

GEMEINSAME SETTING-ERSTELLUNG BEI SAVAGE WORLDS

von Michael Mingers

WAS IST DAS HIER?

Savage Worlds ist ein Universalrollenspiel für actionreiche Settings mit fähigen Spielercharakteren. Neben den bereits veröffentlichten Settings von Pinnacle und vielen Lizenznehmern, ist *Savage Worlds* auch bewusst als Werkzeugkasten gedacht, um andere Settings zu bespielen oder gar eigene Settings zu erschaffen. Mit diesem kurzen Leitfaden möchte ich euch ein paar Richtlinien an die Hand geben, um noch während einer Spielsitzung gemeinsam mit allen Spielern ein Setting zu entwerfen und direkt zu spielen.

VORBEREITUNG

Sehr hilfreich ist dabei ein Whiteboard, eine Tafel oder eine andere Möglichkeit die Notizen für alle groß einsehbar aufzuschreiben, während man das Setting erstellt. Es bietet sich an, dass eine Person die Erstellung leitet, die Begriffe aufschreibt und ggf. immer wieder den Stand zusammenfasst und Vorschläge einwirft, wenn es sich festzufahren droht.

ABLAUF

Reihum sagt jeder Teilnehmer einen beliebigen Begriff, den er im Setting sehen möchte. Das können Themen wie „Horror“, breite Begriffe wie „Roboter“, beschreibende Elemente wie „kalthertzig“ oder sehr spezifische Dinge wie „Tintenfischvampire“ sein.

Diese Begriffe werden für alle gut einsehbar notiert. Diese Prozedur wird drei Mal wiederholt.

In umgekehrter Reihenfolge wählt jeder Teilnehmer einen Begriff, den er im Setting NICHT sehen möchte und der durchgestrichen wird.

In der ursprünglichen Reihenfolge nennt jeder Teilnehmer je einen der verbliebenen Begriffe, der dann eingekreist wird. Diese bilden dann den Kern des Settings.

Anhand der eingekreisten Begriffe müssen die Teilnehmer dann die drei Kernfragen des Settings klären:

- Wer sind die Spielercharaktere?
- Was ist ihr Ziel?
- Was steht ihnen im Weg, um dieses Ziel zu erreichen?

Übrig gebliebenen Begriffe werden für B-Plots, Namen, etc. im Setting verwendet, sollen aber nicht definierend für das Setting sein.

Das System eignet sich gut für vier bis fünf Teilnehmer, bei mehr Leuten werden die Kernbegriffe vermutlich zu viele, so dass man durch Stein-Schere-Papier, Sonderrechte für den Gastgeber oder andere Möglichkeiten weitere Personen bestimmen muss, die im zweiten Schritt weitere Begriffe streichen.

JETZT SPIELT HALT!

Und wenn man sich auf ein Setting geeinigt hat, heißt es spielen! Legt direkt los. Ja, noch in der gleichen Sitzung. Schnappt euch Archetypen, passt sie ggf. an, sucht euch passende Settingregeln und / oder Völker aus der *Savage Worlds* Abenteuer-Edition raus und legt los. Wenn ihr Spaß hattet, beginnt die Elemente feiner auszuarbeiten und Settingregeln zu etablieren, um euer Setting abzurunden. Erstellt eure Spielwelt nicht allein zu Hause, sondern mit anderen am Spieltisch. Erschafft das, was ihr braucht und euch Spaß bereitet und macht euch keine Sorgen um alles weitere. Wenn ihr weiter mit Freude an der Sache bleibt, wird euer Setting wachsen, so wie ihr es braucht und wollt. Und wenn ihr keinen Bock mehr habt, erschafft ihr einfach das nächste!

Mehr Infos zu *Savage Worlds* findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.