

Theoretischer Teil

Vorgehensweise und Konstruktion einer fiktiven, fantastischen Welt für das Pen & Paper Rollenspiel, unter den Kriterien Authentizität und innere Kohärenz anhand eines Beispiels.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------|------------|
| 1. Einleitung |S. 03 |
| 2. Weltenbau und Setting |S. 04 |
| 2.1 Thema |S. 06 |
| 2.2 Ton |S. 08 |
| 3. Religion und das Pantheon |S. 09 |
| 3.1 Kalender |S. 12 |
| 4. Magie und Technologie |S. 13 |
| 5. Geografie und Landkarten |S. 16 |
| 5.1 Namen |S. 20 |
| 5.2 Maßstab |S. 21 |
| 6. Kultur |S. 22 |
| 7. Fazit |S. 27 |
| 8. Quellenverzeichnis |S. 29 |

1. Einleitung

Diese Arbeit setzt sich mit dem Thema Weltenbau bzw. Worldbuilding auseinander – im besonderen Zusammenhang mit Pen & Paper Rollenspielen.

Das aus den 70er Jahren stammende Tischrollenspiel verlässt seit einigen Jahren allmählich seine Nische und erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Die Verkaufszahlen des ersten und bekanntesten Systems, *Dungeons and Dragons*, sind seit dem Jahr 2014 um gut 52% gestiegen. Das Starter-Set allein sogar um gut 65%. (vgl. IGN, 2019) Ein großer Erfolg ist die leichte Zugänglichkeit der neusten Version und der hohe kreative Eigenanteil. Es geht um das gemeinsame Erzählen und Erleben von Geschichten, ein Basiselement des Menschseins, das uns alle verbindet. Eines der Dinge, die eine Geschichte ausmacht, ist die Welt, in der sie spielt. Mit ihr steht und fällt die Greifbarkeit der Handlung, der Charaktere und somit des gesamten Abenteurers. Und gerade in einer interaktiven Welt ist es wichtig, die Regeln und Logik hinter fantastischen und fiktiven Elementen zu kennen, sodass der*die Spielleiter*in bei der Improvisation weiß, worauf er*sie sich stützen kann.

Es ist die große Kunst und der Reiz des Genres, fremd erscheinende Konzepte mit bekannter Logik zu versehen und sie darin ebenso plausibel wirken zu lassen, wie die Alltagswelt, in der wir uns tagtäglich bewegen. Dennoch ist es ebenso wichtig, sich das Medium bewusst zu machen, in dem man eine Geschichte erzählt. Vor allem lineare Erzählungen, wie in Büchern oder Videospielen, benötigen einen anderen Aufbau als im Pen & Paper. Es erfordert eine Menge Improvisation, um den Spieler*innen alle möglichen Optionen offen zu halten - doch vor allem erfordert es stabile Grundbausteine in Bezug auf eine innere und kohärente Logik. Da die Spieler*innen alles erforschen können was sie wollen, ist es schwerer über Plot Holes und weiße Flecken auf der Karte hinweg zu täuschen. Daher ist es so wichtig genau zu verstehen, auf welchen Regeln die Welt basiert und welche Geschichten sich in ihr erzählen lassen.

Im Folgenden werde ich mich mit dem Thema Weltenbau im Allgemeinen und Pen and Paper Welten im Speziellen befassen. Zudem gilt meine eigens nach diesen Maßstäben kreierte Welt

Thuris als Beispiel und Orientierungspunkt. Hauptsächlich wird hier das High Fantasy Genre besprochen, wobei das *Pathfinder* System als Stütze dient.

2. Weltenbau und Setting

Bevor man mit dem Schreiben und Designen einer Welt beginnen kann, muss man sich das Setting bewusst machen. Natürlich gilt es herausfinden, was der perfekte Weg für einen selbst und die persönliche kreative Arbeit ist, Städte und Zivilisationen zu schaffen - von innen nach außen und von klein nach groß oder umgekehrt, von außen nach innen und von groß nach klein. So könnte man mit einem einfachen Dorf beginnen, bestimmen welche Eigenschaften es hat, wie es zustande kam und welche Bewohner dort leben; bevor man eine passende Umgebung mit passendem Landschaft schafft. Oder man beginnt mit dem Land und der Umgebung bevor man sich überlegt, wer dort zu Hause ist und warum. Beides hat seine eindeutigen Vor- und Nachteile und hängt meist von der präferierten Vorgehensweise des Autors ab. (vgl. Pramas, 2012; Kinsman, 2018)

Doch unabhängig davon, wie eine Welt erschaffen wird, so sollte sie doch immer einer inneren, kohärenten Logik folgen. *“Your setting doesn’t have to be realistic, but it has to be believable. There must be an internal logic and consistency to things.”* (siehe Kinsman, 2018a: 9) Integrale Bestandteile der Welt die einmal beschlossen wurden, dürfen nicht mehr geändert werden, sondern müssen aufeinander aufbauen.

Weiterhin gilt es, die Welt voller Gegensätze und Widersprüchlichkeiten zu füllen, die Konflikt und damit Spannung erzeugen. Welche Auseinandersetzungen gibt es also, welche Bündnisse? Wie ist die Welt entstanden und was wirkt sich noch heute auf sie aus? Das können sehr weltliche und bekannte Themen sein, die in der menschlichen Geschichte schon oft vorgekommen sind und nun auf dieses Setting angepasst werden. Wie ist die politische Lage, wo herrschen Probleme und was für Gruppierungen verfolgen welche Ziele? Immer sollten die Spieler*innen dabei im Vordergrund stehen, für die die Welt ereignisreich und greifbar sein muss. Doch auch der*die Spielleiter*in darf nicht vergessen werden, denn für beide ist es gleichermaßen wichtig, nicht mit Informationen überschwemmt zu werden. Die Entstehungsgeschichte und Historie sollten Komplexität vermitteln,

ohne kompliziert zu sein. Daher sollte sie auch keine Informationen zu Themen enthalten, die in der heutigen Zeit keine Rolle mehr spielen. *“Players don’t care about 10,000 years ago until it comes and bites them in the ass.”* (siehe Baur 2012: 10) Aus diesem Grund geht es auch in der Geschichte von *Thuris* nur um Geschehnisse, die auch heute noch eine Rolle spielen und noch immer Einfluss auf die Länder oder die Beziehungen der Völker haben. Ebenso finden sich in Beschreibungen von Ländern, Pantheon, Fraktionen, etc. stets genug Informationen, um eine Vorstellung davon zu bekommen und es nutzen zu können - doch niemals so viel Detailreichtum, dass es unübersichtlich wird und jede weitere Kreativität unterdrückt wird. *“Design effort spent on this [backstory] material makes the GM less effective in his role of director and entertainer.”* (siehe Baur 2012: 10) Über dies hinaus gibt es genug Informationen für zukünftige Ereignisse, Veränderungen und Plots. Es gilt den goldenen Mittelweg zu finden. (vgl. Baur 2012) Über dies hinaus müssen die Spieler*innen-Charaktere in die Welt passen. *“We don’t want characters that just feel dropped into the game. We want characters that appear as part of a cohesive narrative, and who are capable and effective at confronting and overcoming challenges they face.”* (Panshin 2011: 19) Das bedeutet, dass die Welt jeder Charakter-Idee Platz bieten muss, weswegen *Thuris* auch eine gewisse Größe und Bandbreite besitzt. Trotz dessen ist die Grundstruktur eurozentristisch angelegt, bietet jedoch genug Freiraum für weitere Kulturen und Interpretationen. Entsprechende Vorgehensweisen sollten aber mit genügend Recherche und nicht aus kolonialistischer Sicht betrachtet werden.

Im Idealfall sollte eine Welt mehrere unterschiedliche Pen & Paper Systeme aushalten, was auch hier das Ziel ist. Dennoch ist die Welt an einem ganz bestimmten System orientiert, um einen Ausgangspunkt und eine Art Vorschlag zu liefern, ein alternatives Kampagnen Setting. Außerdem ist die neue Welt so in einem bereits bestehenden Rahmen angesiedelt und ermöglicht einen besseren Kontext. Das System, welches für diese Welt gewählt wurde, ist *Pathfinder* (Veröffentlichung 2009). Es ist eine Weiterentwicklung des *Dungeons & Dragons 3.5 Systems* (Veröffentlichung 2003) und beherbergt eine klassische High Fantasy Welt. Das erste *Dungeons & Dragons* wurde 1974 veröffentlicht und orientierte sich stark an fantastischen Vorlagen, vor allem dem Genre Pulp Fantasy. Die wohl bekannteste Inspiration ist J. R. R. Tolkien, dessen Romane einen neuen Standard für Fantasy schufen. (vgl. Rossi, Tempest, Haneef) *“Some of the most obvious*

Lord of the Rings influences are found in Dungeons & Dragons' original character races, creatures and classes [...]." (Geeknative 2018) Als Nachfolger dessen ist *Pathfinder* keine Ausnahme und um die Welt für dieses System nicht exklusiv - doch am besten anwendbar, zu machen, sind viele Punkte an der Originalwelt *Golarion* und den Ansprüchen des Regelwerkes orientiert, um das Balancing und die innere Logik nicht zu gefährden. Dies betrifft unter anderem das Pantheon und die Wesen der Welt. Während das Pantheon hier neu entworfen wurde - obgleich es denselben Regeln folgt, wurde auf neue Rassen und Völker verzichtet, da dies eine zu große Abweichung vom Regelsystem darstellen würde. Auch orientieren sich die bestehenden Rassen weitestgehend am *Pathfinder* Handbuch und ihre abweichenden Rollen werden innerhalb der Welt erklärt, während ihr Ursprung gleich bleibt. (vgl. Kinsman 2018b)

2.1 Thema

Das Thema der Welt hat mehr mit der Kampagne oder dem Abenteuer zu tun - welches in der Welt stattfinden soll, als mit der eigentlichen Welt. *"In broad terms, it's what the campaign is about. It's a big idea that runs through everything, and individual adventures and storylines can explore aspects of the theme."* (siehe Kinsman 2018b: 14) *Thuris* ist dafür gedacht, so viele Ideen wie möglich zuzulassen, dennoch zieht sich ein Thema grob durch seine Struktur. Dies sollte etwas sein, das die Spieler*innen miteinander verbindet und für alle verständlich ist. Außerdem muss es groß und einfach genug sein, sodass sich alle damit identifizieren können. Gewählt wurde hier "Wahrheit", da es ein stets prominentes Thema in unserer Welt und derzeit wieder sehr aktuell ist. Gerne werden Dinge in Kategorien wie Gut und Böse, Schwarz und Weiß betrachtet, obwohl Moral sich schnell mit einem Perspektivwechsel verändern lässt. Diese relative Moral spiegelt sich in den vielen Graustufen von *Thuris* wieder. Ein Aspekt ist der historische Rahmen, in dem große Schlachten oder Errungenschaften in der Vergangenheit von den Siegern manipuliert wurden. *"Die Geschichte wird von den Siegern geschrieben. Aber die Nachwelt behält sich Korrekturen vor."* (siehe Reinhardt 2003) Hier zum Beispiel die Kriege, die nach dem Verschwinden der *Alten* ausbrachen und entschieden, wer die Geschicke der Welt fortan lenken würde. Die daraus hervorgehenden Parteien

nahmen das Land, das sie erobert hatten und “malten” sich selbst als die Guten und Rechtschaffenen, während die Verlierer nicht genug Macht hatten, um widersprechen zu können. Auch gibt es die sieben Held*innen, die einst die Welt veränderten und von den *Alten* befreiten. Allein an welchem Ort in *Thuris* man sich befindet, verändert den Ruf dieser Sagengestalten, da jede Region ihre*n Nationalheld*in feiert und seine*ihre Taten als wichtiger erachtet. Sie alle werden mehr als Superstars und nicht als echte Personen verehrt und so werden auch ihre Fehler und schlechten Taten reingewaschen. (vgl. Die Geschichte von *Thuris*)

Ein weiterer Punkt sind Ereignisse, die zu Mythen und Legenden wurden. Sie haben meist einen wahren Kern, doch kann dieser bis ins Unkenntliche verformt sein. Die sieben Held*innen tragen ihren Teil dazu bei, doch waren sie so sehr im Mittelpunkt des Geschehens, dass der wahre Kern sehr groß und dominant bleibt. Kleinere Ereignisse in der Geschichte der Welt werden durch Hörensagen viel schneller zu aufgeplusterten Sagen. Hier zum Beispiel *Kapitän Goldzunge*, von dem nur wenige Überlebende berichten können und der nach seinem Verschwinden die Fantasie der Seemänner*frauen anregte. (vgl. *Wellenlied*) Oder auch die *Harderim*, die stets auf ihre Heimlichkeit achten und deren Aktionen doch nicht völlig unbemerkt bleiben können. Jedoch weiß niemand genau, was hinter ihnen steckt. (vgl. *Fraktionen*) Diese Schauergeschichten sind Teil der Folklore von *Thuris* und können auf viele verschiedene Arten interpretiert werden.

Ein weiterer Aspekt sind die Geschehnisse der Gegenwart. Mächtige Personen oder Gruppen betreiben Propaganda, um ihren eigenen Willen durchzusetzen. Kulte arbeiten im Verborgenen und Informationen sind wertvoller als Gold. (vgl. *Fraktionen*) Auch Spieler*innen die sich noch nicht mit den vielseitigen Gesichtern der Geschichte, relativer Moral oder dem Ursprung von Märchen auseinandergesetzt haben, verstehen den Überfluss an Informationen aus vielen verschiedenen Quellen. In Zeiten von “Fake News” und dem Internet, ist es oftmals schwer zu sagen, was wirklich wahr ist und was nur privaten Intensionen entsprungen ist. In *Thuris* gibt es zwar kein Internet oder Wikipedia, doch umso leichter ist es, falsche Informationen zu verbreiten. Intrigen spinnen sich im Hintergrund, Animositäten der Völker bringen Vorurteile ans Tageslicht und politische Spannungen entwickeln sich zu ausgewachsenen Kriegen. Natürlich gibt es nie nur einen Grund für Konflikte und Unruhen, doch die Absichten von mächtigen, reichen oder intriganten Personen spielen dabei

stets eine Rolle.

Es gibt also viel Spielraum zur Korrektur für die Spieler*innen, doch müssen sie ihre eigenen Schlüsse ziehen und eigene moralische Entscheidungen treffen. Sie müssen entscheiden, was und wem sie glauben und wofür sie sich einsetzen. Es liegt aber auch am*an dem*der Spielleiter*in, welche Elemente sich als wahr erweisen werden, um Storyhooks zu bilden, die in ganze Abenteuer führen und welche nur Märchen sind.

Zwar ist es wichtig, dass das Thema oder die Themen des Abenteuers klar verständlich sind, doch muss dies nicht die einzige vorhandene Botschaft sein. *“Each community can also have its own theme, to allow you to explore other ideas within the context of the overall campaign.”* (siehe Kinsman 2018b: 16) Spielleiter*innen können also auch andere beliebige Ideen behandeln, solange diese Konflikte erzeugen und somit einen Plot bieten können. (vgl. Kinsman 2018b, Panshin 2011, HelloFutureMe 2019a)

2.2 Ton

Der Ton bestimmt die Stimmung: humorvoll, gruselig, spannend oder auch ein Mix aus verschiedenen. Je nachdem welche Geschichte man erzählen will, ist der Ton sehr wichtig. Ein Horrorabenteuer in einem Geisterhaus entfaltet seine Wirkung auf völlig andere Weise, wenn es witzig, statt gruselig ist. Doch es geht nicht nur darum, eine passende Stimmung zu finden und bei dieser dann zu bleiben. Abwechslung sowie Höhen und Tiefen machen ein gutes Erlebnis. Nach Anspannung fühlt sich Gelächter besser an und aufregende Verfolgungsjagden haben mehr Wirkung, nachdem etwas Entspannung vorausgegangen ist. Außerdem dient der Ton auch dazu, besondere Elemente hervorzuheben. *“You can add subtlety and nuance to a fantasy world entirely simply by changing the tone used to present its various elements [...]”* (Kinsman 2018b: 72) *Thuris* ist angelegt um verschiedenen Anforderungen zu entsprechen, hat aber einen durchaus ernsthaften Hintergrund. Dennoch liegt es am*an dem*der Spielleiter*in, welche Aspekte betont werden sollen und welche nicht so wichtig sind. Auch hat es keine direkten Horror Elemente, doch gibt es genug Orte in der Welt, die mit Leichtigkeit so ausgespielt werden können. Die *Braune Ödnis*

beispielsweise hat von vornherein einen eher tristen und bedrückenden Ton, was aber nicht heißt, dass es dort nichts Lustiges zu erleben gilt. Ebenso umgekehrt im *Reich der Wandelnden Flüsse*, wo man das fröhliche und offene Leben der Orks betonen könnte, aber genauso die Diskriminierung, die sie seitens der anderen Völker erleben. Allgemein ist der Ton der Welt eher hoffnungsvoll, denn deprimierend. Im Großen und Ganzen kommt es aber auf das Abenteuer und die Geschichte an, die erzählt werden soll. So oder so sind Abwechslung und Ausnahmen aber zu empfehlen.

3. Religion und das Pantheon

Gött*innen und Religion sind oft ein großes Thema in Fantasy Rollenspielen und Pathfinder bildet keine Ausnahme. Monotheismus ist die Form der Religion, die wir in unserer westlichen Kultur hauptsächlich kennen und doch wird sie kaum für Fantasy Settings, geschweige denn Rollenspiel Systeme gewählt. Gründe dafür gibt es viele. Zunächst bauen viele fantastische Welten darauf auf, ein Gefühl von Altertum zu vermitteln und da Polytheismus deutlich älter als Monotheismus ist, wird diese Assoziation hierdurch besser verstärkt. Darüber hinaus bietet eine Vielzahl von verschiedenen Blickwinkeln auf das Leben eine größere Auswahl für die Spieler*innen und dadurch mehr Persönlichkeitswahl. Dies wiederum sorgt für mehr Unterschiede und mehr Konflikt in der Welt, was Potenzial für Plots bietet. Meist läuft es aber auf eine Mischung aus Monotheismus und Polytheismus hinaus, die bei genauer Betrachtung geradezu seltsam erscheint. Ursprünglich glaubten Menschen in polytheistischen Religionen wie beispielsweise die Germanen, Römer oder Ägypter an alle Gött*innen in ihrem Pantheon, ohne sich einem spezifischen Bereich zu verpflichten. Je nachdem in welcher Situation sie sich befanden, brachten sie Opfer und Gebete an den*die Gott*Göttin des Regens, der Fruchtbarkeit oder des Krieges. Die Gött*innen bestanden nicht darauf, als der*die eine und einzige verehrt zu werden, wie es beispielsweise im Christentum, Islam oder Judentum der Fall ist. Auch wurde ihnen nicht nur eine Funktion oder Rolle zugeschrieben, sondern sie konnten wie z.B. Thor für den Donner, aber auch für den Krieg stehen. Dennoch finden wir trotz eines großen Pantheons den monotheistischen Ansatz, nachdem Klassen wie Kleriker*in und Paladin*in, nur eine*n Patron*in wählen können. (vgl. Baur 2012) Das geht

auch darauf zurück, dass Spieler*innen selten wirklich die Doktrinen und Regeln der Religion wollen, sondern eher die epischen Geschichten aus bekannter Mythologie, in der Gött*innen Waffen und Artefakte für ihre Champions schaffen. *“Put simply, player characters want their gods to reward them in this life, not in the next.”* (siehe Winter 2012: 72)

Es ist diese Verbindung aus der Assoziation des Uralten und dem (im westlichen Kulturraum) vertrauten Monotheismus, die einen nachvollziehbaren und doch atmosphärischen Mittelweg schafft. Dieser Ansatz ist außerdem einfacher für Regelsysteme und wählbare Domänen und hat aus diesen genannten Gründen seinen Weg auch in diese Fantasy Welt gefunden. Einfache Bürger sind daher durchaus in der Lage eine ganze Reihe von Gött*innen anzubeten, doch religiöse Klassen sind dazu angehalten, sich auf einen Glauben zu spezialisieren.

Das Pantheon von *Thuris* ist aus diesen regeltechnischen Gründen sehr stark an die Vorlage aus dem *Pathfinder* System angelehnt, um den entsprechenden Klassen, die ihre Fähigkeiten über Gött*innen beziehen, keine Schwierigkeiten zu bereiten. Zwar wählen Kleriker und Paladine Domänen und nicht religiöse Strömungen, doch sollen diese auch stets mit einer oder mehreren mächtigen Entitäten verbindbar sein.

Einige Veränderungen wurden vorgenommen, um das Pantheon an *Thuris* Geschichte anzupassen und ihm einen eigenen Schliff zu verleihen, doch seine Grundfunktionen ähneln denen von *Pathfinder* oder auch *Dungeons & Dragons* und manche sind sogar beinahe gleich, da sie so spezielle Plätze einnehmen. In *Thuris* sind die Gött*innen die Kinder der *Alten*, welche die Erschaffer und die Urkräfte der Welt darstellen. Dennoch können sie auch untereinander oder mit anderen mächtigen Wesenheiten Kinder und somit neue Gött*innen zeugen. Eine genaue Beschreibung der Beziehungen dieser Entitäten untereinander gibt es im Kampagnen Setting nicht, da dies den Rahmen sprengen würde und fürs erste keine wichtige Rolle spielt. Die Gesinnungen und Domänen der Gött*innen verraten überdies einiges darüber, wen sie als Feind*in oder Freund*in wählen würden und wo Berührungspunkte überhaupt bestehen könnten.

Weiter ausgebaut wurden dafür die Auswirkungen der Götter auf die Welt und die daraus entstehenden Konflikte. *“The deities that a culture follows will shape the values and traditions of that culture, to reflect the teachings, laws, and whims of that being.”* (siehe Kinsman 2018b: 38)

Religion äußert sich außerdem in Institutionen, die nicht nur sozial sondern auch politisch agieren können. Das größte Beispiel in *Thuris* ist dafür die Stadt *Stysa* und das *Echysische Reich*. Sie wurden im Namen von *Ihana*, der Göttin der Gerechtigkeit erbaut und finden in dem eingeführten Gericht ihren Ausdruck. Ihre Lehren werden von der Regierung unterstützt und die *Lichtbringer*, eine Organisation von Paladinen *Ihanas*, ist im Land hoch angesehen und Teil der königlichen Armee. Zwerge und Elfen haben Gött*innen, die ihren Lebensweisen besonders gut entsprechen und nach denen sie den Großteil ihrer Kultur ausrichten. Die *Sklavenbucht* folgt dem Erzteufel *Adon*, der ihren Menschenhandel unterstützt und im *Aschereich* werden alle Formen von Magie gefördert, da *Yton*, der Gott der Magie keine moralische Position bezieht. Aber auch Organisationen und Fraktionen ordnen sich einzelnen Gött*innen zu, um von ihnen unterstützt zu werden. Darunter die *Smaragd Enklave* - die ebenso in ähnlicher Form in *Dungeons & Dragons* existiert - und sich dem Schutz der Natur mit der Unterstützung der Naturgöttin widmet; aber auch Gruppen wie die Assassinen der *Harderim*, die sich die Gunst von *Mybris*, der Spinnenkönigin erhoffen. Jede Region ist durch ihre Religion beeinflusst und in Fällen wie *Stysa* wird diese auch genutzt, um Macht über andere Glaubensrichtungen auszuüben. Im *Echysischen Reich* sind beispielsweise nur wenige Gött*innen neben *Ihana* erlaubt und auch nur jene, die im Einklang ihrer Weltansichten funktionieren.

Religion bietet außerdem viele Möglichkeiten, bestimmte Themen zu kommentieren oder zu einem bereits gewählten Thema beizutragen. "*There are opportunities to comment on other fantasy, and the real world. Life and death, good and evil, and many other thematic conflicts are coded right into the concept.*" (siehe Kinsman 2018b: 36) Gute Beispiele dafür sind die beiden Gött*innen *Ihana* und *Adon*, die für das rechtschaffene Gute und das rechtschaffene Böse stehen. Sie beide vertreten die Zivilisation in Form von Regeln und Gesetzen. In *Thuris*, in der Graustufen eine große Rolle spielen, geht es um die feinen Unterschiede der beiden, aber auch Aspekte, in denen die so gute Göttin schlechte Eigenschaften hat und umgekehrt. Die so erhabene Zivilisation der Göttin der Gerechtigkeit schließt beispielsweise bestimmte Rassen (wie Goblins, Gnolle, Orks) und Verhaltensweisen aus, ohne ihnen eine Chance zu geben. *Adon* hingegen gibt jeder Kreatur die gleiche Möglichkeit sich zu erweisen und betrachtet alle zunächst als gleichrangig. Er betrachtet sie

nicht sonderlich positiv, doch schließt er niemanden von vornherein aus. Interessant ist auch die Dualität der Magie im bereits erwähnten Gott *Yton*. Manche Schulen der Magie werden bei anderen Gött*innen unterbunden, doch *Yton* bewertet nur das Wissen und das Halten der Balance auf dem Weg der Macht. Er betont, dass jede Tat für Gutes oder Böses verwendet werden kann und dass es eher um das Lernen selbst gehen sollte.

3.1 Kalender

Der Kalender in *Thuris* hat seine eigenen Regeln und Feiertage, ist aber sehr stark an den unseren angepasst, um nicht mehr Verwirrung als Nutzen zu schaffen. Um in einer Welt die Andersartigkeit hervor zu heben, kann ein anderer Mondzirkel durchaus von Nutzen sein - doch in diesem Fall dient er nur dazu, ein Gefühl von Zeit zu schaffen. Daher gibt es 365 Tage, eine Sonne, einen Mond und 12 Monate - die physikalischen Regeln sind (zumindest auf der materiellen Ebene) die gleichen, wie die der Erde. Alle Abweichungen davon haben magische Ursachen.

Die Monatsnamen sind so nah an die bekannten Monaten angelehnt, dass Spieler*innen nicht ein gesondertes Vokabelheft brauchen, um zu verstehen in welchem Teil des Jahres sie sich befinden (Janu = Januar, Ferebu = Februar, Maert = März, etc.) und dennoch ein gewisser Grad an Immersion aufrecht erhalten bleibt. Ähnlich ist es mit den Wochentagen, auch wenn diese stärker an dem Ursprung der Namen unserer Wochentage angelehnt sind, als an ihren Bezeichnungen selbst. So wie unsere Tage von Gött*innen abstammen, so ist es auch hier der Fall. Und da dieses Pantheon real ist und noch immer existiert, werden jedem Tag bestimmte Eigenschaften zu Gunsten ihrer namensgebenden Gött*innen zugesprochen. Die meisten Feiertage sind an Vollmonden und deren jeweiliger Bedeutung orientiert und vom Paganismus bzw. Wicca inspiriert. Feiertage sollen dazu dienen, der Welt Leben einzuhauchen und dies besonders an regionalen Unterschieden zu zeigen. Sie sind außerdem gute Möglichkeiten, um im Rollenspiel etwas über Kulturen, Bräuche und die Geschichte des Ortes oder des Landes zu erfahren, was wiederum zu Storyhooks und Plots führen kann. (vgl. Kinsman 2018b; Winter, Baur 2012; Mearls et. al 2018a; Deity; Mearls et. al 2018b; Banks et. al 2010; Mercer 2017; Colsville 28.04.2017)

4. Magie und Technologie

Magie und Technologie scheinen auf den ersten Blick zwei völlig unterschiedliche Dinge zu sein und doch betreffen sie in der Welt ungefähr die gleichen Bereiche und erfüllen einen sehr ähnlichen Zweck. Dennoch macht es einen großen Unterschied für die Atmosphäre und die Spieler*innen, wie viel es von welchem Aspekt in welchen Bereichen gibt. Grundsätzlich gibt es vier große Gebiete, für die Technologie und Magie eine Rolle spielen. Dies sind Wissen oder Wissenschaft, Fortbewegung, Krieg und das alltägliche Leben. Es geht darum festzulegen, wie sehr diese Bereiche beeinflusst und verändert werden und welche Konsequenzen das nach sich zieht.

In einer modernen Welt wie unserer wird oft vergessen, dass auch nicht-elektronische Dinge und nicht-maschinelle Dinge zur Technologie zählen. In einer mittelalterlichen Welt wie *Thuris* ist dies besonders wichtig, denn darunter zählen auch einfache Pferdekarren, das geschriebene Wort, Windmühlen und die Frage, ob es schon Schießpulver gibt und wozu es verwendet wird. Doch auch, wenn das Genre sich im High Fantasy Bereich befindet, soll Magie etwas mysteriöses, gefährliches und besonderes anhaften, während es gleichzeitig frei zugänglich für all jene ist, die sich intensiv damit befassen. (vgl. Baker, Baur 2012)

In Wissen und Wissenschaft geht es unter anderem darum, wer Zugang zu welchen Informationen hat, wer lesen kann und wer die Kontrolle über Literatur und Kommunikation besitzt. In *Thuris* wurde der Buchdruck noch nicht erfunden und somit gibt es auch keine Zeitung. Auch kommt es auf den Beruf, den sozialen Stand und die finanziellen Mittel an, ob ein*e einfach*e Bauer*Bäuerin oder ein*e Schmied*in jemals Lesen und Schreiben gelernt hat oder diese Fähigkeiten nur sehr rudimentär beherrscht. Informationen sind dadurch leichter manipulierbar und viele sind auf das Wort anderer angewiesen. Nachrichten werden über Stadtschreier, Boten, Tiere und in besonderen Fällen Magie übermittelt. Dies können telepathische Zauber, fliegende Briefe oder magische Diener sein, doch wer dazu Zugang hat, ist in jedem Fall im Vorteil. Magie ist in *Thuris* jedoch teuer und somit den höchsten Kreisen der Gesellschaft vorbehalten, sodass normale Bürger*innen sehr lange auf Botschaften und Neuigkeiten warten müssen.

Im Bereich Fortbewegung dienen hauptsächlich Karren und Schiffe, wobei diese variieren können. Je nach Region werden unterschiedliche Tiere genutzt und in manchen Fällen kann es auch

besondere Fahrzeuge, wie Sandboote, riesige Vögel oder Schlitten geben. Doch Abweichungen sind stets teuer oder selten und sind eher das Besondere, als der Alltag. Darunter fallen auch Teleportationszirkel und andere Arten auf magische Weise den Ort zu wechseln. In *Ad Dayah* gibt es zum Beispiel die große Errungenschaft der fliegenden Schiffe, die allerdings auch viel mit ihrer abgeschiedenen Lage zu tun haben. Sie sind sehr kompliziert und teuer, geben ihnen aber einen entscheidenden Vorteil.

Anführer und das Militär beanspruchen meist die Mittel, um Zugang zu den besten und teuersten Technologien zu haben. Sie forschen stets an neuen Ideen oder verwenden bereits vorhandene Dinge, um sie für die Kriegsführung zu verwenden. Einer der größten Streitpunkte im Fantasy Genre ist dabei das Schießpulver. Anfang des 14. Jahrhunderts wurde es in Europa erforscht - wenn auch schon Jahrhunderte zuvor in China entdeckt - und kam nur wenige Jahre später bei Handfeuerwaffen zum Einsatz. Dies ist ganz eindeutig zu mittelalterlichen Zeiten und dennoch verbinden wir sie eher mit der Renaissance und dem 16. Jahrhundert, als diese Waffen weiterentwickelt wurden und für den Kampf an Wichtigkeit zunahmen. Die Entscheidung hat also mehr mit gefühlten Fakten und Atmosphäre zu tun, als mit der echten Inspiration am Mittelalter. (vgl. Baur 2012) Daher gibt es auch in *Thuris* keine Handfeuerwaffen, um die Idee einer rohen, magischen Welt nicht zu verderben. Die Verwendung von Schwarzpulver existiert nur - und das auch selten - in Form von Feuerwerk und Kanonen, welche ihren Ursprung deutlich früher haben. Die Möglichkeit soll offen bleiben, diese Entwicklung als Besonderheit einzubinden, doch ansonsten wird in *Thuris* noch mit Schwert und Armbrust gekämpft. Möglich sind auch Waffen in einer Kombination aus Mechanik und Magie, doch zählt dies aufgrund der Energiequelle eher zur Magie. Auch kann der Mangel an mechanischen Innovationen damit erklärt werden, dass die Zugänglichkeit zur Magie die Investition in den technologischen Bereich stark verlangsamt hat. Magie im Kampf ist eine sehr gefährliche Angelegenheit, da sie große Flächen mit unvorhersehbaren Folgen betreffen kann. Nach der großen magischen Explosion im Aschereich, wurden entsprechende Regeln für das Land festgelegt und die Magienutzer*innen, die sonst für den Krieg angeworben wurden, unterliegen nun strengen Richtlinien. Daher gibt es im Militär großes Interesse an magischen Waffen, um diese Regeln zu umgehen und Nicht-Magier mit Magie

auszustatten. Aus regeltechnischer Sicht verhindert das auch, dass es zu schnell zu Eskalationen in Auseinandersetzungen kommt oder dass diese zumindest weitreichende Konsequenzen haben.

Der wohl am wenigsten spannende Teil für Spieler*innen betrifft die Technologie des allgemeinen Lebens. Für sie ist es kaum von Bedeutung, welches Modell des Pfluges die Bauern benutzen, ob Knöpfe bereits erfunden wurden oder wie die Geldwährung aussieht. Auch in *Thuris* entsprechen diese Punkte den mittelalterlichen Standards und sind den meisten vertraut genug, um nicht mehr aufregend zu sein. Durchaus interessanter können magische Veränderungen sein, wenn auch eher auf einem atmosphärischen Level. Zum Beispiel welche Kleidung die Reichen tragen und ob sie ihr Aussehen magisch in auffälliger Form verändern. Je nach Kultur können bestimmte Formen von Stoffen, Farben oder auch Make-up hervorgehoben werden. Es geht um Import und Export und ob es Kulturen möglich ist Produkte anzubauen, die nicht in ihrer Region heimisch sind. Wie funktionieren die sanitären Anlagen und ist es sehr schmutzig auf den Straßen? Das alles trägt zum Thema und Ton bei, doch interessiert es Spieler*innen meist nur, solange es neu ist - und da Magie zu teuer für die meisten dieser Bereiche ist, bleiben sie gewöhnlich. Wichtiger hingegen ist dafür die verfügbare Medizin. Diese ist meist magischer Natur, da wochenlanges Kurieren und Heilen kaum für Spieler*innen von Interesse ist und einfach zu lange dauern würde. (vgl. Baur 2012)

Unterschieden wird außerdem zwischen arkaner und göttlicher Magie. Magie, die erlernt und wie Wissenschaft erforscht werden kann im Gegensatz zu Magie, gegeben von einem Wesen, dessen Moral und Willen man sich hingibt oder zumindest anpasst. Im Spiel macht dies einen großen Unterschied und sorgt für eine Menge Charakterentwicklung, Konflikte und Plot-Potential, aber regeltechnisch macht es nur geringe Unterschiede. Wer die Magie nutzen will, muss ihre Beschaffenheit hingebungsvoll studieren und das macht ihren Nutzen zu etwas Privilegiertem, zu dem man Zeit, Talent, Geld und im Idealfall eine*n Lehrmeister*in benötigt. Daher ist in *Thuris* Zauberei weit verbreitet und doch nur für wenige zugänglich. Um über die Berechenbarkeit der Magie nicht ihr Mysterium zu verlieren, bedient sich *Thuris* eines der weitverbreitetsten Themen des Fantasy Genre: die Apokalypse. So oft handelt die Vergangenheit von großartigen Zivilisationen, die mächtige Artefakte erschufen und dann plötzlich zu Grunde gingen. Diese besonderen, magischen und geheimnisvollen Gegenstände befinden sich also noch in der Welt und

warten nur darauf, von den Abenteurer*innen entdeckt zu werden. (vgl. Grubb 2012) In *Thuris* sind es die *Alten*, die für Jahrtausende regierten und kontrollierten, bis sie eines Tages plötzlich verschwanden. Die freie Welt von *Thuris* ist eine junge Welt im Verhältnis zu ihrer gesamten Existenz und die Magie musste beinahe von vorne aufgebaut werden. Viele Geheimnisse der *Alten* und ihren Anhänger*innen sind überall verborgen und verleihen der Magie etwas Urtümliches, Unberechenbares und damit Gefährliches.

Doch wie stechen die Spieler*innen in einer Welt heraus, in der es so viel Fantastisches gibt und wie machen nicht-magische Spieler*innen sich trotz all dem zu etwas Besonderem? Spielleiter*innen müssen ihnen die Chance geben, eigene Innovationen zu schaffen, seien es Zaubersprüche, Waffen oder andere technische Erfindungen. Sie könnten von einem*einer Gott*Göttin auserwählt werden und Nicht-Magienutzer*innen können sich an die besonderen Umstände anpassen und beispielsweise magische Fallen entschärfen oder Gegenstände magisch verstärken lassen. (vgl. Baker 2012) *“Regardless of the role of magic, there will always be a place for intelligent people who know how to create and repair the tools society relies on, tough people prepared to endure the dangers of battle and exploration, and clever folk who can trick the others.”* (siehe Baker 2012: 62) (vgl. Kinsman 2018a; Baker, Baur, Grubb 2012; Banks et. Al 2010)

5. Geografie und Landkarten

Im Vordergrund sollte immer auch die Geographie stehen. Handelt es sich um eine fantastische Welt, können Regeln der Physik außer Kraft gesetzt werden - doch sollte alles einer inneren Logik folgen. Auch Magie braucht ihre Begründung, um die Spieler*innen nicht aus der Immersion zu reißen. Ist die Umwelt größtenteils an der Realität orientiert, werden magische Orte zu ganz besonderen Erlebnissen. Dies war auch hier das Ziel. Das Bekannte gibt der alternativen Welt vertraute und festsitzende Grundbausteine, während die fantastischen Elemente sie zu einer Expedition ins Unbekannte voller Wunder machen. Viele Orte in *Thuris* sind auf natürliche Weise aufregend oder faszinierend, um die Unterschiede zu den magischen Orten noch weiter hervor zu heben. Auch reale Geografie spielt dabei eine große Rolle. Man muss kein Experte sein, um sich ein

wenig mit Landmassen, Wetter und Flüssen auseinander zu setzen und jeder kann erkennen, wenn eine Karte falsch aussieht - vielleicht weil Gebirge nicht in langen Gürteln verlaufen, Wälder an Wüsten grenzen oder Flüsse aufwärts fließen. Wenn dies in einer Landschaft dennoch vorkommt, sollte es einen guten Grund dafür geben. (vgl. Banks et. al 2010)

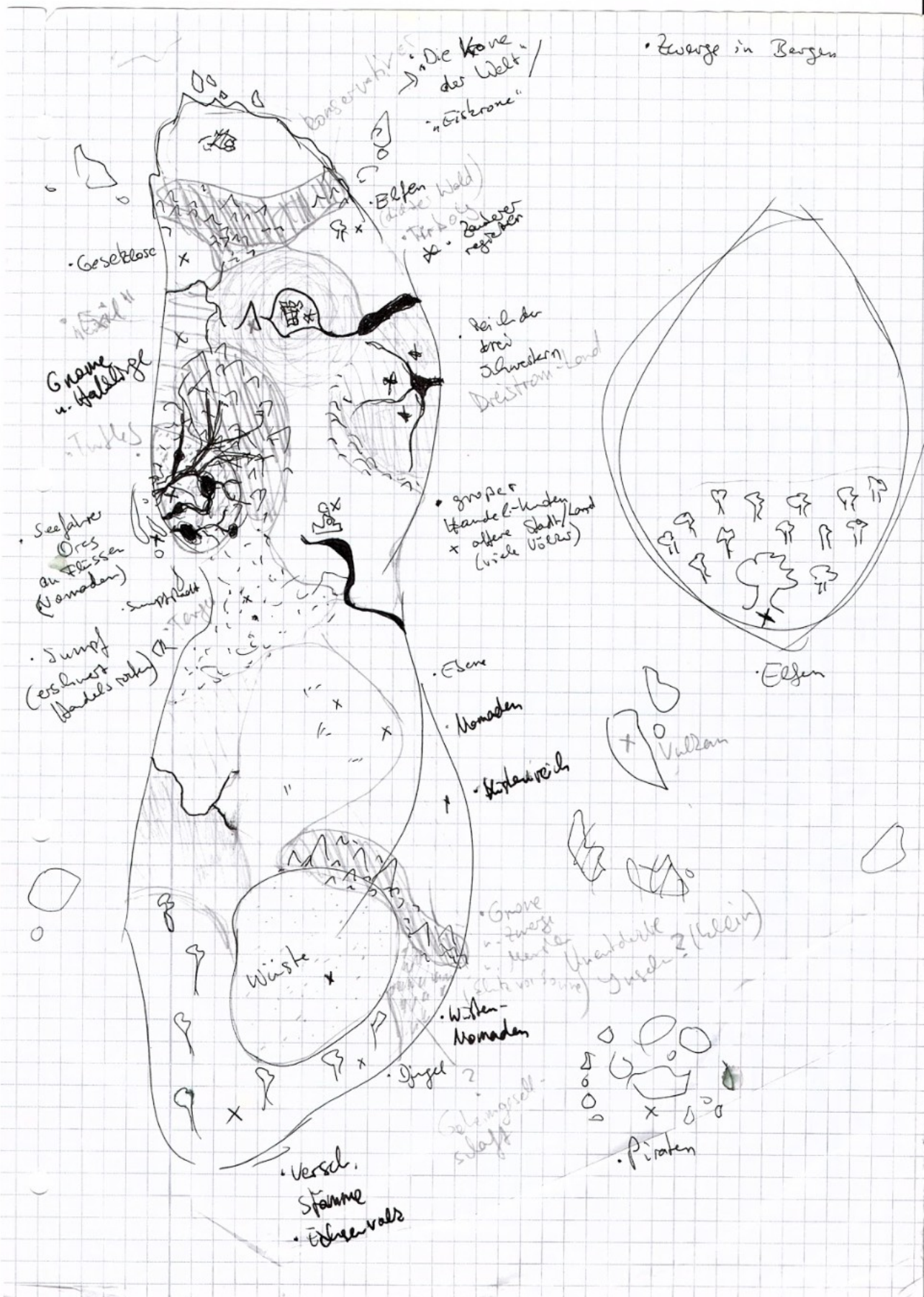
Die Herangehensweise ist dabei nicht entscheidend. Um nicht überfordert zu werden, empfiehlt es sich aber, Schritt für Schritt zu planen. Umrisse und Ideen können grob vorgezeichnet oder aufgeschrieben werden, um später detaillierter ausgeführt zu werden. Flüsse entspringen aus Bergen, Wüsten liegen im Regenschatten und Städte am Wasser. Wichtig ist eher die Größe des Gebiets, das entstehen soll. Der Umfang der Karte sollte dem Umfang der geplanten Kampagne entsprechen und muss somit nicht immer eine ganze Welt sein. Teile der Karte können unerforscht, unzugänglich oder unwichtig sein und Platz für das nächste Abenteuer bieten. (vgl. Banks et. al 2010) *Thuris* ist jedoch nicht für eine bestimmte Geschichte angelegt, sondern bietet für vielerlei Ideen und Themen Platz. Daher gibt es eine ganze Welt voller verschiedener Orte, Klimazonen und Kulturen, die dies ermöglichen.

Auch der Maßstab ist entsprechend groß, sodass genug Platz für Exploration über lange Zeit besteht. Für diese Exploration ist die Karte besonders wichtig. Nicht nur für den*die Spielleiter*in, um sich zu merken was wo ist, sondern auch für die Spieler*innen. Visualisierung macht die Welt realer und glaubwürdiger, es macht neugierig und hilft ebenso, sich in der fiktiven Fremde nicht zu verlaufen. *“You need to believe that behind the castles and battlefields there is a functional world.”* (siehe Roberts 2012: 40) Dafür ist es wichtig, Dinge außerhalb des Fokus passieren zu lassen.

Irgendwo gibt es immer eine Kneipenschlägerei, irgendein Land plant oder führt Krieg, eine Stadt weiter wird ein großes Verbrechen verübt. *“They [the players] can go anywhere and do anything, and they need to believe that if they do that, they will find a rich living world waiting for them.”*

(siehe Roberts 2010: 40) Wichtig sind nicht überfließende Details - die Spieler*innen nur überfordern würden und für den Plot unwichtig sind - sondern nur genug Informationen, um sie glauben zu lassen, dass sie diese volle, bunte Welt vor sich haben und einfach die Hand danach ausstrecken könnten, ohne sie selbst kreieren zu müssen. Und eine Karte vermittelt genau diesen Eindruck. Sie erzählt außerdem etwas über die, die sie erschaffen haben. Warum welche Dinge

darauf abgebildet sind. (vgl. Roberts 2012) Im Fall von *Thuris* ist sie erschaffen worden von den Menschen im *Echysischen Reich* und da diese sich selbst für wichtig und mächtig halten, sind nur Orte darauf verzeichnet, die sie persönlich für erwähnenswert erachten. Da sie zum Beispiel kaum etwas über das Elfenreich *Glimmerwald* oder die *Abudali Wildnis* wissen, ist auch auf der Karte kaum etwas darüber verzeichnet, im *Echysischen Reich* dafür umso mehr.



Erster Karten-Entwurf von Thuris

5.1 Namen

Die Namen der Orte und Gebiete können ebenso wichtige Informationen über die Welt preisgeben und dazu beitragen, Spieler*innen in die Ferne einzuladen. Sie sollen neugierig machen, geheimnisvoll wirken, aber auch etwas über sich verraten. In einer Welt, in der die Spieler*innen neu sind, ihre Charaktere aber aufgewachsen sind, soll dies ein paar Orientierungspunkte bieten. Die Stadt *Wolkenturm* schafft beispielsweise direkt die Assoziation eines hohen Turms in den Wolken, aber es könnte genauso gut ein Turm aus Wolken oder etwas ganz Anderes sein. Der Name gibt etwas Preis, macht jedoch gleichzeitig neugierig und bleibt dabei geheimnisvoll. Manche Namen deuten auch auf fremde Sprachen und Kulturen hin - wie die Drillings-Städte der *Harpyen Küste*: *El Thoulem*, *El Ghasna* und *El Khaban*, ohne dass eine eigene Sprache entworfen werden muss. Dafür ist in einem Rollenspiel auch kaum Zeit, geschweige denn Platz. Doch der Eindruck von fremden Vokabeln kann Tiefe schaffen und Geheimnisse bergen.

Bei der Namenswahl ist jede*r natürlich völlig frei, doch gilt es einige Stolpersteine zu beachten. Beispielsweise sehen manche Namen auf dem Papier schön aus, sind aber sehr schwer auszusprechen oder haben einen unerwartet unschönen Klang. Gerade im Rollenspiel, in dem fast jede Information über das gesprochene Wort vermittelt wird, lohnt es sich die wichtigen Namen Probe zu sprechen, damit sie im Spiel keine Überraschung werden. (vgl. Vallese 2017)

Der Ursprung von Bezeichnungen orientiert sich - für eine bessere Immersion - an der realen Welt. Menschen sind jedoch meist nicht sonderlich kreativ und benennen Orte oder Gegenden nach dem, was sie sind oder wo sie sich befinden. Sie beschreiben einfach, worum es sich handelt. Zum Beispiel unser Planet die *Erde*, der buchstäblich nach seiner Landmasse benannt wurde. Es gibt jedoch auch Ausnahmen. Um einen Namen also besonders interessant zu machen und ihm eine Bedeutung in der Welt zu geben, sollte er entweder etwas über den Ort, die Geschichte oder die Leute dort erzählen. (vgl. HelloFutureMe 2019b) Beispiele für eine Ortsbeschreibung sind der *Dornenberg* oder die Stadt *Limonenufer*. Es handelt sich ganz schlicht um einen Berg, der wie ein Dorn in den Himmel ragt und ein Ufer, an dem Limonen wachsen. Ihre Funktion oder Geschichte werden dabei nicht erwähnt. Über die Geschichte des Ortes berichtet dafür die Stadt *Glockenfall*, deren Name nach einem historischen Ereignis geändert wurde. Dazu zählen unter anderem auch das

Aschereich und *Bragas Gipfel*. Genauso können aber mythologische Ereignisse oder Geschichten Namen schaffen, wie die Fraktion der *Lichtbringer*, die sich nach ihrer Göttin benannt haben, die auch als Lichtbringerin bezeichnet wird. Über die Leute erzählt uns die Stadt *Glimmerfähre*, da sie hauptsächlich für ihre Fähre nach *Glimmerwald* bekannt ist. Oder auch die Stadt *Rotholz Hafen*, die nach dem Erwerb ihres außergewöhnlich roten Holzes getauft wurde.

In einer lebendigen Welt voller Wandel und Migration verändern sich Namen aber auch. Sie verlieren ihre Bedeutung und erhalten neue Zusätze, neue Sprachen vereinfachen die alten Laute und manchmal werden neue und alte Namen zu einem neuen Laut zusammengesetzt. (vgl. FutureMe 2019b) Auch kann die Veränderung von Macht an einem Ort bestimmen, ob ein Ort einen neuen Namen erhält, wie zum Beispiel die Zwergenstadt *Mig Borim*, die ihren Namen an die auf ihren Ruinen erbaute Stadt *Stysa* verlor. Auf den Karten der Menschen ist kein Zeichen mehr von alten Zwergenbauten, doch jene, die sich noch daran erinnern, weigern sich sie beim neuen Namen zu nennen. All dies sollte jedoch als Unterstützung der Geschichte und der Welt dienen und nicht noch mehr verwirren. Es kann also punktuell eingesetzt werden, um etwas bestimmtes und wichtiges auszusagen, darf aber nicht so viel Arbeit schaffen, dass Spielleiter*in und Spieler*innen völlig überfordert sind.

5.2 Maßstab

Auf einer Karte von *Thuris* befinden sich die großen Handelsrouten und Reisepfade, die stets genutzt werden. An Land sind diese mit sandfarbenen Punkten vermerkt, auf dem Wasser mit schwarzen Punkten. Natürlich gibt es auch andere Wege und Möglichkeiten, doch dies sind die bekanntesten.

Das Hexfeld-Netz ermöglicht eine bessere Bestimmung der Entfernung. Reist man zu Fuß für acht Stunden (also einen Tag) auf dem Landweg, kann man bei normalem Wetter und gerader Strecke ca. 50 Kilometer zurücklegen. Dies entspricht einem Hexfeld. Ein Pferd verdoppelt die Geschwindigkeit, Stürme und Gewitter, steile Berge und Hindernisse können diese wieder halbieren. Reist man nicht auf einer Straße, dauert die Strecke doppelt so lange. Zu Fuß also ein

halbes Hexfeld, zu Pferd ein ganzes Hexfeld pro Tag. Hinzu kommen hier allerdings weitere Umweltfaktoren wie Wald, Hügel, Gebirge, Flüsse, etc., die die Strecke wieder verlängern können. Auf dem Meer ist es ähnlich, nur dass es unterschiedlich schnelle Schiffe und andere Umweltfaktoren gibt. In der Regel aber ist es so schnell wie ein Pferd auf der Straße. Der Maßstab gilt als Richtlinie und kann jederzeit angepasst werden, wenn die Welt zu groß oder zu klein ist.

6. Kultur

Die Kultur bezeichnet all das, was eine Gemeinschaft ausmacht. Darunter fallen Kunst, Kleidung, Sprache, Feiertage, Bildung, Manieren, Rezepte, Unterhaltung, Bräuche, Glaube und Hobbies. Eine Gemeinschaft kann aber Vieles sein und tritt in unterschiedlichen Formen auf.

Eine dieser Formen ist die Gesellschaft. Sie ist der Grundbaustein des Worldbuilding und ist ganz speziell wichtig für Pen & Paper Systeme. “[...] it [society] provides political identity, language, a religious context, and a set of skills and traditions related to warfare, mating, magic, social harmony, and likely a set of laws and a structure or hierarchy that governs proper and improper behaviour. [...] Skills, gear, and magic items arise only from a society.” (siehe Baur 2012: 48) Viele Dinge also, die wichtig für einen Plot und vor allem für das Rollenspiel sind, entstehen aus Gesellschaften und Zivilisationen. Auch für den Hintergrund der Charaktere ist ein soziales Konstrukt wichtig, um sie in den Kontext der Welt einbetten zu können. So sind sie in der Lage, auf ihren sozialen Hintergrund zu reagieren und sich oder die Umstände zu verändern und daran zu wachsen - zum Besseren oder Schlechteren. Abenteurer*innen haben unterschiedliches Ansehen in unterschiedlichen Gesellschaften und es ist gut zu wissen, an welcher Stelle der Hierarchie sie sich befinden und wie die Umgebung auf sie reagiert.

Um dies einordnen zu können, muss man sich die verschiedenen Formen von Zusammenschlüssen einprägen. Die bekanntesten sind Stämme, Städte und Nationen. Stämme zeichnen sich dadurch aus, dass sie verhältnismäßig klein sind. Die Mitglieder kennen sich und gehören meist dem gleichen Volk an. Sie bilden eine Familie und sind durch Blut verbunden, sodass es für Außenstehende kaum

möglich ist, ein Teil davon zu werden. Sie können nomadisch sein oder an einem Platz leben, doch es reicht nicht in ihrer Nähe zu leben, um dazu gezählt zu werden. (vgl. Baur 2012) Ein Beispiel dafür sind die Ork Nomaden aus den *Wandelnden Flüssen*.

Anders ist es bei Städten. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich an einem bestimmten Ort befinden und Mitglieder dieser Gesellschaft besitzen dort einen Wohnsitz, gleich welcher Art. Wahrscheinlich gibt es umliegende Siedlungen, Landwirtschaft und irgendeine Form einer regierenden Klasse. Jede Stadt ist sehr eigen auf ihre Art und es gilt zu bedenken, was sie attraktiv oder unattraktiv macht, welches Thema sie inne haben könnte und wie sich das in ihren NPCs äußert. In der Planung hilft es, die Abenteurer als Touristen zu sehen. Sie werden die Stadt hauptsächlich zum Schlafen, Einkaufen und Essen nutzen, sodass diese Punkte ausgearbeitet sein sollten. (vgl. Baur 2012)

Eine weitere Methode ist das SPERM Prinzip. Es steht für social, politics, economics, religion, military. Dies sind die allgemein wichtigsten Aspekte in einer Stadt und wichtige Exemplare sollten entsprechend ausgebaut werden. (vgl. Monarchs Factory 2018) In *Stysa* gibt es das Vergnügungsviertel und viele Tavernen, die das Zusammenkommen ermöglichen. Die Politik wird vom König gedeckt, der alleine über das Land regiert und vom Adel beeinflusst wird. Außerdem gibt es ein Rathaus, um wichtige Probleme von Bürgern entgegen zu nehmen. Die Ökonomie bildet sich in der weitläufigen Landwirtschaft um *Stysas* Mauern herum und in einem starken Handel - vor allem mit magischen Gegenständen - der durch die Anbindung zu Flüssen und zum Meer stetig zunimmt. So gibt es am Flussufer viele Lagerhäuser und Handelsverbände. Die Hauptreligion ist stark im Glauben des Gründers der Stadt verankert und ein Tempel, sowie eine große Statue von der Göttin des Lichts und der Gerechtigkeit sind sichtbar platziert. Viele Gesetze orientieren sich an ihren Lehren und andere Religionen werden nur gestattet, wenn sie nicht im Widerspruch zu ihr stehen. Auch das Militär hat sein eigenes Viertel, wo Soldaten und Paladine ausgebildet werden und der Tempel ihrer Göttin sowie das Rathaus geschützt werden. Diese ganz besondere Stadt wurde außerdem aus gutem Grund als Startgebiet für die Spieler*innen ausgewählt. Oft wird die erste Stadt, in der die Charaktere sich wohl fühlen, zu einer Art Heimat- oder Rückzugsort im Spiel. Daher sollte sie bestimmte Kriterien erfüllen. Zunächst einmal ist sie groß genug, um eine Menge

Spiel zu ermöglichen, sodass ein Aufenthalt spannend bleibt. Sie ist außerdem, trotz ihrer Schwächen, im guten und gerechten Bereich angesiedelt und ermöglicht es zu entspannen und die Ressourcen aufzustocken. Ihre Position als Handelsmetropole erleichtert die Beschaffung von vielen Gütern und ebenso das Zusammentreffen von vielen Kulturen und Völkern. Dies soll den Spieler*innen zeigen, dass sie in dieser Welt willkommen sind, ganz gleich wo sie herkommen. Der Rest der Welt bietet durchaus Bereiche, die düster und unheimlich sind, in denen Diskriminierung und Gewalt eine große Rolle spielen. Doch die Spieler*innen sollen wissen, dass dies am Ort und seiner Geschichte liegt und nicht an ihrer Person. Zusätzlich bietet es die Chance, einen Einblick in diese verschiedenen Kulturen zu bekommen und dadurch vielleicht einen Ort zu finden, den die Charaktere gerne selbst bereisen würden.

Die nächst größere Gesellschaft ist die Nation. Sie verbindet größtenteils die Sprache, die Kultur und ihre Grenzen. Sie steht für gleiche Ideale, Werte und Prinzipien und bietet gleichzeitig Raum diese umzudrehen und ihre Schattenseiten zu zeigen.

Elemente der Magie können hinzugefügt werden um den Spieler*innen zu zeigen, dass es sich nicht nur um eine historische Gesellschaft handelt, die sie auch anderswo finden würden. Jedoch müssen auch magische Eigenschaften ihre ganz eigenen Folgen haben. (vgl. Baur 2012) Außerdem gilt es die wichtige Frage zu stellen, ob und mit wem die Nationen im Krieg sind. In der Geschichte der Menschheit hat sich gezeigt, dass Krieg häufiger ist als Frieden und dass große Anstrengungen unternommen werden müssen, um Frieden zu halten. Wer bemüht sich also um diesen Frieden und was müsste passieren, damit er zusammenbricht? In *Thuris* gab es lange Zeit und immer wieder Kriege verschiedener Art. Doch in den letzten Jahrhunderten wurden Friedens- und Handelsbündnisse geschlossen. Kleinere Kämpfe gibt es immer wieder, doch die Nationen erholen sich noch immer von ihren vorherigen Auseinandersetzungen. Der Waffenstillstand währt jedoch schon lange und Wohlstand und Arroganz treibt die Gedanken in gefährliche Richtungen. Es reicht nur eine Provokation, um die Ruhe zu stören. (vgl. Colville 24.05.2019) In diesem Fall muss aber auch überlegt werden, welche Konsequenzen dies für die Spieler*innen hat, wie wichtig es für die Kampagne ist und ob es das Spiel der Charaktere bereichert oder stört.

Neben Gesellschaften spielen auch Organisationen eine wichtige Rolle im Weltenbau. Sie sind die

treibenden Kräfte, die die Welt in kleinem oder großem Maße beeinflussen und bezeichnet eine Gruppe von Leuten, die die gleichen Ziele haben. *“Their existence, and the form they take, may greatly influence the direction your characters are able to take, and the resources that are available to them.”* (siehe Kinsman 2018a: 85) Eine der wichtigsten Organisationen ist die Regierung und welche Form sie annimmt. In jedem Land in Thuris wird darauf besonders eingegangen und verschiedene Formen der Herrschaft sind über die ganze Welt verteilt. Einige der bekanntesten im Fantasy Genre sind die Magokratie (in der die Magiewirker*innen herrschen), die Monarchie (in der es eine einzelne Person gibt, die meist durch Vererbung zum*zur Herrscher*in bestimmt wird), die Plutokratie (in der die Reichen herrschen), eine Oligarchie (in der eine Gruppe von Auserwählten herrscht, auch in Form eines Rates möglich) und die Theokratie (in der Kirche und Priester herrschen). Zwei Formen die oft entgegengesetzt werden, sind das Patriarchat und das Matriarchat. Da unsere Welt und vor allem unsere Geschichte hauptsächlich von ersterem geprägt ist, wird dies oft als Rechtfertigung genommen, sie - mit all dem folgenden Sexismus - auch in Fantasy Welten anzuwenden. Allerdings ist die Frage, warum? Das Patriarchat kommt von der körperlichen Überlegenheit der meisten Männer gegenüber den meisten Frauen und durch dessen gesetzmäßige Verfestigung über religiöse Institutionen. Dies muss in einer fantastischen Welt aber nicht eins zu eins übernommen werden. Vor allem, da nicht nur jeder Spieler, sondern auch jede Spielerin sich wohlfühlen sollte. Außerdem ist diese Welt ja nicht nur historisch, sondern auch magisch und da jede*r Magie erlernen kann, wirkt Magie als großer Gleichmacher. Es gibt keine biologischen Unterschiede zwischen männlicher Magie und weiblicher Magie (oder non-binärer Magie), weswegen ein überall herrschendes Patriarchat dadurch noch unwahrscheinlicher wird. Verwunderlich sind auch die wenigen Beispiele des Matriarchats. Diese handeln meist von Amazonen Kriegerinnen, die Männer verachten und zum Erzeugen von Kindern vergewaltigen - was zudem völlig verharmlost dargestellt wird. Eine Gesellschaft, die auf Männern basiert, die Frauen als “Brutsklaven” halten, findet man selten akzeptabel oder unterhaltend, warum also das Gegenteil? Auch andere Vorschläge des Matriarchats haben meist seltsame Anmutungen, die sich entweder in einer Welt ohne Männer, Männerhasserinnen oder Übermüttern äußern. *“Wenn du ein Matriarchat erschaffst, solltest du sowohl die Rolle der Frauen, wie auch der Männer in dieser*

Gesellschaft ansprechen und ob die Herrscherinnen fremde Männer als Besucher und nahezu Gleichgestellte empfangen oder sofort versklaven.” (siehe Banks et al. 2010: 159) Diese Ansicht mag wohl darauf zurückzuführen sein, dass der Großteil der Quellen im Rollenspiel Bereich noch immer von Männern stammt und eine Welt, die unserer gleicht, nur mit vertauschten Rollenbildern, für viele zu fern der eigenen Realität liegt. Dennoch sollte ein Matriarchat keine bizarre Ausgeburt einer Herrschaftsform sein, nur weil es ein Matriarchat ist. Jede Herrschaftsform ist möglich mit Frauen und in *Thuris* ist dies auch der Fall. So gibt es im *Echysischen Reich* eine patriarchalische Monarchie, da Magie nicht im Land ausgebildet wird. In *Baraan* ist Magie freier und es gibt auch weniger gesetzliche Freiheitseinschränkungen, sodass die *Harpyen Küste* derzeit von drei Regentinnen geführt wird. Das Elfenreich hingegen ist bekannt für seine Magie und wird von einem Matriarchat angeführt, welches sich über die Jahrhunderte entwickelt hat und von der weiblichen Göttin der Elfen unterstützt wird.

Weitere Organisationen sind Religionen oder religiöse Institutionen, aber auch Handels- und Geschäftsgruppen, Wohltätigkeitsorganisationen, Bruder- und Schwesternschaften, sowie Hobbygruppen und Geheimbünde. (vgl. Kinsman 2018a) Viele dieser Formen finden sich in den Fraktionen von *Thuris* oder regional in einzelnen Städten oder Ländern.

Eine weitere Form der Gruppenbildung in Gesellschaften sind Communities oder Gemeinschaften. *“Communities are groups of people that are united by experiences, values, geography, or some combination of the three.”* (siehe Kinsman 2018a: 87) Mitglieder können nicht freiwillig bestimmen dazu zu gehören, sondern gehören wegen ihrer Eigenschaften automatisch dazu. Sie können höchstens wählen, ob sie daran teilnehmen oder nicht.

Deutlich ist bei allen Formen der Kultur jedoch, dass sie viel mit Geografie zu tun haben. Grenzen folgen natürlichen Hindernissen wie Flüssen und Gebirgen und Reiche sind kaum größer, als zweiwöchige Reisen mit dem Pferd, damit jeder Ort auch ohne magische Mittel erreichbar ist. Gemeinsame Grenzen verursachen Streitigkeiten und Kriege, wie bei den Zwergen und Elfen im Süd-Osten. *Schildkrötenfähre* ist kultureller Mittelpunkt durch seine leicht erreichbare Lage zwischen zwei Reichen und die Zentauren beherrschen *Sa’atoalas Weide*, da sie dort genug Grasland haben. Das *Hungrige Auge* ist ein unnatürlicher Malstrom, der Konsequenzen für

umliegende Städte hat und die Orcs in den *Wandelnden Flüssen* sind gute Seefahrer und Nomaden, weil sie es aufgrund des Landes sein müssen.

7. Fazit

Eine der Schwierigkeiten beim Weltenbau ist es, Entscheidungen zu treffen. Es ist nicht ratsam, alle Möglichkeiten zu bedienen, da die Welt dadurch an Glaubwürdigkeit und Eigenheit verliert. Besser ist es, Verantwortung für die Auswahl zu übernehmen und mehr in weniger zu investieren. Es hilft außerdem dem*der Leser*in, nicht verloren zu gehen in der Masse an Informationen. Das war auch hier das Ziel. Während viele Kampagnen möglich sein sollen, ist es doch keine trübe und düstere Welt, sondern bietet eher Hoffnung und die Möglichkeit, reale Probleme zu lösen - wie es in der Realität vielleicht nicht so einfach möglich wäre. Auch soll sie einen schönen und gleichberechtigten Aufenthalt bieten, ohne ihr Konfliktpotential zu verlieren. Überhaupt sollte ein großes Maß an Diversität und Vielfalt in die Welt mit einfließen, da sie nicht nur eine fantastische Version unserer Historie ist (die ohnehin nur durch unsere persönliche, zensierte Linse betrachtet wird), sondern auch eine eskapistische Fantasie, die reale Themen zwar behandelt, aber kein Einzu-eins-Spiegel der Realität ist. Spielleiter*innen können selbst entscheiden, welche Teile sie in ihrer Kampagne behandeln, wie düster ihre Geschichte werden soll und mit welchen Themen sich ihre Spieler*innen wohl fühlen. Doch die Welt selbst soll jede*n mit offenen Armen empfangen und jedem*jeder ermöglichen ein*e Abenteurer*in zu sein. Das muss sich auch in den Gesellschaften, bzw. der Kultur widerspiegeln, die die Basis für Spieler*innen, Charaktere und folglich Rollenspiel darstellt. Wichtige Bestandteile davon sind Magie und Technologie, die ähnliche Auswirkungen auf sehr unterschiedliche Weise auf das Leben in einer Gesellschaft ausüben. Auch Geografie spielt dabei eine ganz besondere Rolle und Landkarten helfen in großem Maße, die Immersion zu verstärken und sich in der fremden Welt zurecht zu finden. Es geht aber nicht nur darum, die Realität so gut wie möglich zu kopieren und Magie so logisch wie möglich zu verknüpfen. Bei dem Gefühl der Authentizität und dem Erschaffen einer Immersion nach dem Abbild der Realität geht es oft nicht um tatsächliche Fakten oder historische Ereignisse, sondern um gefühlte und moderne

Ansichten der Welt. Man muss sich auf subjektive Wahrheiten einlassen, um glaubwürdig bauen zu können.

Ziel ist auch, eine Welt für das Pathfinder System zu schaffen, die nicht so überladen mit Informationen ist, dass sie jeden Neuankömmling direkt einschüchtert und vielleicht sogar überfordert und vertreibt. Informationen sollten einen Rahmen bieten, aber dennoch genügend Platz für Kreativität lassen, ohne dass ein falscher oder eigenmächtiger Schritt das ganze Kartenhaus zum Einstürzen bringt. Moral im High Fantasy ist oft sehr schwarz und weiß. Ganze Völker sind dem Bösen oder Guten zugeschrieben, was an sich schon problematisch ist, aber zudem auch langweilig und vorhersehbar. Diese alternative Kampagnenwelt soll Individualität und relative Moral hervorheben. Sie soll ermöglichen, sich mit realen Problemen und einem selbst auseinander zu setzen. Seriös genug sein, um ernsthaft sein zu können und hoffnungsvoll genug, um vor den Schrecken der wahren Welt zu schützen.

8. Quellenverzeichnis

- archive.adventuregamers.com: Time: King and Joker Victor Nizovtsev, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898337/>, abgerufen Februar 2020
- artstation.com: Lédesnald, Lorenn Tyr, <https://www.pinterest.de/pin/338544096988792758/>, abgerufen Januar 2020
- a) Berin Kinsman: Setting Design For Writers and Roleplayers, Dancing Lights Press, 2018
- b) Berin Kinsman: Culture Theory, Dancing Lights Press, 2018
- c) Berin Kinsman: Arcane Theory, Dancing Lights Press, 2018
- d) Berin Kinsman: Divine Theory, Dancing Lights Press, 2018
- Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steve Kenson, Robin Lawes, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Conlin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Pathfinder Rollenspiel Spielleiterhandbuch, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2010
- Deity, https://pathfinderwiki.com/wiki/Deity#Deities_of_the_Inner_Sea_region, abgerufen Dezember 2019
- Der Herr der Ringe https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Herr_der_Ringe, abgerufen März 2020
- Did Tolkien inspire Dungeons & Dragons <https://www.geeknative.com/63930/did-tolkien-inspire-dungeons-dragons/>, 10.12.2018, abgerufen März 2020
- Dungeons & Dragons https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons#Dungeons_%26_Dragons_3.5, abgerufen März 2020
- Erfindungen und Entdeckungen, <https://www.oppisworld.de/zeit/erfinder/eschiess.html>, abgerufen März 2020
- Ernst Reinhardt: Gedankensprünge. Aphorismen, <https://www.aphorismen.de/zitat/126393>, Basel, Friedrich Reinhardt Verlag, 2003, abgerufen März 2020
- Fandom Entertainment: Defeat Your Demons with Dungeons & Dragons | FANDOM UNCOVERED, <https://www.youtube.com/watch?v=9gUcx45ryT0&t=1152s>, 06.08.2019

- Frank Ludwig: Jarilo – Sonne, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990201658/>, abgerufen Februar 2020
- Geschütz, <https://de.wikipedia.org/wiki/Gesch%C3%BCtz>, abgerufen März 2020
- Handfeuerwaffe, <https://de.wikipedia.org/wiki/Handfeuerwaffe>, abgerufen März 2020
- a) Hello Future Me: On Worldbuilding: Fictional Histories [Tolkien | Handmaid's Tale | Game of Thrones], <https://www.youtube.com/watch?v=RbnzAJXW0Sw&t=1423s>, 07.09.2019, abgerufen Dezember 2019
- b) Hello Future Me: On Worldbuilding: Place Names — countries, cities, places, <https://www.youtube.com/watch?v=mcKMbVXpRRA>, 02.11.2019
- c) Hello Future Me: On Writing: Magic Systems and Handling Power Escalation [Mistborn | Last Airbender | Naruto], <https://www.youtube.com/watch?v=PlwBjNkHC50&t=142s>, 27.02.2019
- howarddavidjohnson.com, King Arthur & the Knights of the Round Table; Paintings of the Arthurian legends by Howard David Johnson, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990439292/>, abgerufen Februar 2020
- IGN: Why is D&D So Popular Again? (ft. The Russo Brothers, Deborah Ann Woll & More), <https://www.youtube.com/watch?v=IDT0QW7TZGU&t=235s>, 02.10.2019
- liveinternet.ru: Российский Сервис Онлайн-Дневников, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898980/>, abgerufen Februar 2020
- James Jacobs, Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, Vic Wertz, Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano, Hank Woon: Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2016
- jeanny.grey.livejournal.com: Sleeping Beauty retold by Adele Geras, illustrated by Christian Birmingham, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898104/>, abgerufen Februar 2020
- Jonathan Roberts: Fantastic Maps Fantasy maps and mapmaking tutorials, <http://www.fantasticmaps.com/2013/03/how-to-design-a-town/>, 05.03.2013, abgerufen Dezember 2019
- Karen Wynn Fonstad: The Atlas of Middle Earth. Revised Edition, Boston, Houghton Mifflin company, 1991

- Keith Baker, Wolfgang Baur, David „Zeb“ Cook, Monte Cook, Jeff Grubb, Scott Hungerford, Chris Pramas, Jonathan Roberts, Janna Silverstein, Michael A. Stackpole, Steve Winter: *Kobold Guide to Worldbuilding*, Kirkland, Open Design LLC, 2012
- Klaus Fog, Christian Budtz, Baris Yakaboylu: *Storytelling - Branding in Practice*. Berlin, Springer, 2005
- Matthew Colville: Running the Game Series, https://www.youtube.com/playlist?list=PLlUk42GiU2guNzWBzxn7hs8MaV7ELLCP_, 21.02.2016 – 05.04.2020
- Mark, 1906 Fairy Forest at Sunset by Ivan Bilibin, <https://www.pinterest.de/pin/3385440969898979/>, abgerufen Januar 2020
- Mark Wightman: *The GM's Planet-Building Handbook*, Draken Games, 2012
- Matthew Mercer: *Tal'dorei Campaign Setting*, Seattle, Green Ronin Publishing, 2017
- a) Mike Mearls, Jeremy Crawford, Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen: *Player's Handbook Spielerhandbuch - Deutsche Ausgabe*, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2018
- b) Mike Mearls, Jeremy Crawford, Wolfgang Baur, C.M. Cline, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D. Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt Sernett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve Winter, Chris Youngs: *Dungeon Master's Guide, Spielleiterhandbuch – Deutsche Ausgabe*, Waldems, Wizards of the Coast, 2018
- Monarchs Factory: Top Tip for Creating Towns/Cities/NPCs || D&D with Dael Kingsmill, https://www.youtube.com/watch?v=sJd6g—Ok_A, 16.03.2018, abgerufen Dezember 2019
- Nuavi-Spirit, <https://www.nuavi-spirit.de/namen-der-vollmonde/>, abgerufen Dezember 2019
- Pathfinder (Rollenspiel) [https://de.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_\(Rollenspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_(Rollenspiel)), abgerufen März 2020
- Pia Wieskamp, Clemens Camphausen, Tobias Dennehy, Björn Eichstädt, Diana Heinrichs, Claudia Hilker, Jenny Janson, Patrick Möller, Tina Pfeifer, oliver Rosenthal, Carsten Rossi, Dr. Michael Schmidtke: *Storytelling: Digital – Multimedial – Social, Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media*, München, Carl Hanser Verlag, 2016
- Ray Vallese: *Writing With Style An Editors Advice for RPG Writers*, Rogue Genius Games, 2017

- rev-artistry.tumblr.com: Reverence and Art, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990439074/>, abgerufen Dezember 2019
- sacred-texts.com: <https://www.pinterest.de/pin/338544096990436224/>, abgerufen Januar 2020
- Stephen Chenault, Tim Burns, Mark Sandy, Kim Hartsfield, Jason Vey: The Storytellers Dictionary, United States, Chenault & Grey Publishing, 2017
- Steven Cohan & Linda M. Shires: Telling Stories a Theoretical Analysis of Narrative Fiction, London, Routledge, 1988
- Sources and influences on the development of Dungeons & Dragons, https://en.wikipedia.org/wiki/Sources_and_influences_on_the_development_of_Dungeons_%26_Dragons, abgerufen März 2020
- TEDx Talks: Why Dungeons & Dragons is Good for You (In Real Life) | Ethan Gilsdorf | TEDxPiscataquaRiver, <https://www.youtube.com/watch?v=6PaHJqpQnyw>, 21.05.2016
- Terry & Lyn Pratchett, Isobel Pearson, Reb Voyce, Bernard Pearson, Ian Mitchell: Vollständiger und unentbehrlicher Atlas der Scheibenwelt, München, Wilhelm Goldmann Verlag, 2017
- Tobiah Q. Panshin: The Game Master A Guide to the Art and Theory of Roleplaying, California, Creative Commons, 2011
- [vignette.wikia.nocookie.net: https://www.pinterest.de/pin/338544096989340458/](https://www.pinterest.de/pin/338544096989340458/), abgerufen Januar 2020
- viola.bz: Victor Nizovtsev, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898383/>, abgerufen Februar 2020
- Wayne Rossi, Stephen Tempest, Omar Haneef: To what extent is Dungeons and Dragons influenced by Tolkien's works?, <https://www.quora.com/To-what-extent-is-Dungeons-and-Dragons-influenced-by-Tolkiens-works>, abgerufen März 2020
- wikiart.org: <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898048/>, abgerufen Januar 2020
- Wochentag, <https://de.wikipedia.org/wiki/Wochentag>, abgerufen Januar 2020

Programme zur Kartenerstellung:

- inkarnate.com

- Photoshop Elements