

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe 1 – Einführung •

Kapitel 1

Einführung

Hast du schon einmal einen Abenteuerfilm gesehen und dir gewünscht, an Stelle des Helden zu sein? Hast du schon einmal ein Buch gelesen und in die Rolle der Hauptperson schlüpfen wollen? Hast du schon einmal ein Computerspiel gespielt und hättest gern mehr eigene Persönlichkeit in deine Figur gelegt, mehr Tiefe und Variation?

Das ist es, was du bei *Heroen* tust.

Heroen ist ein Spiel aus der großen und vielfältigen Familie der *Pen & Paper*-Rollenspiele. Sinn eines solchen Spiels ist es, durch gemeinsames Erzählen Geschichten zu erleben. Du und deine Mitspieler übernehmen die Rollen von Helden und Schurken in einer Welt der Sagen und Legenden. Ihr bereist altertümliche Länder, Königreiche und barbarische Wildnis, ihr sucht nach Schätzen, deckt uralte Geheimnisse auf und

stellt euch den Gefahren dieser fantastischen Welt mit Schwert und Magie.

Das „Spiel“ im Rollenspiel ist eher im Sinne von Theaterspiel zu verstehen als im Sinne von Wettstreit: Ihr führt eure Rollen wie Schauspieler in einem Stück, dessen Verlauf jedoch nicht von vornherein feststeht. Ihr schildert das Verhalten eurer Charaktere, sprecht für sie, stellt sie dar und reagiert auf eure Mitspieler. In euren Handlungen seid ihr frei, und eure Entscheidungen sind es, die im Lauf des Spiels die Geschichte formen. „Gewinnen“ oder „verlieren“ könnt ihr einzelne Herausforderungen im Lauf der Handlung, aber nicht das Spiel als Ganzes; „Ziel“ des Spiels ist es, in Gedanken eine Zeit lang durch eine fremde Welt zu reisen und mit ein paar tollen Erlebnissen im Gepäck heimzukehren.

Am Spieltisch . . .

Wie bei allen Gruppenreisen sind dazu einige Kompromisse nötig. Die Spielregeln, die du in der Hand hältst, setzen einen gemeinsamen Rahmen für die Fantasie der Spieler. Sie legen fest, was ein Charakter kann und was nicht, und sie geben Spielmechanismen für Situationen vor, in denen dein Charakter an seine Grenzen geht. So wird etwa aus einem Kampf mit blitzenden Klingen im Spiel ein Würfelduell. Manchen Charakteren stehen in dieser Welt der Fantasie magische Kräfte offen, doch sie fordern einen Preis, der in den Regeln festgelegt ist. Die Regeln entscheiden, ob dein Charakter in einem Moment der Wahrheit stark genug, geschickt genug oder überzeugend genug ist, um ein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Alles Übrige ist eine Frage des persönlichen Einfallsreichtums, der Erzählkunst und der Schauspielerei.

Grundsätzlich gibt es für das Rollenspiel keine feste Spieleranzahl; eine Runde kann aus beliebig vielen Personen bestehen. Üblich (und empfohlen) sind Gruppen mit insgesamt 4–6 Teilnehmern. Alle bis auf einen führen als *Spieler* eine Figur durch das Szenario. Jeder Spieler entscheidet über die Handlungen seiner Figur, spricht für sie und würfelt für sie. Die Regeln, um deine Figur auszuarbeiten, findest du in Kapitel 3 (S. 43);

deine Spielfigur ist die Rolle, die du auf der Bühne der Spielwelt mit Leben füllst.

Einer der Teilnehmer jedoch führt keine eigene Rolle, sondern beteiligt sich am Spiel als *Spielleiter* (SL). Dem Spielleiter kommt der Part des Regisseurs zu, des Schiedsrichters, des Erzählers und in gewisser Weise auch des Bühnenbildners. Im Spiel ist es die Aufgabe des Spielleiters, mit seinen Schilderungen die umgebende Spielwelt vor dem inneren Auge der Spieler lebendig werden zu lassen. Auch schlüpft er in die Rollen aller Wesen, denen die Spieler begegnen. Er verkörpert ihre Gegner, wenn es zur Konfrontation kommt; ihre Verbündeten, wenn sie Hilfe in Anspruch nehmen; jede einzelne Kreatur, und sei sie noch so unbedeutend, sobald sie im Szenario vorkommt. Und: Er hat überall dort, wo sich aus den Regeln kein eindeutiger Handlungsverlauf ergibt, das letzte Wort zur Auslegung. Rat und Hilfe, um dieser anspruchsvollen Aufgabe nachzukommen, findet ihr in Kapitel 7 dieses Buches (ab S. 145).

An Spielmaterial benötigt ihr (wie die Bezeichnung „Pen & Paper“ schon andeutet) Stift und Papier, insbesondere für jeden Mitspieler einen *Charakterbogen*. Es empfiehlt sich, zu diesem Zweck die Vorla-



ge auf Seite 395 zu fotokopieren oder ihn euch von http://heroen.gerwinski.de/Heroen_chrbogen.pdf herunterzuladen und auszudrucken.

Außerdem braucht ihr Würfel: gewöhnliche, sechsseitige Würfel („W6“ im Rollenspielerjargon), wie sie in den meisten Gesellschaftsspielen zur Anwendung kom-

men. Speziell für *Heroen* sollte jeder Spieler mindestens fünf davon bereit halten; es schadet nicht, wenn es mehr sind. Wozu ihr sie benötigt und wie ihr sie handhabt, steht in den Spielregeln in Kapitel 4-6 dieses Buches (ab S. 73) erläutert.

Ansonsten braucht ihr nur jede Menge Fantasie.

... und in den Köpfen

Schauplatz eurer Geschichten ist Dragoma, ein Kaiserreich am Scheideweg zwischen Untergang und Erneuerung. Jahrhundertlang beherrschte es seinen Kontinent in Krieg und Frieden. Nun ist eine Zeit gekommen, da sein Glanz verblasst. Einstige Provinzen gebärden sich als eigene Herren und bekämpfen einander um Land, Reichtum und Vorherrschaft. Den Süden und Osten des Reiches verwüsten Söldnerheere, ein grausames Zerrbild der früheren kaiserlichen Legionen, ins Land geholt von machtgierigen Fürsten, deren Verhängnis sie zugleich wurden. An den Grenzen sammeln sich Barbarenhorden zur Invasion, und alte Feinde regen sich wieder, lauern vorfreudig auf den Moment ihrer Vergeltung.

Doch noch sind die Werte nicht vergessen, die in alter Zeit dieses Reich groß gemacht haben. Orden von Paladinen halten ihre gepanzerte Hand schützend über die Armen und Schwachen. Ein aufstrebendes Rittertum entdeckt Pflicht und Ehre nicht nur gegenüber sei-

nen Herren, sondern auch gegenüber seinen Untertanen. Und an manchen Orten bereitet der Zerfall des Alten Platz für Neues ...

Dies ist die Welt der *Heroen*.

Das Setting ist eine altertümliche Fantasy-Welt, zwar frei erfunden, aber an die Realität im frühen Mittelalter angelehnt. Gekrönte Häupter herrschen über ein Volk, das größtenteils aus Bauern besteht. Adelshäuser ringen um Ländereien und Privilegien. Gelehrsamkeit findet sich fast ausschließlich in Tempeln und Klöstern. Städte sind selten und meist nur ummauerte Anhäufungen dicht gedrängter Holz- und Steinbauten. Allein der sonnige Süden kennt einige prächtige Metropolen. Im weitaus größten Teil Dragomas prägen die Burgen der Edlen und die strohgedeckten Hütten des Volkes das Bild, und schon hinter dem Dorfrand und abseits der Straßen beginnt die Wildnis.

Auch der technische Stand entspricht dem des Mittelalters. So ist die einzige Licht- und Wärmequelle,



die menschliche Kunst zu zähmen vermag, das Feuer. Um Werkzeuge und Apparaturen in Bewegung zu halten, steht in den meisten Fällen nur reine Muskelkraft zur Verfügung. Jedes Messer, jeder Tontopf und jeder Fetzen Kleidung ist Handarbeit, dessen Herstellung Zeit, Geduld und Können erfordert. Handarbeit ist auch das Kämpfen, das mit Blankwaffen wie Schwertern und Speißen betrieben wird, mit Pfeil und Bogen oder mit der Armbrust. Wer in Dragoma Blut vergießt, kommt nicht umhin, sich die Hände schmutzig zu machen.

Eine Reise wird normalerweise zu Fuß angetreten und kann Wochen oder Monate dauern. Das schnellste Transportmittel zu Land ist das Pferd. Auf den Meeren kreuzen hölzerne Schiffe, angetrieben von Segel und Ruder, deren Mannschaften das ständige Ringen mit den Elementen hohe Kunstfertigkeit abverlangt. In der Welt von Dragoma ist der Mensch klein und führt sein Leben in Furcht und Respekt vor den allgegenwärtigen Gewalten der Natur ... verkörpert in Geistern, Ungeheuern und Göttern.

Du wirst krank? Ein Dämon hat von deinem Körper Besitz ergriffen. Das Korn verwelkt dir auf den Feldern? Die alte Hexe aus dem Wald muss dich verflucht haben. Günstige Winde beschleunigen deine Seereise? Der Wettergott hat deine Gebete erhört. In Altertum und Mittelalter (und noch weit in die Neuzeit hinein) waren die Menschen von solchen Erklärungen fest überzeugt, und so sind es auch die Menschen der Spielwelt ... doch unter dem Himmel Dragomas entsprechen diese Überzeugungen den Tatsachen. In der Welt der *Heroen* verschwimmen die Grenzen zwischen Aberglaube

und Wahrheit. Fabelwesen und Magie sind dort wirklich, nehmen Einfluss auf das Leben der Menschen, können von Helden überwunden und von Zauberern beherrscht werden.

Indes, auch in Dragoma hat der einfache Bauer oder Handwerker, ja selbst der gewöhnliche Edle oder Gelehrte, selten mit solchen Manifestationen zu tun. Für die meisten Bewohner der Spielwelt unterscheidet sich der Alltag kaum vom Leben im realen Mittelalter. Von Magie bekommt er meist nur die Scharlatanerien kleiner Marktzauberer mit, von Fabelwesen kaum mehr als dann und wann einen flüchtigen Eindruck: den huschenden Schatten eines Einhorns in der Dämmerung, das ferne Gelächter von Feen im Wind, den Umriss eines Drachen im Muster der Wolken – Dinge, die ebenso gut Einbildung sein können. Die Götter wohnen in Himmel und Meer, im Totenreich und in den Herzen der Menschen, doch kommen sie nicht ins Dorf spaziert und wirken Wunder vor aller Augen. Heimsuchungen durch leibhaftige Trolle, Greifen und Lindwürmer sind in den Siedlungen der Menschen ebenso außergewöhnlich wie Ausbrüche mächtiger Magie. Wer derlei sucht, muss normalerweise auf Abenteuer ausziehen und dorthin reisen, wo es zu finden ist. Ihr selbst entscheidet, in welchem Maße eure Spiele von Göttern und Dämonen, Zauberei und Monstern handeln sollen oder allein von menschlichen Nöten, Dramen und Konflikten – so, wie ihr immer wieder aufs Neue über den Verlauf eurer Geschichte entscheiden werdet.

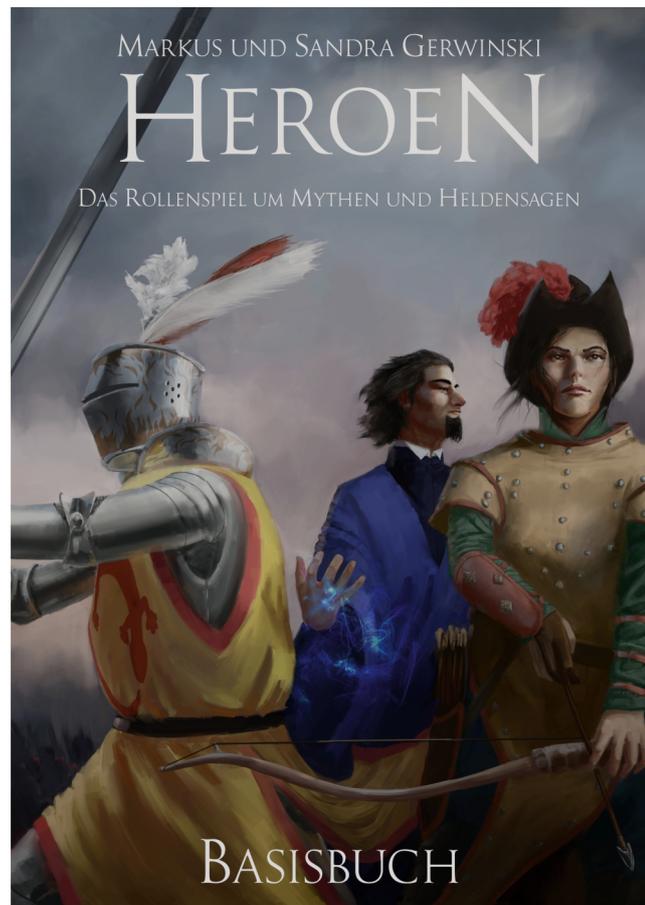
In diesem Sinne: Tretet ein ... und werdet Teil der Legende von Dragoma!

Neugierig ...?

... auf eine Spielwelt mit dicht gewobenem Hintergrundmythos?

... auf simple und variantenreiche Charaktererschaffung?

... auf komplexes und trotzdem flottes Gameplay?



Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

