

IMPRESSUM

GESCHRIEBEN UND ENTWICKELT VON Clint Black, Jodi Black, Jordan Caves-Callarman, Sean Patrick Fannon, John Goff, Darrell Hayhurst, Shane Lacy Hensley, Owen Lean, Ron Ringenbach, Richard Woolcock, Tracy Sizemore, Chris Landauer, Chris Fuchs, Ed Wetterman

KÜNSTLERISCHE LEITUNG Aaron Acevedo & Alida Saxon

LAYOUT Karl Keesler & Thomas Shook

TITLBILD VON Aaron Riley

INNENILLUSTRATIONEN UND FOTOS VON Aaron Acevedo, Bien Flores, Dennis Darmody, Grosnez, Norm Hensley, Karl Keesler, Mark Margraf, Chris Malidore, Aaron Riley, Daniel Rudnicki, Unique Soparie, Carly Sorge, Jonathan Taylor, Tomek Tworek, Inna Vjuzhanina

REDAKTION: Matthew Cutter, John Goff, Teller, Scott Woodard

PINNACLE-SPIELTESTER & KORREKTOREN: Erica Balsley, Jodi Black, Matthew Cutter, Preston DuBose, John Goff, Norm Hensley, Simon Lucas, Mike McNeal, Thomas Shook

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Michael Mingers

ÜBERSETZUNG: Daniel Mayer

LEKTORAT: Philipp Christophel

KORREKTORAT: Frauke Forster, Michael Mingers

LAYOUT: Jörn Aust, Michael Mingers

INHALT

WELTENBAU	3	DEN GROßEN BOGEN SPANNEN	65
Konvertierte Settings	10	ANEKDOTEN	69
Plot-Point-Kampagnen	11	Die Kunst des Celebrity-Con-Spiels	69
Letzte Anmerkungen	13	Ein Fundament aus knackigen Regeln	74
Der Pinnacle-Style-Guide	14	Das Große Spiel leiten	75
SAVAGE WORLDS FÜR JEDES ALTER	15	Eine Ermittlung versavagen	79
Jodis Regeln für den Spieleclub	19	Gesunder Menschenverstand	83
RISIKEN & WENDUNGEN	27	Ein Fehlschlag ist immer eine Option	84
SPIELE MIT HOHEM MAGHTNIVEAU	36	Bennys	86
Unvorhersehbarkeit	39	Hausregeln	87
DEINEN STAMM AUFBAUEN	44	Ringenbachs W30	87
IDEEN IN SWAG UMSETZEN	54	Savage Streaming	88
		UNTER DER HAUBE	91
		MINISETTINGS	97
		WORLDS OF ULISSSES	145





WELTENBAU

Es gibt im Rollenspiel wenige Dinge, die befriedigender sind, als eigene Welten und Abenteuer zu erschaffen und zu sehen, wie deine Freunde Spaß daran haben. In diesem Kapitel erzählen wir euch von unseren liebsten Techniken und Prozessen zum Weltenbau. Wir teilen mit euch, was für uns bei der Erschaffung unserer preisgekrönten Welten, von denen einige seit Jahrzehnten gut laufen, funktioniert hat.

Einer der Gründe, warum wir *Savage Worlds* erschaffen haben, war, dass wir damit mit den gleichen Regeln in unterschiedlichen Settings spielen können. Wir spielen gerne und lassen uns von allen Spielen inspirieren, aber wir lieben es, ein Kernsystem zu haben, auf dem wir aufbauen und das wir leicht anpassen können. Tatsächlich glauben wir, dass du feststellen wirst, dass die meisten Settings keine neuen Talente, Handicaps oder Mächte brauchen. Das bedeutet, dass du dich auf das konzentrieren kannst, worum sich deine Welt dreht, was deine Helden dort tun, welche fantastischen Schätze sie in ihr finden und wer ihre Gegner sind.

AUCH ABENTEUER!

Die Tipps in diesem Kapitel helfen dabei, Abenteuer zu entwerfen, auch solche, die du in veröffentlichte Welten wie *Deadlands*, *Rippers* oder *50 Fathoms* einfügen kannst. Selbst die SL, die vor allem fertige Abenteuer oder Pinnacles Plot-Point-Kampagnen leiten, müssen oft

Lücken füllen, wenn die Spieler vom Plan abweichen.

Wir wissen, dass die meisten von euch gern beides machen. Vielleicht leitest du eine Weile eine Kampagne mit *Last Parsec*, dann versuchst du ein paar Spielsitzungen in einer Welt, die von deiner Fantasie, dem letzten Hollywood-Blockbuster, einem Roman oder Comic inspiriert wurde.

Oder vielleicht liebst du eine bestimmte Welt, die von einem anderen Verlag für ein anderes System veröffentlicht wird, und du willst sie „savagen“, wie unsere Freunde und Fans es oft nennen. Wir haben auch dazu einige Ratschläge.

DER WICHTIGSTE TEIL

Wenn du deine neue Welt erschaffst, beginnst du damit, die Kernelemente zu identifizieren. Was definiert sie als etwas Besonderes? Was sind die Themen? Ist sie Fantasy? Ist sie Science-Fiction? Ist sie Science-Fantasy? Gibt es etwas, das die Aufmerksamkeit deiner Freunde fesselt, weil es cool und anders ist? Wenn ja, was ist es?

Oder vielleicht ist deine Welt einfach eine persönliche Sicht auf ein Genre, das du und deine Gruppe ohnehin schon lieben. Nicht alles muss originell sein. Manchmal ist es toll, Abenteuer in einer wirklich gut ausgeführten Version von etwas zu erleben, das dich und deine Freunde schon immer begeistert hat.

Ehe wir fortfahren, schreibt auf, was diese Welt für euch interessant werden lässt. Was ihr unbedingt erkunden und sehen wollt. Dies ist mit Abstand der wichtigste Teil des ganzen Prozesses, und wenn es Schwarz auf Weiß von Anfang an feststeht, wird es euch helfen, die übrigen Schritte zu bewältigen, die wir gleich besprechen werden.

Beispiel: Es gibt einige Grundprinzipien in der Reihe Weir Wars, die mich begeistern. Eines ist das Befehligen von Truppen. Das bedeutet nicht nur, ihnen zu sagen, was sie tun sollen, es bedeutet auch, für sie verantwortlich zu sein und sich um ihre Probleme zu kümmern, wenn die SL sie ans Licht bringt. Das ist eine ganz andere Erfahrung als in den meisten Genres.

Das zweite ist Begeisterung für den geschichtlichen Hintergrund. Nichts lässt einen leidenschaftlichen Strategen glücklicher werden, als wenn er sein Wissen über – und seine Liebe für – ein historisches Ereignis oder eine Zeitspanne teilen kann. Wenn man ihn in dieser Welt leben lässt und jene, die nicht so sehr damit vertraut sind, mit einbezieht, verbindet das die Gruppe mit der Realität und lässt das unausweichliche Auftauchen des Übernatürlichen nur noch interessanter werden.

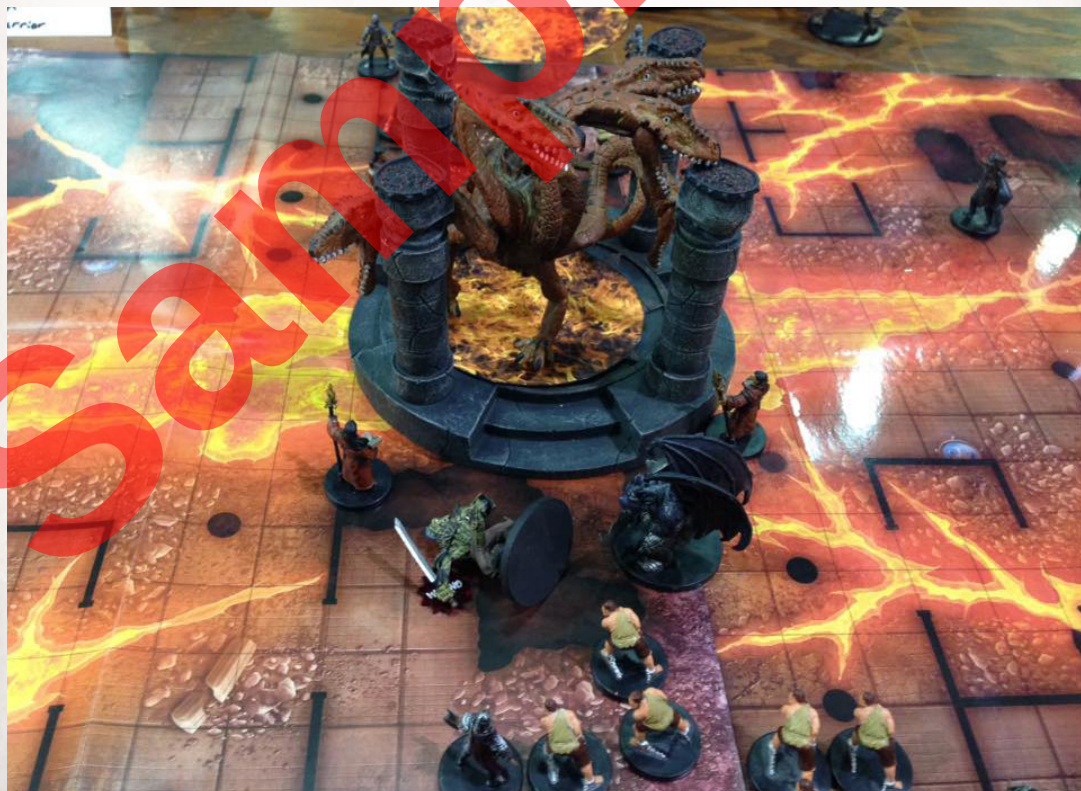
DER NAME

Ein guter Name kann wirklich helfen, das Thema zu finden. *The Last Parsec* beispielsweise handelt davon, die tiefsten, abgelegenen Bereiche des Weltraums in der fernen Zukunft zu erkunden. *Deadlands* ist ein Horror-Western. Du kannst selbst erraten, wovon *Hell on Earth* handelt.

Wenn dir ein guter und aussagekräftiger Name für dein Spiel einfällt, hilft das allen sofort, zu begreifen, um welche Art von Setting es sich handelt. Es ist auch ein wichtiger Teil der Markenidentität, was entscheidend wird, sobald du deine Spielwelt außerhalb deines Freundeskreises teilen willst.

GENRE

Ein Genre ist eine verkürzte Art, bestimmte Parameter für dich und deine Freunde zu beschreiben. Wenn jemand sagt, dass er mit *Savage Worlds* eine „Hard-Science-Fiction“-Kampagne leitet, hast du einen Startpunkt für dein Gespräch. Natürlich gibt es viel mehr zu erfahren, aber du weißt, dass es nicht eine Weltraumoper im Stil von *Flash Gordon*® oder



Buck Rogers® sein wird. Es ist auch ziemlich sicher, dass es in einer futuristischen Umgebung spielt und dass es vermutlich Weltraumreisen geben wird.

Das Konzept des Genres sollte deine Kreativität nicht einschränken, sondern dir helfen, es zu beschreiben. Wenn du eine schwach magische Kampagne leiten willst, die auf den Büchern über *Conan*™ basiert, beschreibst du sie vielleicht als *Sword & Sorcery*. So kannst du es von den „hochmagischen“ Genres wie in *Der Herr der Ringe*™ oder den meisten Settings von *Dungeons & Dragons*™ unterscheiden.

Der Vorteil, wenn du dein Genre verstehst, ist eher praktisch als theoretisch. Im Kontext von *Savage Worlds* hilft es dir beispielsweise herauszufinden, welche Settingregeln oder Kompendien nützlich wären, wenn du die Welt erschaffst, und für deine Freunde, wenn sie ihre Charaktere erschaffen.

Wenn du dein Setting irgendwann veröffentlichten und verkaufen willst, musst du oft ein Genre auswählen. Es ist eine Art Kurzzusammenfassung, um jenen, die an deiner Welt interessiert sind, grundlegend zu vermitteln, worum es geht. Auf einer Seite wie DriveThruRPG musst du es beispielsweise als Fantasy, Superhelden, Horror etc. kennzeichnen.

GENRES KOMBINIEREN

Wenn du Genres kombinierst, kann das zu hervorragenden Ergebnissen führen. *Deadlands* ist ein tolles Beispiel dafür, da es Western mit Horrorelementen verbindet. Der alte Samstagmorgen-Cartoon *Thundarr the Barbarian*™ ist beliebt unter Rollenspielern und eine Mischung aus Comic-Science-Fiction und Fantasy. *Shadowrun*™ kombiniert typische Fantasyvölker mit dystopischem Cyberpunk.

Du kannst dir auch Themen, die du liebst, in einem anderen Genre vorstellen. Was ist mit Riesenrobotern in einer Fantasywelt? Oder *Der Herr der Ringe* als Noir-Krimi?

Die einzige Einschränkung darin, was du tun kannst, ist deine Fantasie!

DIE WELT

Jetzt ist es an der Zeit, mit dem Design der Welt selbst anzufangen. Beginne mit dem Gebiet, in dem die Helden vermutlich die meiste Zeit ihre Abenteuer erleben werden. Wenn es eine Stadt gibt, die als Heimatbasis dient, beschreibe sie in ein oder zwei Absätzen. Ist sie ein strahlendes Beispiel für Recht und Ordnung? Oder ein elendes Loch voller Abschaum und Verbrechen? Jetzt denke über die Umgebung nach. Sind die „Berge des Grauens“ nur einige Kilometer entfernt? Oder sind solche Orte relativ weit weg von den Bevölkerungszentren?

DIE KARTE

Dies ist der perfekte Zeitpunkt, eure Welt oder eure Umgebung auf einer Karte zu skizzieren. Dazu gibt es Karten-, Malprogramme und vorgefertigte Karten, die ihr nach euren Wünschen anpassen könnt.

Und habt keine Angst, bei der Erschaffung eurer Welt ein bisschen zu recherchieren. Schau dir die Grundlagen an, wie sich Berge bilden, in welche Richtung Flüsse fließen oder wo Dschungel wachsen. Es kann faszinierend und lehrreich sein, und vor allem gibt es dem Spiel ein realistischeres Fundament für die fantastischen Orte.

Das Beste ist: wenn ihr eine Karte erstellt, wird sie mit euch reden. Stell dir vor, du fügst eine Wüste hinzu und wählst den Namen „Die Letzte Wüste“ aus, der dir gerade einfällt. Jetzt braucht sie eine Geschichte! Ist sie wirklich die „letzte“ Wüste? Wie hat sie diesen Namen bekommen. Wer lebt dort und wie? Welche Bräuche pflegt man dort? Haben die Leute dort Gewohnheiten oder Legenden, die sich an Wüstenbewohner der echten Welt anlehnen?

Deine Spieler können ebenfalls Orte erschaffen, wenn sie ihre Charaktere erstellen. Vielleicht will Emily, dass ihre Heldin aus dem „Blinden Meer“ kommt, weil sie findet, dass das cool klingt. Du kannst mit ihr zusammenarbeiten, um herauszufinden, warum es so heißt und wo es auf die Karte passt.

DER ELEVATOR-PITCH

In Hollywood wird der Begriff „Elevator-Pitch“ verwendet. Die Idee ist, dass du ein verhungerner Drehbuchautor bist, der versucht, einem Produzenten eine Filmidee vorzuschlagen. Du bekommst keinen Termin, aber eines Tages steht er mit dir im selben Aufzug, und du hast ungefähr 30 Sekunden Zeit, ihn deine Idee verstehen zu lassen, warum sie so cool ist und warum er den Film unbedingt produzieren sollte.

Die Idee des Elevator-Pitchs ist auch nützlich für deine Kampagne. Wenn es Minuten dauert, deinen potenziellen Spielern zu erklären, wovon dein Spiel handelt, dann ist das zu viel. Du kannst sicher all die Dinge, über die du geredet hast, als Teil deiner Hintergrundgeschichte einbauen, aber sie sollten im Spiel erst dann offenbart werden, wenn sie für die Charaktere wichtig sind.

Wenn dein Spiel knapp zusammengefasst werden kann, werden die Spieler es auch schnell verstehen. Du merkst auch schnell, ob sie begeistert sind, und sie können dann nach den Details fragen, an denen sie besonders interessiert sind.

Hier findest du die Elevator-Pitches für einige von Pinnacles Settings:

- **DEADLANDS:** Weird-Western-Horror, in dem die Helden manchmal so zäh sind, dass sie von den Toten auferstehen.
- **50 FATHOMS:** Eine fantastische und farbenfrohe Welt ertrinkt wegen eines Hexenfluchs. Helden aus dieser Welt und der unseren müssen die Meere bereisen, um die Flut zu stoppen und die Hexen zu besiegen.
- **NECESSARY EVIL:** Nachdem alle Superhelden erledigt wurden, sind nur die Superschurken übrig, um die Welt vor einer bösen, außerirdischen Invasion zu retten!
- **WEIRD WARS:** Die Gewalt des Krieges gebiert dunkle Dinge. Soldaten, Seeleute und Piloten aller Nationen müssen gegen ihre Feinde aber auch gegen die Schrecken kämpfen, die sich in den Schatten formieren.

DIE HELDEN

Kommen wir zu den Charakteren. Sobald du identifiziert hast, worum sich deine Welt dreht, kannst du herausfinden, wer die Helden sind. Eine tolle Art, dies zu tun, ist mit Archetypen, also vorgefertigten Charakteren, die deine Freunde einfach ausdrucken und spielen können.

Archetypen sind nicht nur Abkürzungen für die Charaktererschaffung, sie sind auch ikonische oder typische Charakterkonzepte der Welt. Eine gotische Welt des viktorianischen Schreckens sollte wahrscheinlich Hexenjäger enthalten, und Raketen-Ranger sollten in einem Pulp-Sci-Fi-Spiel allgegenwärtig sein.

VÖLKER

Stelle sicher, dass du die Kernvölker deiner Welt kennst. Sind alle Menschen oder gehören sie anderen Völkern an? Du kannst die Völker aus den Grundregeln verwenden, sie anpassen oder deine eigenen Völker mit der Liste der Volkseigenarten erstellen.

Sorge dafür, dass du an das Gleichgewicht denkst, wenn du eigene erstellst. Ein Volk aus superintelligenten Titanen wird regeltechnisch einfach mächtiger sein als Menschen. Das ist in Ordnung, wenn alle Titanen sind, aber wenn nicht, dann musst du einen Weg finden, Menschen entsprechend auf deren Niveau zu heben, damit sich die, die Menschen spielen, nicht (buchstäblich!) überschattet fühlen und frustrieren.

Hab keine Angst, von den üblichen +2 Punkten in Vorteilen abzuweichen. Vielleicht sind die Spielercharaktere alle Halbgötter und haben einen Bonus von +4 oder +6 Punkten an Volkseigenarten. Oder sie sind Kaninchen oder Ratten in einem Setting mit intelligenten Tieren und haben -2 oder weniger Punkte an Eigenarten. Beide Kampagnen dürften extrem interessant werden, und sie basieren beide auf denselben Regeln.

NEUE TALENTE & HANDICAPS

Der letzte Schritt ist die Erschaffung neuer Mächte, Talente und Handicaps. Wir haben festgestellt, dass du meistens versuchen solltest, mit weniger als einem Dutzend neuer Mächte und halb so vielen neuen Talenten oder Handicaps auszukommen. Viele neue Spielleiter drehen komplett durch und erschaffen haufenweise Zeug, aber das meiste, was