



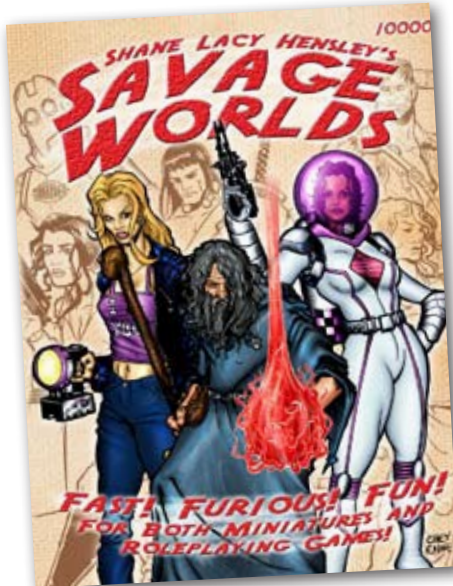
DIE ENTSTEHUNG VON SAVAGE WORLDS

von Shane Lacy Hensley und zehntausenden Savages
(aus den Original-Artikeln im Internet)

Dieser Artikel entstand ursprünglich parallel zur Entwicklung des Rollenspiels *Savage Worlds*. 2004, etwa ein Jahr nach dem Erscheinen des Spiels im März 2003, wurde er aktualisiert und mit Anmerkungen versehen. Die Einträge, die mit „Update“ beginnen, stammen aus dieser Version von 2004. Irgendwann 2006 erschien der Artikel auch in einer für das Fanzine „Shark Bytes“ gekürzten und redigierten Fassung.

Einträge, die mit „Update 2009“ beginnen, kamen für die vorliegende Ausgabe, die im Februar 2009 geschrieben wurde, neu hinzu.

Ja, dieser Aufsatz ist aus meiner Perspektive verfasst und gespickt mit persönlichen Anekdoten, die vielen Lesern vermutlich



völlig gleichgültig sein werden. Aber viele Leute haben mich darum gebeten, und hier ist er nun. Nur so viel sei gesagt: *Savage Worlds* ist nicht das A und O der Rollenspiele. Der geneigte Leser sei versichert, dass wir das wissen, und dass es Schwachstellen gibt, mit deren Behebung wir bis zum heutigen Tag beschäftigt sind. Aber im Kern hat es das erreicht, was wir damit erreichen wollten: ein crunchiges Spiel zu erschaffen, das sich vergleichsweise schnell spielen lässt und für den Spielleiter nur sehr wenig Aufwand erfordert. Darauf bin ich stolz – und ich bin gleichzeitig gerührt und dankbar dafür, dass so viele Menschen es ausprobiert haben.

- Shane Hensley
Februar 2009

TEIL I: BLACK HATS UND GROSSE AUFGABEN

Angefangen hat alles mit einem Trupp von Black Hats (Brutale Söldnerbanden in *Hell on Earth™*) und einer richtig verwickelten Klemme. Wir spielten das Abenteuer „Ground Zero“ aus dem Spielleiterschirm von *Hell on Earth* bei John Hopler, einem meiner besten Freunde und seines Zeichens ebenfalls Autor, als Marshal (Spielleiter). John ist bekannt für große, blutige Kampfszenen, und es machte riesigen Spaß. Die Schurken (und Charaktere!) gingen reihenweise drauf: Es war eine dieser großen, epischen Niederlagen, über die man Monate später noch redet.

Ja. Wir haben verloren. Wir bekamen gehörig in den Hintern getreten, um genau zu sein. Das Kampfsystem in *Deadlands* ist ziemlich „klobig“ und blutig, und dieser Kampf hier stellte keine Ausnahme davon dar. Die Gruppe bestand aus einem Verdammten (Harrowed), der mit zwei Kettensägen kämpfte (Ashe Marler), einem Templer mit Leib und Seele (Charles Ryan), einem Unheilsprediger (Doomsayer), der uns beinahe alle in die Luft gejagt hätte (Jason Nichols), und dann noch meiner Wenigkeit, einem Raven-Anhänger namens Tommy Two-Women (ja, richtig, es war mein Charakter, der den Bösen Waffen verkaufte). Und trotzdem waren die Black Hats mit ihren Sturmgewehren in den Fenstern und ihrem Kaliber-.50-Maschinengewehr auf dem Schuldach zu viel für uns.

Das Ursprung-*Deadlands* war von Anfang an darauf ausgelegt, Action wie im Film „Der Texaner“ abzubilden. Ein Feuergefecht von nur ein paar Runden reißt große Löcher in alle Beteiligten, und am Ende landet jemand auf dem Friedhof. Aber ein großer Kampf mit 20 Black Hats, 5 Spielercharakteren und ein paar NSCs, die wir dazu überredet hatten, für uns Kugelfang zu spielen, kann sich schon ziemlich lange hinziehen. Wenn man sich mit *Deadlands* auskennt, markiert man die Wunden mit Poker-Chips, zählt die Karten schnell herunter und lässt die Spieler nicht zu lan-

ge überlegen, aber trotzdem dauert ein Kampf der beschriebenen Größenordnung gut und gern zwei Stunden.

Das ist ein Problem, dem sich jedes Rollenspiel gegenübersteht und das, wenig überraschend, im Genre des beschriebenen Abenteuers besonders häufig auftritt: wie mit großen Kampfszenen umgehen? Das D20-System von Wizards of the Coast ist vom Prinzip her ziemlich einfach, aber weil die Leistungskurve der Charaktere

so verzerrt ist, muss man einer mittelstufigen Gruppe schon eine ganze Horde von Gegnern entgegenwerfen – und dann versuch mal, mit all den Trefferpunkten der verschiedenen Gegner zurechtzukommen („Dem Skelett mit der abgeblätterten Farbe am Schwert hab' ich 2 Punkte Schaden gemacht!“, „Das Centstück hat von mir 8 Punkte Schaden bekommen!“). Wenn dann noch ein paar Verbündete und ihre jeweiligen Sonderfähigkeiten dazukommen, dann wird das Ganze sehr schnell sehr langsam. Für mich jedenfalls – andere sehen das vielleicht anders.

Es gibt viele tolle Rollenspiele. Ich liebe GURPS, das Hero System und natürlich mein erklärtes Lieblingssystem aller Zeiten, TORG. Ich finde, das D20-System funktioniert für D&D wunderbar, und ich mag auch etwas ausgefallenerere Spiele wie *Castle Falkenstein* oder *Blue Planet*. Selbst wenn sie meinen persönlichen Spielvorlieben nicht hundertprozentig entsprechen, so haben sie doch alle ein paar richtig coole Elemente.

Aber was ich wirklich wollte, war ein Regelwerk, das etwas Neues zu bieten hatte. All diese Rollenspiele, *Deadlands* eingeschlossen, haben ihre Stärken in den Bereichen, für die sie entwickelt wurden, aber in dem Moment, wo man das Spiel schneller und vor allem EINFACHER haben möchte, fallen sie ein wenig ab. Die Kundschaft von heute scheint das genauso zu sehen: Wir sind verwöhnt von Sammelkartenspielen und vorbemalten Miniaturen und den simplen Spielen von Cheapass Games; allesamt tolle Produkte, die man schnell verstehen und innerhalb von Minuten losspielen



kann. Aber die paar wenigen Rollenspiele, die – meist mit Regeln der Marke Eigenbau – dasselbe versuchten, waren letztlich zu simpel gestrickt, und ihnen fehlte der Tiefgang.

Und so fragte ich mich, ob es nicht möglich wäre, dieselbe Action und das tolle Spielgefühl zu erzielen, wie wir sie in unserer epischen *Hell on Earth*-Schlacht gehabt hatten, aber eben in der Hälfte der Zeit.

DIE INSPIRATION: THE GREAT RAIL WARS

Es war so um 1999 herum, dass wir im Team von PEG zusammensaßen und über diese Frage nachdachten, und dann kamen wir darauf zu sprechen, wie gut *The Great Rail Wars* doch lief.

An dieser Stelle eine kurze Erklärung für all diejenigen, die nicht so tief im Thema sind. *The Great Rail Wars* gewann 1999 den Origins Award für das beste Miniaturenspiel, wurde von allen Seiten mit begeisterten Kritiken überhäuft, und sogar wir fanden, dass es ein sehr elegantes Spiel war und wir noch nie so viel Spaß mit einem Miniaturenspiel gehabt hatten (und wir haben eine MENGE Tabletops gespielt). Wir fanden auch, dass es für ein Miniaturenspiel ziemlich detailliert war. Man konnte sich Charaktere bauen, so richtig mit Vor- und Nachteilen wie bei einem Rollenspiel, und trotzdem einen Kampf, an dem Hunderte von Figuren und sogar Fahrzeuge beteiligt waren, in wenigen Stunden ausspielen.

Aber wir konnten kaum nennenswerte Werbung für das Spiel machen, und in den Spieleläden gibt es einen sehr starken Wettbewerb um Regalplatz für die Figurenpackungen. Verschärft wurde das Problem noch dadurch, dass unsere Geschäftsleitung damals andere Prioritäten setzte und die eigentlich geplanten Erweiterungen und neuen Figuren nicht schnell genug auf den Markt brachte. Ich will hier keine Schuldzuweisungen betreiben – es ist einfach so, dass ich zu jener Zeit vor allem mit Schreiben und Lektorieren beschäftigt war, während die eigentliche Führung der Firma anderen oblag, die eben andere Pläne hatten als ich.

Natürlich kam uns der Gedanke, die Regeln von *The Great Rail Wars* etwas anzupassen und als Rollenspielsystem zu verwenden. Nur ging das nicht einfach mal eben so. Wir konnten nicht einfach eine 180°-Wendung vollführen und all unseren treuen Fans, die zumeist dutzende von Büchern gekauft hatten, sagen, dass sie ihre *Deadlands*-Regelwerke wegwerfen und auf das *Great Rail Wars*-System umsteigen sollten. Ich glaube, ich habe das sogar vorgeschlagen, aber der Rest der Geschäftsleitung – und damit hatten sie völlig recht – lehnte die Idee sofort ab.

Also vergaßen wir das und widmeten uns anderen Dingen.



TEIL II: DAS AUSSCHALTEN DER ACHT-ACHT

Die nächste Phase auf dem Weg zu *Savage Worlds* begann, als wir uns im Januar 2001 gemeinsam die 35. Austragung des Superbowl (der Höhepunkt der American Football-Saison und in den U.S.A. das Sportereignis des Jahres) anschauten und mitansehen mussten, wie die „Giants“, John Hoppers Lieblingsmannschaft, gegen die Emporkömmlinge von „Ravens“ gnadenlos den Kürzeren zogen. Ich erzählte John, dass ich mir überlegte, eine Rollenspielrunde im Zweiten Weltkriegs-Setting anzusiedeln und auch einige Horror-Elemente mit einzustreuen. Ich hatte sogar schon einen Namen dafür: „Weird Wars“. Hopper kennt sich enorm gut mit dem Zweiten Weltkrieg aus, und während das Spiel weiterlief und die „Ravens“ einen Touchdown nach dem anderen setzten, wartete er mit einigen brillianten Ideen für das Spiel auf. Wir waren so begeistert von der Sache, dass wir beschlossen: Hop schreibt es und ich veröffentliche es. Hey, wofür besitze ich denn sonst eine Rollenspielfirma?

Aber ungefähr zu diesem Zeitpunkt passierte in der Rollenspielindustrie noch eine andere, sehr spannende Sache. Wizards of the Coast (WOTC) gab das D20-System als offene Lizenz – Open Gaming License (OGL) – frei. Freunde von mir, die bereits einige Produkte mit dem D20-System herausgebracht hatten, erzielten doppelt oder gar dreimal so hohe Umsätze, wie sonst normal gewesen wäre. Außerdem herrschte bei den Großhändlern die optimistische Ansicht, dass wir mit unserem *Deadlands* D20, das kurz vor der Veröffentlichung stand, neue Fans für *Deadlands* gewinnen würden.

Update 2009: Es ist seltsam. Obwohl wir tonnenweise *Deadlands* D20 verkauften, hatte es alles in allem eine negative Auswirkung auf unser Geschäft. Im Nachhinein wird klar, dass da zwei Dinge passiert sind: Zum einen haben wir D20 nie richtig angenommen und es uns wirklich zu eigen gemacht. In den *Epitaphs*, die folgten, haben wir einige richtig coole Sachen gebracht, aber da war es schon zu spät.

Aber was noch schlimmer war: Die Fanbasis von *Deadlands* „Classic“ glaubte, wir hätten aufgehört, Material für das ursprüngliche *Deadlands*-System zu produzieren, und das Rollenspiel ganz und gar auf D20 umgestellt (was nicht stimmte; zu dem Zeitpunkt enthielten unsere Produkte die Spielwerte für beide Regelsysteme). Andere Firmen hatten schlauere Geschäftsführer, als ich es bin, zum Beispiel Kevin Siembieda von Palladium, Steve Jackson mit seinem GURPS oder Stephen Wieck mit *Vampire*: Sie alle blieben ihren Systemen treu, saßen die D20-Welle aus und überstanden den nachfolgenden Zusammenbruch viel besser, als ich es tat.



Es schien also nur natürlich, dass *Weird Wars* mit D20-Regeln erscheinen würde. Wir fingen sofort mit dem Spieltesten an und hatten auch riesigen Spaß, aber das System hatte seine Macken. In einem Setting mit Schusswaffen sind die D20-Angriffsboni etwas seltsam, weil im Zweiten Weltkrieg niemand Rüstung trägt. Außerdem kann die Trefferpunktemechanik etwas frustrierend wirken, wenn man jemanden mit einem Gewehr im Kaliber .50 trifft und der das einfach so wegsteckt. Machen wir es kurz: Wir probierten ungefähr 50 unterschiedliche Arten und Weisen aus, wie man Schaden in D20 regeln kann, unter anderem auch das von WOTC in ihrem *Star Wars*® verwendete Wunden- und Vitalitätssystem. Dann aber hörten wir immer mehr Beschwerden über andere Rollenspiele, die diesen Weg gegangen waren, vor allem darüber, dass diese Regelvariante ja gar nicht mit den coolen Monstern und all dem anderen D20-Material kompatibel war, das WOTC und andere Hersteller herausbrachten (und ich habe gehört, dass *Star Wars*, wenn WOTC es noch einmal neu entwickeln würde, das normale D20-System verwenden würde, weil es auf dem jetzigen Stand nicht 100% kompatibel zu den anderen Materialien ist).

Update 2009: Seit dieser Artikel geschrieben wurde, sind das neue *Dungeons & Dragons 4. Edition* und das neue *Star Wars* erschienen. Die umwälzenden Änderungen in diesen beiden Regelwerken machen deutlich, dass deren Entwickler dort ebenfalls einiges anders machen wollten.



Wir änderten also unsere Spieleentwicklungsphilosophie hin zu „hinzufügen, nicht ändern“ und dachten uns lieber einige coole neue Feats für die Kommandoeinheiten und Scharfschützen aus, die nach dem Prinzip „ein Schuss, ein Toter“ vorgehen.

Das klappte gut, und *Weird Wars* wurde – mit mehr als ansehnlichen Verkaufszahlen – zur GenCon 2001 herausgebracht.

Aber dann leitete Jason Nichols eine Runde, die an der russischen Front angesiedelt war. Ich spielte einen Kommissar, dem ein Zug von 20 Mann zugeteilt war, vier davon SCs. Als der Leutnant ums Leben kam, fiel mir auch die taktische Befehlsgewalt über die Gruppe zu. Einige Zeit später stießen wir in Stalingrad auf eine in eine Häuserruine eingegrabene 8,8cm-Flugabwehrkanone der Deutschen. Mit einem Trupp band ich das feindliche Feuer, während ich drei andere Trupps die Flanke der Deutschen angreifen ließ. Die angreifenden Trupps hatten unterschiedliche Waffen, aber zumeist Maschinenpistolen, und das automatische Feuer hatte nicht ganz die Wirkung, die es hätte haben sollen.

Ein Kampf von über fünfzig Beteiligten mit Artillerie, Sprengstoff, Maschinengewehren und einem Schuss Übernatürlichem kann eine ganze Weile dauern. Also tat Jason genau das, was er auch hätte tun sollen: den kleinen Teil des Kampfes, an dem die SCs beteiligt waren, ausspielen und den Rest einfach so erzählen. Als das Gefecht vorüber war, legte er fest, dass wir genauso viele Leute verloren wie ausgeschaltet hatten. Das war sicherlich fair, und historisch betrachtet sogar ziemlich großzügig, aber irgendwie fühlte ich mich ein bisschen betrogen. Ich wusste, wenn wir

den ganzen Kampf getreu nach den Regeln ausgespielt hätten, dann hätte mein Zug viel besser abgeschnitten. Aber es gab einfach keine Möglichkeit, einen Kampf von dieser Größe unkompliziert abzuwickeln.

Update 2009: Ich habe einen Masterabschluss in Militärgeschichte, und ich habe in der Nationalgarde von Virginia gedient, aber es geht mir im Spiel nicht darum, jedes militärische Detail haargenau abzubilden. Was ich allerdings möchte, ist dass gute Taktik und gute Planung belohnt werden (wobei natürlich der Zufallsfaktor auch immer mit hineinspielen wird).

VON ELFEN, ZWERGEN UND D20

Hier stand früher ein längerer Abschnitt, der erklärte, warum wir uns von D20 abgewandt haben, doch es soll genügen zu sagen, dass es einfach nicht das Richtige für uns war. Wir glauben, dass Firmen wie Green Ronin, AEG und Fantasy Flight Games diese Nische wunderbar ausfüllen, und wir mögen die Sachen, die sie herausbringen, sehr. Aber für unsere eigenen Produkte möchten wir lieber ein anderes Spielgefühl; also belassen wir es einfach dabei.

TEIL III: ODYSSEE IM MITTLEREN WESTEN

Im Februar 2002 bekam ich eine Einladung in den Spieleladen „The Last Square“ in Madison, Wisconsin, wo wir das ganze Wochenende lang Tabletops spielen wollten. Zwei Gruppen guter Freunde, die ich über Pinnacle kennengelernt hatte, wohnten auf dem Weg, also beschloss ich, einfach eine längere Fahrt daraus zu machen, bei besagten Freunden zu übernachten und auch eine Runde mit ihnen zu spielen.

Und selbst wenn niemand sonst das wusste, brauchte ich auch etwas Zeit alleine im Auto, um darüber nachzudenken, was ich in Zukunft mit der Firma machen wollte.

Den ersten Abend verbrachte ich mit Mark Metzner und seinen Kumpels in Louisville, Kentucky. Wir saßen rum, spielten ein bisschen X-Box und fingen dann eine Pen & Paper-Runde an. Mark hatte sich die Demo-Version eines neuen Rollenspiels heruntergeladen, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt war (inzwischen ist es veröffentlicht), und das spielten wir. Meiner bescheidenen Meinung nach war dieses Spiel nicht ganz so perfekt geraten. Ein Rollenspiel mit dem Setting Zweiter Weltkrieg sollte sich halbwegs schnell und leichtgängig spielen lassen, und das war bei diesem hier, für uns zumindest, nicht der Fall. Die Würfelmechanik war seltsam, man musste jede Menge Wunden-Werte verwalten, und für einen Kampf gegen fünf Nazis brauchten wir eine Stunde. Meinem Gastgeber sagte ich natürlich nichts von meinen Eindrücken, aber nach einer Weile verlor die Gruppe die Lust an dem Spiel, also schlug ich eine Alternative vor.

Update 2009: Inzwischen gebe ich zu, dass es sich bei dem System um *Godlike* gehandelt hat. Ich weiß jetzt aber auch, dass wir in unserer Runde nicht nur die unfertigen Spieltest-Regeln verwendet, sondern auch eine Menge Regeln falsch verstanden haben. Die Autoren von *Godlike* sind prima Jungs und großartige Spieldesigner, und ich entschuldige mich bei Dennis, Greg und John für den Fehler. Aber es ist ein wichtiger Teil des Artikels und der Entwicklung meiner Überlegungen, deswegen lasse ich es drin.

Die Jungs spielten alle auch *The Great Rail Wars*, deswegen sagte ich ihnen, dass sie sich nach den *Rail Wars*-Regeln ganz schnell neue Zweiter-Weltkriegs-Charaktere machen sollten. Das war so

etwa um 23.00 Uhr. Nach ein paar Minuten standen alle Charaktere, dann spielte ich das Abenteuer mit ihnen, das später in ausgearbeiteter Form in *Dead From Above* für *Weird War II* herauskommen sollte. Wir hatten mehrere größere Kämpfe gegen Nazis, einen Höhepunkt mit einer Luftschlacht sowie einen gruseligen Kampf mit einem fliegenden Gargoyle. Die Jungs hatten riesigen Spaß, und es spielte sich schneller, als sich irgendwer hätte träumen lassen. Um 2.00 Uhr früh waren wir fertig. Von der Charaktererschaffung bis zum Ende des Abenteurers in drei Stunden. Und es war nicht nur schnell – es war zu alledem für den Spielleiter auch noch einfach und unkompliziert zu leiten.

Mein nächster Halt auf der Reise war die Gegend um Bloomington und Normal in Illinois, wo ich mit meinen guten Freunden Dave Ross und Aaron Isaac *The Great Rail Wars* und *Deadlands* spielte. Dort lernte ich auch den sehr talentierten Dr. Rob Lusk kennen und schätzen.

Update 2009: Die Jungs sind drei der tollsten Typen, die man sich nur vorstellen kann, sowohl am Spieltisch als auch abseits davon. Dave und Aaron haben mich schon oft unterstützt, wenn ich dachte, die Lage sei hoffnungslos, und Rob Lusks unermüdliche Begeisterung für *Deadlands* – und jetzt auch für sein eigenes Spiel, *Sticks & Stones* – ist einfach nur ansteckend. Wenn sich je eine Gelegenheit bieten sollte, die FlatCon, die von den dreien veranstaltete Convention, zu besuchen, dann kann ich allen Lesern nur unbedingt empfehlen, diese zu ergreifen.

An dem Tag spielten wir mit ungefähr acht Leuten *The Great Rail Wars*, und zwar mit ungefähr 1000 Punkten pro Person. Acht Fremde, Hunderte von Figuren, Fahrzeuge, Boote, Monster – und das Spiel dauerte ungefähr drei Stunden. Phänomenal. Es war eine Weile her, dass ich *Great Rail Wars* gespielt hatte, und ich hatte ganz vergessen, wie sehr es mir fehlte.

Abends trafen wir uns bei Dr. Rob und spielten dort eine richtig coole Runde *Deadlands*. Es war toll, aber wir hatten eine Gruppe aus rund elf Spielercharakteren, was die Kämpfe etwas zäh machte. Nicht schlimm, aber kein Vergleich zu dem, was ich am Abend zuvor erlebt hatte.

Nach der Spielrunde saßen Dave, Rob und ich noch stundenlang zusammen und redeten über diese neue Idee. Über ein System, das sich schnell und einfach spielte. Würde sich irgendwer dafür interessieren? Gab es einen Markt für sowas? Die beiden interessierten sich jedenfalls eindeutig dafür. Wie ich sind die Jungs schon etwas älter (Mitte Dreißig und aufwärts), haben Kinder und einen Beruf, der sie in Anspruch nimmt. Sie wollen ein System, das sie einfach so spielen können, ohne dass es stundenlange Vorbereitungen bräuchte, mit einem schnellen, eleganten Kampfsystem, das aber trotzdem nicht auf übermäßig viele Details verzichtet. Ich bin schon einmal für meine Wortwahl kritisiert worden, als ich sagte, dass unsere Fans eher „reifere“ Rollenspieler seien, aber genau das habe ich damit gemeint. Rollenspieler in unserem Alter haben es schwer, Zeit zum Spielen zu finden, weil wir viel um die

Ohren haben und unsere Familien uns in Anspruch nehmen, und wir brauchen ein System, das zu unserem neuen, sich verändernden Lebensrhythmus passt.

Ich sagte ihnen all das und erzählte ihnen von der Spielrunde am Abend zuvor, und sie waren ebenso begeistert, wie ich es langsam wurde.

Update: Dieses Gespräch war es, das mich letztendlich dazu brachte, *Savage Worlds* zu schreiben. Danke, Jungs. Ihr habt keine Ahnung, wie unglaublich toll diese Reise war.

IST SCHNELLER WIRKLICH BESSER?

Wenn ich diesen Artikel lesen würde und bis hierhin durchgehalten hätte, dann würde ich jetzt denken: „Mannomann. Dieser Shane interessiert sich ja nur für schnellere Kämpfe. Mehr ist nicht dran an diesem System.“ Ja, ich will schnellere Kämpfe als in allen anderen Rollenspielen, die ich bis dahin gespielt hatte. Aber ich will auch die Tiefe der Charaktererschaffung, die durch Systeme wie *Deadlands* oder *D20* möglich wird. Ich finde zum Beispiel, die Feats von *D20* sind eine tolle Sache, und ich liebe auch unsere eigenen Talente und Handicaps. Aber ich möchte nicht gezwungen sein, ein Computerprogramm zu verwenden, das den Charakter für mich baut. Und genausowenig möchte ich einen neuen Spieler während des gesamten Charaktergenerierungsprozesses an der Hand führen müssen.

Update 2009: Unsere hohe „Spielgeschwindigkeit“, das ist mir erst später klar geworden, rührt nicht daher, dass wir die Würfelei so stark vereinfacht hätten, sondern daher, dass einfach viel weniger Buchhaltung notwendig ist.

Der Hauptgrund, warum Rollenspieler so ungern neue Systeme ausprobieren, ist, dass sie das neue System eben lernen müssten. Daher sollte ein neues Rollenspiel so verständlich geschrieben sein, dass man nur eine Seite mit Regeln braucht, um es zu erfassen. Aber geht das überhaupt?

Ja. Das geht. Man beachte bitte, dass ich mit voller Absicht nicht gesagt habe, das, was bei all dem herauskam, sei „das perfekte Rollenspiel“. So etwas wird es nie geben, weil unterschiedliche Leute unterschiedliche Dinge mögen. Man darf es mir gern glauben: Ich habe im Laufe der Jahre unzählige eingereichte Spieleentwürfe gelesen und ebenso viele unterschiedliche Herangehensweisen gesehen. Aber *Savage Worlds* tut genau das, was ich als Spieler und Spielleiter möchte: meine Arbeit erleichtern, so dass ich einfach drauflos spielen kann.



Jess, Ernie, Aaron, Eliot, Shane und Rob spielen *Deadlands* bei Rob.

Als Spielleiter sind mir die folgenden Punkte wichtig:

1. Ich möchte ein System, in dem man ganz leicht Monster, NSCs, magische Gegenstände etc. schnell und nebenbei erstellen kann. Wenn ich erst in etlichen Listen und Tabellen nachschlagen und Punkte zusammenrechnen muss und so weiter (als Spielleiter, nicht als Spieler), dann ist das zu kompliziert.
2. Ich möchte ein System, wo einfache Schergen entweder voll einsatzfähig sind, etwas angeschlagen oder ganz vom Tisch. Ich möchte mich bei unwichtigen NSCs nicht um die Buchhaltung für Wunden kümmern müssen – nur bei wichtigen Figuren, Oberbösewichten, Drachen und so weiter.
3. Ich möchte ein System, das einfache Regeln für Fahrzeuge hat. In vielen Rollenspielen braucht man für die Fahrzeugregeln ein Unistudium, um sie zu kapieren.
4. Ich möchte ein System, das meine Freunde auch auf den ersten Blick verstehen können, wenn sie keine Rollenspieler sind. Die Grundregel von *Savage Worlds* lässt sich in einem Satz zusammenfassen. („Sieh nach, welche Würfelart du in einer Fertigkeit hast, und würfelle mit diesem Würfel.“)
5. Ich möchte ein System, das ein „Grundgerüst“ hat, mit dem man jedes Genre bespielen kann, das es mir aber trotzdem erlaubt, Sonderregeln zur Anpassung an bestimmte Genres einzuführen. Für Horror braucht es beispielsweise detaillierte Furchttabellen, und ein Pulp-Helden-Rollenspiel darf nicht so düster und tödlich sein wie eines, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist.
6. Ich möchte nur *einen* Angriffswurf würfeln, um zu sehen, ob die Bösen treffen, und ich möchte dabei keine höhere Mathematik anwenden müssen. Wenn drei Orks einen Helden angreifen, möchte ich mit drei Würfeln würfeln und sehen, welche getroffen haben, fertig.

Update 2009: Das Schreiben der D20-Werte für unsere drei *Deadlands*-Reihen, *Weird Wars* sowie ein von uns herausgebrachtes Buch namens *Hostile Claims* zehrte wirklich ziemlich an meinen Kräften als Spieldesigner. Die D20-Regeln sind sehr detailliert und unterscheiden sich je nach Klasse oder Art der Kreatur, die man erstellt. Untote haben zum Beispiel keine Konstitution, während denkende

Pflanzen über mehr Fertigkeitspunkte verfügen, als man manchmal eigentlich vergeben möchte. Gerade bei hochstufigen Gegnern wird die Sache extrem kompliziert. John Hopley brauchte gut und gern drei Stunden, um für *Lost Colony* einen Multiklassen-NSC der zwanzigsten Stufe zu bauen.

Es ist für die Fans des Systems wichtig, dass all diese Dinge stimmen, was bedeutet, dass man nicht nur die Regeln strikt befolgen, sondern dann auch noch alles auf Fehler überprüfen und schließlich nochmals kontrollieren muss. Ich verstehe das ja, und ich kann auch nachvollziehen, dass es Leute gibt, die gerne so spielen, aber unser Stil ist es eben einfach nicht, und es war für uns extrem nervtötend. Nachdem wir also unsere D20-Bücher herausgebracht hatten, war es für uns eine absolute Notwendigkeit, dass das Erstellen von Gegnern in *Savage Worlds* so schnell und einfach wie möglich funktionierte.

Als Spieler kommt es mir auf Folgendes an:

1. Ich möchte ein System, das den Charakteren wirkliche Tiefe verleiht. Ich möchte sehen, wie mein Charakter wächst, neue Sonderfähigkeiten bekommt und seine Fertigungs- und Attributswerte steigen.
2. Ich möchte ein System, mit dem sich große Kämpfe schnell abwickeln lassen. Wenn mein Sergeant in einem Zweiter-Weltkriegs-Szenario das ganze Dorf überredet, sich dem Kampf anzuschließen, dann möchte ich, dass die Dörfler als Figuren auf dem Bodenplan antreten und mitkämpfen und nicht mit ein paar Worten abgetan oder gleich ganz vergessen werden.
3. Ich möchte, dass meine NSC-Verbündeten Namen und mindestens ein markantes Persönlichkeitsmerkmal haben. Wenn mein Leutnant in einem Vietnamkriegssetting einen Soldaten losschicken muss, einen Hügel auszukundschaften, dann möchte ich wissen, welcher der Männer draufgängerisch ist und welcher verlässlich, schlitzohrig, faul etc.
4. Ich möchte ein wenig mehr Kontrolle über die Würfel, wie z.B. mit Glücks-Chips oder Bennies. Ich mag Systeme, in denen die Charaktere mit einem einzigen Schuss getötet werden können, aber ich möchte auch eine Chance haben, den einen Glückstreffer von einem Goblinpfeil zu vermeiden, der mich mitten durchs Auge trifft, ohne dass ich etwas dafür kann. Dabei ist das Wort „Chance“ das Entscheidende: Ich bin der Meinung, die Spannung geht verloren, wenn die Spieler wissen, dass ihre Charaktere nicht sterben können.
5. „Explodierende Würfel“. Wenn ich Glück habe und die höchste Zahl auf dem Würfel erreiche, dann möchte ich weiterwürfeln und mich fühlen, als hätte ich gerade die Welt erobert.

Erreicht *Savage Worlds* all das? Wir denken natürlich, dass es das tut. Der Leser hingegen wird diese Frage für sich selbst beantworten müssen.

Randy Mosiondz, inzwischen Lead Designer von *Champions Online* bei den Cryptic Studios, hat als einer der ersten „Savages“ beim Spieltesten der Ursprungsregeln mitgemacht. Hier leitet er gerade eine Runde auf der GenCon und setzt (hoffentlich!) all das um, von dem ich oben gesprochen habe. Das ist das Schönste an meiner Arbeit: Randy ist zu einem meiner besten Freunde geworden, und er hat ein tolles Setting in Vorbereitung, das wir hoffentlich eines Tages veröffentlichen werden.





Eine Szene aus unserem Miniaturenspiel, *Modern Ops*, komplett mit allen möglichen Waffen und sogar Hubschraubern und gepanzerten Fahrzeugen – und all das funktioniert mit denselben Regeln wie unser Rollenspiel.

TEIL IV: DIE REGELN

Nun war ich also auf der Suche nach einem schnelleren, einfacheren System. Ich wollte etwas, das schnell war, bei dem es hoch herging und das Spaß machte. Ich beschloss sogar, dass das der einprägsame Untertitel des neuen Rollenspiels werden sollte: „Fast! Furious! Fun!“

Jetzt muss ich das Ende des Artikels verraten. Das alles läuft nämlich auf modifizierte *The Great Rail Wars*-Regeln hinaus. Aber der geneigte Leser sollte wissen, dass ich nicht von vorneherein dagegen war, ein völlig neues System zu entwickeln, sondern dass ich mit mehreren, ganz unterschiedlichen Ideen spielte. Eine dieser Ideen trug den Namen *Blood Moon*.

Update 2009: Langjährige Fans haben den Namen *Blood Moon* schon gehört. Werden wir es je herausbringen? Ich hoffe es. Es ist jedenfalls etwas komplett anderes. Ein Teil davon bezog seine Inspiration ganz eindeutig aus *Solomon Kane*, aber dieses Thema haben wir schon in unserer *Savage World of Solomon Kane* verarbeitet. Es ist aber mehr an dem Setting dran als nur das, und so hoffe ich, dass ich das Projekt eines Tages wieder aufnehmen werde.

Die Regeln waren sehr einfach und elegant. Im Grunde würfelte man $2W6$ und addierte bestimmte Werte darauf. Und es hatte auch meine geliebten Asse (was einige Leser als „explodierende Würfel“ kennen werden; für alle anderen bedeutet es, dass man weiterwürfeln darf, wenn der Würfel eine 6 zeigt). Das Problem mit einem solchen System wird allerdings deutlich, sobald man zum ersten Mal einen richtig großen Kampf ausspielen will. Eine ganze Handvoll Würfel auf einmal zu würfeln, ist leicht. Pro beteiligtem Charakter jeweils zwei Würfel zu würfeln und zusammenzuzählen, einen nach dem anderen, dauert viel länger.

Man stelle sich folgendes vor. Es ist der *Weird War One*: Erster Weltkrieg mit Übernatürlichem hineingemischt. Ein Maschinengewehr rattert eine Salve los. Nun muss der SL entweder mehrmals $2W6$ würfeln (und eventuelle Asse weiterwürfeln), oder es muss eine unelegante Krücke gefunden werden (alle 5 Punkte über dem Zielwert trifft eine weitere Kugel oder so).

Und jetzt stelle man sich eine Massenschlacht im Stil von *Warhammer* vor. Ich wollte etwas, das riesige Truppenformationen genauso leicht abhandeln kann wie kleine Rollenspiel-Gefechte. Wenn ein Trupp Skaven gegen ein ganzes Regiment aufrechter

imperialer Hellebardenträger kämpft, kann man nicht für jede Figur in den beiden Einheiten jeweils $2W6$ würfeln.

Nein. Es musste mit einem Wurf pro Angriff gehen. So wird die Maschinengewehrsalve zu einem Wurf mit 3 Würfeln, und die Formation der Skaven mit 10 Ratten in der ersten Reihe wirft 10 Würfel.

In Ordnung. Es gibt also nur einen Würfel pro Charakter. Das ist schon mal gut, aber es ist auch gut, wenn (abgesehen von einigen gängigen Modifikatoren) der Wurf auch gleich das Ergebnis darstellt, man also keine Fertigungs- oder Attributswerte hinzuaddieren muss. Man sieht sofort, woran man ist.

Diejenigen Leser, die schon mal *The Great Rail Wars* gespielt haben, werden wissen, dass genau das dort bereits umgesetzt ist. Und so schloss sich der Kreis. Wir würden im Prinzip *The Great Rail Wars* für das neue Regelsystem verwenden.

DIE REGELN

Hier in kurzen Grundzügen die Regeln von *Savage Worlds*. Die Charaktere haben Attribute und Fertigkeiten mit in Würfeln ausgedrückten Werten von $W4$ bis $W12$ (übernatürliche Kreaturen können auch Werte über $W12$ haben, also $W12+1$, $W12+2$ etc.). Ein durchschnittlicher Charakter hat $W6$ in all seinen Attributen und auch in allen Fertigkeiten, die er beherrscht.

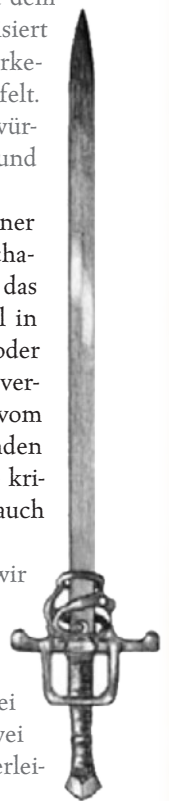
Der Standard-Zielwert für einen Erfolg ist 4. Wenn man 4 oder mehr würfelt, hat man geschafft, was man tun wollte. Jede weiteren 4 Punkte über dem Zielwert ergeben einen weiteren Erfolg (wir nennen das eine „Steigerung“).

Der Schaden basiert bei Nahkampfwaffen auf der Stärke eines Charakters (z.B. Stärke+3 bei einem Langschwert), während Fernkampfwaffen einen festen Wert haben (z.B. $2W6$ für die meisten Pistolen).

Update 2009: Seit *Deadlands: Reloaded*, mit dem *Deadlands* auf die *Savage-Worlds*-Regeln aktualisiert wurde, wird Nahkampfschaden mit dem Stärkewürfel plus einem weiteren Würfel ausgewürfelt. Je größer die Waffe, desto größer der Waffenwürfel. Dolche z.B. haben $W4$, Kurzscherer $W6$ und so weiter.

Wenn ein Ziel getroffen wird, würfelt es mit seiner Robustheit plus eventuelle Rüstung. Wenn der Schadenswurf 1-3 über dem Robustheitswurf liegt, ist das Ziel angeschlagen (wie die „Staub Fressen“-Regel in *The Great Rail Wars*). Liegt der Schadenswurf 4 oder mehr über dem Robustheitswurf, ist das Opfer verwundet. Einfache Schergen kommen damit sofort vom Tisch, Helden und Oberschurken erleiden Wunden und irgendwann auch unterhaltsame und blutige kritische Folgen aus der Verwundung. Und das war auch schon das Spiel in seinen Grundzügen.

Update: Aus dem Robustheitswurf haben wir auch einen festen Wert gemacht. Der Schaden wird mit der Robustheit des Charakters verglichen. Erreicht oder übersteigt er die Robustheit, ist der Charakter angeschlagen. Bei einer Steigerung über die Robustheit (oder zwei „angeschlagen“-Ergebnissen hintereinander), erleidet er eine Wunde.



WILDCARDS

Das einzige Problem, das wir dabei sahen, war, dass der einfache Würfelwurf keine „Kurve“ aufwies. Bei Schergen ist das kein Problem, aber für Helden etwas frustrierend. Also probierten wir ein bisschen herum, um das zu ändern. Unsere erste Idee war, dass ein „Held“ in Situationen außerhalb von Kampfszenen zwei Wür-

fel seines Würfeltyps würfeln und das bessere Ergebnis nehmen sollte. Das schien uns aber etwas verwirrend.

Die zweite Idee war besser, und die haben wir dann auch übernommen. Wir nannten die „Helden“ (dieser Begriff schließt auch Erzschorken ein), „Wildcards“ - das sind die Spielercharaktere und die wichtigen Gegner, die bei einer Verwundung nicht einfach vom Tisch genommen werden, sondern Wunden erleiden. Sie erhalten einen „Wildcard-Würfel“ (einen W6) zu ihrem Fertigungs- oder Attributwürfel dazu und nehmen das bessere Ergebnis der beiden Würfel.

Hier ein Beispiel aus unserer von Zeke Sparkes geleiteten *Legend of the Five Rings*-Runde. Mein Charakter, Iuchi Tang, hat Zaubern auf W12. Jedesmal, wenn er zaubert, würfeln wir einen W12 und einen W6 und nehmen das bessere Ergebnis. Und man möge mir glauben: Dieser W6 kann einem wirklich manchmal den Hintern retten.

CHARAKTERTIEFE

Wir hatten also unsere Kurve in die Regeln eingearbeitet, und wir wussten schon, dass Kämpfe schnell und leichtgängig funktionierten, aber die Charaktere brauchten noch viel mehr Tiefe, damit sie sich wie echte Rollenspielcharaktere anfühlten und nicht nur wie eine Liste von Kampferten für eine Miniatur in einem Tabletop.

Zum Glück war das leicht. Alle Spiele, die wir bis dahin entwickelt hatten, arbeiten mit Talenten und Handicaps, und schon ganz am Anfang, als wir zum ersten Mal darüber nachdachten, aus *The Great Rail Wars* ein Rollenspiel zu entwickeln, hatten wir überlegt, jedem Archetypen eine „Masche“ zuzuordnen. Diese Idee hatte ihren Ursprung eher in Lee Garvins großartigem *Tales of the Floating Vagabond* als in D20, aber WOTC hat dem Gedanken mit seinen „Feats“ in der *Dungeons & Dragons 3rd Edition*® eine feste Form gegeben.

Also änderten wir das Konzept unserer Talente etwas ab und machten sie zugänglicher. Mit jeweils 5 Erfahrungspunkten, also etwa jede zweite Spielsitzung, kann man die Fertigkeiten seines Charakters steigern oder ihm ein neues Talent geben. Einmal pro „Rang“ darf man sogar ein Attribut steigern. (Und innerhalb eines Ranges steigt man viermal auf, bis man schließlich auf „Legendär“ ist, wo sich das Ganze etwas verlangsamt.)

Aber was ist so ein „Rang“ überhaupt? Er ist ein Maß dafür, wieviele Erfahrungspunkte ein Charakter bereits erhalten hat – und somit auch, wie oft ein Charakter bereits gesteigert wurde. Charaktere beginnen als Anfänger. Mit 20 Erfahrungspunkten werden sie Fortgeschrittene, dann Veteranen, Helden und schließlich Legenden. (Ab Legendär geht alles etwas langsamer: Zwar stehen dann massenweise neue Talente zur Verfügung, aber man steigt dann nur noch alle 10 Erfahrungspunkte auf.) Auf Legendär gibt es auch eine ganze Menge wirklich cooler Talente: Gefolgsleute, einen Unterschlupf, „übernatürliche“ Fertigkeitenwerte und so weiter.

TEIL V: WUNDERSAME APPARATE, ZAUBER UND MÄCHTE

Wir hatten also die Regeln für die Charaktererschaffung und dafür, wie man Dinge in die Luft jagt. Aber ein wichtiger Bereich erforderte noch unsere Aufmerksamkeit: die Zauberei.

The Great Rail Wars hat eine gute, solide Zaubermechanik, aber dort kann ein Charakter praktisch zaubern, wann immer und so oft er möchte (obwohl der Zauberrückschlag ihn umbringen kann). Das ist für ein Miniaturenspiel, wo die Figuren ohnehin keine sonderlich hohe Lebenserwartung haben, völlig in Ordnung, aber zu einem Rollenspiel passt es nicht. Also mussten wir auf irgendeine Art und Weise „Zauberpunkte“ ins Spiel bringen. Dank der Art und Weise, wie die Talente in *Savage Worlds* geregelt sind, war es glücklicherweise kein Problem, zauberfähigen Charakteren bei ihrer Erstellung einfach eine gewisse Grundmenge an Zauberpunkten mitzugeben, die dann – falls gewünscht – beim Charakteraufstieg durch neue Talente erhöht werden kann.

Diese kleine Änderung hatten wir in Nullkommanichts eingebaut. Jedoch mussten die „Zauber“ viel mehr abdecken als einfach nur, naja, eben Zauber. Die Zauberregeln mussten auch Psi-Fähigkeiten, Superkräfte, verrückte Wissenschaft und sogar angeborene magische oder außerirdische Fähigkeiten einschließen.

Vom Konzept her wandelten sich die Zauber also zu „Mächten“.

Das heißt, das „magische Geschoss“ eines Zauberers ist nichts

anderes als der „Psi-Schlag“ eines Gedankenschinders oder der „Seelenschlag“ eines *Deadlands*-Hucksters. Die Effekte sehen alle anders aus, haben vielleicht sogar eine andere Ausprägung, ein anderes Erscheinungsbild, aber die grundlegende Wirkung ist dieselbe: Es wird ein arkaner Strahl abgefeuert, der dem Gegner Schaden verursacht.

Darin hatte ich schon einige Erfahrung. Die „Schwarze Magie“, die in *Deadlands* dem Marshal für die NSC-Gegner zur Verfügung steht, ist sehr generisch gehalten, aber das bemerken die Spieler normalerweise gar nicht. Ein böser Schamane wirft den Helden vielleicht einen Schwarm gefräßiger Heuschrecken entgegen, während ein Schwarzmagier Pfeile tiefster Finsternis verschießt, aber beide benutzen sie die Macht „Geschoss“. Der einzige Unterschied ist die „Ausprägung“, also wie das Ganze aussieht.

Genauso funktioniert das auch in *Savage Worlds*. Aber warum? Warum nur eine Macht „Geschoss“ anbieten statt dutzender Zauber, die alle ihren eigenen Namen haben und leicht unterschiedliche Regeln? Ich nehme mal D20 als Beispiel, weil das ein System ist, das die meisten zumindest ein bisschen kennen werden. Wieviele Zauber vom Typ „magisches Geschoss“ gibt es da, von den *Brennenden Händen* bis hin zu *Melfs Säurepfeilen*. Und ja, sie haben alle ein bisschen andere Spielwerte, aber letzten Endes machen sie doch alle dasselbe.

Wenn man jedoch ein Dutzend verschiedene „magische Geschosse“ als Zauber im Regelwerk stehen hat, dann muss der SL sie auch alle kennen oder während des Kampfes die genauen Werte nachschlagen. Wenn es nur eine grundlegende



Macht *Geschoss* gibt, dann wird das viel einfacher. Und wenn ein solcher Zauber dann auch noch aufgepumpt werden kann, indem man mehr Machtpunkte dafür ausgibt, dann ist ein erfahrener Zauberer eben viel tödlicher als ein Lehrling, dem nur wenige Machtpunkte zur Verfügung stehen.

Und das sind nur die „magischen Geschosse“. Dieselbe Logik wird auch für andere Zauber angewendet. Ein Rüstungszauber gibt dem Charakter Rüstung, durch die Macht „Ablenkung“ ist er schwerer zu treffen, Unsichtbarkeit macht ihn... Naja. Inzwischen sollte das Prinzip klar geworden sein.

Was einen weiteren Punkt aufwirft. Ich persönlich habe es lieber, wenn Zauber und Mächte einfache Namen haben, so dass jeder sofort weiß, was es damit auf sich hat. „Die sangrilarischen Pignatien des Maestros“ klingt toll, aber was macht der Spruch? Wenn ein Spieler mir eröffnet, dass sein Charakter diesen Spruch zaubert, dann sage ich als SL höchstwahrscheinlich: „Äh, ja, okay, super! Wer ist als nächstes an der Reihe?“

Der Zauberer einer Runde hat seine Macht Flächenschlag vielleicht als „Zorn des Feuer-Elementars“ definiert, und er darf sie auch gerne im Spiel so nennen, wenn er möchte – aber rein regeltechnisch wissen wir alle, dass es die Macht Flächenschlag ist, die er da loslässt, und dass er somit jetzt einen Angriff mit Flächeneffekt wirkt.

BERUFE

Wie unterscheidet man jetzt also den Feuerball des Magiers vom Flammenstrahl des Superhelden? Ganz einfach. Die erste Antwort lautet: „durch die Ausprägungen“. Der Magier murmelt irgendwelches Kauderwelsch und schleudert dann seinen Feuerball. Der Superheld lässt einen markigen Spruch los und hält dem Bösewicht die offene Hand entgegen.

Die zweite Antwort findet sich in den Berufen. Mit Berufen lässt sich definieren, wie die verschiedenen Charaktertypen an die Dinge herangehen. Bei den Charakteren mit „arkanen Hintergründen“ bestimmt der Beruf, wieviele Mächte und Machtpunkte sie bekommen, welche Fertigkeiten sie zur Anwendung der Mächte verwenden, sowie alle anderen besonderen Regeln, die dazu benötigt werden.

Vom reinen Regelgerüst her haben beide Charaktere eine „arkane Fertigkeit“. Für den Magier ist es „Zaubern“, was all seine verschiedenen Sprüche umfasst. Er bekommt die Fertigkeit billig, muss aber dafür viele Mächte erwerben und viele Aufgaben in der Gruppe erfüllen (Schlösser öffnen, magische Effekte bannen etc.)

Ein Superheld hingegen hat vermutlich nur diese eine oder vielleicht noch ein, zwei andere Superkräfte. Dabei benötigt jede davon ihre eigene arkane Fertigkeit. Die Fertigkeit trägt jeweils den Namen, den der Spieler ihr gegeben hat – sagen wir mal „Flammenstrahl“ – und bezieht sich immer nur auf diese eine Macht. Er muss mehr Fertigkeiten erwerben und einzeln steigern, dafür stehen ihm kaum neue Mächte zur Verfügung. Doch er hat er eine ganze Menge mehr Machtpunkte, die er für seine wenigen Mächte einsetzen kann.

TEIL VI: EVERNIGHT

Ich habe an anderer Stelle schon erzählt, wie *Evernight* entstanden ist. Wer die Geschichte bereits kennt oder wer sich einige der Überraschungen, die *Evernight* birgt, nicht verderben möchte, kann diese kurze Zusammenfassung ja überspringen.

Für alle diejenigen, die es noch nicht wissen: Als die 3. Edition von D&D herauskam, wollten wir es natürlich ausprobieren, also leitete ich drei Trilogien mit dem System. Eine davon war die *Ilithiden*-Reihe von TSR. Ganz kurz lässt die sich folgendermaßen zusammenfassen: Die Gedankenschinder wollen die Welt in ewige Dunkelheit stürzen und die Weltherrschaft übernehmen. Meine Gruppe vermatschte die Sache vollständig: Sie brachten das einzige Geschöpf um, das ihnen hätte sagen können, wie sie in die Heimatwelt der Gedankenschinder gelangen und das Unheil hätten aufhalten können. Die Kampagne endete damit, dass ich sagte: „Okaaaay.. einige Monate später verlöscht die Sonne, die Gedankenschinder marschieren ein, und die Welt geht unter.“



DIE DUNKELHEIT BRICHT HEREIN

So frustriert wir auch waren, dass unsere Kampagne vorbei war, einige meiner Freunde hatten genau denselben Gedanken wie ich. Ich hatte den obigen Satz kaum ausgesprochen, da sahen wir uns an und dachten alle nur eines: Was für eine tolle Welt für eine neue Kampagne das doch wäre! Was für eine Herausforderung wäre es, den Widerstand zu spielen, sobald diese unglaublich überwältigende Macht landet und die Menschheit versklavt!

Der Gedanke ließ mich eine ganze Weile lang nicht mehr los, obwohl ich nichts daraus machen konnte, solange wir an *Deadlands* und *Weird Wars* arbeiteten. Aber dann kam *Savage Worlds*, und so wurde die Welt von *Evernight* geboren.

Update 2009: Wow. Da habe ich eine ganze Menge Hintergrund einfach übersprungen. Das meiste davon bezieht sich auf Geschäftliches und ist für die Entwicklung von *Savage Worlds* als Regelsystem nicht sonderlich wichtig, aber es ist durchaus wichtig als Grund dafür, warum ich plötzlich aufhören konnte, an *Deadlands* „Classic“ zu arbeiten und mich anderen Dingen zuzuwenden. Um es kurz zu machen: Innerhalb eines Jahres gingen Pinnacle und ich durch die Hölle, und wir standen kurz davor, den ganzen Laden dicht zu machen.

Als sich die Dinge etwas beruhigt hatten, war alles anders geworden, und so dachte ich mir, jetzt könnte ich das Spiel herausbringen, das ich schon die ganze Zeit herausbringen wollte. Außerdem widerstrebte es mir, mich wieder auf eine weitere Produktreihe einzulassen, für die Dutzende von Büchern erscheinen würden (und zu der Zeit war auch der Markt an so etwas nicht interessiert.) Mit *Savage Worlds* konnte ich viele unterschiedliche Settings veröffentlichen, ohne dass ich mich dazu verpflichten musste, für ein Setting Dutzende von Folgeprodukten anzubieten. Das ändert sich inzwischen auch gerade wieder, aber das ist eine andere Geschichte.

Man kann viel darüber erzählen, was in *Evernight* passiert, aber ich möchte mich hier auf einen Punkt konzentrieren: das Format der Abenteuer. Nicht alles, was für *Savage Worlds* herauskommt, wird so aussehen, aber *Evernight* ist eine „geskriptete Kampagne“, wie ich das genannt habe. Das Buch enthält eine Reihe von Abenteuern, die man der Reihe nach spielt, beginnend kurz vor Einbruch der ewigen Dunkelheit bis hin zum epischen Finale.

Wer *Deadlands* gespielt hat, weiß, dass ich story-getriebene Kampagnen mag, in denen es viele coole Ereignisse gibt, um die Dinge spannend und in Bewegung zu halten. Das Problem bei den meisten Rollenspielen – unseren inbegriffen – ist, dass man mehrere Jahre lang dabei bleiben und Dutzende Produkte kennen muss, um in Sachen Metaplot auf dem neuesten Stand zu sein. Diesmal wollte ich genauso viele coole Geheimnisse drin haben, aber ich wollte sie *alle* in Griffweite, damit sowohl Spieler als auch Spiel-leiter tatsächlich am Ball bleiben und Teil solch einer epischen Geschichte sein könnten.

Ich weiß, was manche Leser darüber denken, das Gute wie das Schlechte. Es sei mir daher gestattet, hier einige Fragen und Aussagen aufzulisten, von denen ich glaube, dass sie in diesem Zusammenhang angeführt werden könnten.

1. *Eine geskriptete Kampagne? Ich möchte ein Setting, in dem ich meine eigenen Abenteuer spielen kann!* So etwas gibt es wortwörtlich zu Tausenden auf dem Markt. Ich war schon immer ein Freund davon, die Dinge anders anzugehen, wenn das sinnvoll ist, und bei der Geschichte, die wir in *Evernight* erzählen, ist es absolut sinnvoll, es genau so zu machen.
2. *Ich wiederhole, ich möchte meine eigenen Abenteuer spielen!* In Ordnung. Auch das ist völlig problemlos möglich, wenn man es denn unbedingt möchte. Im Buch finden sich all-erhand detaillierte Informationen zu allen wichtigen Orten, Kreaturen und Personen, die man nach Belieben verwenden kann. Oder man geht den Mittelweg und baut seine eigenen Ideen in die geskriptete Kampagne ein.
3. *Ich hasse lineare Abenteuer.* Ich habe besondere Mühe darauf verwendet, dass diese Abenteuer eher wie freiere Szenarios aufgebaut sind und nicht wie Abenteuer mit festem Plot. In diesen Szenarios sehen sich die Helden mit einer Situation, einem Problem oder einer Chance konfrontiert – wie sie damit umgehen, bleibt ganz ihnen überlassen. Was sie in einem Szenario tun, hat natürlich seine Auswirkungen auf das nächste, aber normalerweise ist es nicht erforderlich, dass die Charaktere irgendetwas Bestimmtes tun müssen, damit sie das nächste Abenteuer überhaupt spielen können. Es gibt natürlich die eine oder andere Ausnahme, aber die meisten dieser „Aufträge“ verschaffen der Gruppe einfach einen Vorteil, wenn es an das nächste Szenario geht. Und weil ja die Spielercharaktere alle ihre eigenen Motivationen und Hintergründe haben, ist reichlich Raum zum Improvisieren, für zusätzliche Nebenhandlungen und so weiter.
4. *He, das hört sich ziemlich cool an!* Genau! Auf diese Weise muss ich für jede Sitzung nur etwa 2-4 Seiten vorbereiten (die meisten Szenarien lassen sich in ein bis zwei Abenden durchspielen), und so kann ich mich auf die kleinen Dinge konzentrieren, die dem Spiel das Besondere verleihen, statt ein ganzes Abenteuermodul von 64 Seiten zu lesen, um herauszufinden, ob die Goblins aus Bereich 63 eventuell angreifen, wenn sie in Bereich 7 ein Geräusch hören.
5. *Okay... aber was passiert, wenn die Kampagne zuende ist?* Das kommt ganz darauf an. Grundsätzlich dürften die Charaktere zu diesem Zeitpunkt legendäre Helden sein und haben entweder die Welt gerettet oder sind gescheitert. (Zugegeben, es steckt noch viel mehr in *Evernight*, aber ich möchte

hier nicht zuviel verraten.) Dann kann man aufhören und sich einem neuen Rollenspiel oder einem anderen unserer *Savage Worlds*-Settings zuwenden, wenn man möchte. Oder, falls die Helden das letzte „Szenario“ überlebt haben, können sie sich auch neu formieren und überlegen, was sie nächstes tun wollen. Ist die Gruppe gestorben, kann man mit neuen Charakteren von vorne anfangen, das Setting an die Nachwirkungen des Scheiterns der vorigen Gruppe anpassen und eine neue, eigenständige Kampagne beginnen. (Im Buch gibt es für alle diejenigen, die gerne in der Welt weiterspielen wollen, eine ganze Reihe detaillierter Vorschläge, wie man je nach Verlauf des letzten Szenarios weitermachen kann.)

Vielleicht bringen wir sogar irgendwann eine Fortsetzung heraus, wenn es genug Nachfrage danach gibt. Es gibt auf alle Fälle genug Potenzial für massig Material und Ereignisse nach dem letzten, äh, Konflikt, aber im Moment möchte ich mich auf die Hauptgeschichte konzentrieren.

Update 2009: B.D. Flory hat einen Entwurf für *Evernight II* verfasst, aber wir haben die Art und Weise, wie wir unsere Bücher aufbauen, inzwischen geändert, so dass erhebliche Änderungen an dem Band vonnöten wären, ohne dass der Autor etwas dafür könnte. Aber irgendwann bringen wir es heraus – versprochen!



Ein Kraken-Magier aus 50 Fathoms.

TEIL VII: WIE WIR SPIELEN

Ich werde oft gefragt, wie wir denn so spielen: Was für Handouts oder sonstige Spielmaterialien wir verwenden, wie oft wir uns zum Spielen treffen, ob wir mit Miniaturen und einem Bodenplan spielen, wie groß unsere Gruppe ist und so weiter. Wenn ich etwas über unsere Gewohnheiten erzähle, hilft das den Lesern vielleicht auch ein wenig, die Philosophie hinter dem Spiel zu verstehen.

KAMPAGNEN UND EINZELABENTEUER

Üblicherweise spielen wir in unserer Gruppe eher kurze Kampagnen. Die meisten dauern nur einen Monat oder so, aber es gibt auch viele Ausnahmen. Die von Hople geleitete *Hell on Earth*-Runde zog sich weit über zwei Jahre hin, und momentan leitet er schon seit etwa einem halben Jahr *Savage Clash of Kings*. Meine eigene D&D-Runde, in der wir die dritte Edition ausprobierten, als sie herauskam, spielten wir etwa neun Monate lang.

Wir treffen uns meist einmal in der Woche, normalerweise mittwochs (Wochenenden sind heilig, wenn man Kinder hat). Wir fangen ungefähr um 18.00 Uhr an und spielen bis ca. 23.00 Uhr. Wenn die Gruppe aus älteren Spielern besteht (so etwa ab 30), die alle in Vollzeit arbeiten und feste Arbeitszeiten haben, dann ist ein geregelter Zeitplan absolut vonnöten. Eine unregelmäßig stattfindende Runde heißt, dass man nur sehr selten zum Spielen kommt, weil alle so viel um die Ohren haben und nur schlecht vorausplanen können. Wenn man weiß, dass einmal in der Woche ein fester Termin steht, dann lassen sich andere Dinge leichter darum herum planen.

DIE MONTAGSRUNDE

Unterschiedliche Gruppen haben unterschiedliche Interessen, aber die meisten von uns denken beim Thema Rollenspiel an langlebige oder sogar überhaupt niemals endende Kampagnen. Das ist natürlich dankbarer (meistens jedenfalls) als Einzelabenteuer, aber es gibt noch etwas anderes, was man ausprobieren kann, wenn die Gruppenmitglieder sich nicht darauf einigen können, was sie als nächstes spielen wollen.

Meine Gruppe hatte lange Zeit über die „Montagsrunde“. Es ist dabei auch völlig egal, dass die gar nicht montags stattfand (auch wenn sie früher mal so anfing). Der Gedanke dahinter war einfach, dass jeder, der gerne etwas leiten wollte, genau ein „Abenteuer“ leitete. Dieses Abenteuer zog sich möglicherweise über mehrere Spielsitzungen hin, aber wenn es durchgespielt war, wandten wir uns etwas anderem zu.

Ich fände es toll, wenn die Leute eine Weile *Weird Wars* spielten, gefolgt von der *Evernight*-Kampagne, dann ein paar Abende *Deadlands* und so weiter. Und klar: immer mal wieder auch das gute alte D&D. Oder noch besser: Wie wäre es mal mit *Unknown Armies* von Atlas oder *Blue Planet* von Fantasy Flight Games?

Vielleicht geht es vielen Lesern ja so wie mir: zuhause ein ganzes Regal voller Rollenspiele, die man liebend gerne endlich mal spielen würde, aber nie dazu kommt. So etwas wie unsere Montagsrunde kann da eine tolle Methode sein, um etwas Neues auszuprobieren, ohne sich gleich auf lange Zeit festlegen zu müssen. All die ungespielten Systeme im Schrank kommen zu ihrem Recht, und es ist außerdem eine schöne Abwechslung, wenn man eine Langzeitkampagne beendet hat.

DAS HANDWERKSZEUG

Miniaturen, Miniaturen, Miniaturen. Ich kann es nur immer



Eine frühe Runde *Savage Worlds* mit unseren Würfeln und Karten sowie den Ausdrucken der Spieltest-Unterlagen.

wieder sagen: Verwendet sie. Die meisten Rollenspieler, denen die Pinnacle-Systeme zusagen, tun das schon. Dabei macht es auch keinerlei Unterschied, wenn die Minis nicht wie das aussehen, was sie darstellen sollen: Es reicht völlig, einfach irgendwas auf den Tisch zu stellen, damit jeder genau weiß, was los ist. Für *Deadlands* und *Hell on Earth* bieten wir sowohl Papier-Miniaturen (die so genannten „Cardstock Cowboys“) für all diejenigen an, die keine Lust auf tonnenweise Metall haben, als auch echte Zinnfiguren für diejenigen, die sowas mögen. Aber Spielepöppel, Kronkorken oder die immer greifbaren Würfel tun es ebenso gut.

Ich weiß, dass so mancher Spieler da draußen etwas esoterische Vorstellungen vom Rollenspiel hat. Viele wollen kein Tabletop mit ein paar Rollenspiel-Elementen, sondern wünschen sich tiefe Charakterentwicklung und ausgefeilte Geschichten. Aber Miniaturen und ein Bodenplan helfen dabei sogar. Auf den ersten Blick mag diese Vorgehensweise vielleicht zu technisch, zu „tabletop-pig“ wirken, aber in Wahrheit hilft man damit allen Spielern, die Situation genau so zu sehen, wie der Spielleiter das tut. Welcher Leser hat in seinen Spielrunden noch nicht diese Situation erlebt: einen Raum beschrieben und dann ein paar Runden später festgestellt, dass die Gruppe keinerlei Vorstellung davon hat, wo im Raum sie sich befindet oder wie es hier überhaupt aussieht?

Die Sache ist doch die. Je besser alle Spieler wissen, wie die Umgebung ihrer Charaktere aussieht, umso besser können sie mit ihr interagieren. Wenn man einem Spieler sagt: „Im Raum befinden sich vier Orks“, dann ist seine Reaktion vermutlich: „Ich greife an.“ Aber wenn man ihm zeigt, wo sie sich genau befinden, wird er anfangen, seinen Charakter taktisch zu positionieren, wird im Team mit den anderen Charakteren zusammenarbeiten und vielleicht sogar alles mögliche einsetzen, was sich sonst noch im Raum finden lässt, statt einfach nur mit seinem Schwert herumzufuchteln.

Update 2009: Im Laufe der Jahre habe ich viele Kommentare zum Thema Miniaturen im Rollenspiel mitbekommen, vor allem von denjenigen, die dem Einsatz von Miniaturen nichts abgewinnen können. Das verstehe ich, und man muss natürlich nicht unbedingt Miniaturen benutzen, um Spaß an unserem Spiel zu haben. Aber ich würde doch all denen, die es noch nicht getan haben, empfehlen, beim nächsten Mal einfach mal *auszuprobieren*, wie sich Rollenspiel mit Miniaturen anfühlt – ganz egal, ob mit *Savage Worlds* oder D&D oder sonst einem System. Ich habe über die Jahre buchstäblich tausende von Spielrunden geleitet, sowohl mit guten Freunden als auch mit

völlig Fremden auf Conventions. Und dabei habe ich festgestellt, dass der Einsatz von Miniaturen das Rollenspiel und die Interaktion mit der Umgebung eher noch *fördert*. Das zu vermitteln, was man gerade im Kopf hat, ist wirklich schwierig, aber wenn man den Spielern eine noch so rudimentäre Zeichnung hinlegt und ihnen zeigt, wo sich ihre Charaktere gerade befinden, dann fangen sie ganz von selbst an, mit lauter findigen Ideen aufzuwarten. Außerdem sind die Spieler dann weit weniger verwirrt als durch rein verbale Beschreibung – und somit automatisch interessierter an dem, was in der Runde gerade passiert.

FRAUEN

Etwa ein Drittel bis die Hälfte unserer Gruppe sind Frauen. Vielleicht denkt so manch ein Leser jetzt, das sei nicht wichtig, aber die verheirateten Spieler unter den Lesern wissen genau, dass das sehr wohl von Bedeutung ist. Warum? Ganz einfach, wenn der Ehepartner kein Rollenspieler ist, dann ist es für den anderen deutlich schwerer, sich einen Abend in der Woche zum Spielen freizuhalten, und dann ist es mit der ganzen regelmäßigen Spielrundenplanung, die ich vorhin angesprochen hatte, Essig.

Jetzt muss ich eine grobe Verallgemeinerung anbringen. Sobald Frauen in der Gruppe sind, ändert sich die Art und Weise, wie man spielt. Ich bin sicher, ich bekomme jetzt Ärger, weil ich so ungeeignet Verallgemeinerungen in den Raum werfe, aber hier sind trotzdem ein paar Tipps von jemandem, der ständig Runden mit vielen Spielerinnen leitet, sowohl in unserer eigenen Gruppe als auch auf dutzenden Cons rund um die Welt.

- A) Es ist besser, Handlungsoptionen zu beschreiben statt den Spielerinnen nur eine Liste von Modifikatoren vorzulegen. Den meisten Frauen ist das Regelsystem vergleichsweise egal – sie wollen eine coole Story mit vielen denkwürdigen Momenten darin. Es hilft auch sehr, wenn man einen übersichtlichen Spickzettel ausdruckt, auf dem die gängigsten Kampfmanöver aufgelistet sind. Frauen sind genauso gut darin, diese Manöver ideal auszunutzen, sie haben nur vielleicht nicht so viel Lust wie Männer, jedes einzelne Detail selbst nachzuschlagen.
- B) Man sollte anschauliche Beschreibungen von Monstern liefern. Lieber sagen, die Gruppe werde von „einem riesigen, haarigen Etwas“ angegriffen, statt lapidar von „einem Eulenbären“ zu sprechen. (Das ist übrigens ein ziemlich gutes Beispiel. „Eulenbär“ ist ein absolut lächerliches Wort, aber die Kreatur, die sich dahinter verbirgt, kann echt gruselig sein, wenn man sie richtig darstellt.)

- C) Einprägsame Schurken und NSCs sind sehr wichtig. Man sollte es vermeiden, Charaktere als „Magier der 10. Stufe“ zu beschreiben, sondern sie mit echten Eigenarten und Schrullen darstellen. Frauen neigen dazu, NSCs als echte Personen zu betrachten, während Männer dazu tendieren, die Persönlichkeit von NSCs eher nur rudimentär wahrzunehmen und sie schnell lediglich als Bedrohung oder Verbündete einzuordnen.

In der Zeit, als ich für *Dark Sun* schrieb, spielte ich einmal mit einer Gruppe von SCs, die als Gefangene durch die Wüste von Athas geschleppt wurden. Ihr Bewacher und Peiniger war ein grausamer, sarkastischer Priester der Drachenkönige, der ein richtig nerviges Kichern hatte, das ich nicht nur beschrieb, sondern am Tisch tatsächlich nachmachte. Die männlichen Mitspieler überlegten, wie sie einen Charakter mit seinen besonderen Fähigkeiten töten könnten: feilten am Einsatz ihrer beschränkten Zauberfähigkeiten, planten, wie man Waffen improvisieren könnte, und so weiter. Auch die Spielerinnen brannten förmlich darauf, freizukommen und den Widerling seiner gerechten Strafe zuzuführen, aber sie konzentrierten sich viel stärker darauf, warum sie ihn – und dieses nervige Kichern – so hassten, als darauf, wie sie sich befreien und ihn fertig machen würden.

SPASS HABEN!

Letzten Endes muss natürlich jeder das spielen, was für die Gruppe funktioniert. Wenn ein Leser in unserem Spiel etwas findet, das ihm dabei hilft, dann habe ich meine Arbeit getan. Unsere Gruppe ist seit weit über 16 Jahren zusammen, und in dieser Zeit haben wir hunderte Runden gespielt und tausende tolle Sachen erlebt. Ich bekomme viele E-Mails von Fans, die schreiben, dass ihre Gruppe, aus welchem Grund auch immer, kurz davor ist, auseinanderzubrechen, und vielleicht gibt es ja irgendetwas hier, das ihnen dabei hilft, das zu vermeiden.

Update 2009: Das ist ein Ziel, das wir tatsächlich erreicht haben. Ich bekomme jede Menge E-Mails von Rollenspielern, die mir schreiben, dass *Savage Worlds* genau das Richtige für ihre vielbeschäftigten Lebensumstände war und dass sie jetzt endlich wieder spielen können. Viele aus unserer Spielrunde sind sogar über weite Strecken umgezogen und arbeiten jetzt zusammen. Das ist unglaublich, und es zeigt einem, wie eng die Beziehungen in Rollenspielgruppen werden können.

TEIL VIII: SCHADEN

Dieser Teil wird etwas technischer als die bisherigen, aber man muss verstehen, wie das Schadenssystem funktioniert, damit man es wirklich voll nutzen kann. Also fangen wir damit an.

Weil das System auf *The Great Rail Wars* beruhte, dachte ich über das Schadenssystem anfangs gar nicht so viel nach. Ich wollte es eigentlich lassen, wie es war, und genau das taten wir an den ersten Spielabenden auch. Aber diese ersten Spielsitzungen fanden entweder in sehr kleiner Runde statt (wie das erste *Dead from Above*-Abenteuer bei Scott Nethery) oder waren eigentlich nicht viel mehr als große Skirmish-Tabletop-Gefechte (wie mein Szenario aus dem Siebenjährigen Krieg in Nordamerika).

Dann spielten wir *Legend of the Five Rings* mit Zeke als SL. Genau wie ich fand Zeke es toll, endlich tatsächlich einmal NSCs einsetzen zu können, und so teilte er uns einen Trupp Kranich-Daidoji zu. In unserem ersten Abenteuer kam es zu einem großen Kampf mit mehr als 50 Beteiligten, darunter eben unsere NSCs (ca. 15 Mann) und ein Haufen Speerkämpfer aus dem Löwen-Clan, die von einem Shugenja angeführt wurden. Jetzt ging es richtig zur Sache, und wir hatten riesigen Spaß.



Jackie, Michelle und Jenny, drei reizende Damen und *Savage Worlds*-Spielerinnen.

Der Kampf ging leicht vonstatten, aber wir mussten einfach zu viel würfeln, vor allem zwischen den NSCs. Trefferwurf, Verteidigungswurf, Verwundungswurf, Widerstandswurf. Um das zu vermeiden, führten wir den Paradowert ein, durch den man einen festen Zielwert hat, um jemanden zu treffen. Daran haben wir dann zwar noch ein bisschen herumgefeilt, aber grundsätzlich blieb das Prinzip unverändert.

Mit dem Schadenssystem war es kniffliger. Mein erster Versuch, einen festen Wert für die Schadensregeln zu verwenden (vergleichbar dem Paradowert), bestand darin, eine Größentabelle zu nutzen, ganz ähnlich wie in *Deadlands Classic*. Man verglich den gewürfelten Schaden mit der Größe einer Kreatur und berechnete daraus das Ergebnis, von „Angeschlagen“ bis „verwundet“. Aber als wir dann unseren ersten richtig großen Gegner bekämpften – einen riesigen untoten Dinosaurier, der von abtrünnigen Naga-Shugenjas beschworen worden war –, stellten wir fest, dass diese Regelung nicht das Gelbe vom Ei war. (Und sie führte auch dazu, dass Konstitution als Wert für NSCs ziemlich unwichtig wurde.)

VON ORKS UND EVERNIGHT

Also änderten wir das System auf 2 plus halbe Konstitution plus Rüstungsboni (wie es jetzt auch geregelt ist) und spielten das erste Abenteuer aus *Evernight*. Meine Gruppe typischer Fantasy-Charakteren fand sich darin in einem Kampf gegen ein riesiges Monster wieder, das allerdings keine Wildcard war. Das stellte sich für die Spieler als etwas frustrierend heraus, weil es so aussah, als gäbe es nur zwei Möglichkeiten: das Vieh überhaupt nicht anzukratzen oder es mit einem Glückstreffer sofort zu töten.

Später wollte die Gruppe dann an 20 Orks vorbeischieben, patzte aber beim Wurf auf Heimlichkeit. Ich bin ein ziemlich, hm... strenger Spielleiter, also beschloss ich, die Orks angreifen zu lassen. Ich stellte mir das so vor, dass die Spieler sich schon ziemlich schlau anstellen müssten, um diesen Kampf zu überleben. Aber da hatte ich mich geirrt, denn die Gruppe machte einfach einen Gegenangriff und fegte die Orks in wenigen Runden vom Kampfplatz.

Das Problem war, dass die Orks sogar mit ihrer ziemlich anständigen Stärke von W8 und ihren Langschwertern (die damals noch +3 auf den Schadenswurf gaben) einfach nicht hoch genug über den durchschnittlichen Rüstungswert der SCs kamen, als dass diese eine Wunde erlitten hätten (vor allem nicht im Falle von John Hoplers kräftigem „Tank“, Roland dem Halbork-Musketier mit Brustharnisch und Kettenrüstung). Die Orks erzielten jede Menge „Angeschlagen“-Ergebnisse, aber es gelang ihnen einfach nicht, die SCs zu verwunden.

Also führten wir noch ein paar Änderungen ein. Wir versuchten es damit, den Waffenschaden zu erhöhen (Langschwerter machten Stärke +W6, Kurzscherter +W4 etc.), aber auch das funktionierte nicht richtig. Im Durchschnitt kam dasselbe heraus wie beim festen Waffenbonus, aber man musste deutlich mehr würfeln, wenn man es mit viel Fußvolk zu tun hatte, und durch die explodierenden Würfel schien es so, als sei der Glücksfaktor wichtiger als die gewählte Waffe.

Update 2009: Natürlich ist das die Nahkampfschadensregelung, bei der wir letztendlich dann doch wieder landeten, nachdem wir uns noch eine Weile mit dem Thema herumgeschlagen hatten. Im Nachhinein betrachtet, erhält man durch die zwei Würfel auch ohne den Explodier-Effekt etwas höheren Schaden, und somit auch eine größere Chance auf noch mehr Schaden, sobald man mit einrechnet, dass die Würfel explodieren können. Und es macht einfach mehr Spaß! Die Änderung, die wir für Treffer mit Steigerungen einführten (einmal +W6 Schaden für die erste Steigerung statt einfach feste +2 für jede einzelne

Steigerung zu geben) stellte auch noch einmal eine wesentliche Verbesserung dar.

Als nächstes spielten wir *Deadlands: Lost Colony* und verwendeten dafür wieder die vergleichenden Proben von Konstitution gegen den Waffenschaden. Mehrere Spielabende lang funktionierte das wunderbar, und wir waren zufrieden.



Einer der zuvor erwähnten Orks aus *Evernight*.

DIE PROBEFAHRT KOMMT

Also stellte ich schließlich die *Probefahrt*-Regeln online, und all die netten Leute da draußen luden sie herunter und fingen an zu spielen.

Es zeigte sich sehr schnell, dass ich einen Fehler gemacht hatte. Das Schadenssystem mit den vergleichenden Würfeln ist statistisch gesehen gar nicht schlecht, aber es gibt da zwei Probleme:

1. Man muss dabei schrecklich viel würfeln, und es war von Anfang an klar, dass die Leute wirklich diese großen Schlachten spielen wollten, von denen ich in diesem Artikel schon die ganze Zeit rede.
2. Die Regelung war immer noch genauso frustrierend für die Spieler, die anscheinend keine Probleme mit dem Treffen hatten, aber keinen Gegner niederkämpfen konnten.

Das erste Problem konnte ich lösen, zumindest in der Theorie. Der Schadenswiderstand musste einfach ein fester Wert sein. Ich wollte ohnehin gerade mit dem Abschnitt über die Skirmish-Tabletop-Regeln des Grundregelwerks anfangen, und mir war klar, dass das System auch große Schlachten zwischen Armeen in Formation à la *Warhammer* abbilden können sollte, daher war dieser Punkt absolut entscheidend. Wie sollte man überhaupt die Würfel zuweisen, um festzustellen, wer eigentlich genau wen getroffen hat?

Diesen Teil geradeziehen war schwierig, und zwar aus folgendem Grund. Fantasy-Charaktere haben Rüstungswerte von +2 bis +4 (von Leder bis Plattenrüstung). Geht man von einem W6 in Konstitution aus, macht das eine Robustheit (die sich ja aus der halben Stärke +2 errechnet) von 8, wenn der Charakter eine Kettenrüstung trägt. Der Schaden aus einer Stärke von W6 und einem Langschwert (+3) beträgt im Durchschnitt 7. (Hierbei ist allerdings zu beachten, dass die Durchschnittswerte in *Savage Worlds* ziemlich verzerrt werden, weil die Würfel explodieren können und weil Wildcards einen Wildcard-Würfel zusätzlich bekommen, was bei Normalsterblichen nicht der Fall ist.) Weil eine Steigerung über die Robustheit benötigt wird, um eine Wunde zu verursachen, muss ein gewöhnlicher Charakter einen explodierenden Wurf schaffen, um einen anderen normalen Charakter in Rüstung auch nur angeschlagen zu bekommen. Das mag vielleicht realistisch sein (immerhin soll eine Rüstung einen ja schützen), aber es fühlt sich immer und immer

wieder auf einen Gegner einzuprügeln, ohne dass irgendetwas passiert. Das ist der große Vorteil von lebenspunkt-basierten Systemen – da merkt man wenigstens, dass man Fortschritte macht. Lebenspunkt-Systeme versagen allerdings meiner Ansicht nach immer dann, wenn es mit ihnen nicht möglich ist, einen Gegner mit einem einzigen Treffer zu töten, und außerdem bedeuten sie meist zu viel buchhalterischen Aufwand.

Problem 1 löste sich ganz von selbst, als sich eine Lösung für Problem 2 fand, und die wiederum ergab sich aus den vielen tollen Vorschlägen der *Savage Worlds* Yahoos (das sind die Mitglieder der *Savage Worlds* Yahoo-Group).

Die erste Anpassung bestand darin, dass Steigerungen im Angriffswurf auf-

gewertet wurden, indem wir den Schadensbonus von +1 pro Steigerung auf +2 pro Steigerung erhöhten. Das half schon mal ein bisschen, reichte aber noch nicht aus.

Update 2009: Später änderten wir dieses Prinzip ab: „Schaffe eine Steigerung, addiere +W6 Schaden“, und nur die erste Steigerung wird überhaupt betrachtet. Das ist einfacher, schneller – und man darf noch einen weiteren Schadenswürfel würfeln.

Die nächste Änderung – und das war die, mit der die Sache endlich rund wurde – war unsere Entscheidung, dass zweimal angeschlagen eine Wunde ergab. Es folgte eine letzte kleine Korrektur: Man muss den Zielwert nur erreichen, statt ihn zu überwürfeln, wodurch die Robustheit gewissermaßen künstlich um einen Punkt gesenkt wurde. Und damit war unser Schadenssystem jetzt endlich wirklich da, wo es sein sollte. Diese letzte Änderung kam übrigens direkt aus der Yahoo-Group.

Normale Nicht-Wildcards können üblicherweise einen Treffer einstecken, bevor sie zu Boden gehen, was dem Ganzen ein leicht lebenspunktartiges Gepräge gibt. Die von der Gruppe angeheuert Söldner können eine Weile durchhalten, vor allem, wenn sie anständige Rüstung tragen, aber die Spieler – und vor allem der arme SL – müssen nicht den ganzen Tag lang auf ihnen herumprügeln, um ihre Schale zu knacken.

Eine allerletzte kleine Änderung machte auch noch einen großen Unterschied. Weil es keinen vergleichenden Wurf mehr gab, um Schaden zu widerstehen, brachten auch Bennies (mit denen man ja Würfe wiederholen kann) in dieser Situation nicht sonderlich viel. Also fügten wir die Regel zum Schaden Wegstecken ein, was einem getroffenen Helden die Chance gibt, seine Haut zu retten. Diese Regelung stellte sich als wirklich gut heraus. Ich bin besonders glücklich darüber, dass man für das Schaden Wegstecken würfeln muss und die Wunden nicht automatisch neutralisiert werden, wie das in *Deadlands Classic* der Fall ist. So kann man die Schrotflinte im Rücken nicht einfach ignorieren, weil man weiß, dass man ein paar Wunden einfach „wegkaufen“ kann.

EIN LETZTES DETAIL

Aber was passiert, wenn eine Wildcard zu viele Wunden kassiert? Auf diese Frage fand John Hople die Antwort. In unserem ersten Entwurf lief es genau wie bei *The Great Rail Wars*: Nach jeder Wunde würfelte man auf einer Tabelle für kritische Treffer. Das Problem dabei war, dass auf diese Weise die Helden lange Zeit völlig gesund waren, aber dann plötzlich mit einem Schlag tot. Es kam einfach nicht das Gefühl auf, wie es bei Lebenspunkten oder anderen Wundsystemen wie *Deadlands* der Fall ist, dass sich der Zustand des Charakters graduell verschlechtert. Mit anderen Worten, es machte einfach nicht so viel Spaß.

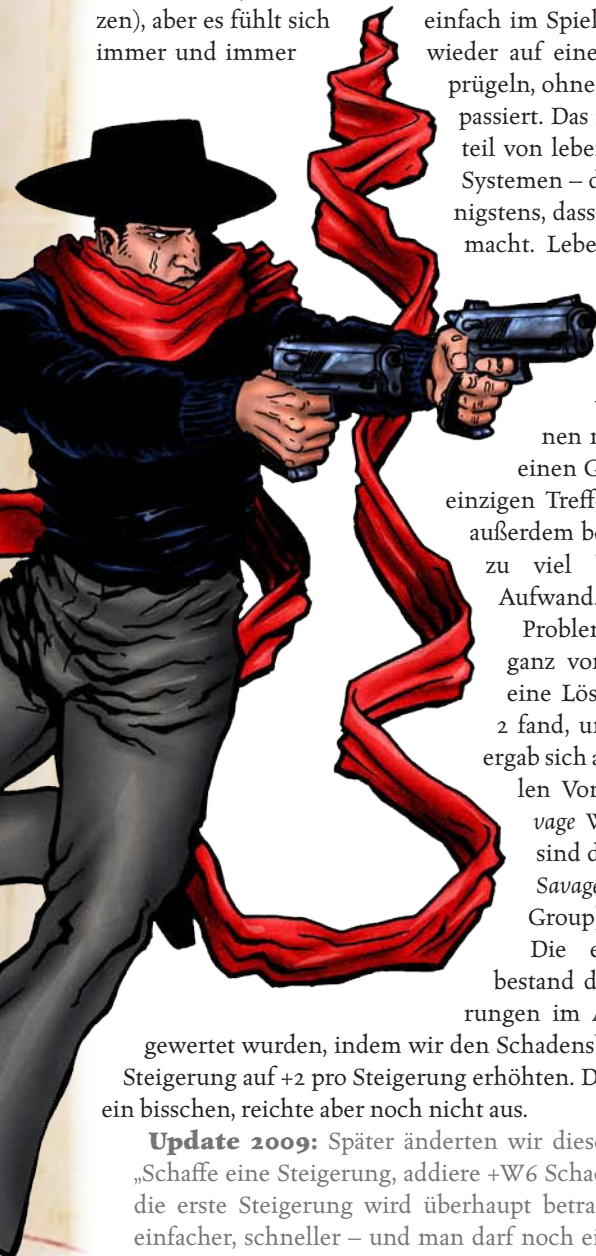
Ich hatte ein paar Ideen, die alle nicht so richtig funktionierten, aber Hople kam auf die Lösung. Wie kritisch eine Verletzung war, sollte davon abhängen, wie schlimm die letzte Wunde war, die einen Außer Gefecht setzte – die ein bis drei Wunden, die man ggf. vorher einstecken musste, haben darauf überhaupt keinen Einfluss.

Hoplers Lösung funktioniert folgendermaßen: Angenommen, ein Charakter hat noch alle 3 Wunden zur Verfügung, ist völlig unverletzt. Dann bekommt er mit einem Schlag 6 Wunden, und nun muss er auf der Außer-Gefecht-Tabelle auch beim Ergebnis für 6 Wunden nachsehen, nicht bei dem für 3 Wunden, auch wenn er vorher keinen Kratzer hatte. (Sechs Wunden auf einmal zu kassieren, ist übrigens verdammt tödlich, Leute.) Das spiegelt wider, dass man einen richtig bösen Treffer abbekommen hat, ganz egal, wie gesund man vorher war. Wenn man aber von einer einzigen Wunde zu Boden geht, weil man vorher schon drei Wunden abbekommen hatte, dann richtet man sich auf der Tabelle nach dem Ergebnis für eine Wunde (was ziemlich harmlos ist).

Update 2009: Dieser Teil hat sich seither leicht zu einem einfacheren Tabellenwurf verändert. Am besten gefällt mir daran, dass Charaktere jetzt permanente Verwundungen davontragen können. Das mag jetzt vielleicht sadistisch klingen, aber diese Wunden sagen etwas über einen Helden aus und bereichern seine Lebensgeschichte, vor allem in einer Kampagne.

TEIL IX: LIEBE ZUM SPIEL!

Eine Spielefirma sollte nie etwas herausbringen, das sie nicht auch liebt, man möge mir also die Übertreibung verzeihen. Unsere letzte Testrunde *Savage Worlds: The 'Nam* war ein gutes Beispiel



dafür. Deswegen möchte ich ein bisschen davon erzählen, dann wird auch klar, warum.

DIE SITUATION

Der geheimnisvolle Teller kam zu Besuch und leitete für Jason, Zeke und mich ein hartes kleines Abenteuer in einem Vietnamkriegs-Setting. Wir spielten Green Berets, die den Auftrag hatten, bestimmte Dörfler des vietnamesisch-kambodschanischen Grenzgebietes auf ihre Seite zu ziehen. Es handelte sich dabei um eine zurückgezogen lebende Gruppe von Mönchen, die angeblich unglaubliche Fähigkeiten in der Kampfkunst besitzen sollten. Sie standen den Viet Cong genauso wenig freundlich gegenüber wie den mordenden Räubern und Plünderern aus Kambodscha, und so hofften wir in ihnen auf wertvolle Verbündete für unsere Sache.

Wir spielten immerhin *Savage Worlds*, also hatte Teller keine Scheu, uns einen ganzen Trupp NSCs mit auf den Weg zu geben. Wir würfelten die Persönlichkeiten der NSCs aus und bekamen die ganze breite Palette an Charaktertypen. Jason spielte unseren beförderungshungrigen Leutnant, Zeke war „Rain Man“, unser „Granatwerfer-Gott“, und ich (Shane) spielte einen kräftigen Medizinstudenten aus New York, der gleich von Anfang an von allen nur „Doc Bronx“ gerufen wurde. Dank meiner Größe war ich der offensichtliche Kandidat für das M60, also hatte ich sowohl die Rolle des MG-Schützen also auch des Sanitäters inne.

DAS DORF

Nach der Einsatzbesprechung und einem kurzen Helikopterflug zu den Klängen von *Surfin' Bird* fanden wir uns in einem kleinen Dorf wieder, wo wir feststellten, dass gerade eine Gruppe von westlichen Zivilisten abgeschlachtet worden war. Wir fanden einen Überlebenden, der zu unserer Überraschung aussagte, dass ein verdeckt arbeitendes Kommando amerikanischer Soldaten namens „Black Cats“ dafür verantwortlich gewesen sei. Anscheinend hatten die Zivilisten hier in der Gegend nach Schätzen gesucht: vielleicht sogar den sagenumwobenen Schatz genau derjenigen Mönche, die auch wir finden wollten.

Während Rain Man und Doc Bronx Schokolade an die Kinder verteilten und sich um Schadensbegrenzung bemühten, funkte Lt. Guy das Hauptquartier an, bekam aber zu hören, dass sich der Überlebende „geirrt“ haben müsse. Die Black Cats existierten schließlich gar nicht. Ein bisschen Penicillin (und mein freigiebiger Umgang mit dem Viewmaster, den ich dazu benutzte, um den Dörflern Bilder von New York zu zeigen) brachte uns noch einige Zusatzinformationen: Eines der Kinder erzählte Doc Bronx, dass Riesenfledermäuse aus den Wäldern in letzter Zeit ständig Schweine aus dem Dorf geschnappt hätten.

FLEDERMAUSANGRIFF!

Da wir ja unseren Auftrag fortsetzen mussten, verließen wir das Dorf, marschierten weiter und schlugen schließlich unser Nachtlager in einer kleinen Schlucht irgendwo im Grenzgebiet zwischen Vietnam und Kambodscha auf. Und man hatte uns ja schon gewarnt: Ein großer Schwarm Riesenfledermäuse fiel über uns her. Zu unserem Schrecken erkannten wir, dass die Viecher groß und stark genug waren, um gemeinsam einen ausgewachsenen Mann wegzuschleppen! Zwei unserer wertvollen NSC-Kameraden erlitten dieses schreckliche Schicksal. Doc Bronx und Rain Man brachten Lt. Guy zwar dazu, nach ihnen zu suchen, aber nachdem wir die ganze Nacht durch die zerklüfteten Schluchten und Berge gestapft waren, erkannten wir, wie hoffnungslos das Unterfangen war.

Vom Spiel her gesehen war das eine unglaubliche Szene. *Savage Worlds* hat einfache, aber sehr wirkungsvolle Erschöpfungsregeln,



Aaron beim Leiten einer Runde *Weird Wars: Vietnam* auf der Origins-Convention 2003

mit denen man alles abdecken kann, sei es Erschöpfung durch Hitze, Hunger, Schlafentzug oder etwas anderes. Wir befanden uns in einer extrem feuchten und warmen Gegend, und so brachten der lange Marsch und die entschlossene Verfolgung unseren Trupp in die ernsthafte Gefahr, wegen der Erschöpfung negative Modifikatoren auf sich nehmen zu müssen.

Widerstrebend stimmten Doc Bronx und Rain Man schließlich der Ansicht des Leutnants zu, dass wir die Verfolgung aufgeben müssten. Unsere Freunde waren entweder bereits tot oder versuchten, sich zu uns durchzuschlagen. In dieser Situation spielte Jason seinen Lt. Guy perfekt aus, das sei hier erwähnt. Der Leutnant wollte unbedingt mit dem Einsatzauftrag weitermachen, aber er wusste auch, welche Auswirkungen es auf die Moral des Trupps gehabt hätte, wenn er sich geweigert hätte, unsere vermissten Freunde suchen zu gehen. Er ließ uns gerade lange genug auf die Jagd gehen, bis wir anfangen, Bennies für Erschöpfungswürfe zu verbraten, dann „ließ“ er uns entscheiden, dass wir aufgeben wollten. Es war ein Meisterstück der Manipulation seinerseits.

FEUERGEFECHT!

Nach einigen weiteren einprägsamen Szenen landeten wir schließlich in dem Dorf der geheimnisvollen Mönche – und zwar genau in dem Moment, als zehn Black Cats gerade im Begriff waren, die Mönche gnadenlos niederzumähen.

Wir haben schon öfter in Vietnamkriegsszenarios gespielt. Mangelhaft ausgebildete, mit Kalaschnikows ausgerüstete Vietcong zu bekämpfen, ist eine Sache. Gegen einen gut bewaffneten amerikanischen Kommandotrupp mit Granatwerfern, M60-Maschinengewehren und hohen Fertigkeitswerten im Schießen antreten zu müssen, war nichts, auf das wir uns sonderlich freuten.

Unser Trupp lag auf einem hohen Hügelkamm direkt hinter den Black Cats, also in perfekter Stellung, um ihnen in den Rücken zu schießen. Ehe wir aber entscheiden konnten, wie wir vorgehen würden, warf ein unerkannter Angreifer aus der Deckung irgendwo zu unserer Rechten eine Granate zu uns hinauf. Ein paar unserer NSCs wurden Angeschlagen, bevor wir unseren mysteriösen Angreifer mit Granaten eindeckten.

Ungefähr in diesem Moment rief Lt. Guy: „Wir sind Amerikaner! Feuer einstellen! Feuer einstellen!“

Der Anführer der Black Cats, ein Major, gab seinen Leuten tatsächlich den Befehl, das Feuer einzustellen, und ein paar überaus angespannte Minuten lang herrschte Ruhe. Mein Charakter, Doc Bronx, hat das Handicap „Schwur“, in seinem Fall den Eid des



Das ursprünglich geplante Titelbild für *Weird Wars: Vietnam* aus der Feder des überaus talentierten Gil Formosa. Wir verwendeten es nicht, weil Zeke Sparkes und ich entschieden hatten, dass wir abstrakte, symbolhafte Cover wollten, etwa wie bei *Evernight* und *50 Fathoms*. Ich finde die Idee, für die gesamte Reihe einen einheitlichen Stil zu etablieren, auch immer noch gut, aber rückblickend ist das hier einfach das bessere Titelbild, und ich denke, mit diesem Design hätte das Buch sich besser verkauft. Bei *Necessary Evil* trafen wir dieselbe Entscheidung, und auch die habe ich bereut. Die neue Ausgabe gefällt mir viel besser.

Hippokrates, also ließ ich das M60 oben auf dem Hügelkamm stehen, schnappte meine Sanitätertasche und rannte hinunter nach rechts, um denjenigen oder diejenigen zu versorgen, die wir von dort aus mit unseren Granaten eingedeckt hatten – es stellte sich als die Infanterieunterstützung der Black Cats heraus, ein M60-Team. Einer ihrer Sanitäter rannte auch hin, um zu helfen.

Der Major der Black Cats winkte Lt. Guy zu sich, und die beiden trafen sich in der Mitte zwischen unseren beiden Gruppen. Zum Glück hatte Jason das übersinnliche Talent „Kampfantenne“ genommen, das später in „Sechster Sinn“ umbenannt wurde, und merkte darum, dass irgendetwas nicht stimmte. Der Major und Lt. Guy waren beide am Abwarten, so dass es zwischen ihnen zu einer vergleichenden Geschicklichkeitsprobe kam. Jason gewann den vergleichenden Wurf, und so gelang es ihm, in einen nahegelegenen Bach zu hechten, während er gleichzeitig dem Major eine Granate vor die Füße warf. Als Wildcard konnte der Major den gesamten Schaden gerade noch so mit einem Bennie wegstecken und warf sich in einem flachen Graben in Deckung.

Jetzt war der Teufel los. Zeke, der das Talent „Granatwerfer-Gott“ hatte, ließ mit halbierter Abweichung 40-mm-Granaten auf die Black Cats niederregnen. Ein anderes Mitglied unseres Trupps bemannte das M60, das ich oben hatte stehen lassen, und begann Sperrfeuer abzugeben wie verrückt. Das machte es für die Gewehrschützen viel leichter, ihre Gegner niederzustrecken. (Weil ja ein zweites Angeschlagen eine Wunde bedeutet, funktioniert die Taktik, mit einer schweren Waffe Sperrfeuer zu setzen und dann die niedergehaltenen Gegner gezielt mit Gewehrfeuer auszuschalten, perfekt.)

EINE KURZE NEBENBEMERKUNG

In diesem Kampf hatten wir 20 Beteiligte, die mit den unterschiedlichsten Waffen schossen: vollautomatische Sturmgewehre, ein M60-Maschinengewehr, Handgranaten und 40-mm-Granaten.

Welcher Leser hätte da über die verbrauchte Munition Buch führen wollen? Genau. Wir auch nicht. Zum Glück gibt es in *Tour of Darkness* eine ziemlich coole Regelmechanik, um diesen Alptraum für alle zu vermeiden, für den SL ebenso wie für diejenigen Spieler, von denen die verbündeten NSCs geführt werden.

Diese Regel bekam von uns an jenem Spielabend den letzten Schliff. Im Regelwerk steht sie natürlich ausführlich beschrieben, aber hier sei kurz das Wesentliche genannt. Spielercharaktere verwalten ihre Munition ganz normal, indem sie jeden Schuss abstreichen. NSCs hingegen haben einen Munitionsstand, z.B. „sehr hoch“, „hoch“ (das ist der normale Wert für eine Patrouille), „niedrig“ oder „leer“. Nach Spielleiterentscheid (üblicherweise nach jedem Kampf) sinkt der Munitionsstand der NSCs um eine Stufe. Und im Kampf sinkt die Munitionsstufe auch, wenn die Gruppe als Aktionskarte eine Zwei erhält. Das bedeutet, dass Verbündeten, die den Kampf mit fast leeren Magazinen begonnen hatten, auch mitten im Feuergefecht die Munition ausgehen kann! (Anm. d. Übers.: Siehe auch SW-GE Seite 171.)

Das ist nicht nur einfacher, sondern diese Mechanik kann im Spiel auch zu richtig dramatischen Entscheidungen führen. Wenn der Gruppe die Munition auszugehen droht, dann nimmt sie möglicherweise einen Umweg in Kauf, um ihre Vorräte aufzufrischen, oder sie entschließt sich, ein feindliches Dorf zu überfallen und zu plündern.

Genau wie die Regeln für die Schadensbilanz, die bestimmen, welche Gegner tot und welche lediglich verwundet sind (was die Gruppe zwingt, sich zu überlegen, was mit ihnen geschehen soll), bringen einen die Munitionsregeln dazu, wie ein echter Kommandeur denkt, der echte logistische Probleme zu lösen hat, und zwar ohne, dass man dafür einen großen Buchhaltungsaufwand hätte.

„UND DANN HAT MEIN CHARAK- TER...“

Während dieser Kampf tobte, ist meinem Charakter, Doc Bronx, etwas richtig Interessantes passiert. Der Sanitäter, dem ich half, hielt mir plötzlich ein M16 an den Hinterkopf. Spieltechnisch hatte er einen Überraschungsangriff gegen mich, und es sah aus, als sei ich erledigt (+4 zum Treffen, +4 auf den Schaden). Ich wartete, bis ich mit meiner Aktionskarte Abwarten konnte, dann – weil ich ja wusste, dass er nicht darauf aus sein würde, Gefangene zu machen – wagte ich es und wollte versuchen zu entkommen. Jason und Zeke schüttelten nur den Kopf und grinnten. „Vielleicht kannst du ja den hier weiterspielen, wenn deinem Doc der Kopf weggeblasen wird“, lachte Zeke und zeigte auf einen unserer NSCs.

Der feindliche Sanitäter und ich (also Doc Bronx; ich rede beim Rollenspielen immer in der ersten Person von meinen Charakteren, nur falls jemand verwirrt sein sollte) waren beide am Abwarten. Um seine Aktion zu unterbrechen, musste ich ihn in einer vergleichenden Geschicklichkeitsprobe schlagen. Ich würfelte eine lausige Vier, und das sogar nach Einsatz eines Bennies, aber ich hatte Glück. Der Sanitäter kam nur auf eine Zwei. Ich holte also aus und schlug mit der Faust zu... würfelte aber beim Schaden nur Müll.

Jetzt stand der Sanitäter vor einer Entscheidung. Er hatte mich direkt vor dem Lauf und daher immer noch die +4/+4 gegen mich, aber er war mit einem Sturmgewehr bewaffnet. Im Nahkampf konnte er nicht auf mich schießen, es sei denn, er machte einen Schritt rückwärts, was mir aber eine freie Attacke gegen ihn geben würde. Teller ließ den Gegner diesen Schritt zurück machen, vermutlich, weil er vorhatte, den einen lächerlichen Faustschlag wegzustecken und mich dann mit vollautomatischen Gewehrfeuer zu durchlöchern. Ich küsste meine Glückswürfel und würfelte, schaffte es aber kaum, ihn zu treffen. Seufz. Aber ich war ja ein kräftiger Kerl mit einer Stärke von W8. Ich würfelte den W8 und den W6 Wildcard-Würfel und hatte Glück: der W6 explodierte. Mit Weiterwürfeln kam ich auf insgesamt 8: keine Wunde, aber genug, um den Sanitäter Angeschlagen zu bekommen. Ich hatte eine Chance! Und was noch besser war: Bevor er sich erholen konnte, kam unser NSC-Sergeant von der Anhöhe herunter und erledigte den Gegner mit seinem M16.

Update 2009: Hier sei angemerkt, dass die Regeln für den Nahkampfschaden seither verändert wurden. Es gibt zu stärkebasiertem Schaden keinen Wildcard-Würfel mehr dazu, wie das noch der Fall war, als der Waffenschaden in +1, +2 etc. ausgedrückt wurde anstelle von +W4, +W6 etc., so wie es jetzt geregelt ist.

DIE MORAL VON DER GESCHICHT‘

Am Ende des Spielabends, als wir alle davon schwärmten, wieviel Spaß es gemacht hatte, war ein immer wiederkehrender Kommentar, wie cool es doch sei, dass das System ein großes Feuergefecht mit 20 Beteiligten, ratternden Maschinengewehren und herumfliegenden Granaten darstellen konnte – und gleichzeitig in der Lage war, eine sehr detaillierte Auseinandersetzung zwischen zwei einzelnen Gegnern (den Kampf zwischen Doc Bronx und dem Sanitäter) abzuhandeln.

Um ca. 19 Uhr fingen wir an. Wir erschufen Charaktere, hatten zwei große Kämpfe, verbrachten viel Zeit beim Charakterspiel mit den NSCs in den Dörfern und untereinander zwischen unseren eigenen Charakteren und plauderten dann noch mindestens eine Stunde lang über die letzten coolen Regeln für den Spielleiter, an denen wir gebastelt hatten. Und um Mitternacht waren wir fertig.

DAS WAR‘S

Und das war es auch schon. Sich das alles nochmal durchzulesen, hat mir erst so richtig ins Bewusstsein gebracht, wie viel Arbeit unsere Spieltester und die hunderte von Nutzern der Yahoo-Group sich gemacht haben. Ihnen allen gebührt mein aufrichtiger Dank – nicht nur als der Typ, der das Ding verkauft, sondern vor allem als Rollenspieler, der dieses Spiel mit Hingabe und Begeisterung selbst spielt.

NACHKLAPP 2009



Was ist mit Jack passiert? „Smiling Jack“ war unser ursprüngliches Maskottchen, der den Crypt Keeper von EC Comics und andere Show-Moderatoren dieser Art zum Vorbild hatte. Anscheinend fühlte sich eine Menge Leute von ihm genervt, zudem war es auch einfach schwierig, ihn in jedem Setting, das wir herausbrachten, passend unterzubringen. Also haben wir ihn mehr oder weniger entsorgt. Manchmal ruft er allerdings aus seiner Schachtel, in der er einsam und halb vergessen liegt, nach mir. Und es gibt nichts Schlimmeres als einen wütenden Schachtelteufel...

Geskriptete Kampagnen: Wir haben nicht mehr vor, geskripteten Kampagnen à la *Evernight* herauszubringen. Jetzt, wo wir raus haben, wie man Plot Point-Kampagnen schreibt, legen wir wirklich viel Wert auf die Ausgewogenheit von Rahmenhandlung und Nichtlinearität.

Ein Regelwerk für 10\$? Die „Explorers Edition“ von *Savage Worlds*, die nur 10\$ kostet, hat sich als wahrer Verkaufsschlager erwiesen und liegt nun in zweiter Auflage vor. (Anm. d. Übers.: Seit 2010 schon in der dritten Auflage.) Wir freuen uns sehr über die vielen neuen Gesichter in unserer Gemeinschaft.

Der Origins Award: Bei Pinnacle legen wir großen Wert darauf, für unsere neuen Rollenspiele einen Origins Award zu bekommen. *Savage Worlds* gewann 2003 den Players‘ Choice Award, auch wenn Origins vergaß, das bei der Preisverleihung zu verkünden und wir unsere Preisstatuetten immer noch nicht bekommen haben. Leider ist unsere Branche eben deutlich weniger professionell, als wir das gerne hätten. Aber all die Spieler dort draußen haben ihren Teil getan, haben für uns gestimmt, und dafür sind wir sehr dankbar.

Überraschungen: Die allergrößte Überraschung ist es, dass *Savage Worlds* überhaupt ein Erfolg wurde. Zwischen dem alten Pinnacle und dem neuen standen die Dinge nicht gut. Ich habe das Spiel nicht geschrieben, weil ich die Firma umbauen wollte, sondern weil es das Spiel war, das ich selbst gerne spielen wollte. Das ist es immer noch, und die Neuveröffentlichung dieses Artikels hat meine Begeisterung nur noch mehr angestachelt. Zum Glück spielen wir morgen Abend wieder. Wir sind zurück in Stalingrad, und die verdammte Acht-Acht muss ausgeschaltet werden...

Übersetzung: Esther Lewit

Lektorat: Frank Falkenberg

Layout: Birger Lambrecht (basierend auf dem Original-Layout)