

WORLDBUILDING LEITFADEN

Dieser Leitfaden hilft dir dabei, eine eigene Rollenspielwelt zu erstellen. Die einzelnen Schritte werden in DIESEM Video erklärt. Die Methode basiert auf Kollaboration mit deiner Gruppe und ist modular. Du kannst also im Nachgang jeden Teilschritt für zusätzliche Elemente innerhalb eurer Welt wiederholen.

Und denkt immer daran: Eure Welt soll euch Spaß machen! Was sich nach Arbeit anfühlt, kann weg!

1. ZENTRALE IDEE

Wie unterscheidet sich eure Welt von jeder anderen fantastischen Welt? In ein oder zwei Sätzen formulierst du als Spielleitung vorab oder direkt mit deiner Gruppe, eine Idee, die als kreativer Rahmen für alles weitere fungiert.

BEISPIELE

- 👉 Kampfkunst ist Elementarmagie und unterteilt die Welt in vier Nationen, die den Elementen entsprechen (Avatar: Die Legende von Aang)
- 👉 Niedliche Tierchen finden es richtig duftig gegeneinander in Kämpfen anzutreten und lassen sich dank High-Tech-Flummis fangen, transportieren und trainieren (Pokémon)
- 👉 Enten sind wie Menschen und können sehr reich oder sehr reizbar sein (Entenhausen)

TIPPS

- 👉 Formuliere die Idee als Frage: Was ist in dem scheinbar bodenlosen Abgrund, der sich plötzlich aufgetan hat?
- 👉 Kombiniere zwei deiner Lieblingswelten miteinander: Ein Wüstenplanet aber mit Elementarmagie!
- 👉 Nimm eine bestehende Welt und setze sie in ein anderes Genre oder eine andere zeitliche Epoche: Wild Westeros. Winter is Coming Parrrrtner.

DIE ZENTRALE IDEE

2. TEASER TRAILER

Für den Teaser Trailer nehmt ihr eure zentrale Idee und gießt sie in eine konkrete Situation. Beschreibt gemeinsam eine Szene, die allen am Tisch Lust macht, diese Welt zu besuchen, zu entdecken und zu verändern!

BEISPIELE

„In einer gigantischen Großstadt steht ein stylisch gekleideter Goblin vor einer grell leuchtenden Wand. Jazz-Drums und Synthie-Klänge wabern von irgendwoher durch die Häuserschluchten und der nasse Boden reflektiert die Spitzen endlos hoher Wolkenkratzer.

Der Goblin trägt frisch geputzte weiße Sneaker, einen Sidecut und ein rostiges Hackebeil, denn das Graffiti vor ihm ist zum Leben erwacht und greift ihn an!“

TIPPS

- 🍷 @SL: Lehn dich zurück und frage deine Gruppe, was für Bilder die zentrale Idee bei ihnen erzeugt.
- 🍷 @SL: Frage nach Details und achte darauf, ob alle mit der erstellten Szene zufrieden sind. Justiere nach, wenn irgendetwas stört.
- 🍷 Probiert folgende Satzanfänge, um alle am Tisch einzuladen, eure Ideen zu verändern: „Ich glaube...“, „Ich stelle mir vor...“ oder „Ich fände es cool, wenn...“

DER TEASER TRAILER

Startschwierigkeiten? Drei Skizzen, um eure Szene auf den Weg zu bringen:

“Zwei Personen streiten sich über etwas komplett banales.”

Fragen: Welche Konflikte entstehen jenseits von Abenteuern? Was für Leute geraten aneinander?

“Eine Person steht einer (nicht ganz) alltäglichen Herausforderung gegenüber.”

Fragen: Welche fantastischen Elemente sorgen für Ärger? Wer bekommt diesen Ärger meist ab?

“Eine Gruppe sieht der Gefahr ins Auge.”

Fragen: Wer arbeitet zusammen? Was ist DIE Gefahr? Was geschieht, wenn niemand einschreitet?

Findet mehr darüber heraus, was die Leute in eurer Spielwelt denken, fühlen und tun. Vervollständigt die Sätze und zeichnet gemeinsam ein grobes Bild der Gesellschaft. Für Feinheiten könnt ihr diesen Schritt beliebig oft für entfernte Städte, fadenscheinige Organisationen, intergalaktische Superreiche oder altherwürdige Vampirclans wiederholen.

DIE LEUTE...

wissen, dass

[absolutes Allgemeinwissen, das sich von unserer Welt unterscheidet, „das weiß doch jedes Kind!“]

streben nach,

[Wie sieht ein glückliches Leben in dieser Welt aus?]

fürchten, dass

[Bedrohung von globalem Ausmaß]

hoffen, dass

[Mögliches Ereignis, das bald eintreten könnte]

ärgern sich über

[Konfliktpotenzial auf unterster Ebene, Grund für alltägliche Dispute]

scheuen den Gedanken an

[gesellschaftliches Tabu]

verbreiten Gerüchte über

[niemand weiß genaueres aber alle reden sich den Mund fusselig]

sehnen sich nach

[romantische oder esoterische Hoffnung auf etwas Besseres, keine persönliche Ambition]

glauben, dass

[Mythen, Wesen oder Gottheiten, die weltweit bekannt sind]

erfreuen sich an

[Kulturgut, das gerade der letzte Schrei ist]

vertrauen darauf, dass

[Verhältnis von Gemeinschaft und Individuum, wer hilft mir? Wie weit reicht Solidarität?]

TIPPS

- 👉 Streicht Satzanfänge, die euch nicht weiterbringen und wiederholt diejenigen, die besonders spannend sind! Ergänzt Satzanfänge, die für eure Welt fehlen. Beginnt die Sätze mit einem starken Verb, um konkrete Bilder zu erzeugen! Vermeidet „haben“, „sein“ und Modalverben wie „können“, „wollen“ oder „möchten“!
- 👉 Schafft Fakten und ergänzt eure Welt mit neuen Elementen, die zur zentralen Idee passen!
- 👉 Formuliert die Sätze aus der Sicht einzelner Charaktere, um noch konkreter zu werden und besonders wichtige Bereiche unter die Lupe zu nehmen. Statt „Die Leute glauben, dass...“ formuliert ihr „Die Söldnerin Arkasis glaubt, dass die meisten Mythen Blödsinn sind – außer Werwölfe natürlich! Sie ist selbst eine.“

5. STARTORT

Legt fest, an was für einem Ort eure Geschichte beginnt. Lass deine Gruppe NPCs und zugehörige Stationen festlegen, damit ihr so schnell wie möglich losspielen könnt!

BEISPIELE

- 👉 **DÖRRBAPP** das langweilige Küstendorf, in dem die verbreitete Fähigkeit Blitze aus den Augen zu verschießen ausschließlich für die Fischerei genutzt wird. Ein alter Walvogel hat seinen Turm in der Nähe errichtet und sucht regelmäßig nach Gruppen, die ihm Perlen besorgen.
- 👉 **X-7_KUDO** ist eine von 7000+ Strafkolonien am Rande der GALAKTISCHEN EINHEIT. Die korrupte Wärterin Gyz schmuggelt zwar die eine oder andere Schnapsflasche in deinen Zellenblock, aber pass lieber auf, dass sie dir nicht von Captain Kiss abgenommen wird – dem gefürchteten Rebellen general in Zelle 42.

NAME UND ART DES ORTES**NPCS****STATIONEN****TIPPS**

- 👉 Ein guter Startort ist **KLEIN**: Damit ihr eure Ideen in einem überschaubaren Maßstab testen könnt.
- 👉 **VERTRAUT**: Damit die Gruppe ihre Charaktere innerhalb des Startortes erstellen und direkt losspielen kann.
- 👉 **TYPISCH**: Damit ihr die zentrale Idee zwar wiederfindet und doch einen Kontrast zu allen Orten habt, die ihr innerhalb der Welt erschaffen und besuchen werdet.