



Impressum

© 2021 Benjamin von Allmen

Herausgeber: Benjamin von Allmen, vonallmenspiele

Autor: Benjamin von Allmen

Umschlaggestaltung, Illustration: Yornelis Zambrano, Liam Bertetić, Figu Design

Weitere Illustrationen: Yornelis Zambrano, Figu Design, Dhidik Prasetyo,
Lintang Wijaya, Jr Korpa, Wilfredo Pérez

Lektorat, Korrektorat: Sören Textor, Sera von Allmen, Kai Ellermann



Speziellen Dank an:

Sera von Allmen
Michael Rother
Matthias Antener
Anna-Miina Bieri
Kai Ellermann
Tanelorn-Community



vonallmenspiele

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Einführung

- Was ist besonders an ZweiKopfDämon?
- Spielmaterial
- Ziel des Spiels
- Begrifflichkeiten

Vorbereitungen

- Schritt: Genre
- Schritt: Die Vorgeschichte
- Schritt: Die Niedertracht des Dämons
- Schritt: Weltenbau
- Schritt: Bevölkerung
- Schritt: Charaktererstellung
- Schritt: Kartenvorbereitung
- Schritt: Handlungs-Elemente einfügen
- Schritt: Zielobjekt erschaffen
- Schritt: Machtpunkte

Allgemeine Konzepte

- Der Dämon und der Charakter
- Logik und Spielgestaltung
- Wie man den Dämon spielt
- Das Problem mit dem Lebenswillen
- Wenn ihr einmal nicht weiter kommt

Regeln

- Spielbeginn
- Spielrunde
- 1. Rundenbeginn
- 2. Probenvorteile ermitteln
- 3. Handlungselement nehmen
- 4. Geschichte erzählen
- 5. Cliffhanger gestalten
- 6. Schicksalskarte aufdecken
- Misserfolgsleiste
- Längere Konflikte

- 4 Wunden 33
- Machtpunkte 33
- 7 Dem Charakter einen Konflikt aufzwingen 34
- 8 Diener erscheinen lassen 34
- 9 Halbzeit 34
- 9 Finale 36
- 9 Epilog 39

13 Varianten

- 13 Einsteiger-Version 42
- 13 Prägende Ereignisse 42
- 14 Unterschiedliche Gesinnungen 43
- 15 Verfolger-Variante 43

Beispielrunde

Digitale Möglichkeiten

Ideen für Geschichten

- 18 Was sind „Ideen für Geschichten“? 53
- 18 Wie benutzt man eine Geschichtsidee? 53
- 20 Das Dörfchen Friedvoll 54
- 20 Die Katakomben des Dunkelkönigs 55
- 20 Vampire im Dorf 56

Anhang

- 22 Übersicht Vorgeschichten 58
- 22 Weltenblatt 60
- 22 Übersichtsblatt 62

Häufige Fragen

- 24 25
- 25 25
- 25 25
- 26 26
- 27 27
- 29 29
- 30 30
- 30 30
- 31 31

*Der Dämon, der in uns steckt
der Dämon, dem du vertraust
und der Dämon, der dich jagen wird.*

Vorwort

Es war ungefähr Oktober 2014, als ich zum ersten Mal das Erzählrollenspiel "Fiasko" gespielt habe. Darin spielt man Charaktere in einer eskalierenden Geschichte. Ich kannte derartige Rollenspiele bis dahin nicht. Die mir bekannten Systeme warteten mit vielen Regeln und einer ausgearbeiteten Welt auf. Hier entdeckte ich eine neue, kreative Spielweise, die mir viel Freude bereitete. Eines Abends war dann ein Mitspieler leider verhindert und unser Rollenspielabend fiel ins Wasser, da "Fiasko" mindestens drei Personen benötigt. Seit diesem Abend fragte ich mich aber immer wieder, wie ich dieses Erlebnis für zwei Personen einfangen könnte.

Zwei Jahre später hatte ich eine eigene Lösung gefunden: "Captivi Duo" - eine Geschichte zweier rivalisierender Held*innen, die sich einen Körper teilen müssen. Es funktionierte recht gut und machte Spaß, benötigte aber noch etwas Feinschliff. Ich wollte das epische Gefühl der "großen" Rollenspiele einfangen, die ich von früher kannte. Dazu gehörte

für mich mehr Varianz in der Geschichte und ein Weltenaufbau, der die Vorfreude auf das Spiel weckte.

Knapp drei Jahre später war dann die erste Version von "ZweikopfDämon" fertig. Etliche Testspiele und Überarbeitungen später präsentiere ich euch nun stolz mein Erzählrollenspiel für zwei Personen. Ich danke an dieser Stelle insbesondere meinem Partner und meinen Freund*innen, die mich bei der Entwicklung tatkräftig unterstützten.



Einführung

Sample file

