

REISESEGEN 02

Das Fanzine aus der Lurch
und Lama Community

Mit Vorwort von
.....
Sonja „Sonne“
Rüther



Comics • Abenteuerskizzen
Tipps für Euer Rollenspiel • FanArt • und mehr!

IMPRESSUM

Herausgeber:

Saskia Steltner und Jens Ballerstädt-Koch Lurch und Lama GbR (V.i.s.d.P.)
Vogelsbergstr. 9
65520 Bad Camberg
Telefon: 0176 63809157
E-Mail: kontakt@lurchundlama.de
www.lurchundlama.de

Redaktion: Marco „DeadOperator“ Barreto-Bittner, Nadja „Kooky Kingfisher“ Durong, Paul „Peng“ Engler

Illustrationen: Stephanie "Schiraki" Bünger, Nadja „Kooky Kingfisher“ Durong, Kreggen, Daniela „Ahrydana“ Barreto, Juju, Illumarie

Titelillustration: Kooky Kingfisher

Layout: Daniela „Ahrydana“ Barreto

Autoren: Sonja „Sonne“ Rüter, Jens „Lama“ Ballerstädt, Knurrkater, Ivy-Coyote, Peng, Marco „DeadOperator“ Barreto-Bittner, Kirgam, Panartias, Bo, Tom und Anicatha, Scarva, Stormturtle

Druck: Seltersdruck & Verlag Lehn GmbH & Co. KG
Emsstraße 14
65618 Niederselters



Bildnachweis:

Illustrationen der Marke „Lurch und Lama“ von Stephanie „Schiraki“ Bünger, Rechte bei Lurch und Lama GbR

Weitere Bilder unter creative commons:
Stockfootage: Pexels.com,
Unsplash.com, Freepik.com
Die jeweiligen Abrufe erfolgten zur Fertigstellung der Ausgabe.

Alle anderen Bilder sind Eigentum der jeweiligen Artikelverfasser. Sofern die Bildschaffenden vom jeweiligen Autor abweichen, ist dies im Artikel erwähnt.
Erschienen April 2022

Inhalt

4	Vorwort
7	Comic KULT-urschock
8	Immersion im Rollenspiel 2. Teil Möglichkeiten der Spieler
12	Das 1. P&P-Wichteln Ein Feedback
14	Broken Compass Systemvorstellung
18	Das Krimidinner Ein Szenario für KULT
24	Wie man rote Drachen bekämpft Ungewöhnliche Wege Monster zu bekämpfen Teil 1
26	Tipps zum Spielleiten von Oneshots
30	Würfelschule
34	Das Experiment Ein Abenteuerschauplatz
42	Ich möcht' zurück an den Spieltisch Songtext
44	Miniaturen bemalen Erste Schritte – Tipps und Tricks
50	1. LuLa Stammtisch München



SEID GEGRÜSST

Text: Jens „Lama“ Ballerstädt | Illustration: Lurch & Lama

Willkommen zur zweiten Ausgabe des Reisesegens

Kinder wie die Zeit verfliegt. Gerade war noch Weihnachten und schon rasen wir mit Lurch-Geschwindigkeit auf die Ostertage zu. Und während wir in der Vorbereitung auf Ostern, das Communitytreffen auf Burg Breuberg und diverses andere sind, ruft plötzlich der Lurch im Hintergrund: „Sag mal Lama, am 1.5. haben wir doch Geburtstag.“

Wow.

Ein Jahr Lurch und Lama. Wie verrückt ist das denn bitte. Seit einem Jahr gibt es nun Lurch und Lama. Und fast hätten wir es verpasst.

Ein Jahr in der mit Abstand besten Community der Welt.

Ein Jahr lang Lurch und Lama Shop.

Ein Jahr lang Lurch und Lama als Firma.

Und was nicht alles in diesem Jahr passiert ist. Wir haben einen Shop aufgebaut und manchmal sehr im Hintergrund mit der Technik gekämpft. Und gar nicht lang nach

dem Start kam dann auch schon das erste Community-Treffen auf Burg Breuberg mit 50 teilnehmenden LuLas. Eigentlich wurde an dem Wochenende erst richtig die LuLa Familie gegründet. Auf diesem Treffen dann hat die LuLa-Familie gezeigt was sie leisten kann und hat in einer wundervollen Spendenaktion die Menschen von Bad Münstereifel mit einer großzügigen Spende unterstützt. LuLas sind halt herzensgute Leute.

Wir hatten viele liebe Gäste, LuLas haben ihre Schätze gezeigt, ihr habt euch mit uns auf den Weg nach Ilvarandin gemacht. Immer wieder bekommen wir tollen Zuspruch von euch. Sei es per Discord, auf Facebook, in unseren Streams und Youtube Videos oder als entzückende Mail an unseren Shop.

Lurch und Lama ist mehr als ein Shop – mehr als Streams – mehr als ein Discord.

Lurch und Lama sind viele, viele Nerds, die sich gefunden haben und Freunde geworden sind.

Danke, dass ihr alle mit an Bord seid.

Und nun viel Spaß mit der 2. Ausgabe des Reisesegens.

Eure

Lurch und Lama – Saskia und Jens



VORWORT

Text: Sonne | Illustration: Lurch & Lama

Hallo liebe LuLas,

Vincent Voss sagte mal, dass wann immer Menschen etwas mit Herzblut machen, es jene anzieht, die das wertzuschätzen wissen.

Seit ich bei LuLa in einigen Streams zu Gast sein durfte, kann ich das nur bestätigen. Das Engagement und die gute Laune vom Lurch und vom Lama stecken an und ich bin beeindruckt, wie viel Zusammenhalt und Begeisterung in dieser Community spürbar ist.

Bis 1998 war Rollenspiel für mich diese komische DSA-Box meines Bruders, mit der wir damals nichts anfangen konnten. Dann lernte ich meinen Mann kennen (Manche kennen ihn noch als Fasti oder Fastjack) und plötzlich bewegte ich mich in den Schatten, hörte den Ruf des Warlock, lernte Kreuzritter im All kennen, war eine Windlingsdame, eine Waschbärschamanistin oder die Spalterin, die mal wieder die Gruppe beklaut hat. Flame-Wars im Fanpro-Forum, während Conventions auf Fußböden in Klassenzimmern schlafen, Urlaubswochen in Dänemark, in denen wir kaum an die frische Luft gegangen sind, weil das Abenteuer keine Pause erlaubte, und Heldengeschichten, die wir heute noch erzählen. Mit Rollenspiel verbinde ich Freundschaft, Interaktion und Kreativität. Wann kann man sich im Leben schon so geschützt ausprobieren, ohne gleich anzuecken?

Meine Chars können vorlaut, unfreundlich, draufgängerisch oder kriminell sein, was ich im realen Leben schon eher vermeide. In den Streams lasse ich gern mal „Mrs. Ungeduld“ raushängen, um die Gruppe in die Sch... äh, ich meine, um sie voranzubringen.

Und so lange wir schon Rollenspiele spielen, so lange hören wir uns auch Wertungen an wie: „Seid ihr dafür nicht langsam zu alt? Wollt ihr nicht langsam mal erwachsen werden?“

Also ich finde, für etwas, das so viel Spaß macht, die Kreativität, Kommunikationsfähigkeiten, Problem- und Konfliktlösungsstrategien trainiert, ist man niemals zu alt. Im Gegenteil, viel mehr Leute sollten es ausprobieren, um aus ihren festgeschriebenen Denkmustern mal auszubrechen. Übers Rollenspiel haben wir Menschen in ganz Deutschland kennengelernt und niemand musste irgendeiner Norm entsprechen, um im „elitären Kreis der Nerds“ aufgenommen zu werden. Herkunft, Ausbildung, sozialer Status, Bankkonten, Gender, Aussehen etc. spielen keine Rolle, wenn es menschlich passt und die Würfel ausgepackt werden. Das muss ja nicht bedeuten, dass man mit allen klarkommt, die dasselbe Hobby haben, wir sind ja keine Heiligen, aber trotzdem verbinde ich Rollenspiel mit tatsächlich gelebter Toleranz.

Und es macht mich sehr stolz, dass ich für Shadowrun und aktuell für Splittermond Romane schreiben durfte. Eine ganz besondere Ehre ist die GEISTKRIEGER Runde, die wir im Stream begonnen haben. Ein Rollenspiel, das in der eigenen Romanwelt angesiedelt ist, ist ein außergewöhnliches Highlight, das mich nachhaltig glücklich gemacht hat. Ich kann es kaum erwarten, weiterzuspielen und meine recht stumpfe Kämpferin in Schwierigkeiten zu bringen.

In diesem Sinne dachte ich, ich nutze dieses Vorwort einfach mal dazu, um Danke zu sagen. Danke Lurch und Lama für das, was ihr

aufgebaut habt und mit so viel Energie immer weiter vorantreibt. Ihr seid das schlagende Herz einer fantastischen Community, der ich für so viele wundervolle Momente danke. Als Künstlerin brauche ich Aufmerksamkeit und Anerkennung, und ihr ladet meinen Akku jedes Mal randvoll auf, wenn ich dabei bin. Oh, und ich liebe die Fanart zu den Streams – das ist so cool!

Also habt Spaß, bleibt so kreativ, geistig flexibel und offen.

Auf die nächste Runde!
Sonja „Sonne“ Rütter



KULTURSCHECK

Ein LuLa Cartoon mit Kevin und Lilli

HEUTE KAUF ICH MIR EINE NEUE GLULATÜ. DA FREU ICH MICH DRAUF!

GLULATÜ? IST DAS EIN NEUES WASCHMITTEL? ODER EIN KUCHEN? IST DAS SEXY?



JA, ECHT SEXY! GANZ VIELE LEUTE STEHEN DA VOLL DRAUF UND WÜRDEN ALLES DAFÜR TUN...

... EINE GEMISCHTE LURCH & LAMA TÜTE !!!



FÜR VAEL!

Text & Illustration: Kreggen

Immersion im Rollenspiel 2. Teil

Möglichkeiten der Spieler

Text: Kirgam | Illustrationen: Ahrydana

Im ersten Teil habe ich darüber geschrieben, welche Möglichkeiten der Spielleiter hat um sich und seine Spieler in die von ihm dargestellte Spielwelt tiefer eintauchen zu lassen. Doch dies ist keine Einbahnstraße. Auch die Spieler können hierzu einen großen Teil beitragen. Daher möchte ich nun aufzeigen, welche Möglichkeiten die Spieler haben um die Spielwelt noch lebhafter zu gestalten und aus dem Rollenspielabend ein Erlebnis zu machen, an das man sich mit Freuden zurück erinnert.

Kenne die Regeln

Ich will nicht damit sagen, dass du alle Regeln des ausgewählten Rollenspiel-Systems auswendig können musst. Das wäre je nach Regelsystem eine gewaltige Aufgabe. Was ich damit meine, ist: Kenne die Regeln, die für deinen Charakter wichtig sind. Das sind die Regeln, die du fürs Spiel auf jeden Fall benötigen wirst. Hierfür kann es nützlich sein, wenn man ein eigenes Regelwerk besitzt, um sich an den relevanten Stellen Post-Its zu setzen, oder man schreibt sich auf ein Blatt Papier die wichtigsten Regeln auf und hängt dieses Blatt hinter seinen Charakterbogen.

Jeder Rollenspieler kennt sicherlich diesen Augenblick, wenn der Spielleiter eine Szene beschreibt und man schön in Fahrt ist und

plötzlich muss eine Probe geworfen werden. Ein Spieler blättert hektisch durch das Regelwerk, weil er eine Fähigkeit oder Talent hat, welches bei dieser Probe hilfreich ist, er aber nicht mehr die genaue Wirkungsweise kennt. Dieses Blättern im Buch unterbricht den Spielfluss. Wenn man dann die Regeln im Kopf hat oder genau weiß, wo man sie findet, verhindert dies langwieriges Blättern im Regelwerk und der Spielfluss wird nicht gestört.



Gestalte deinen Charakter aus

Nach der Charaktererschaffung hast du auf einer oder mehreren Seiten Werte und Daten für deinen Charakter auf dem Charakterbogen stehen. Soweit ist alles normal und gut und du kannst mit diesem Charakter in deine nächste Rollenspielsitzung gehen. Du stellst deinen Charakter vor, indem du sagst: „Ich spiele Bernd den Söldner“. Dann wissen deine Mitspieler und dein Spielleiter, dass du einen Charakter namens Bernd spielst, der wahrscheinlich ein Kämpfer ist, der für Geld Aufträge erledigt. Diese Charakterbeschreibung ist sehr eindimensional und diesen Charakter zu spielen kann schnell eintönig werden.

Gebt eurem Charakter mehr Fleisch auf die Rippen. Haltet für euch fest, wie er aussieht, welche besonderen Äußerlichkeiten er hat, wie er sich bewegt usw.. Wenn sich die Gruppe im ersten Abenteuer kennenlernt und dein Charakter z.B. den Raum betritt, stelle ihn folgendermaßen vor: „Vor euch steht Bernd, ein ungefähr zwei Meter großer muskulöser Mann mit kahl rasiertem Schädel und einer Narbe, die sich über seinen Mund zieht und diesen leicht schief erscheinen lässt. Er trägt eine dicke grün-schwarze Panzerung, an der die Rangabzeichen entfernt wurden. Als Waffe hat er ein gut gepflegtes Maschinengewehr dabei. Dieses berührt er immer mindestens mit einer Hand, wenn er sich mit euch unterhält.“ So erzeugst du eine größere Wirkung als „Ich spiele Bernd den Söldner“. Deine Mitspieler erkennen aus deiner Beschreibung, dass Bernd ein Kerl ist, bei dem man

sich zweimal überlegen sollte, ob man sich mit ihm anlegt. Er war früher wohl bei einer militärischen Einheit und hält seine Waffen gepflegt. Warum er nicht mehr bei der Einheit ist, wissen sie zwar noch nicht, aber vielleicht strickt der Spielleiter mal ein Abenteuer um diese Vorgeschichte herum.

Und hier komme ich zu einem weiteren Punkt. Gib deinem Charakter einen Hintergrund. Schreibe dir deine Familie, deine Freunde, deine Vergangenheit auf, ebenso deine Motivation ins Abenteuer zu ziehen. Das müssen nicht 50 Seiten sein, einige





Stichpunkte reichen völlig aus. Dein Spielleiter wird sich über kurze und interessante Punkte in deinem Hintergrund freuen, mit denen er in seiner Kampagne etwas anfangen kann. Einige werden sich fragen, ob ich einen Hintergrund auch für einen One-Shot-Charakter brauche, den ich auf Cons spiele. Da ist meine Antwort ganz klar: "Ja." Durch einen Hintergrund ergibt sich auch ein Grundgerüst wie dein Charakter in gewissen Situationen reagieren wird.

Weiterhin hilft ein guter Hintergrund auch dem Spielleiter dabei, interessante Abenteuer zu entwickeln. Es ist einfach viel spannender die Schwester oder den Vater seines Charakters aus einer misslichen Situation zu retten, als die Tochter eines Barons, den der Charakter eben erst kennengelernt hat. Solche Abenteuer sind viel persönlicher für den Charakter und man merkt dadurch, dass die Welt in dem das Abenteuer spielt, eine lebendige Welt ist, die durch die Taten in der Vergangenheit und der Zukunft deines Charakter und der Charaktere deiner Mitspieler mit geprägt wird.

Kenne deine Stadt

Anknüpfend an die beiden ersten Punkte ist es schön, wenn du dich mit dem Ort, an dem dein Charakter aufgewachsen ist, etwas auskennst, sei es ein Dorf in einem Fantasy-Setting oder ein Viertel eines Megaplex in einem futuristischen Setting. Lies dir, wenn es eine Regionalspielhilfe hierzu gibt, den für Spieler gedachten Text durch oder erfinde selbst ein paar Örtlichkeiten. Du kannst deinen Spielleiter entlasten, wenn du weißt, dass ein Abenteuer in "deiner" Stadt spielt: Sei es, dass du deine Kameraden in deine Lieblingskneipe einlädst, ihnen zeigst, wo sie einen guten Bäcker finden oder zu welchen Zeiten man die Straßen lieber meiden sollte. Dein Spielleiter kann sich somit mehr auf den Plot des Abenteuers konzentrieren. Es ist eine Erleichterung, wenn man nicht jeden Laden beschreiben muss, in dem die Spielercharaktere einkehren. Bei wichtigen Dingen, die den Plot sprengen könnten, solltest du dich vorher natürlich mit deinem Spielleiter absprechen.

Sei dein Charakter

Schon oft habe ich die Situation mitbekommen, in der ein Spieler die Handlung seines Charakters ungefähr so beschrieben hat: „Bernd geht zum Wirt und fragt ihn wann er zuletzt die Lohnsklavin Franziska gesehen hat, die hier schon öfters gewesen sein soll.“ Diese Beschreibung in der dritten Person habe ich häufig gehört und habe sie auch bestimmt selbst angewandt. Für ein besseres Eintauchen in das Geschehen spiele den Charakter, als wenn ihr dieser wärt. Die Beschreibung – Ich gehe zum Tresen und winke den Wirt heran: "Hey Wirt, kannst du mir sagen, wann du Franziska zum letzten Mal gesehen hast? Sie arbeitet bei Konzern XY in der Buchhaltung und genießt hier, wie ich gehört habe, gerne ihr Feierabendbier." – ist deutlich immersiver, als in der dritten Person über seinen Charakter zu sprechen.



Solltest du über schauspielerische Fähigkeiten verfügen, kannst du diese gerne im Rollenspiel verwenden. Wenn dein Charakter zum Beispiel stottert, langsam redet, da er nicht die hellste Kerze auf der Torte ist oder mit einem Akzent redet, kannst du dies gerne einbauen. Pass jedoch auf, dass dein Charakter nicht zu einer Karikatur seiner selbst wird, weil das dann der Immersion wieder abträglich sein kann.

Denke auch das Ausspielen der schlechten Charaktereigenschaften. Wenn du deinem Charakter den Nachteil Jähzorn gegeben hast, dann spiele ihn auch jähzornig wenn es in einer Situation angebracht ist und lasse nicht immer einen Würfelwurf darüber entscheiden, ob sein Jähzorn anspringt oder nicht. Wenn dein Charakter dumm wie Brot ist, dann kann er wahrscheinlich keine hochkomplexen Mathematik-Aufgaben lösen. Das ist sehr schwer zu spielen, gerade wenn man als Spieler vielleicht ein richtiges Mathe-Ass ist. Du hast dir bei der Erstellung des Charakters etwas gedacht, als du ihn nicht mit der größten Intelligenz gesegnet hast, also spiele es aus. Am Anfang mag es ungewohnt sein, aber am Ende hilft es dir tiefer in die Rollenspielwelt abtauchen und Spaß zu haben. Um beim Beispiel der Mathematik-Aufgabe zu bleiben: Der Spielleiter wird, wenn er ein netter Spielleiter ist, Hinweise für die Lösung oder eine Umgehung des Rätsels aufzeigen. Denn auch er wird sich dabei was gedacht haben, genau dieses Rätsel zu bringen.

Und zum Schluss bleibt mir nur zu sagen: „Hab Spaß am Rollenspiel!“

DAS 1. P&P-WICHTELN!

Ein Feedback

Text: Peng | Illustration: Lurch & Lama | Bild: Freepik

Was war das bitte für ein Spektakel im Dezember? Das erste P&P-Wichteln auf dem Lula-Discord. Und wenn ich sage das erste, dann weil wir alle fest davon ausgehen, dass es ein zweites und drittes und viertes und und und geben wird.

Aber was ist dieses P&P-Wichteln überhaupt?

Wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine Form des Wichtelns. Allerdings werden keine physischen Geschenke übergeben, sondern P&P-Runden. Man konnte sich entweder als SL oder als Spieler*in anmelden. Es wusste niemand vorher, mit wem man spielt oder gar was gespielt wird. Direkt vor Rundenbeginn am Sonntag den 05.12.2021 wurde bekannt gegeben, welcher SL welche Systeme vorbereitet hatte und wer mit welchem SL und Mitspielern das Vergnügen hat.

Wie war das so, damals, im grauen Dezember 2021?

Alle haben sich auf ein tolles Event gefreut und eine gewisse Nervosität machte sich im Discord breit. Ich sag euch, das war ein Spektakel! Ungefähr 30 aufgeregte Rollenspieler*innen in einem Discordchannel, die es kaum noch erwarten konnten. Und natürlich hat auch die Technik versagt. Wir dachten uns, wir machen schon mal die Cam an und feiern die große Party. Damit wurden die Channel auf 25 Leute begrenzt und es war nicht mehr genug Platz für alle. Also gab es kurzer Hand



ein Machtwort vom Chef, alle haben die Cams wieder ausgemacht und nach kurzem hin und her waren alle anwesend. Insgesamt wurden 6 Runden mit unterschiedlichen Systemen angeboten.

Nun ging alles auch sehr flott. Jeder bekam seine Spielleitung und sein System zugewiesen, es wurde sich auf die Channel aufgeteilt und es ging los! Ich hatte das große Glück ein Spiel in einem sehr bekannten Science Fantasy Setting zu spielen, was mir sehr viel Spaß gemacht. Völlig Rollenspieler untypisch habe ich mir dann nahezu alles zu dem System besorgt, was auf dem Markt zu bezahlbaren Preisen verfügbar war. Auch die Gruppen konnten sich nicht über Langeweile beschwe-

ren. So gab es am Ende bei allen Beteiligten nur eine Konsequenz: Es muss wiederholt werden! Und das nicht erst im Folgejahr zu Weihnachten.

Was bleibt noch zu sagen?

Haltet die Augen offen und meldet euch zum nächsten Pen and Paper Wichteln an! Ich werde selbstverständlich auch wieder daran teilnehmen.

Und natürlich: Danke!

Danke an Jens für das Organisieren und danke an alle tollen LuLas, die dieses Event erst zu etwas Besonderem gemacht haben!

Danke!

Broken Compass

Systemvorstellung

Text: DeadOperator | Bilder & Grafikelemente: Freepik, Unsplash (S.17)

Ein turbulentes Spektakel nach den Vorlagen von Indiana Jones, Tomb Raider oder Uncharted. Schnell, cineastisch und einsteigerfreundlich. Das Spiel der "Two Little Mice", wie sich die Autoren nennen, ist für mich die Entdeckung des Jahres.

Dabei wurde das Grundregelwerk bereits 2019 über Kickstarter erfolgreich finanziert. Ich bin erst in diesem Jahr durch die überraschend erfolgreiche Finanzierung einiger neuer Settings und der zweiten Auflage auf das Spiel aufmerksam geworden.

Was begeistert mich so an dem Spiel? Das italienische Team hat einfach eine unglaublich sympathische und erfrischende Art. Alles, was ich bisher gelesen habe, ist flott und sehr eingängig geschrieben. Die Regeln werden leicht und gut strukturiert vermittelt, dabei immer mit Witz und Augenzwinkern an den filmischen und literarischen Vorlagen entlang. Ich habe herzlich gelacht. Auf Deutsch gibt es das Spiel aber leider noch nicht.

Hintergrund

Wie erwähnt, sind die großen Vorbilder für das Spiel Indiana Jones, Lara Croft und Nathan Drake, freilich ohne die Namen direkt zu nennen. In der ersten Auflage hatten wir die Wahl zwischen dem sog. "Golden Age" der Entdeckungen, zwischen den großen Kriegen und den 90er Jahren. Im letzten Kickstarter sind nun unzählige neue Hintergründe hin-

zugekommen. Zuletzt wurde die Vorschau auf "Jolly Roger" ausgeliefert. Ihr ahnt es? Genau! Fluch der Karibik lässt grüßen.

Die Regeln in Kürze

Das schnelle und einfache System basiert auf einem Pool sechsstufiger Würfel. Dabei werden Erfolge durch Pasche erzielt. Von einem Basis-Erfolg (2er Pasch) bis zu einem Unmöglichen-Erfolg (5er Pasch). Der Pool setzt sich zusammen aus einem von sechs Bereichen (Fields) und einem von jeweils drei zugeordneten Fähigkeiten (Skills). Die Bereiche sind praktisch das, was in anderen Systemen die Attribute sind. Dazu kommen dann noch situative Aspekte, Zustände oder gegenseitige Unterstützung. Aus jedem Bereich (Fields, Skills und Sonstiges) können maximal 3 Würfel beigesteuert werden, womit sich der größte möglich Würfelpool von 9D6 ergibt. Ihr braucht also keine Eimer um zu würfeln. Die erzielte Augenzahl spielt keine Rolle, es geht nur darum, möglichst gleiche Ergebnisse zu erzielen, was die Auswertung sehr schnell macht.

Für mich das tollste am System: Reicht der erste Wurf nicht aus um das gewünschte Ergebnis zu erzielen, kann ich ins Risiko gehen

und alle Würfel, die keinen Erfolg darstellen, nochmal würfeln. Erziele ich dabei einen zusätzlichen Erfolg oder erweitere ich einen bereits gewürfelten Pasch (z.B. von einem 2er auf einen 3er Pasch) ist alles gut. Wenn nicht, verliere ich einen bereits erzielten Pasch. Das führt bei unseren Runden regelmäßig zu spannenden Szenen am Tisch und passt sehr gut zu den waghalsigen Aktionen von Actionhelden.

Charaktererschaffung

Für die Charaktererschaffung werden Sets angeboten: z.B. Militär, Pilot, Abenteurer, später auch Pirat. Für jeden Charakter kombiniert man zwei Sets: z.B. Ex-Militär + Abenteurer oder Adliger + Arkanist. Beide Sets liefern die Würfel in Bereichen und Fähigkeiten, sowie Expertisen. Dann kann ich natürlich noch kleinere Anpassungen vornehmen und fertig. Das Abenteuer kann losgehen. Die Charaktererschaffung kann in wenigen Minuten abgeschlossen sein. Expertisen bringen übrigens kostenlose Wiederholungswürfe ohne einen bereits erzielten Erfolg zu riskieren. Bin ich also ein Ex-Militär, habe ich einen freien Wiederholungswurf auf alles, was mit meiner militärischen Ausbildung zu tun haben könnte.

Und das ist es eigentlich auch schon. Wie in jedem System gibt es noch ein paar Besonderheiten zu Ausrüstung und ein paar Charakteraspekte. Ausrüstung besteht regeltechnisch nur aus Aspekten. Eine Machete hat z.B. den Aspekt: "Schneidet durch die Vegetation". Die Charakteraspekte – richtig ausgespielt – sollen es Euch ermöglichen, die Glücksmünze zurückzuerspielen.

Schwierigkeit und vergleichende Proben

In jeder Szene entscheidet die Spielleitung den Grad der Schwierigkeit und wie viele Erfolge eigentlich nötig sind. Versuche ich mich z.B. an einer Klippe festzuhalten während ich ein Artefakt im Arm halte, könnte ein Basis Erfolg (2er Pasch) und ein Kritischer Erfolg (3er Pasch) nötig sein. Die muss ich dann beide mit meinem Würfelpool schaffen. Mit einem Wurf.

Aus den erzielten Erfolgen (Pasche) lassen sich dann alle Auswirkungen für die Szene ablesen. Schaden für Gegner oder den eigenen Abenteurer. Ob alle Aktionen erfolgreich waren (der 2er Pasch und einen 3er Pasch) oder ich vielleicht doch das Artefakt fallen gelassen habe, während ich an der Klippe hänge (nur der 3er Pasch). Je höher die Schwierigkeit, desto höher auch der Schaden (oder





eher das verlorene Glück, siehe unten) wenn ich den Wurf versae. Er gibt keine Schadenwürfe oder Tabellen zur Auswertung. Das geht alles schnell und fügt sich gut in die Erzählung ein. Taktischen Kampf sucht man in dem Spiel allerdings vergeblich. Der Spielleiter würfelt nie. Ein Kampf oder eine beliebige Actionszene wird meist in wenigen Würfeln entschieden und weiter geht die wilde Fahrt.

Schaden

Trefferpunkte sucht man in dem Spiel vergebens. Statt dessen verfügt jeder Abenteurer über einen Pool von 10 Glückspunkten und eine Glücksmünze. Mislingt eine Aktion, verliert der Abenteurer Glück, kann die Geschichte aber weiter vorantreiben. Erzählerisch hat ihn der Schuss knapp verfehlt, die Falle kommt wenige Zentimeter vor dem Gesicht zum stehen etc. Misserfolge bremsen also nie die Geschichte aus. Mit der Glücksmünze kann ein Abenteurer den sicheren Tod verhindern (dazu später mehr) oder Würfe beeinflussen. Bei jedem Einsatz wird die Münze geworfen. Bei Kopf behält der Charakter die Münze, bei Zahl ist sie verspielt. Bei heftigen Fehlschlägen, wie dem Sturz von einer Klippe, oder spektakulären Erfolgen, kann die Spielleitung Gefühle oder Zustände

vergeben. Das kann im ersten Fall "Blutend" sein, im positiven Fall "Unantastbar". Zustände geben entweder einen Vor- oder einen Nachteilswürfel. Mit vier negativen Zuständen ist ein Charakter "Gebrochen" und gilt als ausgeschaltet. Mit positiven Zuständen baut der Charakter also immer mehr Momentum auf, mit negativen Zuständen kommt er in eine Todesspirale. Aufgehoben werden Zustände in Ruhephasen und sicherer Umgebung oder durch Charakterinteraktion (Erste Hilfe z.B.).

Sterben kann ein Charakter nur, wenn er gleichzeitig auch noch ohne Glück da steht und seine Glücksmünze verspielt hat. Ihr könnt also schon einiges riskieren, bis Euch Gevatter Tod holt.

Zur Gestaltung

Leider hatte ich bisher nicht das Vergnügen ein gedrucktes Buch der Reihe in Händen zu halten. Die erste Auflage war bereits ausverkauft und die zweite Auflage entsteht gerade. Was ich aber sagen kann: Die Bücher sehen richtig gut aus! Vollfarbig, reich illustriert und ich liebe den Stil von Daniela Giubellini, der Illustratorin. Das Layout ist gut gemacht, angenehm zu lesen und gut strukturiert. Ach,

hatte ich erwähnt, dass die Bücher in A5 erscheinen und das Grundregelwerk im Stil eines Reisejournals präsentiert wird? Nein? Einfach mega! Schaut euch am besten die Webseite an:

<https://twolittlemice.net/brokencompass/>. Da findet ihr auch die kostenlosen Schnellstarter Regeln inklusive einem kleinen Abenteuer für den Test.

Einordnung

Sollte ich das System irgendwo einordnen, liegt es für mich nahe bei Savage Worlds und – ganz entfernt – FATE. Es hat den gleichen Anspruch wie Savage Worlds: schnelle Geschichten, gerne auch etwas pulpig zu erzählt. Die Regeln sind aber noch deutlich einfacher und liefern weniger Charakteroptionen. Mir gefällt das, andere mögen es vielleicht etwas crunchiger?

An FATE erinnern mich die Aspekte und ihr Einfluss auf das Spiel. Verhandelt und Punkte ausgetauscht wird bei Broken Compass dagegen nicht. Für mich ist das Spiel damit genau am idealen Schnittpunkt von Einfachheit und Action. Es ist hervorragend für One Shots geeignet, trägt aber auch kurze bis mittlere Kampagnen. Epische Geschichten über mehrere Jahre kann ich mir mit dem System dagegen nicht so recht vorstellen.

Kontakt

Ihr möchtet mehr über das Spiel wissen und Kontakt zu anderen Spielern aufnehmen? Two Little Mice bieten einen eigenen Discord Server an. Hier findet ihr übrigens auch eine deutschsprachige Fangemeinde.

<https://discord.gg/d48tPFkJ5s>



Das Krimidinner

Ein Szenario für KULT

Text: IvyCoyote | Bilder & Grafikelemente: Unsplash (S.19), Freepik (S.20), Pexels (S.22)

1.

Welche Art Geschichte?

Die Gruppe wirft in dieser Geschichte den ersten Blick hinter den Schleier.

2.

Welche Charaktere?

Ermittlerin / Polizistin

In einem schlimmen Fall von Pädophilie in Verbindung mit Snuff-Filmen hatte sie die Gelegenheit, dem Täter allein gegenüberzutreten. Sie wusste, dass dem Täter nicht viel nachzuweisen wäre. Sie schob ihre Waffe mit dem Fuß in die Richtung des Täters, um ihn von ihrer friedlichen Absicht zu überzeugen. Als der Täter dann zu der Waffe griff, zog sie ihre „versteckte“ Pistole und erschoss ihn. So wurde der Vorfall als Notwehr zu den Akten gelegt. Seitdem plagen sie die Bilder der Kinder und des Täters, die sie durch Alkohol zu unterdrücken versucht.

It-girl (High Society)

Um dem Leben ein wenig Würze zu verleihen, nimmt sie Drogen, die sie durch Diebstahl finanziert. Bei einer Feier wurde sie von einem Bediensteten beim Stehlen erwischt. Bevor dieser Alarm schlagen konnte, erstach sie ihn mit einem Brieföffner. Danach rief sie

um Hilfe und konnte sich durch Verdrehen der Tatsachen aus der Affäre ziehen. Ihre Version beinhaltete den Diebstahl des Bediensteten. Als sie ihn erwischte, griff er sie an und sie verteidigte sich im Affekt.

Liebhaber von It-girl

Er hatte noch nie viel im Leben, weder Geld noch Liebe. Der Weg auf den Strich war für ihn einfach, und irgendwann kam die Gleichgültigkeit dazu. Er geriet an einen brutalen Zuhälter, der für seine Wutausbrüche berüchtigt war. Eines Tages geriet er mit einer Hure in Streit und es gingen ein paar Möbel in der dürftigen Unterbringung zu Bruch. Er beschuldigte glaubhaft die Hure, die dafür vom Zuhälter tot geschlagen wurde. Sie bettelte noch um ihr Leben und flehte den Stricher an, ihr zu helfen. Dieser schaute benommen und schockiert einfach nur dabei zu. Seitdem hat er das Gefühl, verfolgt zu werden. Am schlimmsten ist es nachts. Er lernte das It-girl durch den gemeinsamen Dealer kennen. Sie war von ihm angetan und so blieb er bei ihr, denn sie versorgte ihn u.a. mit Drogen. Er wird alles tun, um nicht wieder zurück in die Gosse zu müssen.

Künstler / Maler

Als Student musste er die Schmach und den Spott von Kommilitonen und Professoren ertragen. Er schmiss das Studium und versuchte seine Kunst zu verkaufen. Leider völlig

ergebnislos, was ihn den Rand des Selbstmordes trieb. Da entdeckte er ein paar Gemälde in einem alten Lagerhaus und gab diese Kunstwerke als seine aus. Dies brachte ihm viel Ansehen und Geld ein. Seitdem ist er fast paranoid, was anonyme Künstler angeht. Die Angst, dass der eigentliche Maler ihn entlarvt, sitzt einfach zu tief. Darum wird er alles tun, um seinen Lebensstatus zu erhalten.

3.

Wo spielt die Geschichte?

Es sollte eine größere Stadt sein, mit Kunstgalerien, Reichen- und Armenviertel und leeren Lagerhäusern. Das Land ist egal.

4.

Worum geht es der Gruppe und worum dem / den Antagonisten?

Die Ermittlerin / Polizistin verfolgt eine Spur von vermissten Personen, die alle kurz vor ihrem Verschwinden in einer Kunstgale-

rie bei der Ausstellung eines anonymen Künstlers waren.

Das It-girl will sich dieses elitäre Ereignis nicht entgehen lassen und sich zeigen. Vielleicht findet sie einen reichen alten Mann, den sie bezirzen kann.

Ihr Liebhaber ist dabei, weil er sie vergöttert und sie nie allein irgendwo hingehen lässt.

Der Künstler / Maler will hinter die Identität des anonymen Künstlers kommen, um sicher zu stellen, dass er nichts mit den „gestohlenen“ Kunstwerken zu tun hat.

NSC:

Zenobit, der Künstler / Oberkellner sucht nach neuen Opfern, um weitere Gemälde malen zu können.

Die Entität, die hinter dem Künstler steht, will die Befleckung der Seelen und ernährt sich von dem Schmerz und Schuldempfinden. Niemand ist mehr unschuldig und dadurch einen Schritt näher an der Verdammnis.

5. Warum lässt die Gruppe sich darauf ein?

Dies wird teilweise von Punkt 4 beantwortet und gleich im Prolog.

6. Einleitung / Hauptteil / Schluss:

Was soll konkret stattfinden?
Was ist optional?

Einleitung:

Die SC sind aus unterschiedlichen Gründen in einer Kunstgalerie, wo eine Ausstellung eines Künstlers, der sich Zenobit nennt, stattfindet. Die Gemälde zeigen traumhaft schöne Landschaften, die immer einen anderen schrecklich verstümmelten Körper als Kon-

trast zeigen. Unter allen Besuchern wird ein Krimidinner verlost, das mit einem Meet & Greet mit Zenobit gipfeln soll. Es werden 13 Personen ausgelost (4 Spieler, 9 weitere Besucher). Optional können andere ausgelost werden und ein paar der SC müssen dann „irgendwie“ an eine Einladung kommen.

Hauptteil:

Die Gruppe und die anderen Ausgelosten werden mit einer großen Limousine zu einem abgelegenen Lagerhaus gebracht. Dort werden sie von einem hochgewachsenen Mann begrüßt, dem Oberkellner. Jeder zieht einen Ball aus einem Beutel und werden in den Empfangsraum geführt. Dort erklärt der Oberkellner die Regeln des Abends:

- die rote Kugel steht für das Opfer,
- die gelben und weißen bilden die Ermittlergruppe (je 4 Bälle), die sich an verschiedenen Tischen einfinden,
- die Gruppen dürfen sich untereinander nicht abstimmen,

d) nach Vor- und Hauptspeise bekommt jede Gruppe einen begrenzten Zeitslot, um den Tatort oder andere Dinge zu untersuchen. Danach müssen sie ihre Erkenntnisse aufschreiben und in eine spezielle Box packen.

Verstößt jemand gegen die Regeln, wird er von einem Bediensteten rausgeführt.

Die Person mit der roten Kugel wird von einem Bediensteten mitgenommen, die anderen zu ihren Tischen geführt. Vor jeder Speise ertönt ein Frauenschrei in verschiedenen Ausprägungen. Danach werden die Speisen serviert und Getränke von unbeeindruckten Bediensteten gereicht. Nach der Vor- und Hauptspeise können die Gruppen nacheinander Untersuchungen durchführen.

Es gibt einen Flur mit insgesamt 3 Räumen: den Tatort und zwei weitere Räume, die unauffällig sind und frei beschrieben werden können. Am besten kann einmal der Tatort und ein anderes Mal die zwei Räume durch-

sucht werden. Nach der Nachspeise (in Speck eingewickelte Datteln mit Kaffeeschaum), löst der Oberkellner die Situation auf (siehe Schlussteil).

Tatort:

Es ist ein normaler Raum, wie ein Büro o.ä. in dem ein Pfahl mit verzerrten Fratzen als Mittelpunkt steht. Dort ist das Opfer angebunden und blutet. Die einzigen Spuren bestehen aus den glatten Schnitten und dem wenigen Blut. Ansonsten gibt es keine nennenswerten Spuren zu finden. Die Bediensteten bleiben stumm.

Vor dem Schleier:

Die Spieler sollten das Gefühl einer guten Inszenierung haben. Mimik, Puls etc. sollte angemessen nach ihren Vorstellungen vorhanden sein.



Hinter dem Schleier:

Nach der Vorspeise (Carpaccio) fehlen ein paar oberflächliche Fleischstücke, nach der Hauptspeise (Fleischgericht oder Organe) fehlen große Brocken / Organe. Das Gesicht sieht immer anders aus (siehe Punkt 7).

Sollte die Ermittlerin / Polizistin oder das It-girl den Pfahl berühren, öffnet sich ein Geheimfach, in dem eine Art Rätselwürfel zum Vorschein kommt (siehe Punkt 7). Dieser flüstert dem Besitzer Dinge zu, die ihn dazu bringen, die anderen zu opfern / töten oder verraten.

Schlussteil:

Der Oberkellner enthüllt seine Identität als Zenobit und, dass die Gäste schuldig am Tod des Opfers sind, da sie die ganze Zeit das Opfer gegessen haben und niemand hier je wieder unschuldig sein wird. Daraufhin lacht er schrill und die Anwesenden fangen an ohnmächtig zu werden (Gas). Die SC finden sich danach in der Kunstgalerie wieder. Dort stehen sie vor einem neuen Gemälde, mit dem Opfer aus dem Lagerhaus.

7. Welche Geheimnisse können die Spieler entdecken / herausfinden?

- Der Künstler Zenobit ist vor langer Zeit einen Pakt mit der Entität eingegangen. Er erinnert sich nicht mehr an sein früheres Leben oder seinen Namen. Er lebt nur noch für die Kunst.
- Die Seelen der Geopferten und der Bediensteten werden im Holzpfehl gefangen und regelmäßig nach Metropolis transferiert.
- Der Rätselwürfel aus Messing ist ein besessener Teleporter nach Metropolis. Je nach Kombination gelangt man zu unterschiedlichen Orten.
- Das Opfer wird immer wieder mit ihrer Seele bewohnt, wenn der Körper Schmerzen erleidet. Danach geht diese wieder in den Pfahl. Diese Bewegung wird so lange fortgesetzt, wie der Körper eine direkte Verbindung zum Pfahl hat.

8. Welche interessanten Orte können / sollten vorkommen?

Die kleine, angesagte Kunstgalerie mitten in der City.

Das alte Lagerhaus, das zu einem kleinen Restaurant umgebaut wurde. Dort befinden sich ein Speisesaal, eine Küche, ein großer Kühlraum, ein Flur und drei weitere Räume. Der Rest wird für die Entsorgung von Spuren genutzt. Die Bediensteten „schlafen“ im Stehen, und haben keinerlei biologische Bedürfnisse mehr.

9. Welche wichtigen NSCs begegnen der Gruppe?

Der Oberkellner und „Spieleiter“ ist ein hochgewachsener Mann mit einer einschüchternden Ausstrahlung. Sein Lächeln hat den Charm eines Hais und seine Stimme lässt eigentlich keine Widerworte oder Zweifel zu.

10. Was macht den Horror aus?

Body Horror, Psycho Horror und Elemente des Horrorvertrages

11. Wie endet die Geschichte für die Spieler?

Es gibt ein paar Möglichkeiten für die Spieler: Brechen sie die Regeln, werden sie abgeführt. Die Entität sperrt ihre Seele in den Holzpfehl und füllt den Körper mit einem willenslosen Bewusstsein. So wird der SC zu einem Bediensteten.

Oder sie halten sich an die Regeln und finden sich am Schluss zusammen in der Kunstgalerie wieder. Sie haben keine Ahnung, wie sie wieder hierhergekommen sind und haben den ersten Blick hinter den Schleier gewagt. Nun kann die Gruppe einfach auseinander gehen oder weitere Schritte unternehmen (ermitteln, vereiteln, etc.).

Rote Drachen bekämpfen

Ungewöhnliche Wege Monster zu bekämpfen Teil 1

Text: Panartias | Illustration: Illumarie (www.instagram.com/illumarie_art)

Ich präsentiere Euch diese Mini-Serie über verschiedene, nicht völlig ernst gemeinte Wege Monster zu bekämpfen (aus Charaktersicht geschrieben). Ich hoffe, Ihr genießt das Lesen!

Wie man rote Drachen bekämpft:

Wer einen Drachen tötet – besonders einen roten – wird oft als Held gefeiert. Meiner Meinung nach ist aber das Töten einzelner Drachen ein ziemlich fruchtloses Unterfangen, von den Gefahren für Leib und Leben einmal abgesehen. Der effektivste und auf lange Sicht erfolgreichste Weg eine Art zu dezimieren besteht nämlich darin, ihr die Nahrungsgrundlage zu entziehen.

Wie jeder weiß, fressen rote Drachen Jungfrauen.

Ihr stimmt sicher alle zu, dass diese Art des Drachentötens entschieden ungefährlicher (zugegeben auch nicht ganz unblutig) ist und vor allem viel mehr Spaß macht. Außerdem beherrschen die meisten Männer schon die erforderlichen Waffen um diesen Kampf aufzunehmen. Also lasst uns die roten Drachen gemeinsam besiegen. Ich bin überzeugt, in jedem von uns steckt ein Held.

Kurzum: Bringst Du bei Zeiten die Jungfer in Nöten, musst Du auch keine Drachen mehr töten!

Panartias

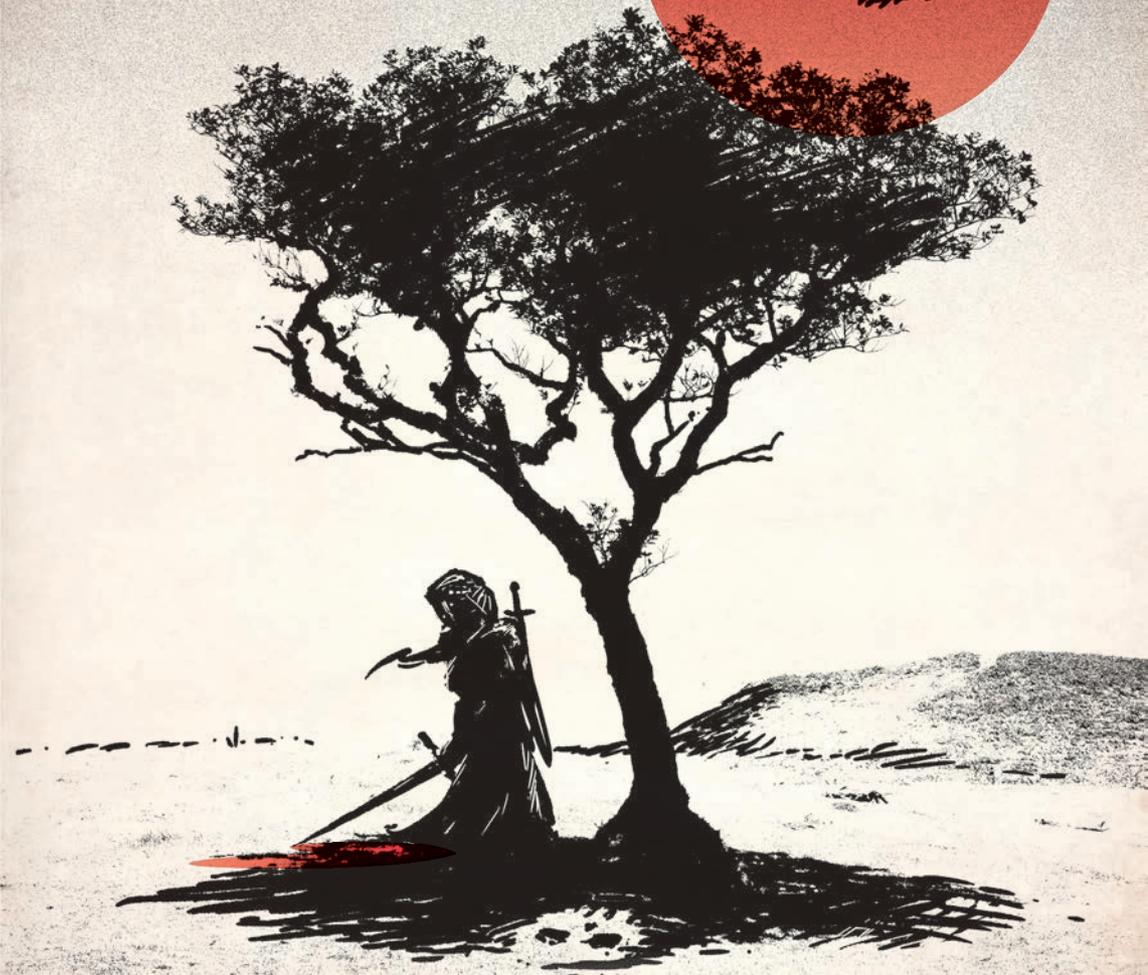
Zur Klarstellung: Rote Drachen fressen vermutlich noch andere Dinge außer Jungfrauen. Die Theorie besagt aber, dass sie so aggressiv sind, dass sie an häufigem Sodbrennen leiden, gegen das die Unschuld der Jungfrauen als Medizin wirkt. Während die Jungfrauen also nicht die einzige Nahrungsquelle der Drachen sind, so sind sie doch für deren Gesundheit wichtig, ebenso wie Vitamine für den Menschen.

Vorschau: In der nächsten Folge werfen wir einen Blick auf ein anderes, gefürchtetes, ikonisches Monster – den Betrachter (Beholder)!

www.artstation.com/illumarie_art
www.deviantart.com/panartias

EIN REISESEGGEN

für alle LuLa-Weggefährten



MÖGEST DU ALLEN **GEFAHREN**
AUF DEINEM WEG WIDERSTEHEN.

Illustration: Ahrydana, Fotobasis: Freepik

Tipps zum Spielleiten von Oneshots

Text: Knurrkater | Illustrationen: Ahrydana, Freepik (Uhr)

Ein Abenteuer, das an einem Abend durchgespielt wird, bietet eine gute Möglichkeit eine Abenteueridee oder ein System vorzustellen, hat aber auch eine besondere Herausforderung: die Zeit. Es stehen 3 bis 4 Stunden zur Verfügung um eine kurze Systemvorstellung, Regelerklärung, Einleitung, Hauptteil und Schluss unterzubringen.

Zunächst sollte es einige Vorüberlegungen geben. An welche Zielgruppe richtet sich der Oneshot? Systemneulinge oder Spielende, die dieses System bereits kennen? Ist das System eher komplex oder regelleicht? Bei komplexen System bietet sich es eventuell an für Systemeinsteiger vorab einen Einblick in die Regeln und die Spielwelt zu geben. Im Rahmen einer Charaktererstellung ist das gut möglich. Falls nicht genug Zeit vorab zur Verfügung steht, sollten eher fertige Charaktere verwendet werden und ein nicht zu komplexes Setting gewählt werden, für das viel Hintergrundinformationen nötig wäre.



Zitat von KatyanaLeon

Ich glaube für Oneshots braucht es auch Spieler-Buy-in bzw. muss man die Erwartungen kurz abklären – für neue Spielende genauso wie für alte Hasen, die eben längere Abenteuer gewohnt sind. Dass bei einem Oneshot die Zeit begrenzt ist und dass auch die Spielenden helfen, die gemeinsame Geschichte nach vorne zu bringen. Ihnen muss klar sein, dass man sich nicht einfach mal allein für längere Zeit von der Gruppe trennt für Einzelausflüge. Als Spielende muss man dann auch einfach die lineare Erzählung zulassen und am Haken anbeißen.

Teil 1 – Einleitung (1 Stunde)

Der erste Teil sollte mit einer kurzen Vorstellungsrunde beginnen, falls sich die Spielenden noch nicht kennen. Vielleicht werden die ersten 10 Minuten auch benötigt um technische Probleme zu lösen oder ein Spielender verspätet sich. Die Vorstellung des Systems und der Regeln sollte nicht viel länger als 15 Minuten dauern, da auch die Aufnahmefähigkeit der Zuhörenden begrenzt ist. Bei komplexen Systemen sollte nicht auf Vollständigkeit hin erklärt werden, sondern nur fokussiert auf die Themen des Abenteuers. Vielleicht können Regelteile erst an der entsprechenden Stelle im Abenteuer erklärt wer-



den z.B. Kampfregeln, bei der ersten Kampfsituation. Im ersten Teil sollten die Spieler die Möglichkeit bekommen in ihre Rolle zu finden und herausfinden, in welcher Beziehung sie zueinander stehen. Als Spielleitung kannst Du ihnen eine Beziehungskonstellation vorgeben oder eine Situation schaffen, in der die Charaktere miteinander ins Gespräch kommen können: am Bahnhof ist der Zug zu spät, in der Taverne wurde das falsche Getränk gebracht, in der Raumstation wurde der neue Dienstplan veröffentlicht ...

Auftragserteilung: Im Laufe der ersten Stunde sollte klar werden, was der Auftrag für die Spieler ist und welche Möglichkeiten ihnen zur Verfügung stehen, um dem Problem nachzugehen. Die Spieler sollten nicht zuviel Zeit damit verbringen das Problem zu suchen, statt sich der Lösung zu widmen.

Teil 2 – Mittelteil (1-2 Stunden)

Im Mittelteil wird dem Problem weiter nachgegangen und kann sehr unterschiedlich gestaltet sein. Hier kann es schwierig sein, vorab einen Zeitplan abzuschätzen, da das Verhalten der Spielenden nie ganz vorherzusehen ist. Wichtig ist flexibel zu bleiben und gegebenenfalls Folgeszenen etwas kürzen zu können, falls eine Szene sehr lang gedauert hat.

Mögliche Rezepte für einen Mittelteil:

1 Ort/Dungeon mit 3-5 Räumen, bei denen die Schwierigkeiten flexibel variiert werden kann

ODER

2 Szenen, mit einfachem Schwierigkeitsgrad (einfache Befragung der NSC, leichte Aufgaben/ Hindernisse)

1 Szene mit höherem Schwierigkeitsgrad (einem schwierigem NSC, einer schwierigeren Aufgabe/Hindernis)

ODER

Zitat von Problem Me (Thorsten)

5 Szenen planen, von denen 3 abgehandelt werden vor dem Showdown, damit die Spieler ein bisschen Freiheit haben da zu wählen.

Beispiel Raumstation: Vom Dock zum Lager kann man verschiedene Wege nehmen laut Stationsplan. Welchen die Spieler dann wählen, ist ihr Ding. Die letzte Szene bleibt gleich.

Teil 3 – Schlussteil

(1 Stunde)

Wenn die letzte Stunde anbricht, sollten die Spielenden langsam Richtung Endgegner/Ausgang gehen oder zumindest einen Plan dafür entwickeln. Falls immer noch Unklarheiten herrschen, können noch deutliche Hinweise gestreut werden, damit eine Lösung/Rückweg gefunden werden kann.

Beispiele:

- das Geheimversteck des Schatzes wurde gefunden, muss aber noch in Sicherheit/zum Auftraggeber gebracht werden
- Der Mörder ist klar, es fehlt aber noch der belastende Beweis/das Geständnis
- Vorbereitungen laufen um den Endgegner in einem letzten Kampf zu schlagen

Tipps von DeadOperator

- Vorbereitete Charaktere zumindest anbieten.
- Regelleichte oder sehr intuitive Systeme nutzen
- In Szenen denken, nicht in einem festgeschriebenen Plot. So kannst Du einzelne Szenen weglassen, wenn die Zeit knapp wird.
- Ein Spielziel festlegen (Showdown, Motivation eines Bösewichts, Coole Szene vor dem Abspann) aber den Weg dahin komplett frei lassen.
- Sehr großzügig mit der Auslegung von Erfolgen umgehen. Jede Szene soll die Story vorantreiben und nicht vor einer verschlossenen Türe enden.
- Sei Fan der Ideen Deiner Spieler*innen und bau Sie als Lösungsmöglichkeit ein. Lass sie schnell ans Ziel kommen.
- Nutze Filmelemente (z.B. Schnitt, Meanwhile, Was unsere Helden nicht wissen..., Erzähler aus dem Off...). So kannst Du die Story schnell vorantreiben und unwichtige Szenen auslassen.

DA IST DIE NEUE FRÜHJAHRSKOLLEKTION AUF LURCHUNDLAMA.DE



WÜRFELSCHULE

Text & Fotos: Bo, Tom und Anicatha | Illustration: Lurch & Lama

Sehr geehrte Frau Lurch und Herr Lama,
wir sind auf ihren Community Notfall
aufmerksam gemacht worden. Wir möchten sie auf
unsere „Schule für benachteiligte Würfel“
aufmerksam machen. Im folgenden führen wir ein
paar beachtliche Dinge auf, die wir an unserer
Schule leisten



Die besten Lehrer unterrichten tagtäglich unsere
Würfelchen in verschiedenen Fachgebieten.

Zum einen wäre da der spielerische
Umgang am Baumhaus um
die Würfelchen auf spätere
sogenannte, meist furchteinflößende
Würfeltürme vorzubereiten.



Der Umgang mit Schurken und
Bösewichten wird in der
Aussenanlage täglich trainiert.



Sowie der Umgang
und das Erfroschen
furchteinflößender
Wesen in der
freien Natur.



Abends beim Schlafengehen wird den Würfelchen von fantastischen Sagen, Legenden und Abenteuern erzählt.



In höhern Klassenstufen dürfen die Würfelchen dann mit einem richtigen Helden Jagd auf Bösewichte machen.



Auch Feiertage kommen bei uns nicht zu kurz, dennoch achten wir darauf, dass unsere Würfelchen auch hier im ständigen Training bleiben und auf Schurken vorbereitet sind.



Am Ende der Schulzeit sind die Würfelchen perfekt vorbereitet für einen Job im Pen&Paper Bereich. Unsere Erfolgreichsten Würfelchen haben die größten Schurken, Bösewichte und Monster besiegt.

Wir wünschen Ihnen und ihrer Community schöne Feiertage. Sollten sie für den ein oder anderen Würfel einen Schulplatz benötigen, so scheuen sie nicht uns anzusprechen.

Die Schulleitung

gez. Bo, Tom und Anicatha



Das Experiment

Ein Abenteuerschauplatz

Text: DeadOperator | Illustrationen: Ahrydana & Juju

Ein Schauplatz für Charaktere mittlerer Stufe (5-8). Die Werte sind in D&D5E angegeben, der Schauplatz eignet sich aber für jedes Setting und kann leicht auf andere Systeme angepasst werden.

Legende

Die Abenteurer reisen durch eine unbekanntere Gegend und treffen auf einen Wanderer. Einen kräftigen Burschen mit Langbogen und Schwert bewaffnet und offenkundig schon einige Zeit auf der Straße. Es sieht eigentlich nicht so aus, als könnte ihm ein Gewitter Angst einjagen.

“Dort in den Hügeln im Norden, da geht etwas Merkwürdiges vor. Seit einigen Tagen leuchtet der Himmel und Blitze schlagen regelmäßig in ein paar alte Ruinen. Wolken scheinen über den Hügeln zu hängen. Sie bewegen sich einfach nicht. Da kann es so viel Wind haben, wie es will. Das ist doch nicht natürlich, da stimmt doch was nicht! Ich habe jedenfalls lieber einen Umweg am Waldrand entlang gemacht und ich rate Euch, das auch zu tun.”

Am Abend

Mit der Dunkelheit ziehen Wolken auf. Dunkel, schwer und voller Vorahnungen. Die Sonne hat gerade ihr Antlitz abgewandt, da

grollt in der Ferne bereits der erste Donner und ein Wetterleuchten erhellt den Himmel. Nach all den Unmöglichkeiten der Reise war das fast zu erwarten, oder? Nun werden wir sehen, was hinter all den Merkwürdigkeiten steckt.

Hintergrund

Der kleine Hügel ist alles, was von einem uralten Turm übrig geblieben ist. Hier hat einst eine mächtige Seele ihren Körper abgelegt und damit einen machtvollen Ort geschaffen. Heute treffen sich zwei magische Kraftlinien unter einem Hügel. Viele würden sagen, einem Grabhügel. Doch das trifft es nicht ganz. Dort, wo der Körper einst verblieben ist, haben sich in einer Höhle seltene Kristalle mit der Fähigkeit gebildet, magische Energie in sich aufzunehmen.

Nun hat der finstere Magier Massounas damit begonnen, einen Kraftort zu errichten. Seit Tagen führt er Ritual um Ritual aus, um die Kristalle aufzuladen. Experiment nach Experiment, um die Kraft anschließend wieder nutzbar zu machen. Er bemerkt dabei nicht, dass es die Umgebung durch seine Zauber verändert. Tiere werden aggressiv, Pflanzen verzerrt oder verdorren. Die Schwärze seiner Magie beginnt sich über das Land auszubreiten.

Die Abenteurer erreichen den Hügel in der Nacht, bevor das Experiment tatsächlich gelingt und Massounas unvorstellbar mächtig wird.

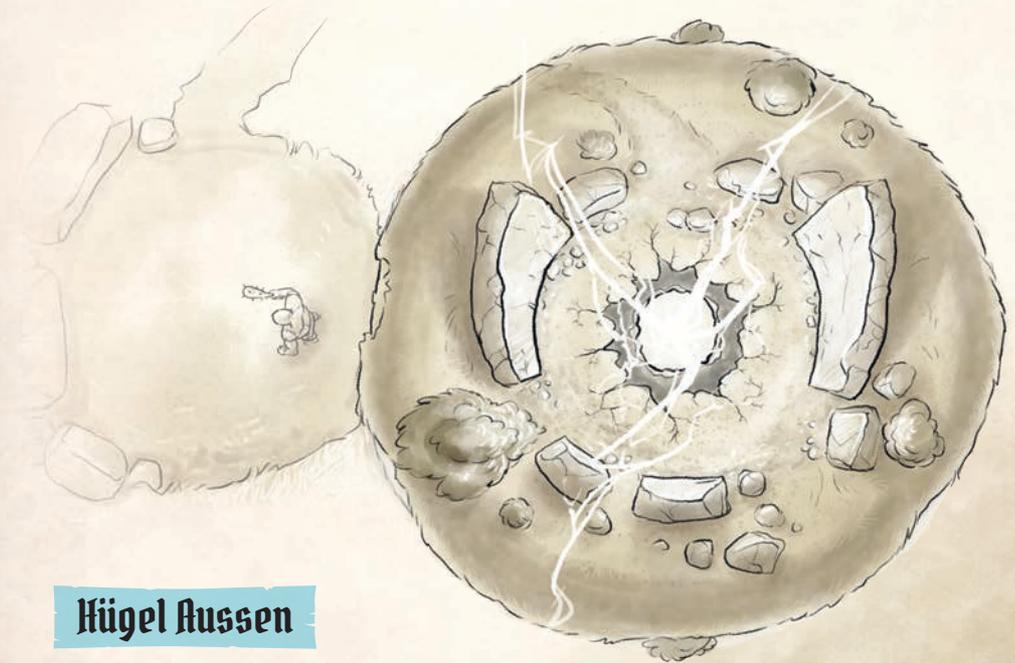
Der Erdelementar

Bisher unbemerkt von Massounas, betrachtet ein Erdelementar den Hügel als sein Heim und die Kristalle als sein Eigentum. Noch ist er nur etwas genervt von dem anmaßenden Menschen, könnte von geschickt agierenden Abenteuern aber durchaus gegen Massounas aufgebracht werden. Dafür müssten diese aber erst mal mit ihm kommunizieren können oder überhaupt auf ihn aufmerksam werden. (Erdelementar: Monsterhandbuch S.108).

Begegnungen rund um den Hügel:

Der Wächter

Vor dem Eingang der Höhle ist ein Wächter positioniert. Aus der Ferne wirkt er wie ein kräftiger Schläger mit einer Nagelkeule. Beobachtet man ihn etwas länger, so stellt man fest, dass er auffällig starr steht und kaum eine Regung von sich gibt. Tatsächlich handelt es sich um einen Golem. Das Ding ist wirklich kräftig, kann eine Menge einstecken und verursacht erheblich Schaden. Zum Glück ist es auch nicht besonders helle und kann relativ leicht abgelenkt werden. Abenteurer, denen ihr Leben lieb ist, sollten sich etwas einfallen lassen. (Fleischgolem: Monsterhandbuch S. 145)



Hügel Aussen

Die Opfer

Direkt neben der Ritualkammer befinden sich in einem abgetrennten Bereich einige Opfer. Eine Ziege, einige Hühner, Hasen und ein unglücklicher Reisender, der vor Angst mittlerweile halb wahnsinnig ist und leider recht laut wird, wenn er die Charaktere entdeckt. Das macht es schwierig, ihn zu retten, bevor hier alles den Bach runtergeht. Die Spielleitung sollte aber eine Belohnung locker machen, wenn es die Abenteurer dennoch versuchen.

Die Ritualkammer

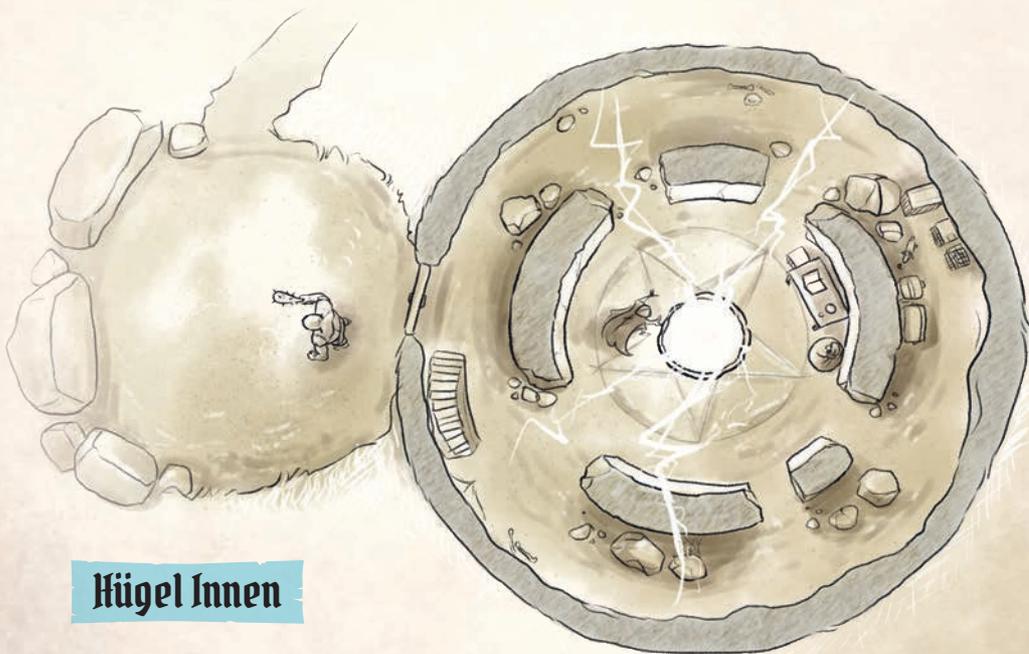
In einer nahezu runden Höhle hat Massounas einen Kraftkreis auf den Boden gemalt. Die Wände werden von altem Mauerwerk gebildet, das an vielen Stellen eingestürzt ist und damit große Durchgänge bildet. Er steht am Rand des Kreises und leitet Blitze aus der

Höhlendecke über ein Loch in der Mitte des Kraftkreises in die Kristalle in der unteren Kammer. Verhalten die Charaktere sich unauffällig und können den Golem ablenken, ist er auf sein Ritual konzentriert und kann überrascht werden.

Verursachen die Abenteurer zu viel Lärm, unterbricht er sein Ritual und es wird plötzlich still in der Höhle. In dem Fall ruft er einen oder mehrere Bestien herbei, bereitet ein magisches Geschoss vor und erwartet die Abenteurer aus der Deckung der hinteren Mauer. In dem Fall wünsche ich viel Erfolg.

Bitte bedenkt: Flucht ist immer eine Option!

- Der Weg führt nach unten
- Direkt neben dem Eingang führt eine grobe Treppe in den Untergrund. Im blendenden Licht der Blitze und der anschließenden Finsternis können die Abenteurer



Hügel Innen

Zufallstabelle: Blitzschlag

d10	(+1 wenn das Ziel Metallrüstung oder -waffen trägt/ -1 außerhalb der Höhle)
0	Massounas macht einen Fehler. Der Energiestrom dreht sich plötzlich und er verliert 2 seiner Zauberslots (SL würfelt aus welche).
1	Massounas macht einen Fehler. Ein Blitz schlägt unkontrolliert in den Boden ein und blendet ihn. Alle vergleichenden Heimlichkeitsproben erhalten Vorteil .
2	Puh, Glück gehabt. Nichts passiert.
3	Der Blitz erwischt eines der Versuchstiere. Es gibt ein lautes Quieten von sich und es riecht plötzlich nach Grill. Massounas ist kurzfristig abgelenkt. Heimlichkeitsproben erhalten Vorteil .
4	Es riecht plötzlich nach verbranntem Haar. Mach eine vergleichende Heimlichkeitsprobe mit Nachteil .
5	Ein Blitz schlägt neben Dir ein und zieht alle Aufmerksamkeit auf Dich. Eine Heimlichkeitsprobe misslingt automatisch.
6	Die Energie der Blitze verursacht unkontrollierte Muskelzuckungen, mache eine Attacke mit Nachteil gegen einen zufälligen Charakter in Deiner Umgebung.
7	Alles was in Deinem Rucksack entflammbar ist, entzündet sich. Lass den Rucksack zurück oder nimm 3W4 Feuerschaden bis er gelöscht ist.
8	Blitzschlag – Nimm 3W6+3 Blitzschaden (1/2 nach Rettungswurf)
9	Muskelkrampf 1-3 bei Massounas , 4-6 bei einem Charakter. Zustand Gelähmt für 3 Runden.
10	Die Kristalle explodieren – Nimm 8W6 Schaden , wenn Du mit ihnen in der Höhle bist (1/2 nach Rettungswurf) und würfelle zusätzlich auf der Tabelle: Magische Entladung. Der Wert der Kristalle reduziert sich dadurch drastisch.
11	Blitzschlag – Nimm 5W6+5 Blitzschaden (1/2 nach Rettungswurf)

Mit Anregungen von Sadric und Thor Naadoh, vielen Dank Euch!





Zufallstabelle: Magische Entladung

d8	(+1 wenn das Ziel Metallrüstung oder -waffen trägt/ -1 außerhalb der Höhle)
0	Puh, Glück gehabt. Nichts passiert.
1	Es setzt plötzlich ein Hagelschauer ein. Ziele, die sich außerhalb der Höhle aufhalten, müssen Schutz aufsuchen oder erleiden 2W4 Schaden .
2	Metallene Gegenstände laden sich auf und geben kleine Funken oder statische Entladungen von sich. Nachteil auf Heimlichkeitsproben . Der Effekt ist unangenehm, aber harmlos.
3	Die Waffen und Rüstungen werden aufgeladen und entladen sich bei der nächsten Attacke mit +1W6 zusätzlichen Blitzschaden
4	Ein kleiner Sturmgeist erscheint und greift Freund und Feind an indem er Blitzschläge verteilt (Siehe Sturmgeist).
5	Vision: Für einen kurzen Augenblick stehst Du in Verbindung mit der Seele, die hier einst aufstieg. Sie sieht Dich! Chaotische Ziele (auch Massounas) werden verflucht (SL Entscheidung) und erhalten 2W6 Psychischen Schaden . Recht-schaffene Ziele erhalten für 1 Minute einen Segen (+1W4 auf Angriff oder Rettungswürfe) und eine hoffnungsvolle Vision Ihrer Zukunft (SL entscheidet)
6	Eine mächtige Windböe ergreift den Raum. Jeder im Raum macht einen GES Rettungswurf [15] oder erhält den Zustand Liegend . Bücher und Aufzeichnungen fliegen umher. Mit viel Glück bekommen die Charaktere das Zauberbuch von Massounas zu fassen.
7	Blackout! Die Person ist 3 Runden Bewusstlos und vergisst anschließend für 5 Runden Betäubt . (½ bei erfolgreichem WILL-Rettungswurf)

Mit Anregungen von Sadric und Thor Naadoh, vielen Dank Euch!

versuchen, sich an Massounas vorbeizuschleichen und die untere Kammer zu erreichen. Die Spielleitung sollte es den Abenteurern nicht zu leicht machen. Die Blitze werfen lange Schatten an die Wand und die Abstände sind schwer vorherzusagen. Ein geschickter Dieb sollte die Aufgabe aber lösen können.

- Je nach Situation können die Abenteurer auch in einem Kampf gezwungen sein,

sich über den Weg zurückzuziehen oder hier in Deckung zu gehen. In dem Fall gelten die staubigen und abgerundeten Treppenstufen als schwieriges Gelände.

- Sollte Massounas die Abenteurer jedenfalls entdecken, unterbricht er sofort sein Ritual und versucht spontan einen der Blitze auf die Abenteurer zu schleudern. Es wird mindestens ein Wurf auf der Tabelle: Blitzschlag fällig.



Sturmgeist

Mittelgroßer Elementar, neutral

Motivation: Wütend, aufbrausend, fühlt sich gestört. Löst sich nach 5 Runden auf, sollte er nicht angegriffen werden.

Schadenresistenzen: jeden Schaden nicht-magischer Waffen, Blitz

Schadensimmunität: Gift

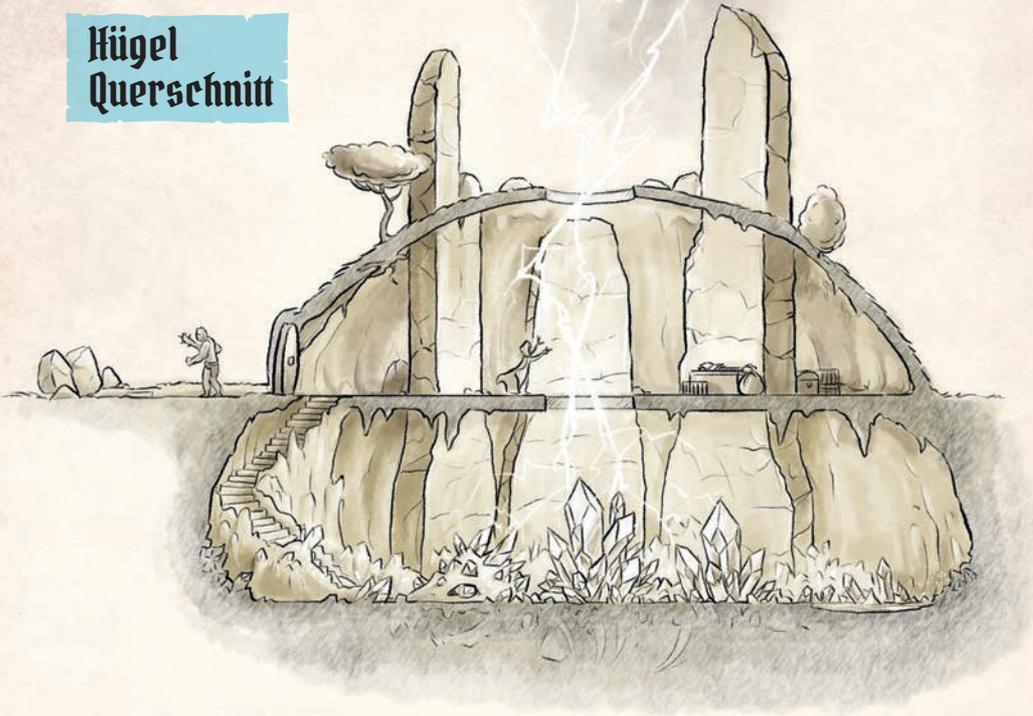
Rüstungsklasse: 14
Trefferpunkte: 55 (7d10+20)
Bewegung fliegen 27m

Zustandsimmunität: Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

STR 12 (+1) | GES 18 (+4) | KON 12 (+1)
INT 6 (-2) | WEI 10 (+0) | CHA 6 (-2)

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung 10

Hügel Querschnitt



Die Kristalhöhle

Diese Höhle befindet sich direkt unter der Ritualkammer in den alten Fundamenten eines Turms und wird von einigen außergewöhnlich großen Kristallen im Zentrum dominiert. Sie pulsieren in einem bläulichen Licht und geben immer wieder statische Entladungen ab.

Die Haare der Abenteurer richten sich auf und sollten sie Metallrüstungen tragen, springen Blitze zwischen den Kristallen und ihnen hin und her. Dabei wird ein GES-Rettungswurf fällig, oder sie erleiden leichte Verbrennungen an den Stellen des Körpers, an denen die Metallrüstung endet (2W4 Blitzschaden). Abenteurer ohne Metall am Körper

oder Charaktere in voller Plattenrüstung können den Raum ohne Gefahr betreten. Mich würde aber wundern, wie jemand in Plattenrüstung hier runtergekommen ist.

Zerstörung der Kristalle

Gewitzte Abenteurer könnten auf die Idee kommen, die Kristalle zu einem möglichst ungünstigen Zeitpunkt zu zerstören. Das geht grundsätzlich auch von außerhalb und auf der Kuppel des Hügel. Damit begeben sich die Charaktere aber in die Nähe der Blitze (siehe Zufallstabelle: Blitzschlag). Die Spielleitung sollte aber jede kreative Idee der Gruppe belohnen.

Störung des Rituals

Wer sich mit Magie auskennt, der weiß, dass Magie sich immer einen Weg sucht und dabei auch für den Magier gefährlich werden kann. Massounas kann durch die Störung des Rituals oder das Zerstören der Kristalle erheblicher Schaden zugefügt werden. Er wird zumindest für einige Runden desorientiert sein und nicht in der Lage, Zauber zu wirken oder aufrecht zu erhalten. Leider bedeutet das auch, dass Abenteurer etwas abbekommen, sollten sie zu dem Zeitpunkt in der Höhle sein (siehe Zufallstabelle: Magische Entladung). Würfelt in dem Fall für Massounas und jeden Charakter in der Höhle.

Schätze

Die Kristalle

Das wertvollste in der Höhle sollten die Kristalle selbst sein. Auch wenn sie im Verlauf der Begegnung vielleicht beschädigt werden, so

sind sie unter Magien eine Menge Gold wert. Selbst zu Splintern zerstoßen und in Artefakte eingearbeitet, erhöhen sie noch deren Wirkung oder verbessern die Chance bei der Herstellung magischer Gegenstände. Auch können sie als Speicher magischer Kraft dienen. Je nach System speichern sie einige Punkte arkaner Energie oder bieten einen Slot für einen relativ einfachen Zauber.

Zauberbuch

Magier, die Massounas bezwingen, können natürlich auch seine Stelle einnehmen und sich hier einen Kraftort aufbauen. Vielleicht sogar einen eigenen Turm auf den Ruinen errichten. Wichtige Formeln und Anleitungen dazu finden sich in seinem Zauberbuch. Die dunklen Energien und veränderten Geschöpfe der Umgebung machen es aber zu einem echt unangenehmen Ort.



ICH MÖCHT' ZURÜCK AN DEN SPIELTISCH

Songtext

Text: Scarva | Illustration: Lurch & Lama | Bilder: Pexels (Würfel), Unsplash (Tunnel)
Lied/Melodie: Mit 18 - Marius Müller-Westernhagen



Ich hab 'nen schnellen Rechner
und ich hab 'nen teures Headset.
Doch was mir fehlt, doch was mir fehlt
das ist ein richtiger Spieltisch.

Mit 14 rannt' ich in Düsseldorf rum
war Leiter einer Rollenspiel-Gang.
Meine Lehrer nahm'n mir das immer krumm
ich sollte was Richtiges lernen.

Wir vermöbelten vierhundert Orks pro Auftrag
wir zockten die ganze Nacht.
Die Pizza wurd' kalt, doch es ging tierisch los
und das Finale hat laut gekracht.

Ich möcht' zurück an den Spieltisch
möcht' wieder würfeln, in echt, das ist geil und laut!
Gold find' man bekanntlich im Dreck
und Dungeons sind aus Dreck gebaut.



Heut vor der Con zum LuLa-Laden
da verprassen wir unser Geld.
Was soll man bloß kaufen bei der Auswahl?
Ich hab neue Würfel bestellt, ja ja

Ich möcht' zurück an den Spieltisch
möcht' wieder würfeln, in echt, das ist geil und laut!
Weil Gold find' man bekanntlich im Dreck
und Dungeons sind aus Dreck gebaut.

An Ideen wird es uns nie mehr mangeln
wir ham das Streaming-Lama.
Die Würfel packt der Lurch zusammen
nun kriegen wir Würfel ... soviel du willst.

Ich möcht' zurück an den Spieltisch
möcht' wieder würfeln, in echt, das ist geil und laut!
Weil Gold find' man bekanntlich im Dreck
und Dungeon sind aus Dreck gebaut.

Jetzt sitz ich hier, bin eingeloggt
und such im LuLa-Discord
was es heut' neues an Runden gibt
damit ich den Verstand nich verlier.

Ja, ich möcht' zurück an den Spieltisch
möcht' wieder würfeln, in echt, denn das ist geil und laut!
Weil Gold, Gold find' man bekanntlich im Dreck
und Dungeons sind aus Dreck gebaut.

Miniaturen bemalen

Erste Schritte – Tipps und Tricks

Text: IvyCoyote | Bilder: Jockezockt, BlackForestPainting

Grundlagen des Bemalen

1. Arbeitsplatz vorbereiten

- Arbeitsunterlage, Pinsel, Farben, Werkzeuge und Miniatur bereitlegen

2. Miniatur bauen / vorbehandeln

- Aus dem Rahmen lösen, Gussgrate entfernen, kleben, aushärten lassen
- (Ich lasse sie ca. 12 Stunden aushärten, geht aber auch schneller).
- Mit warmen Seifenwasser vorsichtig abschrubben, um Lösungsmittel o.ä. zu entfernen

3. Miniatur grundieren und trocknen lassen (Ich lasse sie ca. 12 Stunden trocknen, geht aber auch schneller).

4. Überlegt euch, welche Farben ihr benutzen wollt oder legt euch das bemalte Beispielbild bereit.

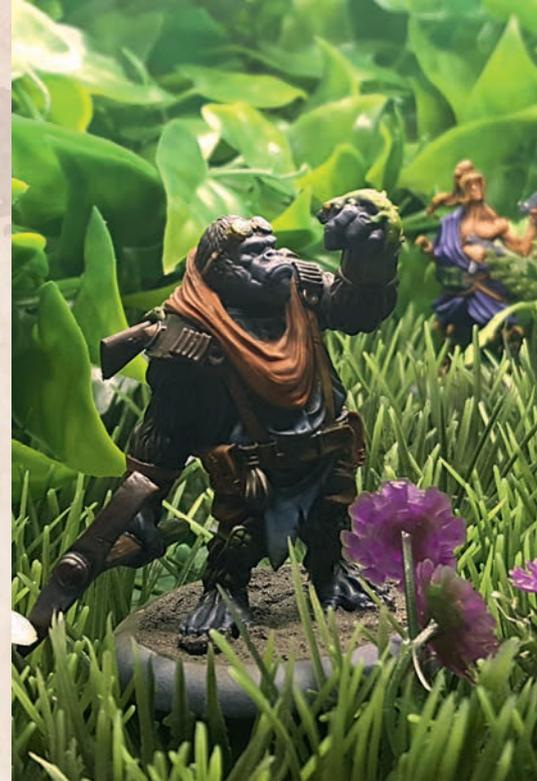
5. Farben für Bemalung bereitstellen

Notiert euch die Farben, die ihr benutzt und evtl. Mischungsverhältnisse. Das macht die Reproduzierbarkeit um vieles leichter.

6. Schaut euch die Miniatur genau an und entscheidet, was ihr als Erstes bemalen wollt. Es gibt verschiedene Vorschläge, an denen man sich orientieren kann:

- Von unten nach oben (die am tiefsten gelegenen Stellen zuerst bemalen)
- Von dunkel nach hell (zuerst die dunklen Farben, dann die hellen auftragen)
- Alle Flächen, die die gleiche Farbe bekommen sollen

Was davon für euch funktioniert, solltet ihr ausprobieren. Ich entscheide je nach Miniatur, wie ich vorgehe.



Bilder: oben links: Jockezock; oben rechts und linke Seite: BlackForestPainting

7. Lasst die Farben gut trocknen, um das Ineinanderlaufen der Farben zu vermeiden.

8. Wendet ggf. verschiedene Techniken an, um eure Miniatur mehr Tiefe zu verleihen

- Washen/Shaden: eine sehr dünn verlaufende Farbe setzt sich in die Vertiefungen der Miniatur ab. Effekt: 3D Eindruck wird verstärkt, kleinere Fehler fallen nicht mehr auf. ACHTUNG: Die Oberflächen der Miniatur verfärben evtl. sich geringfügig mit.
- Layern: Die Farbe wird mit Farbverdünner oder Wasser leicht verdünnt. Nun kann die

Farbe vorsichtig aufgetragen werden und je nach gewünschtem Effekt z.B. das Abstrahlen von Lichtquellen präziser gestalten oder unterschiedlicher Lichteinfall visualisiert werden.

- Highlighten/Blacklining: Schwarze/weiße Linien, die an ausgewählten Stellen der Miniatur gemalt werden, um eine maximale Tiefe zu erreichen und Lichteffekte zu erzielen.

9. Schaut euch eure Miniatur nach jedem Schritt an und überlegt, wie ihr weiter macht. Manchmal hilft eine Nacht darüber zu schlafen.



Anleitung Schritt für Schritt

Text & Bilder: Stormturtle

Bild 1: Unbearbeitete gedruckte Figur

- Die Figur ist im 75mm Maßstab und mit einer Schichtstärke von 0,05mm gedruckt
- Verwendet wurde Standard Resin in der Farbe grau
- Die Aushärtung erfolgte unter UV- Licht

Bild 2: Grundierte Figur

- Entfernen der letzten Reste der Stützstruktur
- Grundierung mittels Airbrush aufgetragen

Bild 3: Grundfarben für Kleidung und Haut aufgetragen

- Das Grüngelb der Kleidung und die Grundfarbe der Haut ebenfalls mit der Airbrush lackiert. Hierbei wurde in mehreren Sichten gearbeitet und unterschiedlichen Farbtönen
- Mit dem Pinsel den Gürtel und die Armschützer

Bild 4: Haare, Bart und Kettenhemd in braun bemalt

- Haare und Bart mit unterschiedlichen Brauntönen mit dem Pinsel bemalt. Im Anschluss folgten die Details im Gesicht mit einem Detailpinsel und Finelinern.
- Der Farbauftrag der Hellebarde und des Kettenhemdes erfolgte mit der Technik des Trockenbürstens

Bild 5 & 6: Metallfarben & Schild

- Das Schild wurde mit der Airbrush komplett in gelb lackiert und nach dem es getrocknet war maskiert. Danach erfolgte der grüne Farbauftrag.
- Die Niete der Kleidung sowie die Metallteile des Schildes und am Gurtzeug wurden mit Metallfarben bemalt.
Tipp: Separaten Pinsel und Wasserbehälter nutzen. Sonst setzen sich die Metallflocken in andere Farben mit rein.

Bild 7 & 8: Waffengriffe Lederteile

- Mit hellerem Braun Risse Knicke und Abnutzungen am Leder angedeutet.
- Mit einem schwarzen Wash an den Lederteilen Tiefe erzeugt.
- Der Griff der Hellebarde oben heller als zur Base der Figur hin bemalt.

Bild 9: Letzte Detailarbeiten und Basegestaltung

- Die Metallteile (Nieten, Schlüssel, Gürtelschnalle) mit einem Wash versehen.
- Kleine Grasbüschel und Efeu aus dem Modellbau Zubehör auf die Base geklebt. Die Büsche sind aus Meerschäum.

Druckzeit: ca. 5 Std.

Bemalung: zwei Abende à 3 Std.



Material für das Bemalen von Miniaturen

Text: IvyCoyote | **Bilder:** BlackForestPainting, Unsplash (Pinsel)

Für das Bemalen von Miniaturen gibt es sehr viele Materialien und Ressourcen, die Verwendung finden können. Für den Einsteiger sind nur die aufgelisteten Materialien und Ressourcen unter "Muss" wirklich notwendig um überhaupt starten zu können. Unter "Kann" werden weitere Ressourcen aufgelistet, die optional sind. Bei "Plus" findet ihr Dinge, die interessant werden könnten, wenn ihr euch intensiver mit dem Thema Miniaturen malen auseinander setzen wollt.

Muss:

- Pinsel (Naturhaar oder Kunsthaar, verschiedene Griffe)
- Farben (Flaschenform oder Pigmente)
- Grundierung (Aufsetze der Dosen)
- Miniatur
- Farbpalette zum Mischen usw. (basteln oder kaufen)

- Richtige Beleuchtung
- Küchentuch (Zewa), Handtuch, etc.
- Wasserbehälter
- Kleber, Messer und Zange zum Bauen

Kann:

- Fester Malplatz
- Einmalhandschuhe
- Schneideunterlage

Plus:

- Miniaturenhalter (basteln oder kaufen)
- Deko für die Base
- Finisher Lack
- Farbrad – Farbenlehre – Farbkreis
- Pinselseife
- Modelliermasse (Greenstuff oder andere Anbieter)
- Modellierwerkzeug (kleine Spachtel)
- Magnete und Handbohrer
- Aufbewahrungsmöglichkeiten

Das Pinselhaar

Fehhaar:

Fehhaarpinsel werden aus Schweifhaaren von Eichhörnchen hergestellt. Die Haare sind sehr seidig und laufen filigran spitz zu. Damit eignen sie sich für elegante, feine Striche.

Borsten:

Borstenpinsel werden aus Schweineborsten hergestellt. Sie haben eine besonders große Fülle und Farbaufnahmefähigkeit. Die große Tragfläche ist hilfreich, wenn man größere Flächen malen möchte (z.B. Bildhintergrund).

Rotmarder- und Iltishaar:

Für diese Naturhaarpinsel werden die Haare von Rotmardern oder Iltissen benutzt. Sie zeichnen sich durch eine hohe Elastizität aus und sind damit für viele verschiedene Pinselschwünge geeignet. Sie sind robust und können recht viel Farbe aufnehmen.

Pony- und Ochsenhaar:

Gerne werden auch Haare von Ponys und Ochsen zur Pinselhaarherstellung verwendet. Dies ist eine günstigere Variante, erzielt aber trotzdem gute Ergebnisse. Besonders mit Ponyhaar kann man auch gut feinere Pinsel herstellen. Ein weiteres Plus: eine konstante Farbaufnahme und -abgabe.

Synthetikkaar:

Gerade in einer Zeit, in dem es wieder mehr um Tierschutz geht und viele Menschen vegetarisch oder vegan leben, sind auch Synthetikpinsel beliebt. Sie eignen sich für verschiedene Anwendungsgebiete und stehen Echthaarpinseln oft in nichts nach.

Besonders beliebt für Acrylfarben sind Acrylon- und Tynex-Fasern. Für Hobbyalfarben dagegen greift man eher zu Tonay-Synthetik. Weiteres Plus: Im feuchten Zustand sind Synthetikpinsel leichter zu reinigen als Naturhaarpinsel.



Bild oben: BlackForestPainting

Bilder: BlackForestPainting

1. LULA STAMMTISCH MÜNCHEN

Text: DeadOperator | Illustration: Lurch und Lama

Am 18.03.2022 fand der erste LuLa-Stammtisch überhaupt statt. Organisiert von Azrael haben wir uns im königlichen Hirschgarten in München getroffen. Es wurde über das beste Hobby der Welt gesprochen, wir haben uns besser kennengelernt und der nächste Termin wurde für Ende Mai ins Auge gefasst. Kann ich nur empfehlen!

Auch andere Regionen haben die Idee mittlerweile aufgegriffen und es bilden sich erste Community-Stammtische deutschlandweit.

Wir freuen uns auf Fotos und Berichte!



Open Game License

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent

that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Das beste zum Schluss:

DER CAT CONTENT

Illustration: Kooky Kingfisher

