen in einen mysteriösen Aschenebel gehüllt war, der – so die Überlieferungen – durch einen sagemumwobenen Kataklysmus verursacht wurde und sich nun Stück für Stück über Jahre und Jahrzehnte zu lichten beginnt.

WIE BIST DU AUF DIE IDEE GEKOMMEN, DIR EINE WELT AUSZUDENKEN?

Matthias: Ich habe schon immer Weltensbau betrieben. Als Grundschulkind hatte ich schon meine erste „eigene“ Welt, die eine Mischung aus *Masters of the Universe*, *Star Wars* und anderen Franchises war. Schon damals habe ich einige Freund*innen damit angesteckt und so haben wir gemeinsam dieses Setting bespielt.

Später, mit dem Erscheinen von Spielen wie *HeroQuest* oder *Das Schwarze Auge*, wurde alles konkreter und ich hatte auch da schon die Tendenz dazu, meine eigenen Welten zu kreieren. Eine Entwicklung, die bis heute angehalten hat.

Lange Rede, kurzer Sinn: Das Bauen eigener Welten liegt mir im Blut. Es war keine Idee für mich, damit zu beginnen, sondern es ist ein Zustand, der schon immer da war.

Thomas: Bis ich die *SPIEL* entdeckte, wusste ich nicht, woher man PnP-RPGs bekommt, daher habe aus der Not heraus ein eigenes gebaut. Die Welt *Arret* entstand (ca. 1992) aus allem, was ich in meinem Leben an Medien konsumiert und für gut befunden habe. Das System von *WOL* war zu Beginn eine Mischung aus den PnP-Systemen und Computer Games, die ich kannte und entwickelte sich durch regelmäßiges Leiten & Basteln. Ab ca. 1999 entstanden durch die Weltenbastler-Community viele neue Ideen, wie z. B. die Verknüpfung mit den 8 Elementen und eine fiktive, auf diesen basierende Kreationismus-Evolution.

Thorsten: Nachdem meine Lust, während der Corona-Zeit ein weiteres Grim-Dark Rollenspiel anzufangen stark sank, habe ich nach etwas Positivem gesucht. So ein Rollenspiel-Setting gab es aber nicht – also musste ich selbst eines bauen. Das Science-Fiction-Sub-Genre „Solarpunk“ ist etwas, das sich lohnt zu erkunden.

Gianni: Mir erging es wie Matthias und Thomas. Dass eigene Welten in meinem Kopf entstehen, war mehr ein innerer Impuls als ein aktiver Akt. Ich denke, es ist einfach eine kreative Art und Weise, die ganzen fantastischen Eindrücke zu verarbeiten, die einem begegnen und beschäftigen. Für mich hat der Beginn dieses Prozesses etwas von Träumen: Elemente verschmelzen, bringen Neues hervor, existieren auch irrational nebeneinander. Irgendwann ebbt diese Phase ab und geht in die nächste Phase über. Das war dann ein systematischer Prozess, in dem der Verstand eine innere Ordnung in diese Traumwelt brachte. Die nächste Stufe wäre dann, zielgerichtet über eine Storyworld nachzudenken: Was sind die zentralen Konflikte? Welche Agenda haben die Protagonisten? Was sind nahe, was sind ferne Bedrohungen etc.?

Brigitte: Ich habe schon immer kreativ gearbeitet und wie die anderen Welten gebaut. Als ich mit dem Rollenspiel angefangen habe und der Zugang



zu einer Vielzahl an Spielen einfach nicht gegeben war, haben einige selbst Spiele und Settings gebaut. Damals habe ich gelernt, wie man beides miteinander verbinden kann. Außerdem war bereits vor 20 Jahren die Community mit der deutschen stark vernetzt, so dass man auf manchen Feiern auch Leute kennenlernen konnte, die bereits für namhafte Systeme veröffentlicht hatten.

Sebastian: Die Idee entstand im Rahmen eines Briefspiels, das Stefan und ich bereits Ende der 90er entwickelten, und das den schönen Namen *Darshiva* trug, wie nun auch die Welt von *Tharanor* heißt – eine Hommage gewissermaßen. Bei uns stand also die Idee eines Fantasy-Planspiels an erster Stelle, das viele Aspekte (Aufbau, Strategie, Diplomatie, Wirtschaft, Rollenspiel, Storytelling ...) in sich vereinen sollte. Und selbstredend benötigten wir dafür eine Welt.

WAS INSPIRIERT DICH BEIM WELTENBAU?

Matthias: „Alles ist Inspiration und Inspiration ist alles!“ – Inspiration kann man überall finden. Neben den üblichen Verdächtigen wie Comics, Büchern, Filmen, PC-Games oder Rollenspielen sind es bei unter anderem auch Dokumentationen, Quizshows, freud'sche Verleser oder – und vor allem – Gespräche mit anderen Weltenbastler*innen. Als Weltenbastler:in sollte man mit offenen Augen und Ohren durch die Welt gehen und neugierig sein. Dann stößt man recht schnell auf irgendwelche seltsamen Fakten und Kuriositäten, die eine Idee für die eigene Welt liefern. Das Rad wird auch beim Weltenbau nicht neu erfunden. Aber in einen neuen Kontext gesetzt, kann aus einem bekannten Fakt etwas ganz Neues entstehen.

Thomas: Da gehe ich mit Matthias konform – ich sauge einfach alles auf und liebe es mich von Medien aller Art, aber auch durch Wissenschaft und unsere Welt inspirieren zu lassen. Besonders prägend waren bei der Entwicklung der Welt mit Sicherheit u.a. die Bücher *Krabat*, *DUNE* und *Der Herr der Ringe*. Bei den Systemen der „Skilltree“ von *Shadowrun*, von *Legends of the Five Rings* die Verknüpfung der Elemente mit dem „System“. Ein besonderer Dank geht außerdem an meinen Freund Christoph sowie an die *Weltenbastler-Community*, der ich seit ca. 1999 anhöre.

Thorsten: Bei mir sind es zwar auch die fantastischen Quellen meiner Vorredner, die viel beitragen. Zusätzlich helfen Podcasts über Technik und Nachrichten-Quellen sozialer Probleme, der Welt ein neues Stück hinzuzufügen. Ganz viele Solarpunk-Lösungen sind nämlich bereits vorhanden, nur nicht allzu verbreitet oder bekannt. Oder Probleme des globalen Südens (Veruntreuung von Hilfgeldern durch Warlords) kann man dann nach Albstadt transferieren.

Gianni: Ich halte mich kurz und schließe mich meinen Vorrednern komplett an. Mit den Jahren schälten sich für mich immer mehr zentrale menschliche Themen als Inspiration dazu: Wer sind wir? Wohin führt uns unser Herz und warum schlagen wir andere Wege ein?

Brigitte: Wie bereits alle gesagt haben, kann man überall Inspiration finden, was ich zu 100% unterschreibe. Bei mir entstehen Welten oft aus Gedankenketten oder Dingen, die ich irgendwo gehört habe und weiterspinne. Durch viel Recherche und Bilder werden diese Welten im Anschluss verfeinert und erst zu einer richtigen Idee geformt. Dieses Vorgehen liegt wohl an meinem Hintergrund als Historikerin und Illustratorin. Der Prozess von Gedanke zu eigentlicher Idee kann da ebenfalls sehr inspirierend für mich sein und ich sehe, ob ich den Weg wirklich weiter gehen will.

Sebastian: Ich kann mich hier auch nur den anderen anschließen. Wir versuchen – wie vermutlich alle – etwas ganz eigenes zu erschaffen. Aber natürlich bauen wir mit unseren Welten immer auf Inspirationen von außen auf. Da es im Falle von *Darshiva* eine High-Fantasy-Welt ist, liegen viele Einflüsse gewissermaßen auf der Hand. Hinzu kommt, dass wir die Welt nicht allein erschaffen und prägen. Wir bezeichnen *Tharanor* nicht umsonst als Worldbuilding-Game. Die Welt wird nicht einfach komplett von uns vorgegeben, sondern entsteht mit den Spieler*innen und deren Ideen und Inspirationen. Manche bewegen sich bspw. sehr nah an bekannten Fantasy-Völkern wie Elfen und Zwergen, andere erschaffen ganz eigene Kulturen und Lebensformen.

WAS SIND DEINE MOTIVATIONEN UND ZIELE BEI DER ERSCHEFFUNG DEINER WELT?

Matthias: Sehr schwere Frage. Meine Motivation ist eher so eine Art Selbsterhaltungstrieb. Wenn ich keine Zeit zum Basteln habe, verschlechtert sich meine Stimmungslage sehr schnell. Es ist ein sehr wichtiger Ausgleich für mich; vielleicht auch eine Art „Normalzustand“. Direkte Ziele habe ich auch keine. Es geschieht eher so, dass ich zu Beginn einer Welt Grenzen definiere, welche die Stimmung des Settings einfangen sollen. Diese Grenzen sind für mich wichtig, damit die Welt funktioniert.

Beispielsweise habe ich für meine *Sword & Sorcery* Welt *Cimorra* Grenzen wie „keine EDO-Spezies (Elves, Dwarves, Orcs)“, „keine Pferde“ oder „ausufernde Dekadenz unter den Regierenden“ gesetzt. Mein Ziel ist es, mich innerhalb dieser Grenzen frei zu bewegen und so eine gewisse Stimmung und Atmosphäre zu erzeugen.

Thomas: Die Idee und der Wunsch nach einem natürlichen/magischen Gleichgewicht (Elemente, Gut & Böse sowie Erschaffung & Zerstörung) hat meine Welt und ihre (N)SC von Beginn an geprägt. Gleichzeitig war es mir wichtig, eine lebendige und sich verändernde Welt zu erschaffen und von meinen Spielern erkunden und verändern zu lassen.

Thorsten: Mir war es wichtig, ein Setting zu haben, in dem ich gerne Abenteuer spielen wollte. Inzwischen kann ich auch wieder Grim-Dark spielen, aber eine positive Abwechslungsmöglichkeit

zu haben, ist echt Gold wert. Und *Solarpunk 2050* ist trotz Utopie so angelegt, dass es ein launiges, schnelles und abgedrehtes Spiel ergibt. Etwas, um abends mal vom Stress des Tages runterzukommen. Wie Matthias bin ich immer irgendwie am Basteln und es tut mir gut. Das Solarpunk-Setting hat mit den positiven Vibes noch einen zusätzlichen Stimmungsaufheller.

Gianni: Ich müsste mir den Worldbuilding-Prozess in meinem Kopf gezielt abtrainieren. Es ist eine tolle Coping-Strategie, die (meistens) niemandem schadet. Zu Beginn meiner Rollenspielzeit war es ein simples Mittel, die bespielten Welten in- und auswendig zu kennen. Inzwischen ist es eine kreative Tätigkeit für sich.

Brigitte: Ich baue die meisten Welten, Systeme und Geschichten, um sie aus meinem Kopf zu bekommen. Ich mag es auch, mich kniffligen Herausforderungen zu stellen und mich tief in die Materie zu versenken, um diese zu lösen. In *Al'Varia* hat es zum Beispiel eine von Menschen ausgelöste Katastrophe gegeben. Um diese halbwegs glaubhaft weiter zu entwickeln, musste ich mich richtig gut in die Physik von Magnetfeldern einarbeiten und wie sie auf unterschiedliche Körper einwirken. Natürlich ist da auch viel Fantasie dabei, aber im Grunde steht bei mir auch immer einiges an Wissenschaft. Das ist der Anspruch, den ich an alle meine Welten stelle: sie müssen plausibel sein, auch wenn sie fantastisch sind.

Sebastian: Auch hier habe ich wenig hinzuzufügen. Wenn ich die Frage auf mich persönlich beziehe, ist der kreative Output einerseits wie ein Ventil für mich, aber manchmal auch einfach nur ein Selbstläufer. Wenn der Kopf sprudelt, dann muss man es einfach fließen lassen. Auf *Darshiva* bezogen waren Motivation und Ziel ganz klar: eine Spielfläche zu erschaffen, um mit den *Tharanor*-Spieler*innen kooperatives Worldbuilding zu betreiben. Also eine Rohmasse, die weiter geformt werden kann. Das Worldbuilding und das Storytelling sind gewissermaßen bereits in sich selbst die Motivation.

WAS IST FÜR DICH DAS BESONDERE AN DEINER WELT?

Matthias: Das Besondere an meinen Welten ist die Verwirklichung meiner Visionen. Dass sie sich von anderen, bekannten Welten abheben. Meine Sci-Fantasy-Welt *Gaia* ist beispielsweise eine wilde Mischung aus verschiedenen Genres wie Post-Apokalypse, Fantasy, Horror oder auch Western. Diese wilde Mischung ist es, welche die Welt für mich besonders macht und sie von anderen, konventionellen Settings abhebt.

Oder meine *Sword-&Sorcery*-Welt *Cimorra*. Natürlich stellt sich die Frage, warum mache ich sowas, wenn es doch schon andere, ähnliche Settings, wie beispielsweise die Welt von Barbarians of Lemuria gibt? Weil meine eigene Welt eine eigene Richtung einschlägt. Sicherlich gibt es zu dem genannten Setting parallel existierende Elemente, wie Barbar*innen, extremes Terrain und urzeitliche Mons-



Bild: WOL - Material © Thomas Klöck

ter. Aber ich habe bei *Cimorra* neue Elemente eingefügt, die u.a. an Lovecrafts *Traumlande*, an Edgar R. Burroughs *John Carter vom Mars* oder an Clark A. Smiths *Hyberborea-Zyklus* erinnern. Dadurch bekommt *Cimorra* einen eigenen Einschlag und das macht die Welt zu meiner eigenen und damit zu etwas Besonderem.

Thomas: Das Besondere – für mich – ist die auf meinen 8 Elementen basierende Kreationismus-Evolution, die fest in Welt und System verankert ist und stets versucht, in ein neues Gleichgewicht zu gelangen. Licht & Dunkelheit, Erde & Luft, Körper & Geist, Gut & Böse, sowie Erschaffung & Zerstörung, alles ist in Bewegung und strebt in ein neues Gleichgewicht.

Thorsten: Das Utopische hatten wir ja schon. Zusätzlich bereitet es mir diebische Freude, Abenteuer an Orten anzulegen und diese Orte und ihre Eigenheiten zu überspitzen und zu solarpunkisieren.

Gianni: Hier verfolge ich einen etwas anderen Ansatz als meine Vorredner. Meine aktuellen Projekte, die über Quest Office erscheinen, bezeichne ich inzwischen als Themenrollenspiele. Es geht also nicht um ein bestimmtes Genre oder an sich innovatives Worldbuilding, sondern um Welten, die genug Elemente beinhalten um als Spielwiese zu dienen und gleichzeitig reduziert genug sind, damit die spielenden Personen beliebig Elemente hinzufügen können, damit ihre Geschichte funktioniert. Der Kern der Welt ist gleichzeitig das Thema des Spiels: Ihr erwacht ohne Erinnerungen, etwas Schreckliches ist passiert. Das kann einmal in einem Raumschiff am Rande eines schwarzen Lochs und einmal in einer Burgfeste inmitten einer Dämoneninvasion stattfinden.

Brigitte: Meine Welten sind ähnlich wie die von Gianni: Sie bieten ein Grundgerüst, können aber auch an die Bedürfnisse der Spielenden angepasst werden. In meinem Spiel *The Great Bay Heist* habe ich sogar eine ganze Sektion dem Anpassen an die Spielenden gewidmet. Bei *Geckoria* gibt es eine Light- und eine Dark-Version, um den Spielenden beides zu bieten – leichtherziges Entdeckungsrollenspiel oder grimdarkes Überlebensspiel. Außerdem habe ich auch ein paar kleinere Spiele, an denen ich arbeite, die als Unterstützung für andere Systeme verwendet werden können. Mein Fokus ist daher klar auf der flexiblen Anwendung und dem Nutzen für alle, die diese Spiele gerne ausprobieren wollen.

Sebastian: Auf die Gefahr hin, mich und auch meine Vorredner*innen zu wiederholen – die Orientierung der Welt an den Spielenden ist das zentrale Argument. *Tharanor* bietet mit *Darshiva* ein Grundgerüst und dazu einen Meta-Plot, der durch die Spieler*innen erweitert, modifiziert, inspiriert, geformt, umgedeutet und umgeleitet werden kann. Das Besondere ist also, dass selbst wir als „Schöpfer“ der Welt nicht wissen, wie sie sich entwickeln wird, sondern immer bedacht sind, unsere Einflüsse organisch in das laufende Spiel einzuweben.

SOLL DEINE WELT REALISTISCH SEIN? UND IST DIR REALISMUS BEIM WELTENBAU GENERELL WICHTIG?

Matthias: Realismus ist ein Begriff, den ich gerne durch Konsistenz ersetze. Meine Welt soll konsistent sein, aber nicht 100%ig realistisch. Es muss sich irgendwie rund und gut anfühlen, aber nicht unbedingt alles erklärt werden. Die Leser*innen sollen das Gefühl haben, in der Welt zu versinken

zu können, ohne dass sie durch Widersprüche aus dem Erlebnis gerissen zu werden. Es gibt sicherlich auch Welten, wo solche Widersprüche erwünscht sind und das kann durchaus auch Spaß machen. Aber die hohe Kunst des Weltenbaus ist es für mich, eine Welt zu erschaffen, die trotz aller Wunder und Merkwürdigkeiten in sich schlüssig und logisch ist und einen konsistenten Eindruck hinterlässt.

Thomas: Matthias bringt es gut auf den Punkt. Meine Welt soll in sich schlüssig sein. Daher ziehen sich die 8 Elemente & Gleichgewicht Idee durch Welt & System.

Thorsten: Die Konsistenz und Berechenbarkeit hatte ich auch auf der Liste für eine Rollenspielwelt. Damit Spieler:innen auch aktiv werden können. Denn wenn sie die Chancen ihrer Aktionen nicht abschätzen können, bleibt ihnen nur, dem Spielleiter zuzuhören und dann bei Nachfrage auf gut Glück eine „Links oder rechts“-Entscheidung zu treffen. Bei *Solarpunk 2050* war mir aber technischer Realismus wichtig, weil die Protagonisten oft über Technik mit der Welt interagieren. Und das vorstellbar sein muss. Darum war in diesem Setting Magie oder „Außerirdische, die der Welt den Frieden und Fortschritt bringen“ bewusst nicht drin.

Gianni: Für mich sind Rollenspiele und deren Welten wie gute Geschichten. Wenn sie einen packen, kauft man ihnen vieles ab. Die emotionale Komponente halte ich für entscheidend.

Brigitte: Haha, das habe ich ja versehentlich zuvor schon beantwortet, aber schließe mich vielen der anderen an. Für mich reicht es, wenn die Welt einer ähnlichen Physik unserer Welt folgt, um Spielende nicht zu verwirren. Dabei muss man aber auch nicht zu weit gehen, um alles bis ins kleinste Detail zu recherchieren, dem durchschnittlichen Wissen von Spielenden zu genügen reicht vollkommen aus. Das hilft auch beim Verständnis einer Welt. Dinge wie Magie oder andere besondere Elemente können dann leichter als Zusatz verstanden werden.

Sebastian: Auch ich schließe ich mich erneut den anderen an. Es ist schwierig, bei einer Welt voller Magie, mächtiger Gottheiten und fantastischen Kreaturen von Realismus zu sprechen. Aber die Perspektive, dass die Welt aus der internen Perspektive realistisch ist, ist ja nochmal etwas anderes. Zusammenhänge müssen anhand der Umstände erklärbar und nachvollziehbar sein. Natürlich gibt es immer auch mal Zufälle, aber Ursache und Wirkung sollten Hand in Hand gehen und Entscheidungen und Motivationen sollten verständlich sein. Wann immer etwas im Meta-Plot der Welt passiert, hinterfragen wir den großen Zusammenhang und ob es in der Welten-Lore überhaupt Sinn ergibt und welche Konsequenzen es nach sich ziehen könnte.

GIBT ES NIEDERE ODER HOCHENTWICKELTE TECHNOLOGIE, MAGIE, PSIKRÄFTE ODER ÄHNLICHES IN DEINER WELT?

Matthias: Das ist in meinem Fall von der Welt abhängig. Meine Heimatwelt *Rhon* ist eine alternative Erde, die sich zeitlich irgendwo zwischen Mittelalter und 30-jährigem Krieg befindet und auch ein entsprechendes Technologielevel hat. Es gibt Magie, diese gilt aber als Hexerei oder darf nur von jenen angewandt werden, die geweiht wurden. Auf *Gaia* ist das Techlevel wild durchmischt. Es gibt Magie und fortschrittliche Technologie. Nach dem Clarke'schen Gedanken, dass „jede hinreichend fortgeschrittene Technologie von Magie nicht zu unterscheiden ist“, ist es nicht klar, ob ein Effekt,

magisch ist oder ob er einen technologischen Hintergrund besitzt.

Auf *Cimorra* ist das allgemeine Technologielevel auf dem Niveau der Antike oder des frühen Mittelalters angelegt, aber es gibt auch hier Artefakte und Fragmente vergangener oder außerirdischer Zivilisationen. Die meisten Cimorrier*innen beherrschen eine leichte, latente Form von Psionik, die auch ausgebaut werden kann und Magie erfolgt in Form von Ritualen.

Thomas: *Arret* ist eine mittelalterliche High-Fantasy-Welt mit (Elementar-)Magie. Die „2 x 8 Fähigkeitsbereiche“ werden durch 8 Gilden gelehrt, die fest in Welt & System verankert sind. Jeder kann alles machen und lernen, aber erst durch die „Ausrüstung & Werkzeuge“, sowie Wissen & Lehren der Gilden kann man Außergewöhnliches erzielen.

Thorsten: In *Solarpunk 2050* gibt es keine Magie oder Psi. Technologie kommt aber in mehreren Ausbaustufen. Jede der drei spielbaren Fraktionen hat ein ganz eigenes Verhältnis zur Technologie.

- **Lost:** Sie akzeptieren keine Technologie, die einen Microcontroller enthält. Dafür sind sie pragmatische Bastler und wissen sich zu helfen.
- **Norms:** Haben unsere Öko-Technologie breit ausgerollt und leben in vollautomatisierten Städten. Ihr Essen kommt aus der Retorte. Wenn man einen Gegenstand braucht, leiht man ihn per App und bekommt ihn per Drohne geliefert.
- **Pioneers:** Sind „mad scientists“. Permanent laufen Partys mit eingewobenen wissenschaftlichen Vorträgen. Gefährliche Prototypen werden gebaut und eingesetzt. Maximales Techlevel hier ist, was wir heute in Forschungseinrichtungen haben.

Gianni: Kurz gesagt – ja ☺

Brigitte: Ich möchte jetzt nicht so kryptisch wie Gianni sein, aber auch nicht zu viel verraten. Es gibt bei meinen meisten Welten Magie und Technologie. In *Al'Varia* hängt das vom jeweiligen Land ab. Manche Länder sind klar von Steampunk inspiriert, andere Länder haben eigene Methoden entwickelt, um Magie zu wirken, wieder andere könnten sogar als Near-Future-Sci-Fi-Setting interpretiert werden.

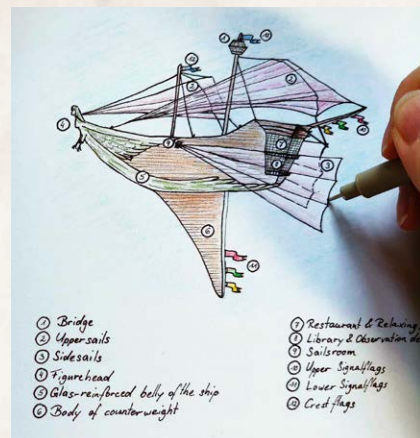


Bild: Luftschiff © Brigitte Massek

Sebastian: Technologie eher nicht. Feinmechanik ja. Rudimentäre Dampfkraft ist eine sehr klare Grenze. Denn so sehr ich persönlich eine Vorliebe für Steampunk habe, so klar haben wir beschlossen, dass *Darshiva* eine High-Fantasy-Welt bleiben soll. Aber es gibt für alles Mittel und Wege. Durch Magie und arkanen Kräfte, die ja bei *Tharanor* existieren, lässt sich vieles erklären. Wozu braucht man also Dieselmotoren oder Elektrizität, wenn man Magie hat?

WAS MACHT DIR BEIM WELTENBAU BESONDERS SPASS?

Matthias: Verschiedenes. Ich mag es bei *Cimorra* sehr, meine Karte zu erkunden, neue Orte zu entdecken und auszubauen. Die Welt lädt zum Tagträumen ein und so macht es mir besonders Spaß, die engen, verschlungenen Gassen der großen Städte zu erforschen, merkwürdige kleine Details, wie besondere Garküchen, seltsame Händler*innen oder ungewöhnliche Etablissements zu entdecken und die Welt so lebendiger zu machen.

Es macht mir auch viel Spaß, über eine neue Idee zu stolpern und diese dann in eine Welt einzubauen, mich so richtig in diese Idee einzugraben und zu schauen, wie sie in die Welt passt und was die Konsequenzen sind.

Thomas: Mir macht es Spaß meine Welt, *Arret* zu erkunden und „on the fly“ weiterzuentwickeln so wie an dem PnP-System von *WOL* zu tüfteln.

Thorsten: In dem speziellen Fall von *Solarpunk 2050* war der Weltenbau nötig, damit ich die Abenteuer spielen kann, die ich spielen wollte. Aber dann zu sehen, wie alles ineinandergreift und der Boden für noch mehr Abenteuer da ist. Das ist schon cool. Und plötzlich läuft der Wagen bergab. Ohne Bremse. Ich muss zugeben, das kleine Hobbyprojekt ist etwas eskaliert.

Gianni: Kleine Kreaturen zu skizzieren, und mir vorzustellen, wie sie leben, wie sie klingen und wie sie sich bewegen. Wie reagieren sie auf die Protagonisten? Sind sie nervig, sind sie nützlich oder sind sie einfach nur.

Brigitte: Bei mir hängt das auch stark vom Projekt ab. Ganz allgemein arbeite ich immer parallel an mehreren Welten, um immer genau das Genre zu bearbeiten, das mir im Moment am meisten Spaß macht. Ich mag es, durch Recherchen viele spannende Details zu entdecken und ins Spiel einzubauen. Außerdem macht mir das Visual Design viel Spaß. So hat *Al'Varia* Bilder aus klassischen Märchenbüchern (Aquarell mit braunen Tusche-Outlines), *The Great Bay Heist* ist grafisch an den Designs der 50er-Jahre angelehnt (grobe Formen, kontrastreiche Farben, ähnlich wie das Intro zu *Catch Me If You Can*) und *Geckoria* hat sogar 2 Stile. Das hilft mir, die Stimmung für die jeweilige Welt zu setzen.

Sebastian: Auch hier muss ich die Antwort differenzieren. Auf mich bezogen muss ich sagen, dass ich einfach einen irrsinnigen Spaß daran habe, absurde Dinge, die so (vielleicht) noch nicht durchdacht wurden, in meinem Hirn zu spinnen – in meinem Kopf leben unzählige verrückte Welten. Projekte wie *Tharanor* helfen mir dabei, diese Ideen in Bahnen zu lenken. Da ist es ein sehr interaktiver Prozess. Einerseits, weil wir das Spiel zu zweit betreiben und entwickeln, aber vor allem, weil ja alle Spieler*innen ebenfalls daran beteiligt sind. Da geht es mehr darum, sich zu überlegen, wie immer weiter ineinandergreifende Zahnradchen hinzugefügt werden können, um eine riesige, organisch wachsende Weltenmaschine zu betreiben, die imstande ist, unendlich viele Geschichten zu produzieren. Das macht mir wahnsinnig Laune.

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN BEREITEN DIR SCHWIERIGKEITEN?

Matthias: Sprachen und Karten. Ich bin kein Sprachgenie („Neben Fränkisch kann ich noch zwei Fremdsprachen: Deutsch und Englisch.“) und entsprechend bin ich auch kein Sprachenbastler. Da-

her gehe ich immer sehr nach Gehör oder Wortbild vor. Wenn mir ein Wort gefällt und es in etwa in die Sprache eines Volkes oder Spezies passt, dann ist das gut so.

Bei Karten bin ich extrem pingelig und es gibt auch nur wenige Karten von anderen Welten, die mir sehr gut gefallen oder die mich inspirieren. Entsprechend habe ich da vor allem bei *Gaia* mit der Karte schon immer meine Schwierigkeiten gehabt. Meine *Cimorra*-Karte hingegen mag ich wirklich sehr.

Thomas: Mit dem System und der Weltbeschreibung zufrieden zu sein. Sowie alles, was wir erlebt und ich in unzähligen Kampagnen erdacht habe, auf Papier zu bringen und auf dem aktuellen Stand zu halten. ☺

Thorsten: Lange habe ich mit Religion und der Integration des globalen Südens gerungen. Bei beiden hatte ich Angst, Personen zu verletzen. Und das wäre dann nebenbei auch sehr un-Solarpunk gewesen.

Bei Religion hatte ich dann die Lösung, einfach eine neue einzuführen (zusätzlich zu unseren existierenden). Der Gaianismus ist gerade dabei, geboren zu werden und hat in sich schon viel Potenzial für Chaos und Verwicklungen.

Beim globalen Süden wird es (sobald ich das sauber ausgearbeitet habe) eine Gruppe von Kulturen geben, die notgedrungen – da bei denen die Katastrophen früher und heftiger kamen – vorsichtig einen Fuß in den Transhumanismus setzen. Ein ganz kleines Bisschen.

Gianni: Worldbuilding soll mir Freude machen. Ich bastle nur an den Elementen, zu denen es mich hintreibt und die mir Freude bereiten. Ich mache mir erstaunlich selten Gedanken über Bürokratie in meinen Welten. Besondere Freude bereitet es mir, mir vorzustellen, wie fremde Welten natürliche Kreisläufe schließen, wie Nahrungsketten und biologische Systeme funktionieren und welche spirituellen Anteile diese haben.

Brigitte: Ich schließe mich da Matthias an. Da ich zwar mehrere Sprachen kann und die in einzelnen Begriffen auch gerne einbaue, fallen eigene Sprachen nicht ganz weg. Ich sehe jedoch keinen Sinn dahinter, eigene Sprachen mit komplexer Grammatik zu erschaffen. Das heißt aber nicht, dass Spielende das nicht für sich selbst in meinen Welten machen können, wenn sie wollen.

Sebastian: Wie in meinen anderen Antworten schon angedeutet: das Spielkonzept von *Tharanor* an sich ist für uns als SL bereits die größte Herausforderung. Aber gerade dafür lieben wir dieses Spiel auch. Wir können nicht einfach unsere Welten-Lore schreiben und auf Biegen und Brechen durchsetzen oder rückwirkend umschreiben. Was geschehen ist, ist geschehen. Und was geschieht, bestimmen wir nicht allein, sondern maßgeblich die Spieler*innen. Wir entscheiden nicht, welche Reiche in den Krieg ziehen, welche Bündnisse eingegangen werden und wir wissen nicht, was für ein Volk als nächstes aus dem Nebel der Vergangenheit auftauchen wird. Den großen Meta-Plot mit den vielen kleinen Plots, die durch die Spieler*innen entstehen, in Einklang zu bringen und zu verweben, ist aber nicht nur Herausforderung, sondern auch ein wahnsinnig spannender Multiplikator und Innovations-Boost.



Bild: Kartenausschnitt Rhon © Matthias Platzner

ZEICHNEST DU WELTKARTEN FÜR DEINE WELT? WENN JA, WIE GEHST DU DABEI VOR?

Matthias: Wie schon beschrieben, sind Karten ein Faible und zugleich ein Problemfall für mich. Wenn ich eine neue Karte benötige, nutze ich meistens einen Zufallsgenerator, wie den *Fantasy World Generator* von donjon.bin.sh. Der hat mir auch damals die Karte zu *Cimorra* geliefert. Diese habe ich dann mit *Photoshop* noch einmal leicht überarbeitet und dann in *InDesign* beschriftet.

Hin und wieder nutze ich auch andere Tools wie *Inkarnate*, *Hexkit* oder *Wonderdraft*.

Thomas: Die Karten der bisher bespielten 2 Kontinente von *Arret* habe ich zum Gros on the fly gezeichnet und im Nachgang verfeinert.

Thorsten: Meine Welt ist die reale Welt im Jahr 2050. Darum konnte ich auch einfach *Open Street Map* verwenden und alle bisherigen Abenteuer dort verzeichnen. Und jeder ist aufgerufen, seine Region mit einem Solarpunk-Abenteuer zu repräsentieren: solarpunk2050.com/map.php

Gianni: Ich überlege mir, welche zentralen geschichtlichen Dinge in der Welt passiert sind, und verankere sie in der Weltkarte. Ein Kontinentaldrift, der Fall eines Gottes, die Invasion einer feindlichen Spezies können ihre Spuren hinterlassen. Blinde Flecken sind ein Feature.

Brigitte: Da ich u.a. auch Kartenzeichenkurse anbiete, ist es Ehrensache, dass ich alle meine Karten selbst zeichne. Die für *Al'Varia* sind dabei an mittelalterliche Karten und die *Tabula Peutingeriana* angelehnt. Wobei ich eher interessante Dinge auf den Karten zeige und die Distanzen zwischen den Wegpunkten gerne weglasse. Ich finde es wichtiger, dass man ungefähr weiß, wo was ist, wie groß die angegebenen Siedlungen sind und was man dort finden kann (Pferdewechselstation, Markt etc.).

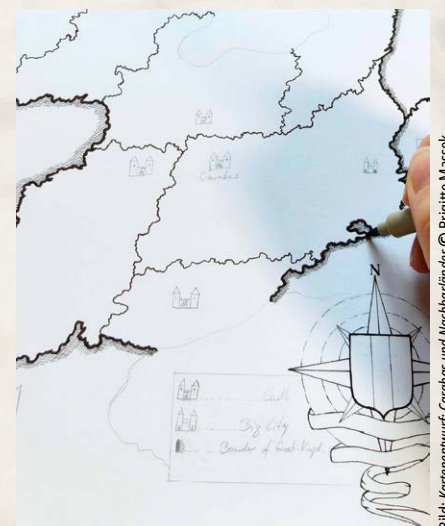


Bild: Kartentwurf: Carabas und Nachbarländer © Brigitte Massek



Bild: Demo-Kartenausschnitt Tharanor © Tharanor UG

Sebastian: Wir haben in unserer browserbasierten Spieloberfläche eine Weltkarte, die aus Hexagonfeldern mit je ca. 100 km Durchmesser besteht. Das ist als kleinste Karteneinheit schon ein recht drastischer Maßstab im Vergleich zu anderen Spielwelten. Auf die Details einzugehen, würde hier aber den Rahmen sprengen.

Die Karte entsteht mit der Platzierung neuer Reiche. Wir haben einen Fragenkatalog, der die Wünsche darüber einfängt, was und wie neue Spieler*innen spielen wollen. So entscheiden wir, wo das Reich platziert und wie es gestaltet wird und mit der Zeit dann aus dem undurchdringlichen Nebel auftaucht. Auch diese Platzierung ist in unserer Welten-Lore mit einem schlüssigen Hintergrund verankert, den wir hier leider nicht spoilern können, da die Spieler*innen von *Tharanor* dieses Mysterium noch nicht ergründet haben ...

ENTWICKELST DU SPRACHEN & SCHRIFTEN?

Matthias: Wie schon zuvor geschrieben, bin ich kein Sprachenbastler. Ich experimentiere lediglich herum, um stimmige Namen oder Worte zu bekommen. Beispielsweise mische ich bekannte Sprachen zusammen, um neue Wörter zu bekommen. Die Namen der Olog-Thans, einer Spezies auf *Gaia*, basieren z. B. auf norwegischen und hawaiianischen Elementen. Die daraus entstandenen Wörter werfe ich in den *Markov Name Generator* auf donjon.bin.sh, der aus dieser Datenquelle neue Wörter generiert. Wenn dann welche dabei sind, die mir gefallen, nehme ich sie und füge sie dann meiner Liste hinzu. Wie schon gesagt, gehe ich dann immer nach Gehör und Optik eines Wortes vor, ob es mir gefällt oder nicht. Ganze Sprachen mit einem „vollständigen“ Wortschatz oder eigene Schriften bastel ich eigentlich nicht.

Stolz bin ich auf meine universelle Handelssprache auf *Cimorra*. Dies ist eine Zeichensprache, ähnlich unserer Gebärdensprache. Mit ihr können auch nichtmenschliche Spezies miteinander kommunizieren, die keinen humanoiden Sprechapparat besitzen.



Bild: Charaktere aus *Gaia* © Matthias Platzer

Thomas: Jain. Für *WOL* habe ich dies nicht gemacht, ist noch geplant. Allerdings habe ich eine generische Sprache für die Trolle von *Arcane Codex* entwickelt und das von einem Künstler gezeichnete Runenalphabet in eine PC-Schriftart umgewandelt.

Thorsten: Das war in dem Fall nicht nötig. Ein paar neue Begriffe habe ich eingeführt. Aber nichts, was den Rahmen sprengt. Das „Ceres“ z. B. ist die Essensfabrik bei den Norms, in der man auch direkt mit Sicht auf die Roboter im Vertikalen Garten sein Essen genießen kann. Hier hatte ich als Namenspatron früher einen ähnlichen Gott, das war aber zu offensichtlich.

Gianni: Nein, ist mir zu anstrengend. ☹️

Brigitte: Im Regelfall erfinde ich keine Sprache, sondern übernehme vielleicht einzelne Begriffe, ähnlich einer Fachsprache, da ich es selbst als Spielerin etwas zu anstrengend finde, ganze Sprachen am Spieltisch zu haben. Schriften würde ich dabei auch weglassen, da man sonst in das Übersetzen der eigenen Sprache in ein anderes Symbolsystem verfällt. Was ich jedoch gerne mache, ist, Symbole für Begriffe zu erfinden, wie z. B. ganz klassisch die Elemente für Zauber und Alchemie.

Sebastian: Ja, das fasziniert mich. Wobei ich denke, dass es eine solide Basis ist, wenn die grundlegende Spielsprache – in unserem Falle eben Deutsch – die Allgemeinsprache repräsentiert. Das Altdarshivanische ist eher ein Relikt, das sich in manchen Begriffen und Redewendungen widerspiegelt und vielleicht das Entziffern alter Schriftstücke ermöglicht, die in verfallenen Ruinen geborgen werden. Aber es gibt viele Spieler*innen-Völker, die eigene Sprachen oder auch Sprech- und Schreibweisen besitzen. Das gehört für viele offenbar zur Identität der Völker und Reiche, was ich gut nachvollziehen kann.

INTEGRIERST DU VORSCHLÄGE VON ANDEREN IN DEINE WELT?

Matthias: Ja. Gespräche mit anderen und die gegenseitige Inspiration sind mir sehr wichtig. Deswegen ist es mir auch wichtig, mindestens einmal im Jahr zu einem Treffen der Weltenbastler-Community zu kommen, um mich dort mit Gleichgesinnten austauschen und auch gegenseitig bei Problemen helfen zu können.

Thomas: Nur sehr selten. So wie Matthias stehe ich aber mit vielen anderen Weltenbastlern in Kontakt und lasse mich von ihnen inspirieren. Die Idee zu meiner Kreationismus-Evolution ist durch ein Gespräch auf einem der ersten Weltenbastler-Treffen entstanden.

Thorsten: Ja. Auf jeden Fall. 50 Prozent der Ausarbeitung findet praktisch am Spieltisch während den Sessions statt. Sogar der Name „Pioneers“ für eine der Fraktionen kam nicht von mir. Bis zu dem Punkt waren das die Solarpunks. Jetzt gibt es im Solarpunk-Spiel keine „Solarpunks“ – diese müssen sich erst am Spieltisch aus den drei Fraktionen finden. Das ist jetzt die Aufgabe der Spielgruppen da draußen und viel genialer als der erste Ansatz.

Gianni: Die ganze Zeit. Wenn die Welten auf den Spieltisch kommen, sind alle herzlich eingeladen, blinde Flecken zu füllen.

Brigitte: Manchmal. Ich habe oft bereits sehr feste Ideen, wenn ich sie anderen vorstelle. Wenn eine gute Ergänzung vorgeschlagen wird, baue ich sie gerne ein oder wenn ich an bestimmten Elementen nicht so sehr hänge. Die Welt von *Geckoria*

war ursprünglich für Spinnen gedacht. Bis der Entwurf „Arachnophobie“ kam, habe ich schlicht nicht daran gedacht und jetzt sind es Geckos. Auch in *Al'Varia* gibt es ganze Städte, die bereits nicht mehr von mir stammen, da ich hier schon lange an der Welt arbeite und viel mit meinem Mann darüber spreche. Wichtig ist hier nur, dass es sich noch immer wie dieselbe Welt anfühlt.

Sebastian: Jawohl ja. Das ist schließlich unser Konzept. ☺️

Wie aus den vorherigen Antworten bereits hervorgeht: Unsere Welt lebt davon! Ohne die Spieler*innen von *Tharanor* wäre *Darshiva* ein unbewohnter, von Nebel und Asche bedeckter Erdklumpen irgendwo in der Tiefe eines unbekannten Fantasy-Universums.

WIE SIEHT DEIN PROZESS BEIM WELTENBASTELN AUS?

Matthias: Grundsätzlich versuche ich, eine Stunde pro Tag kreativ zu sein. Ich setze mich dann einfach an meinen Rechner, nehme meine Notizenlisten zur Hand oder gehe direkt an den Punkt, wo ich am Vortag aufgehört habe, und schaue, wie ich dort weitermachen kann. Meistens fließen dann die „kreativen Säfte“ von allein. Diese Angewohnheit der „kreativen Stunde“ hilft ungemein dabei, die Hürde des „Nicht-Beginnen-Wollens“ recht flach zu halten.

Thomas: Der größte Teil ist für / in / nach den unzähligen Kampagnen on the fly entstanden. Am System von *WOL* arbeite ich in Schüben und baue es oft komplett um. Aktuell arbeite ich daran, es auf ein 3w8-LearningByDoing-System umzustellen.

Thorsten: Ich sammle permanent Ideen-Schnipsel. Mit etwas Ruhe kombiniere ich die zu einem Abenteuer, die die Solarpunk-Welt weiter vergrößern. Die Abenteuer werden dann mindestens einmal testgespielt und wachsen dann, genährt durch die Kreativität am Tisch. Hinterher ist ein neues Mo-saik-Steinchen für die Welt entstanden.

Gianni: Die Grundidee habe ich ja bereits beschrieben. Es ist ein Prozess in vielen Phasen, bei denen die Kreativität immer mehr von systematischem Denken abgelöst wird. Wie bei einem Puzzle, bei dem man erst nach Farben und Formen sortiert und dann nach und nach akribischer wird, damit alles passt.

Brigitte: Da ich neben meinen Welten auch noch an vielen anderen Projekten arbeite, habe ich einen eigenen Ablauf, der sich leicht in den Alltag integrieren lässt. Die meisten Welten baue ich im Kopf während langer Wegstrecken und notiere sie dann in ein allgemeines Notizbuch, das ich immer bei mir trage. Größere Welten haben bereits ein oder zwei Bücher: eines für Notizen mit einer Seitenspalte, um Zusammenfassungen einzufügen, damit man Informationen leichter finden kann, und im Falle von *Al'Varia* gibt es sogar noch ein eigenes Skizzenbuch für die Abbildungen, wo ich auch die Inspirationsquellen dazu sammle.

Sebastian: Das Spiel *Tharanor* ist rundenbasiert und hat derzeit einen 2-Wochen-Rhythmus. Spätestens in diesem Intervall müssen Stefan und ich uns immer wieder zusammensetzen und auf die Handlungen der Spieler*innen reagieren, was nicht selten eine Erweiterung der Welt in irgendeiner Form zur Folge hat. Darüber hinaus gibt es praktisch keinen klaren Prozess. Die Impulse sind so vielfältig und deren Bearbeitung immer in ganz unterschiedlichem Verhältnis aus proaktiven und reaktiven An-

teilen, ebenso kann etwas massiv relevant für das Spielsystem sein oder auch nur reiner „Fluff“. Das hat einen entsprechend starken Einfluss darauf, wie wir etwas bearbeiten.

WELCHE WERKZEUGE UND METHODEN NUTZT DU FÜR DEN WELTENBAU?

Matthias: Ich schreibe fast alles in *Word*. Dazu habe ich meistens zwei Dateien vor mir: Meine Notizen und meine fertigen Texte. Dann habe ich auch immer einen Zufallsgenerator wie die unter anderem schon genannte Seite donjon.bin.sh oder die fantasynamegenerators.com offen, um mir bei Stolpersteinen, wie beispielsweise Namen, rasch zu helfen.

Wichtig ist für mich immer, dass ich eine Cloud nutzen kann, um von überall auf meine Notizen zugreifen zu können. Wenn ich dann mal einen Text layouten will, nutze ich *Adobe InDesign CS4*.

Thomas: Vieles ist per Hand on the fly geschrieben und gezeichnet worden. Anschließend übertrage ich Wichtiges in *Word & Excel* (Charakterbögen & Tabellen) und arbeite es aus.

Thorsten: Abgesehen von Büchern und Artikeln hat alles mit dem *Story Engine Deck* angefangen. Das sind Kreativitätskarten um Plots zu erzeugen. Inzwischen gibt es von dem Verlag auch Sets für Landkarten und Lore. Das hat mir am Anfang sehr geholfen. Und jetzt wieder bei jedem Abenteuer und jeder Region. Solche Tools verhindern, dass ich immer in denselben Trott ver falle oder eine Schreibblockade habe.

IT-Technisch ist *Solarpunk 2050* auf *Github* als Open Source. Ich habe es in *LaTeX* „programmiert“, weil ich öfter ein Update rausbringen will und dafür nicht wieder durch eine Layout-Hölle will. Sollte ich dann irgendwann ein druckfertiges Erzeugnis rausbringen wollen, wird wohl noch ein anderes Layout-Programm nötig werden.

Gianni: Ich schließe mich meinen Vorrednern an. Alles was gerade zur Hand oder auf dem Laptop ist.

Brigitte: Das meiste ist, wie bei den anderen, per Hand entstanden. Texte tippe ich in *Word* und in *Affinity* soll dann alles zusammengeführt werden.

Sebastian: Wir nutzen so viele verschiedene Tools, wie es notwendig ist, und ständig probieren wir Neues aus. *Tharanor* verfügt über eine eigene Spielfläche, die wir vollständig hardcoded erstellt haben. Auch haben wir seit Kurzem ein eigenes Community-Modul für den Austausch der Spieler*innen, um nicht auf *Discord* und Co angewiesen zu sein. Trotzdem nutzen wir auch *Discord*, *Google Drive* und mehr für unsere internen Abstimmungen. Fürs Design bin hauptsächlich ich verantwortlich und nutze da primär alle Tools aus der *Adobe CC* (*Photoshop*, *InDesign*, *Illustrator*, *Acrobat* ...). Das wichtigste Werkzeug ist aber bei uns – wie bei den anderen garantiert auch – das Ding zwischen den Ohren.

GIBT ES EINEN SCHNIPSSEL NÜTZLICHEN ODER UNNÜTZEN WISSENS ÜBER DEINE WELT ODER ZUM WELTENBASTELN, DEN DU DEN LESER*INNEN MITGEBEN MÖCHTEST?

Matthias: Ich mag kulinarisches Basteln. Daher gibt es auf *Gaia* einen Charakter namens Anthynus Bordeander (zumindest hieß er 2011 noch so), der auf der Suche nach kulinarischen Köstlichkeiten durch die Lande zieht. Dort findet Bordeander bei den unterschiedlichen Kulturen immer wieder besondere Schmankerl – oder mitunter auch wirklich verstörende und sogar für Menschen gefährliche Delikatessen.

Kulinarik ist immer ein spannendes Bastelthema, da man viel über das Land, die Leute, ihre Kultur, aber auch Tiere, Pflanzen und Gewürze lernt. Da kommt vieles zusammen, was ein stimmiges Bild einer Gesellschaft erzeugt.

Thomas: Gebt eurer Schöpfung und euch selbst die Möglichkeit, sich weiterzuentwickeln. Wenn sich etwas falsch anfühlt, kann man dies aushalten oder etwas daran ändern.

Thorsten: Die Technologie der Lost, Pioneers und Norms existiert. Und ein externes Projekt (solarpunk-pioneers.org) versucht das in die Realität zu bringen und umsetzbar zu machen. Das ist nicht das einzige reale Solarpunk-Projekt da draußen, aber eines, das auf meinem Setting basiert. Also evtl. ist *Solarpunk 2050* kein Rollenspiel, sondern ein Mission Statement. Das ist nützliches Wissen! 😊



Gianni: Ein so schöner kreativer Prozess wie Worldbuilding sollte nicht durch Nützlichkeit getragen sein. Aber falls die Intention dahintersteckt, ein Rollenspiel oder eine Geschichte darin spielen zu lassen, empfehle ich, irgendwann die Protagonisten in den Mittelpunkt zu rücken und sie mit der Welt selbst zu verweben. Wer sind sie? Was ist ihre Agenda? Gibt es Antagonisten und warum? Und das alles in Einklang mit der Welt bringen.

Brigitte: Baut nicht ins Blaue und verrennt euch in kleinen Details. Versucht ein Gerüst zu haben, das für die Spielenden eurer Träume genau richtig ist. Denn am Ende könnt ihr eure schöne Welt nicht allein bespielen. Den Lebenshauch erhält sie nur durch andere Menschen, die sie bespielen wollen.

Sebastian: Vollkommen unnütz, aber schön: Einige Begriffe entstammen einer für die Welt entwickelten und auf dieser fast vergessenen Gemeinschaft. Der Name der Welt *Darshiva* ist eine über die Zeit entstandene Verkürzung von „Dhar Schivahat“, was „Welt der Wunder“ bedeutet. Und der Begriff *Tharanor* ist eine noch immer gängige Redewendung auf der Welt und entstammt ebenfalls einer Verkürzung aus dem altdarshivanischen Ausspruch „Thar Ntalin Anor“, was man mit „Der Weg ist das Ziel“ übersetzen würde.

SCHREIBST DU GESCHICHTEN ODER ROLLENSPIEL-ABENTEUER, DIE IN DEINER WELT SPIELEN?

Matthias: Ich schreibe keine Geschichten, sondern lediglich In-World-Flavortexte. Zwar habe ich immer mal Geschichtsfragmente begonnen, aber nie beendet.

Rollenspielabenteuer direkt habe ich bisher nur für *Rhon* geschrieben, was mit der Veröffentlichung des Settings zu tun hat. Für die anderen Welten habe ich zwar einiges gespielt, aber nicht schriftlich fixiert, da viele Kampagnen nach dem Motto von *Powered by the Apocalypse* abliefern: „Play to find out“.

Thomas: Da ich *WOL* bisher nur privat nutze, mache ich so etwas eher für andere Systeme wie z. B. *Arcane Codex*.

Thorsten: Rollenspiel-Abenteuer auf jeden Fall. Zum Geschichtschreiben bin ich noch nicht gekommen, denn mir fehlt die Zeit. Ich würde mich aber sehr über Geschichten freuen, die in dieser Welt spielen. Denn dank anderen kann ich neue Ecken „meiner“ Welt entdecken, die ich bisher nicht kannte.

Gianni: Ich schreibe eher Welten zu meinen Geschichten.

Brigitte: Für *Al'Varia* gibt es Geschichtenaufhänger, die irgendwann umgesetzt werden (hier gibt es eine ganze Abenteuergruppe, die in der Gegenwart der Welt etablierte Persönlichkeiten sind). Abenteuer finde ich v. a. als Einführung in eine Welt sehr wichtig, und die wird es daher für jede Welt geben, sobald die Welten fertig sind.

Sebastian: Sowohl von uns als SL als auch von den Spieler*innen bereits massenhaft Geschichten im *Buch der Zeit* (tharanor.de/buch-der-zeit). An PnP-Material bisher ausschließlich One-Shots, welche im *Weltenwanderer*-Magazin veröffentlicht wurden. Aber wer weiß, was noch kommt ...

WELCHES WÜRFEL-/SPIEL-/STORYTELLING-SYSTEM BENUTZT DU?

Matthias: Für *Rhon* nutze ich mein eigenes System, das voraussichtlich im September 2026 erscheinen wird, und das auf *Into the Odd* von Chris McDowall basiert. Dies ist ein sehr regelleichtes, old-schooliges System mit einer sehr einfachen Lizenz.

Für *Gaia* haben wir früher viel *AD&D 2nd Edition* und für *Cimorra* die Regeln von *Barbarians of Lemuria* verwendet. Ich bin aber aktuell auf der Suche nach neuen Systemen für diese Welten und liebäugle immer mehr mit einer Variante von *Powered by the Apocalypse*. Aber da gibt es noch nichts Spruchreifes.

Thomas: Das 3w8-LearningByDoing-System von *WOL* ist inzwischen komplett auf die Welt abgestimmt. Mir war es immer wichtig, dass jeder (N)JC alles machen kann. Die Qualität hängt allerdings von der Fähigkeitstiefe (Praxis) und der zugehörigen Gildenstufe (Theorie) ab. Jedes der 2 × 8 Attribute (je Element eins für Körper & Geist) ergibt die anderen Werte (Hitpoints, etc.) und ist für einen Skilltree verantwortlich. Jede Gilde hat zwei eigene Skilltrees. Das Würfelsystem ist ein wenig an *PbtA* angelehnt, wobei es eher ein narratives Storytelling-System à la *Daggerheart* ist.

Thorsten: Bei *Solarpunk 2050* muss es ein erzähl-orientiertes Rollenspielsystem sein. Denn ein taktisches würde in einem eher friedlichen Setting

versagen. Meine Entscheidung fiel auf *Fate*. Da ich aber wenige Werte im System habe, ist eine Konvertierung schnell möglich. Da wären *PbtA* und die *Mist-Engine* wohl noch heiße Kandidaten. Ich bin am Experimentieren.

Gianni: Ich nutze leichte, erzählerorientierte Regeln, die ich eigens für die jeweiligen Spiele entwickle.

Brigitte: Meine Welten haben an ihre Bedürfnisse angepasste Systeme.

Sebastian: Für *Tharanor* haben wir ein eigenes System erstellt, welches sich auch fortlaufend weiterentwickelt. Auch hier immer in Abstimmung mit den Spieler*innen, worauf gerade am meisten Lust besteht. Wir wollen Magie? Dann entwickeln wir ein Magiesystem. Wir wollen Handel? Dann entwickeln wir eben das.

Wenn wir Geschichten aus dem Worldbuilding-Game heraus ins Pen-and-Paper-Universum transferieren, ist aktuell *Savage Worlds* das System unserer Wahl. Es ist einfach schön flexibel, bildet vieles recht simpel ab. Es ist actionreich und einstiegsgenehm. Auch neue Effekte und Fähigkeiten zu hausregeln ist recht einfach. Und es bietet die Möglichkeit, die Eigenschaften verschiedener Völker in verständliche Regeln zu gießen und damit auch die Bandbreite der Welt abzubilden.

IST DEINE WELT BZW. DEIN KAMPFSYSTEM TÖDLICH UND WELCHE MÖGLICHKEITEN GIBT ES, DEM TOD ZU ENTGEHEN?

Matthias: Ich werde mich bei dieser und den folgenden, rollenspielbezogenen Fragen auf *Rhon* fokussieren.

Rhon ist aus zwei Gründen „deadly as fuck“:

1. Das *Into-the-Odd*-System ist an sich schon sehr tödlich und
2. die Charaktere gehören in den meisten Fällen zur einfachen Landbevölkerung, also Landwirt*innen, Arbeiter*innen, Handwerker*innen oder so etwas. Selten beginnt ein SC als Landsknecht*in, Stadtwächter*in, die sich effektiv verteidigen können, oder als Geistliche, die in der Lage sind, göttliche, weiße Magie zu verwenden. Dafür dauert bei *Rhon* die Charaktererschaffung aber auch nur fünf Minuten, weswegen es nicht so tragisch ist, wenn ein SC schnell auf dem Leichenanger landet.

Thomas: Es ist – je nach Spielstil – tödlich, aber der Tod ist nicht immer automatisch das Ende.

Thorsten: Nein, die Welt von *Solarpunk 2050* ist nicht besonders tödlich.

Gianni: Nein, im Kern steht bei mir das gemeinsame Geschichtenerzählen. Deshalb soll niemand am Tisch vor Spielende ausfallen.

Brigitte: Auch hier hängt es vom Spiel ab.

Bei *Geckoria* gibt es 2 Spielmöglichkeiten, also 2 Tödlichkeitsstufen: Bei der Light-Variante sollte man so gut wie gar nicht sterben können. Sie wird mit wenigen Würfeln auskommen und soll vor allem

Geschichten erschaffen. Diese Version entwickle ich auch mit dem Aspekt im Kopf, dass man das Spiel mit der ganzen Familie spielen kann und es für Kinder geeignet sein sollte. Die Dark-Variante hingegen ist sehr tödlich und es wird auch ein paar Dinge zu tracken geben. Mir persönlich ist es wichtig, die Stimmung und die Tödlichkeit direkt anzusprechen, um keine falschen Erwartungen zu schüren. Zu dem Zweck gibt es ein kleines Vorwort und auch immer ein Kapitel, um den Umgang mit diesen Themen zu erleichtern und Beispiele zu nennen.

Sebastian: *Darshiva* bringt ausreichend düstere Aspekte mit sich, die ein frühzeitiges Ableben nicht schwer machen. Im Krieg oder beim Konflikt mit finsternen Kreaturen können Truppen fallen wie die Fliegen. Ob diplomatische Figuren irgendwann das Zeitliche segnen, ist dem Storytelling der Spieler*innen überlassen. Hier gibt es keine konkreten Regeln.

Bei *Savage Worlds* wird von den SC oft als „Helden“ gesprochen, während es NSC gibt, die unter „Minions“ laufen, was eigentlich schon deutlich macht, wer hier das Spiel wahrscheinlicher überlebt. Es gibt optionale Mods wie bspw. „gritty damage“, die das Ganze etwas heftiger machen. Gerade bei One-Shots bin ich durchaus ein Freund davon, wenn der Showdown auch sehr tödlich ausfallen kann. Aber das ist ja jeder Spielgruppe selbst überlassen.

WIE MÄCHTIG SIND IN DEINER WELT DIE (START-)SC?

Matthias: Wie schon gesagt: SC in *Rhon* sind alles andere als mächtig. Es sind einfache Leute, die im besten Fall mit einer Sense, einem Knüttel oder einer Bettpfanne als Waffe auf Monsterjagd gehen.

Thomas: Die SC sind bereits (angehende) Helden und können sich zu Legenden weiterentwickeln.

Thorsten: Als Gruppe sind sie fähig, die Probleme souverän zu lösen. Sie sind aber nicht über dem normalen menschlichen Fähigkeitsniveau. Als Team sind die auftauchenden Probleme handhabbar. Und es ist das Ziel, dass man sich als Spieler erfolgreich fühlt. Es ist eben kein Grim-Dark, in dem man schnell mal ein paar Freunde opfert, um der Inquisition einmal mehr zu entkommen.

Gianni: In *Scherbenfresser* sind sie einfache Menschen, die einem Schrecken entkommen sind und deren größte Stärke die Gemeinschaft ist. In *Supernova Dynasty* / *Zwietracht* handeln die Geschichten von den mächtigsten Gestalten in der Welt, die von inneren Konflikten getrieben sind.

Brigitte: Das hängt von der Welt ab, aber ich bin kein Freund von übermächtigen Charakteren. Ich liebe es, wenn einfache Menschen oder andere Wesen über sich hinaus wachsen können. Aus diesem Grund ist die Entwicklungskurve, was die Werte betrifft, in meinen Welten auch immer sehr flach. Ich finde es viel wichtiger, dass sich Persönlichkeiten weiterentwickeln und so die Welt um sie herum formen oder verändern.

Sebastian: In *Tharanor* spielt man ja einen ganzen Regierungsapparat mit all seinen Figuren und einem ganzen anhängenden Reich. Das lässt sich also schwer beantworten. Macht ist etwas, das sich über längere Zeit auf sehr verschiedene Weisen manifestieren kann.

Bei *Savage Worlds* würde ich sagen, dass der Anfangscharakter bereits ganz gut was auf dem Kasten hat – es ist ja ein „Held“. Aber am Ende hängt es auch massiv vom Setting ab. Ich gebe den Pregens für die One-Shots bei *Tharanor* immer etwas Erfahrung mit – nicht, weil sie sonst zu schwach wären, sondern, weil sie dadurch bereits ein gewisses Profil entwickelt haben. Notwendig wäre das aber nicht.

WAS FÜR SC KANN MAN SPIELEN UND WIE KANN MAN DIESE ENTWICKELN?

Matthias: Auf *Rhon* kann man alles von der Bettler*in, über die Landwirt*in, Handwerker*in bis hin zum Pfarrer, Büttel*in oder auch Landsknecht*in spielen. Bei dem System wird einfach alles per Zufall ermittelt und entsprechend haben die Spieler*innen keinen großen Einfluss darauf, was ihr SC wird, sondern sie müssen mit dem zurechtkommen, was ihnen das Schicksal liefert.

Gesteigert wird nach einem Meilensteinsystem. Hat ein SC ein Abenteuer überlebt, kann seine Spieler*in die Werte des SCs verbessern. Kommt eher selten vor, da *Rhon* mehr ein One-Shot-System ist, aber ich plane zwei weitere Spielmodi, die eher einen Kampagnenspielstil unterstützen.

Thomas: Theoretisch kann man alle intelligenten Wesen spielen, selbst Dämonen, Drachen oder Naturgeister. Entwickelt werden die SC über ein „Punktekauf“- und LearningbyDoing-System.

Thorsten: *Fate* gibt es als Grundregelwerk in drei Komplexitätsstufen – ich nehme die mittlere, die auch für Kampagnen taugt. Vanilla-*Fate* hat kein sehr stringentes Aufstiegs-System. In meiner Gruppe handhabte ich Progression oft eher durch neue Bekanntschaften, neue Ausstattung oder doch mal einen als Abenteuer-Belohnung geschenkten Stunt.

Aber mir ist bewusst, dass eine klarere Progression und auch ein definierteres Charakter-System als im Vanilla-*Fate* für manche Gruppen interessant wäre. Ich arbeite daran.

Gianni: Wirkliche Aufstiegsmöglichkeiten gibt es nicht. Aber vielleicht ist der Ansatz von *Supernova Dynasty* / *Zwietracht* der „Charakterklassen“ interessant. Es geht dabei mehr um soziale Rollen wie Hetzer, Gespaltene Zunge oder auch Torwächter und Befehlshaber. Es beschreibt die Charaktere in ihrer Tätigkeit, aber auch in ihrer Art und Weise, mit anderen umzugehen.

Brigitte: Da die Welten sich hier manchmal unterscheiden, gebe ich einen kleinen Auszug:

- *Al'Varia:* Je nachdem, für welches Land man sich entscheidet, kann man vom Menschen bis hin zu einer sprechenden Katze oder einem Yokai alles spielen. Es sind fast alle Sagen- und Märchenfiguren möglich. Die Charaktere kann man nach den Abenteuern mittels persönlicher Meilensteine steigern.
- *Geckoria:* Es stehen 15 Geckoarten zur Verfügung, die unterschiedliche reale Fähigkeiten haben. Die Charakterentwicklung ist langsam und von der Version abhängig: die Dark-Variante lehnt sich stark an OSR-Systeme an, die Light-Version wird eher in Richtung *PbtA* und Erzählspiele gehen.



Bild: *Supernova Dynasty* © Gianni Ventrella

- *The Great Bay Heist*: Hier spielt man ausschließlich Menschen. Jede spielende Person schlüpft dabei in die Rolle eines Spezialisten, der oder die etwas besonders gut kann, z.B. Hubschrauberpilot*in, Schlangenfrau*mann, Trickbetrüger*in u.s.w. Das Steigern wird hier wie bei den klassischen *Carved-from-Brindlewood*-Systemen funktionieren.

Sebastian: Bei *Tharanor* entwickelt man sein eigenes Volk – aber das im Detail zu erläutern, würde hier zu weit gehen.

Bei *Savage Worlds* kann man alles spielen, was sich mit dem Völkerbaukasten und Erfindergeist abbilden lässt. Als Inspiration dienen hier eben die Spieler*innen-Völker, die es aktuell auf *Darshiva* gibt. Und da kann es ständig Zuwachs geben – je nachdem, wer oder was sich als nächstes aus dem Nebel erhebt. *Savage Worlds* hat ein simples Erfahrungssystem und ein sehr solides Entwicklungssystem, das ausreichend vielfältig, aber auch leicht verständlich ist und somit ordentlich Raum für individuelle Entwicklung auf dem Weg bietet.



Bild: Tornok, der Eidwahrer aus dem vergangen Reich © Sebastian Pfitzenmaier

WAS SIND FÜR SPIELER*INNEN UND DEREN FIGUREN ODER ALLGEMEIN FÜR AKTEURE IN DIESER WELT DIE TREIBENDEN ELEMENTE UND IN WELCHEM RAHMEN BEWEGEN SIE SICH? WELCHE ZIELE KÖNNTEN SIE VERFOLGEN, WELCHE PROBLEME BEWÄLTIGEN?

Matthias: In *Rhon* besteht das Ziel der SC darin, in einer kriegsversehrten Welt voller weltlichem und mythischem Schrecken zu überleben. Das Sammeln von Schätzen, Ruhm und Ehre ist eher zweitrangig, was auch an den tödlichen Regeln und dem verstärkten One-Shot-Fokus liegt.

Die Probleme in *Rhon* sind meistens uralte, mythologische Kreaturen, fremdartige Wesenheiten oder Hexen, welche das Leben der Bewohner*innen des Rhonlandes schwer machen. Aber auch die eigenen Leute, wie die Truppen des Kaisers, der Kreuzkirche oder der Inquisition können eine Gefahr darstellen. Entsprechend ist es für die SC auch wichtig, nicht so viel Aufsehen bei der Monsterjagd zu erregen, da sonst die Obrigkeit auf den Plan gerufen wird, was noch mehr Probleme verursachen könnte.

Thomas: Der Ansatz von *WOL - The way of life* gibt nichts vor. Das Leben (deines SCs) ist das, was ihr daraus macht.

Thorsten: Typisch für die Solarpunk-Philosophie ist das Anpacken. Solarpunk ist keine passive, konsumierende Einstellung. Die Protagonisten reisen also durch die Welt und machen sie überall ein bisschen besser. Geld und Kapitalismus existieren so nicht mehr, aber je nach Fraktion gibt es Motivationen:

- Norms könnten einen Auftritt mit ihrem Lieblingsstar ergattern
- Lost eine Kiste Zündkerzen
- Pioneers Ruhm und Ehre in der Forschung
- Alle sind an Ressourcen-Punkten interessiert, die ihnen erlauben, nicht-erneuerbare Ressourcen zu verwenden

Diese Motivation ist aber eigentlich nur in den ersten Abenteuern wichtig, bis die Charaktere ihre eigene entwickelt haben.

Gianni: In *Scherbenfresser* versuchen einfache Personen ihre Erinnerungen und Persönlichkeiten zu rekonstruieren. Sie sind zurückgeworfen auf ihre nackte Existenz und nur die Kraft der Gemeinschaft kann ihnen wieder Einheit und Stärke verleihen. Zum Beispiel weiß Tom instinktiv, wie er die Tür knackt, während Eliza ihn dabei beobachtet und ihr Flashback beiden verrät, dass Tom dies so routiniert macht, weil er mit Einbrüchen seinen Lebensunterhalt verdient.

Bei *Zwietracht / Supernova Dynasty* sind alle Charaktere zu Beginn Teil des Limbus: Sie sind intrigant, gewalttätig und/oder durchtrieben, aber können auch nicht anders. Sie sind treu zum Abgrund, der Wurzel alles Bösen. Dementsprechend sind ihre Ziele. Doch durch Begegnungen und Angebote, die sich die Personen am Tisch oder die Charaktere machen, können sie sich befreien und ihr Herz entdecken.

Brigitte: Ich beantworte das wieder für alle drei:

- *Al'Varia*: Die Welt ist so konzipiert, dass man unterschiedliche Spielarten nutzen kann, um sie zu bespielen. Vom Kartografieren und Erkunden der Welt bis hin zum Führen eines Franchises des Hexenhutes (ja, die Hexen haben hier eine eigene Tavernenkette), dem Umsturz einer Regierung oder der klassischen Äventyr, kann man alles spielen. Den Spielenden werden Werkzeuge dafür an die Hand gegeben, so dass die Gruppe sich für ein oder mehrere Ziele entscheiden muss. Manche, wie das Kartografieren und die Beschreibung des Verhaltens von Hochlanddrachen, sind dabei kombinierbar oder können später auch von der Spielleitung eingestreut werden.
- *Geckoria*: Die Prämisse beschreibt es am besten: „Alte Schriften berichten von mythischen Zeiten, als unsere Spezies in einem paradiesischen Garten gelebt haben soll: Insekten und kleine Tiere in einer Vielfalt, die uns schon lange nicht mehr bekannt ist, Wärmeplätze auf monströsen Steinen und Bäumen und Platz, soweit das Auge reicht. Doch diese Zeiten sind vorbei und wir müssen uns durch die kargen Landschaften unserer neuen Heimat schlagen, um neue Futterquellen und Plätze zum Erwärmen unserer starren Körper zu finden. Und vielleicht – nur vielleicht – finden wir zurück in das Land unserer Ahnen.“
- *The Great Bay Heist*: Das Spiel gibt mehrere Motivationen für die Spielenden an, aber ganz oben steht hier der Robin-Hood-Aspekt der Heist-Filme. Entweder man hilft Bekannten oder der Familie eines Mitglieds der Crew oder man versucht ein Unrecht zu sühnen, das an einen herangetragen wurde.

Sebastian: Bei *Tharanor* gibt es eine vergessene Vergangenheit, einen großen Meta-Plot sowie viele kleine Mysterien, die die Welt durchdringen. Das zu entschlüsseln ist mit Sicherheit ein großer Antrieb im Spiel. Darüber hinaus kann sich jede*r Spieler*in eigene Ziele setzen: Will ich ein riesiges florierendes Reich entwickeln? Durch Handel, Diplomatie oder Militärgewalt? Oder möchte ich einfach die Geschichte eines Volkes erzählen und sogar von dessen Untergang, weil die Story einfach so gut ist? Das sind sehr individuelle Ansätze.

Im PnP-Bereich sind bisher nur One-Shots erschienen. Am Ende geht es darum, zu überleben, Rätsel zu lösen, Gegner zu schlagen, Artefakte zu bergen oder Ähnliches. Derzeit sind diese PnP-Abenteuer vor allem ein Medium, um die Welt von *Tharanor* immersiver erleben zu können.

WAS SOLLTE MAN ALS SPIELER*IN MITBRINGEN, UM SPASS AN DIESER WELT UND DEM SPIELSYSTEM ZU HABEN?

Matthias: Schwarzen Humor. *Rhon* ist in vielen Elementen einfach „over the top“. Alles ist ekliger, dreckiger, schleimiger, stinkender und widerlicher. Und die SC machen da keine Ausnahme. Sie sind allesamt keine geistig und körperlich gesunden Charaktere, was auch im Spiel zum Tragen kommt. Bei einer Runde auf der Marburg-Con hatte der SC einer Spieler*in beispielsweise keine Zähne mehr und konnte sich nur undeutlich verständigen, während ein anderer schrill losgelacht hat, wenn jemandem ein Missgeschick unterlaufen ist.

Da die SC bei *Rhon* komplett per Zufall ermittelt werden, haben die Spieler*innen keinerlei Einfluss auf das, was am Ende des Charaktererschaffungsprozesses herauskommt. Das sorgt für extrem witzige Momente am Tisch, wenn sich die Spieler*innen darauf einlassen und diese ganzen Quirks ausspielen.

Thomas: Man sollte High Fantasy mögen und Spaß an Spielen wie z.B. *Skyrim* oder *Secret of Mana* und Systemen wie *PbtA* oder *Daggerheart* haben.

Thorsten: Spaß am Erzählen. *Solarpunk 2050* ist kein taktisches Rollenspiel. Auch wenn der eine oder andere Plan sehr hilfreich sein kann. Und die Spieler*innen müssen sich einer schwierigen Frage stellen: Was wäre, wenn alles viel großartiger wäre als heutzutage? Anders, aber besser? Solarpunk hilft hier zwar mit Beispielcharakteren und vielen fertigen Abenteuern, wir sind aber alle echt von Grim-Dark geprägt und man muss sich umstellen und sich an die Tropen der neuen Geschichten gewöhnen.

Gianni: Gemeinsames Spielen, Characterplay und Storytelling!

Brigitte: Man sollte sich fallen lassen können. Nichts ist schlimmer als jemand, der oder die sich gegen die Welt sträubt. Das macht allen am (virtuellen) Tisch keinen Spaß.

Sebastian: Bei *Tharanor* muss man tatsächlich ein paar Dinge mitbringen, um das Spiel genießen zu können. Das ist sicher eine Nische, die nicht für jeden passt. Ganz wichtig: Geduld, Eigeninitiative und Spaß an Diplomatie, Worldbuilding und Storytelling. Etwas strategisches Interesse ist auch zuträglich, obwohl es kein klassisches Strategiespiel ist. Vor allem ist es kein schnellebige Browser-Game für Zwischendurch. Es ist ein Projekt, das sich über Jahre weiterentwickelt und bei dem man sich in das Konzept und das eigens geschaffene Volk entweder verliebt oder nicht.

Bei den One-Shots für *Savage Worlds* muss man nicht viel mitbringen. Lust auf actionreiche High Fantasy mit schnellen Regeln. Eventuell muss man sich auf eigenartige Völker einlassen, aber sonst sollte man sich gut zurechtfinden.

GIBT ES ETWAS, WAS DU VON DER ENTWICKLUNG DIESER WELT FÜR DICH MITGENOMMEN HAST UND MIT ANDEREN POTENTIELLEN WELTEN-/SPIELE-BASTLER*INNEN TEILEN MÖCHTEST?

Matthias: Dies sind einige der wichtigsten Regeln, die ich im Laufe meiner langen Weltenbaukarriere für mich herausgefunden habe:

- Es ist wichtig, sein Weltenmaterial halbwegs ordentlich sortiert zu haben. Klare Strukturen helfen ungemein, um sich in dem Wust aus Texten zurecht zu finden. Überlege dir, was du in deiner Welt haben willst und was nicht. Stecke dir einen klaren Rahmen ab und halte dich an diesen. Das bewahrt davor, dass deine Welt zu einer Ideenmüllhalde wird, wo nichts wirklich zusammenpasst.
- Schrecke nicht davor zurück, deine Welt nochmal komplett über den Haufen zu werfen und von vorne zu beginnen. Ja, das ist eine Menge Arbeit, aber dabei kann man viele Fehler, die man in der ersten Version gemacht hat, korrigieren und so zu einem stimmigeren Ergebnis kommen.
- Übe dich in Geduld. Manchmal braucht eine Welt eine gewisse Zeit, bis sie richtig funktioniert. Und nicht immer wird sich jedes Element nahtlos in deine Welt einfügen. Aber das ist nicht so dramatisch. Es kann schon mal sein, dass du einen solchen unangenehmen Punkt hast, aber vielleicht kommt dir irgendwann die Erleuchtung, wie du dieses Problem lösen kannst.
- Lasse weiße Flecken. Es muss nicht jeder Baum, jeder Strauch und jedes Mäuseloch kartografiert und/oder beschrieben werden. Wenn du an einer Stelle nicht weiterkommst, dann arbeite an einer anderen Stelle weiter. Zwing dich nicht, Themen zu bearbeiten, auf die du gerade keine Lust hast. Das kann dir im schlimmsten Falle die Freude am Weltenbau nehmen.
- Gib dich dem „Bastelgasm“ hin. Es gibt so Momente, in denen es einfach läuft. In denen die Inspiration, die Ideen und die Worte, die du schreibst, einfach wie ein wilder Gebirgsbach aus dir herausquellen. Stelle sofort alle Telefone auf lautlos, schließe dich in deinem Zimmer ein und folge dem Strom der Kreativität. Es ist egal, ob das Ergebnis bei einer späteren Sichtung gut und schlecht ist. Aber das Gefühl, welches du in diesem Moment hast, ist eines der Besten, das du haben kannst.

Thomas: Ich kann Matthias nur zustimmen und würde noch Folgendes ergänzen:

- Entwickle dich selbst weiter, oder wie Miyamoto Musashi (*Das Buch der 5 Ringe*) sagte: „Mache dich vertraut mit allen Techniken und Künsten“ und „Studiere die Wege und Tätigkeiten vieler Berufe.“
- Überlege dir, wie die Welt entstanden ist und wie sie sich entwickelt hat.
- Erlebe deine Welt, z. B. durch PnP spielen. Dabei entwickelt sie sich automatisch weiter.

Thorsten: Ich kann vieles von Matthias direkt so unterschreiben. Zusätzlich würde ich sagen:

- Release early, release often. Lass es nicht in der Schublade verrotten. Baue eine erste Idee, 1–2 Abenteuer. Einen Quickstarter mit 6 Charakteren und probier es gleich aus.

- Sammle Feedback. Sei bereit, alles neu anzufangen (ich habe 1–2 Anläufe gebraucht, bis es stand). Da ich aber bis dahin noch nicht viel festgehalten habe, war das einfach.
- Suche Input. Grafiker, andere Spieler und Texter können unglaublich viel beitragen. Mullana (Grafikerin) wollte wissen, wie die einzelnen Kulturen denn jetzt aussehen und hat gleich einige neue Ideen geliefert. Großartig!

Gianni: Alles, was bereits genannt wurde und: Playtests! Wenn dir deine eigene Zeit zu schade ist, deine Welten und Spiele zu testen, dann tu das bitte keinem anderen an. ☺

Brigitte: Ich kann da eigentlich kaum noch was hinzufügen. Vielleicht noch, dass man nicht zu früh mit kleinen Details anfangen sollte. Wichtig ist, am Anfang eine Idee von der eigenen Welt zu haben und wie sie sich anfühlen soll, danach kann man Kleinigkeiten hinzufügen.

Sebastian: Im Prinzip ist alles gesagt. Vielleicht noch das hier: Du kannst versuchen, es so vielen Menschen wie möglich recht zu machen, aber niemals allen. Entscheide, was für dich Priorität in deinem Spiel und deiner Welt hat, und versuche, den Input von außen entsprechend gut einzuordnen. Zwanghaftes Verschlimmbessern macht deine Welt am Ende nur kaputt und davon hat niemand etwas.

LETZTE FRAGE: IST DER WELTENBAUPROZESS FÜR DICH HIER ABGESCHLOSSEN? KANN MAN DEINE WELT IRGENDWO BEWUNDERN ODER MATERIAL ODER SOGAR EIN FERTIGES SPIEL DAZU ERHALTEN?

Matthias: Grundsätzlich glaube ich, dass man immer weiter an einer Welt arbeiten kann. Es gibt immer etwas Neues zu entdecken. Ich habe mal zwei kleine Settings mit dem Ziel auf Vollständigkeit geschrieben, aber auch diese könnte ich zu jeder Zeit weiter ausarbeiten.

Es gibt vielleicht einen Punkt, wo einem selbst nichts mehr einfällt. Mit etwas zeitlicher Distanz oder durch Gespräche mit anderen Weltenbastler*innen kann sich dies auch wieder ändern. Dies ist auch ein Grund, warum ich an mehreren Welten arbeite. Wenn ich auf die eine Welt mal keine Lust habe, kann ich an der anderen weiterschreiben.

Auszüge zu *Gaia* und *Cimorra* kann man im *Weltenbastler-Forum* unter community.weltenbastler.net finden. Dort kann man mich unter meinem Nickname „Logan“ finden.

Rhon hingegen hat eine eigene Homepage unter rhon.online erhalten, wo es einige kurze Infos zur Welt und Links zur Kurzgeschichtenanthologie und weiterem Material wie dem kostenlosen Schnellstarter gibt.

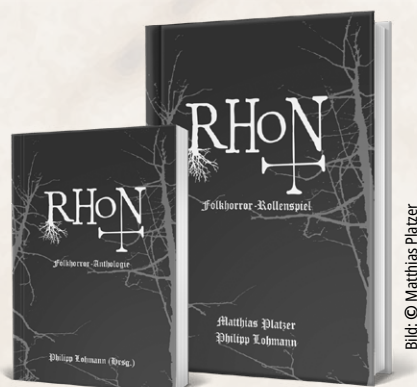


Bild: © Matthias Platzter

Thomas: Nein, aber die Herangehensweise von Thorsten, es zu veröffentlichen, kostenlos auf dem aktuellen Stand zu halten und zu ergänzen, finde ich genial. Dies kommt meinem Selbstanspruch entgegen und ich könnte mir gut vorstellen, es in solcher Form anderen zugänglich zu machen. Ein wenig zu *WOL* und *Arret* findet man im *Weltenbastler-Forum* (community.weltenbastler.net).

Thorsten: *Solarpunk 2050* wird sich durch neue Abenteuer an interessanten Orten noch flächig verbreiten. Im Großen und Ganzen steht das Setting aber. Da ich es auf *DriveThruRPG* veröffentlicht habe, kann ich die Updates jederzeit nachschieben. Ein letztes Setting-Update wird der globale Süden werden. Das könnte aber so groß werden, dass ein eigenes Band nötig sein könnte.

Ansonsten gibt es noch solarpunk2050.de und solarpunk2050.com als Anlaufstellen. Vieles des Materials ist kostenlos. Anderes bekommt man durch Realwelt-Fertigkeitsproben auf Kreditwürdigkeit, Hacking oder Connections. Das ist *Solarpunk-würdig*. ☺

Mastodon: @solarpunk2050@dice.camp



Gianni: Die eine Welt ist abgeschlossen, die nächste wartet schon. ☺

Besucht gerne questoffice.online



2 Bilder: © Gianni Ventrella

Brigitte: Bis jetzt ist leider noch nichts abgeschlossen, um es Spielenden zugänglich zu machen. *The Great Bay Heist* ist wegen Terminproblemen noch immer in der Playtest Phase und wahrscheinlich am weitesten von allen. Zu allen Spielen von mir kann man v. a. im Rollenspiel-Werkstatt-Forum (discourse.rollenspiel-werkstatt.de) was lesen, wo ich Updates und Weiterentwicklungen aller Spiele (nicht nur der hier genannten) poste. Derzeit arbeite ich auch weiter an meiner Homepage carabas-crafts.com, wo ich dazu auch noch einiges schreiben möchte.

Ansonsten gibt es von mir noch ein paar Abenteuer und Ergänzungen zu bereits etablierten Rollenspielen bei *System Matters*.

Sebastian: Aufgrund unseres Spielkonzeptes natürlich ein klares Nein zur ersten Frage. Der Weltenbauprozess läuft so lange, wie *Tharanor* läuft. Und natürlich kann man sich das anschauen und sogar mitmachen! Neben dem Spiel selbst gibt es die *Bücher der Zeit* (InGame-Zeitschrift von *Tharanor*), die man genau wie ein Wiki und die Spielanmeldung unter tharanor.de findet.

Wer sich rein fürs PnP interessiert: Die One-Shots findet man in dieser, den vergangenen und sicher auch in künftigen *Weltenwanderer*-Ausgaben.

