



~~Anleitung~~

Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Stand	Seite
Vorwort	06.11.2020	2
Teil 1: Grundlagen/FAQ	28.03.2023	3
Teil 2: Spielablauf		
2.1 Aufgaben & Zeitaufwand	18.11.2020	6
2.2 Spielzug	19.11.2020	7
2.3 Logbuch	10.03.2021	12
2.4 Challenges	20.10.2020	12
Teil 3: Regeln		
3.1 Kommunikation	19.11.2020	13
3.2 In den Beiträgen	19.11.2020	13
3.3 Charaktererstellung	19.11.2020	15
3.4 Technisches und Datenschutz	18.11.2020	16
Teil 4: Anmeldung		
4.1 Gastlesen	19.11.2020	17
4.2 Einstieg	10.03.2021	17

Für den Ersteindruck brauchst du nur Teil 1: Grundlagen/ FAQ (3 Seiten) zu lesen :)

Vorwort

Ursprung dieses Regelwerks ist ein schon lange nicht mehr existierendes email-Rollenspiel, bei dem ich 2002 meine ersten Gehversuche als Spieler unternahm.

Kurze Zeit später startete ich ein eigenes Projekt, bei dem ich schon einige Anpassungen und Verfeinerungen am Spielsystem vornahm. Das nicht nur, um meine Ideen und Vorstellungen besser verwirklichen zu können, sondern auch, um es ausreichend vom Ausgangsmaterial abzuheben.

Das Gesamtkonzept wurde seither stetig weiterentwickelt und hat sich als das herauskristallisiert, was dir nun vorliegt.

Der einfacheren Lesbarkeit willen habe ich die neutrale Form bei "Spieler", "SC" und "Charakter" verwendet. Es sind damit natürlich beide Geschlechter gemeint.

~~~~~

### **Historie der Hintergrundwelten:**

*Ancient Spirits* (2002 – 2003), lose basierend auf dem Final Fantasy-Universum

*Abenteurer auf Gluum* (2003 – 2005), erstmals komplett selbsterstelltes Setting samt Völkern, Entstehungsgeschichte und mehrerer Zeitalter

*Skies of Galea* (2005 – 2009, 2011 – 2015), neues, offeneres Setting

*Caerulean Sky Holidays* (ab 2017), aktuelle Inkarnation, spielt im Multiversum

## Teil 1: Grundlagen/FAQ

### Worum geht es?

Das **Prinzip** ist denkbar einfach: Eine Gruppe kreativer Menschen schreibt zusammen Geschichten, deren Verlauf und Ausgang nicht vorherbestimmt ist.

Die **Gruppe** besteht aus einem Spielleiter, der die Rahmenhandlung liefert und das ganze Drumherum organisiert, sowie mindestens drei Spielern, die in die Rolle selbst entworfener Spielercharaktere schlüpfen und mit diesen direkten Einfluss auf das Geschehen nehmen.

Im Vordergrund steht das Erschaffen einer spannenden und atmosphärischen **Erzählung**, in der den SCs eine zentrale Bedeutung zukommt. Man könnte also sagen, dass dieses Projekt eine Mischung aus Rollenspiel und Schreibgruppe ist.

Die Geschichte wird in sog. **Spielzüge** aufgeteilt, vergleichbar mit Kapiteln in einem Buch. Der SL gibt den Anfang eines Spielzuges vor, indem er eine Begebenheit samt Schauplatz darstellt; auf dieser Basis führen die Spieler sodann die Geschichte fort. Hierfür nutzen wir ein **Office-Dokument** (Format .docx), die email dient lediglich als Sendemittel.

Wir verwenden keine Würfel und Tabellen, sondern verlassen uns auf Fairplay und gesunden Menschenverstand, was sehr gut funktioniert. Zwar fällt dadurch ein gewisser Zufallsfaktor weg, doch die deutlich leichtere Erlernbarkeit des Systems, das sich seit über 20 Jahren bewährt, gleicht das wieder aus.

Für viel Abwechslung bei Quests und Jobs wird gesorgt und auf Balance zwischen Interaktion, Lösen von Aufgaben/Rätseln o.ä. und Kampf Wert gelegt.

Unsere beiden **Hauptschauplätze** - Jambalaya Gateway und Aphelion City - sind Teil des selben Multiversums.

Mehr Infos findest auf der Website unter *Setting* oder *Downloads*.

An **Genres** kommen je nach Setting Fantasy/Science Fantasy/Contemporary Fantasy, Cyberpunk und ein wenig Sci-Fi zum Einsatz, gewürzt mit der einen oder anderen Popkulturreferenz.

Im Bezug auf **Völker/Rassen** haben wir keine mit den meisten anderen Rollenspielen vergleichbaren Vorgaben: du entscheidest selbst, was für ein Wesen dein SC sein soll.

Seit dem Start im Jahr 2002 war vom sprechenden Tier über Tiermenschen bis hin zu Menschen, mythischen Wesen, Aliens und KI eigentlich alles dabei, was man sich vorstellen kann.

Mehr dazu siehe *Teil 3: Regeln, 3.3 Charaktererstellung*

Als Besonderheit gibt es nur bei uns **Challenges** wie z.B. die Weltenbau-Challenge, bei der aus Spielerideen eine Welt entsteht, die die Gruppe anschließend bereist.

Der **Gewaltlevel** ist moderat, die Darstellung realistisch, ohne in Gemetzel auszuarten.

## Schreibhäufigkeit, Beitragslänge & Dauer

Minimum: 4 Beiträge pro Woche und Spieler

Ideal: 5+

Schafft ein Spieler kurzfristig das Minimum nicht, sind abhängig von der Spielsituation ausnahmsweise weniger Beiträge möglich oder man pausiert einfach. Langfristig weniger als 4 Beiträge/Woche geht leider nicht, weil der betroffene Spieler nur noch hinterherhinken würde.

Die Länge der Beiträge ist nicht vorgeschrieben. Zwei bis drei gehaltvolle Sätze, die das Geschehen voranbringen, sind besser als ein ganzer Absatz mit Geschwafel ;)

Wie lange eine Quest bzw. ein Job dauert, hängt vom Setting ab.

Jambalaya Gateway: Probespiel = 2 - 4 Wochen, Quest = max. 3 Monate

Aphelion City: keine Vorgabe

## Kostet die Teilnahme etwas?

CSH und seine Vorläufer waren stets **kostenlos** und werden das auch bleiben.

## Welche Voraussetzungen muss ich mitbringen?

Wenn du folgende Fragen mit JA beantworten kannst, sieht es schon mal gut aus :)

- Kommst du grundsätzlich in einer Gruppe zurecht?
- Hast du normalerweise problemlos Internetzugang, eine gültige email-Adresse und ein Textverarbeitungsprogramm, welches **.docx lesen und speichern** kann (z. B. Word, Libre Office)?
- Kannst du so schreiben, dass man dich versteht? Keine Bange, Perfektion wird nicht erwartet, nur normale Lesbarkeit ;)
- Findest du prinzipiell täglich einmal etwas Zeit, nach neuen Beiträgen im email-Eingang zu schauen und ggf. einen eigenen zu schreiben?

Bitte bedenke: Rollenspiele sind ein Hobby, das mit der Zuverlässigkeit der Gruppenmitglieder steht und fällt.

## Gibt es Ausschlusskriterien?

Wir freuen uns immer über neue Spieler, können aber leider nicht jeden aufnehmen.

Eine Anmeldung hat keinen Sinn, wenn

- du nur unregelmäßig an den PC/ins Internet kommst
- dich Schule/Ausbildung/Studium/Arbeit/Familie sehr in Anspruch nehmen
- du schon zeitintensive Hobbies bzw. fest eingeplante Freizeitaktivitäten hast (Sportverein, großer Freundeskreis etc.)
- dich private Probleme stark belasten
- du eine ausgeprägte Lese-Rechtschreibschwäche hast
- du das Projekt grundsätzlich gut findest, aber das System verändern möchtest
- für dich im Vordergrund steht, zu gewinnen, dich gegen die anderen durchzusetzen und deinen SC so mächtig wie möglich zu gestalten (vgl. "Powergaming")

## Wie funktioniert der Einstieg?

Als erster Schritt wirst du für eine Woche als **Gastleser** aufgenommen. Hierfür brauchst du nichts weiter zu tun, als dein Interesse zu bekunden. Deine email-Adresse wird daraufhin dem Verteiler hinzugefügt und du darfst mitverfolgen, was die Gruppe gerade so treibt :)

Nach Ablauf der Woche wirst du automatisch wieder aus dem Verteiler herausgenommen.

Gefällt dir das Projekt, kannst du einen Probestandard übernehmen oder selbst einen SC oder NSC erstellen, der dann ins laufende Geschehen eingebaut wird.

War es nicht so dein Ding, hörst du nichts mehr von uns.

Mehr dazu siehe *Teil 4: Anmeldung, 4.2 Einstieg*

## Vorteile ggü. klassischen Pen & Paper-RPGs

=>man muss nirgendwo hinfahren, sondern kann bequem vom heimischen Rechner aus teilnehmen, oder wie man heute sagt: **kontaktlos**

=>keine technischen Hilfsmittel wie Roll20, Skype, Discord o.ä. nötig

=>es gibt keine festen Termine, bei denen etwas dazwischenkommen kann

=>die Gruppenmitglieder können ihre Geschichten später jederzeit nachlesen, so wie ein Buch

=>Quests verlaufen zügig und gleichmäßig statt 1 - 2 x im Monat oder noch seltener

=>man kommt in Kontakt mit Leuten aus ganz D, nicht nur aus der näheren Umgebung

=>die Spieler können einander durchaus persönlich kennenlernen, wenn sie das möchten (und selbst organisieren)

=>wenn Spieler wegziehen, bleibt die Gruppe unverändert erhalten

## Warum nutzt ihr nicht ...

### - einen Discord-Server?

Wir bekämen keine regelmäßigen Treffen zustande, denn aufgrund von Berufstätigkeit/Studium/Privatleben sind die Gruppenmitglieder meist zu unterschiedlichen Zeiten online.

Der soziale Aspekt ist natürlich wichtig und einige Gruppenmitglieder kennen sich schon jahrelang. Im Vordergrund steht jedoch die gemeinschaftlich erzählte Geschichte.

### - ein Forum?

In den 2000er Jahren gab es ein Forum zum Spiel und dort fanden neben der generellen Planung einige Sessions statt, aber wir sind davon abgekommen, weil es zu umständlich war.

Zudem ist man vom Foren-Provider abhängig, sofern man keinen eigenen (kostenpflichtigen!) Webspace hat. Stellt dieser seinen Service ein, sind alle Daten weg.

### - Google Drive?

siehe *Teil 3: Regeln, 3.4 Technisches und Datenschutz*

## Werden die fertigen Geschichten veröffentlicht?/ Darf ich als Spieler die Geschichten privat nacherzählen oder selber veröffentlichen?

Nein, es handelt sich um ein hobbymäßig betriebenes Gemeinschaftsprojekt.

## Teil 2: Spielablauf

### 2.1 Aufgaben & Zeitaufwand

#### 2.1.1 Spieler

Als Spieler hast du die Wahl: Entweder du übernimmst einen **Probecharakter** oder erstellst einen eigenen **SC** oder **NSC**, wofür jeweils passende Steckbrief-Vorlagen zur Verfügung stehen. Mehr dazu siehe *Teil 4: Anmeldung, 4.2 Einstieg*

Deine **Hauptaufgabe** besteht darin, in die Rolle deines Charakters zu schlüpfen und aus dessen Perspektive am Geschehen teilzunehmen. Dabei lässt du ihn denken, fühlen und handeln. Damit die Geschichte gut vorankommt, ist es wichtig, **regelmäßig** Beiträge zu bringen.

Der **Zeitaufwand** hängt von der Situation im SZ und dir selbst (Lesegewohnheiten, Schreibgeschwindigkeit, Tagesform usw.) ab.

Bei **geplanter Abwesenheit** wie Urlaub u.ä. sei bitte so lieb und lass die Gruppe wissen, von wann bis wann du nicht schreiben kannst.

Bei **unvorhersehbaren Verhinderungen** wie Krankheit, Computerausfall u.ä. melde dich bitte wieder, wenn du kannst.

Um Warten/Stocken zu vermeiden, schicke bitte eine kurze email über den Verteiler, wenn

- dein SC nichts tun kann oder du nicht weißt, was er tun könnte
- dein SC eine begonnene Aktion eigentlich ohne Unterbrechung weiterführen würde, du aber gerade keine Zeit hast, einen entsprechenden Beitrag zu schreiben
- du den Eindruck hast, dass jemand aus der Gruppe etwas im Beitrag vergessen oder sich unklar ausgedrückt hat

Beteilige dich bitte an Besprechungen, Abstimmungen und Umfragen. Natürlich kannst du dich auch enthalten!

Teile bitte mit, wenn du **nicht mehr mitmachen** kannst/willst. Gründe brauchst du selbstverständlich nicht zu nennen!

Bitte entscheide, was mit deinem SC/NSC passieren soll, z. B. wie er aus dem Geschehen genommen werden soll oder ob du ihn zur "Adoption" als Probecharakter freigibst. Lässt du ihn ohne Info zurück, geht er aus organisatorischen Gründen auf die Gruppe über.

#### 2.1.2 Spielleiter

Der SL trägt die Verantwortung, dass "der Laden läuft".

Er beteiligt sich ebenfalls am Spielgeschehen (z. B. als Auftraggeber, Informant), bleibt aber meist eher im Hintergrund. Seine **Aufgaben** sind vor allem organisatorischer und moderierender Natur:

- Spieler rekrutieren
  - Anmeldungen bearbeiten
  - auf Einhaltung der Regeln achten
  - Settings zur Verfügung stellen
  - den Anfang der Rahmenhandlung vorgeben, regelmäßig neue Impulse und Hinweise liefern
  - SZ beginnen und beenden
  - SZ in Ordnung halten, z. B. auf den richtigen zeitlichen Ablauf achten
  - Entscheidungen treffen, z. B. Schreibpausen oder Deadlines festlegen
  - SCs einbauen oder entfernen
  - NSCs steuern
- NSCs sind vergleichbar mit Komparsen und Statisten. Manche sind wichtig für die Geschichte (z. B. Auftraggeber, Informant), andere füllen nur eine kleine, zweckmäßige Rolle aus (z. B. Wirt, Händler) oder beleben das Setting (z. B. Touristen, Passanten).
- Gegner steuern
  - Spielerideen einbinden, soweit möglich
  - Logbuch führen
  - Karten und Skizzen/Zeichnungen anfertigen
  - Challenges durchführen
  - Website pflegen
  - Spieler ausschließen, wenn es nicht mehr anders geht

Der **Zeitaufwand** ist relativ hoch, vor allem in den Planungs- und Vorbereitungsphasen.

## **2.2 Spielzug**

### **2.2.1 Allgemein**

- Wir schreiben die Beiträge in einem Office-Dokument und schicken es per email über unseren Verteiler.
- Üblicherweise beginnt der SL den SZ mit einem Teil der Rahmenhandlung, z. B. erhalten die SCs einen Auftrag, den sie erfüllen sollen.  
Diese Datei speichert der SL als **SZ1-01-SL.docx** ab. Nun schließt er das Dokument und hängt es an eine email. In die Betreffszeile tippt er den Dateinamen, so dass die Spieler auf den ersten Blick sehen können, was sich im Anhang befindet. Danach schickt er die email über den Verteiler.

Der Spieler, der als erster reagiert, führt folgende Schritte durch:

- =>holt die email ab
- =>lädt das angehängte Dokument herunter und öffnet es
- =>speichert das Dokument unter **SZ1-02-SCName.docx** ab (Name des eigenen SC)
- =>schreibt seinen Beitrag (zwichenspeichern nicht vergessen :))
- =>speichert und schließt die Datei
- =>klickt bei der vorigen email auf "alle antworten"
- =>hängt die Datei an
- =>schreibt den Dateinamen in die Betreffszeile und
- =>schickt die mail ab

Der nächste lädt diesen Beitrag herunter, schreibt seinen Text hinein, speichert ihn unter der fortlaufenden Nummer (SZ1-03-SCName.docx) und schickt ihn über den Verteiler usw. usf.

- Jeder Beitrag wird mit (neu)- und (Ende)-Markierungen versehen, damit man gleich erkennt, was neu dazukam. Wie das praktisch aussieht, zeige ich dir in einem Spielzug-Beispiel auf der nächsten Seite :)

Damit nicht irgendwann der ganze SZ voller (neu) und (Ende) ist, löscht jedes Gruppenmitglied **immer** die Markierungen seines eigenen vorigen Beitrags, bevor es einen neuen schreibt.

- Man kann Beiträge auch aufteilen und dort einfügen, wo sie vom zeitlichen Ablauf besser passen. Bitte formuliere diese Einschübe so, dass sie den schon bestehenden Text nicht "torpedieren".

Die Markierungen lauten dann für den ersten Teil (neu) und (Unterbrechung) sowie für den zweiten Teil (weiter) und (Ende).

- Im SZ gibt es **keine festgelegte Reihenfolge**. Wer wann mit dem Schreiben dran ist, hängt davon ab, was im Spiel gerade passiert.

- Die **Länge der Beiträge** ist ebenfalls **nicht vorgegeben**.

Tipps: Es ist sinnvoller, täglich einen kurzen Beitrag zu bringen statt alle paar Tage einen langen. Ein kurzer Beitrag, der das Geschehen vorantreibt, ist manchmal besser als viel Blabla ;)

- Wir schreiben in der dritten Person und ersten Vergangenheit (Beispiel: Homer ging zum Kühlschrank und nahm ein Bier heraus.)

- Jedes Gruppenmitglied hat eine eigene Schriftfarbe, damit man auf den ersten Blick sieht, zu wem die Texte gehören.

**Schwarz** ist für die SL-Texte reserviert und **Grau** für von Spielern gesteuerten NSCs.

Traditionell für SCs verwendete Farben sind **Rot, Dunkelrot, Braun, Orange, Violett, Pink, Blau, Dunkelblau, Hellgrün, Dunkelgrün, Blaugrün** und **Olivgrün**.

Sind alle schon belegt oder nur noch solche frei, die du nicht magst, kannst du selbst eine Schriftfarbe mischen. Wichtig ist, dass sie ohne Probleme in den gängigen Office-Programmen dargestellt werden kann und im SZ visuell gut unterscheidbar ist.

- Manchmal bittet der SL darum, kleine Textstellen abzuändern oder macht es selbst. Das ist keine Willkür oder gar Bestrafungsaktion, sondern geschieht wegen Sinn- oder Tippfehlern oder aus storytechnischen Gründen.

- Wenn sich zwei Beiträge überschneiden, also zufällig fast zeitgleich verschickt werden, fügt sie jemand, der Zeit & Lust dazu hat, zusammen und leitet sie über den Verteiler weiter.

Passen die Beiträge vom Inhalt her nicht zusammen, hat fairerweise der zuerst abgeschickte Beitrag Vorrang. Die beiden Spieler können alternativ gerne gemeinsam entscheiden, wie sie das handhaben möchten, falls ihnen bspw. der zweite Beitrag besser gefällt.

- Wird eine sog. Deadline festgelegt, endet der SZ an diesem Datum. Bis dahin kann noch weitergeschrieben werden. Beiträge, die nach der Deadline ankommen, zählen nicht mehr.



- Ein fiktives Spielzug-Beispiel:

## Caerulean Sky Holidays

Der Sohn des Kaufmanns

### ~~5. Spielzug~~

#### Heimkehr

(SL neu)

Die aus dem morgendlichen Dunst auftauchenden Zinnen der Stadtmauer gaben der kleinen Gemeinschaft neue Kraft und Zuversicht - nach all den Strapazen der Reise war das Ziel in greifbare Nähe gerückt. Bald würde Thibaults Vater seinen Sprössling in die Arme schließen können.

Am Schilderhaus neben dem Tor lungerten einige sichtlich gelangweilte Wachen herum.

"Papiere, bitte", näselte der vorderste Soldat und legte die Hand demonstrativ ans Heft seines Säbels.

(SL Ende)

(Stella neu)

Innerlich rollte die Wolfsbarbarin mit den Augen. Irgend etwas musste sie ausstrahlen, weswegen sie allenthalben kontrolliert wurde. Im Gehen holte Stella ihren Pass und das Empfehlungsschreiben der Gilde, der sie angehörte, aus ihrer Umhängetasche.

Sie schenkte den Soldaten ein Lächeln. Oder versuchte es wenigstens, indem sie ihre beeindruckenden Fänge bleckte. "Einen *wunderschönen* guten Morgen", quetschte sie zwischen den Zähnen hervor und händigte die Papiere aus.

(Stella Ende)

(Thibault neu)

Thibaults Schritte wurden zögerlicher. Die Art und Weise, wie die Männer sie anstarrten, machte ihm Angst. Was wollten die von ihnen? Seine Hand tastete nach der von Ampelio.

(Thibault Ende)

(Ampelio neu)

Der alte Magier drückte Thibaults Hand. "Keine Bange, mein Kind. Die wollen sich nur ein bisschen wichtig machen", raunte er ihm zu.

Ampelio überlegte, was er als erstes mit seinem Anteil an der Belohnung anfangen würde. Vielleicht ein Besuch im Badehaus, um die ächzenden Knochen ordentlich durchzuwärmen? Außerdem konnten seine Stiefel eine neue Besohlung gebrauchen und mit einem gewissen Zauberamulett liebäugelte er schon länger ...

(Ampelio Ende)

### 2.2.2 Einzelspielzug

Teilt sich die Gruppe auf oder unternehmen einzelne SC etwas (z. B. allein die Umgebung erkunden oder ein Gespräch unter vier Augen führen), kommt der Einzelspielzug zum Einsatz.

Ablauf:

=>ein SC

Hierin schildert ein Spieler, was sein SC im Alleingang erlebt. Die restliche Gruppe macht währenddessen normal weiter.

Hat der SC mit NSCs zu tun oder braucht der Spieler Infos zur Umgebung, schreiben er und der SL gemeinsam am Einzelspielzug.

=> mehrere SCs

Hin und wieder teilt sich die Gruppe auf. Jedes dieser Teams bearbeitet dann einen eigenen ESZ, die parallel ablaufen.

Für beide Varianten gilt: Die am ESZ Beteiligten verschicken die Beiträge nur untereinander, nicht über den Verteiler. Sobald er fertig ist, wird ein ESZ meist in den regulären SZ eingefügt.

### **2.2.3 Einkaufswünsche/DIY**

Manchmal braucht ein SC neue Ausrüstung, Klamotten o.ä.

Ich handhabe das so, dass mir der jeweilige Spieler eine Art Wunschliste schickt (von den Fleißigsten bekomme ich noch Links zu Beispielen dazu :) ) und ich daraufhin entscheide, ob die Sachen ingame verfügbar sind, wenn ja, wo und wie viel sie kosten.

Das notiere ich in der Wunschliste und gebe sie an den Spieler zurück, der so entscheiden kann, ob sein SC sich das leisten kann und will.

Den Einkauf selbst spielen wir aus, wenn wir Lust drauf haben und wenn nicht, kürzen wir das Ganze per Zusammenfassung ab.

Ähnlich läuft es, wenn die SCs etwas basteln oder bauen wollen.

Bei einem alltäglichen oder einfach herzustellenden Gegenstand reicht eine grobe Aufzählung (Beispiel: Bretter und Schrauben für ein Regal).

Je aufwändiger oder ungewöhnlicher das Werkstück, desto mehr Infos braucht es zu den benötigten Bauteilen. Gute Quellen hierfür sind Anleitungen, Skizzen und Bilder aus dem www und Videos auf Youtube.

### **2.2.4 Q&A**

Q&A steht für "Questions & Answers". Diese Mechanik findet Anwendung, wenn die Gruppe auf einen NSC trifft und diesen befragt.

Vereinfacht gesagt ist es normalerweise ja so, dass der SC eine in einem Beitrag eine Frage stellt und dann der NSC in einem eigenen Beitrag darauf antwortet. Das funktioniert bei einzelnen Fragen wie gewohnt gut. Für mehrere Fragen und Antworten braucht es meist auch mehrere Beiträge, was sich manchmal etwas hinzieht und Tempo rausnimmt.

Ein Q&A schafft Abhilfe: Du listest alle Fragen, die dein SC an den NSC hat, auf und bekommst danach die gesammelten Antworten darauf.

#### Beispiel:

Fragen an den Großen Bösen Wolf

Rotkäppchen: "Warum hast du so große Augen?"

Großmutter: "Kann ich bitte meine Schlafhaube wieder haben?"

Jäger: "Verstößt du nicht gegen deine Bewährungsaufgaben?"

Antworten vom Wolf

Ans Rotkäppchen: "Damit ich dich besser sehen kann!"

An die Großmutter: "Nö, die steht dir eh nicht!"

An den Jäger: "Pff."

## 2.2.5 Kampf

- Der SL leitet den Kampf mit Informationen über den Schauplatz und die Gegner ein.
- Zusätzlich gibt es eine Lageskizze aus der Vogelperspektive, damit sich alle die Umgebung genauer vorstellen können und wissen, wo ihre Position und die der Gegner ist. Diese Positionen markieren wir als Kleckse u.a. in der Schriftfarbe der SCs, was mit einem Standard-Grafikprogramm wie Paint ohne großen Aufwand zu bewerkstelligen ist. Wir arbeiten aktiv mit der Lageskizze, d.h. jedes Mal, wenn sich ein SC oder Gegner bewegt, zeichnet dessen Spieler die neue Position ein. Die alte Position wird natürlich gelöscht.
- Die Gegner steuert normalerweise der SL.
- Anders als im regulären SZ teilen wir die Texte nicht auf und fügen keine nachträglichen Einschübe hinzu. Es wird immer nur unmittelbar geschrieben: Aktion und Reaktion.
- Idealerweise sind die Beiträge "kurz und knackig".  
Faustregel: **eine Bewegung** (z. B. zum Gegner laufen) **und ein Angriff** (z. B. ihm eins drüberziehen) **pro Beitrag**. Damit ist gewährleistet, dass nicht ein Charakter x Aktionen raushaut, während die anderen untätig dastehen müssen.
- Bitte dem Beitrag immer stichpunktartig in Klammern anfügen, **welcher Gegner** attackiert (z. B. Stella attackiert Wildhund A) und **was mit dem Angriff beabsichtigt** wird (auf welches Körperteil zielt der SC, wie kräftig schlägt er zu, welche Wirkung erhofft er sich davon, was für einen Effekt hat die eingesetzte Spezialfähigkeit, wie lange hält der Effekt an o.ä.). Diese Infos stehen zwar meist schon im Beitrag selbst, aber für einen besseren Überblick und zur Vermeidung von Missverständnissen sollen sie am Beitragsende kurz in Stichpunkten wiederholt werden.  
Der SL gibt unter Berücksichtigung der Stärken und Schwächen des Gegners anschließend die tatsächliche Auswirkung der Attacke bekannt.
- Die Umgebung darf in den Kampf einbezogen werden, z. B. hinter einem Baum in Deckung gehen, einen Stein vom Boden aufheben und damit werfen, mit einem gefundenen Mülltonnen-deckel zuschlagen oder abwehren etc.
- Mächtigen Gegnern muss erst einmal ordentlich zugesetzt werden, bevor man sie schließlich besiegen kann. Manchmal kommt man auch nur mit Köpfchen/Teamwork weiter statt mit roher Gewalt. Zuguterletzt gibt es Gelegenheiten, bei denen man besser das Heil in der Flucht sucht.
- Da wir auch im Kampf nicht würfeln, ist es wichtig, dass alle Beteiligten fair und ehrlich zueinander sind. Kämpfe sind nicht als Wettkampf SL vs. Spieler gedacht :)
- Wenn es in der Spielsituation sinnvoll ist, legt der SL eine **Reihenfolge** aller Teilnehmer fest. Der Kampf läuft somit **rundenbasiert** ab.  
Die Reihenfolge hängt von Faktoren wie (Reaktions-)Geschwindigkeit, Position usw. ab und kann sich während des Kampfes verändern.

Wer gerade keine Zeit hat oder dessen SC nichts tut, kann einfach eine oder mehrere Runden **aussetzen**.

Kurze Ansagen (Befehle brüllen o.ä.) oder Fragen dürfen rundenunabhängig erfolgen.

### **2.3 Logbuch**

Dieses Dokument dient als Erinnerungshilfe und Spickzettel für die Gruppe.

Folgende Infos werden darin aufgelistet:

- Aufenthaltsort der Gruppe + Uhrzeit
- Aussehen der SCs
- wichtige NSCs
- Vornamen und email-Adressen der Gruppenmitglieder
- kurze Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse

Die Gruppe hält das Logbuch gemeinschaftlich auf dem neuesten Stand.

Wenn sich für ihre SCs eine Änderung ergibt, dürfen die Spieler entsprechend den Inhalt anpassen. Die Zusammenfassung der Ereignisse obliegt dem SL alleine.

Ans Ende des Dateinamens hängt derjenige, der zuletzt das Dokument aktualisiert hat, das Tagesdatum an, also z. B.: CSH\_Logbuch\_29.07.19.docx

### **2.4 Challenges**

Hierbei handelt es sich um zwei Mechaniken, die Spielerideen in den Fokus rücken.

#### **- Weltenbau-Challenge (Jambalaya Gateway)**

Diese Variante haben wir schon mehrmals mit großem Erfolg angewandt.

Jeder Spieler bekommt ein bis zwei Elemente, zu denen er eine Handvoll Stichworte notiert, die ihm dazu einfallen. Aus diesen Stichworten bastelt der SL sodann ein Setting, das die Gruppe als nächstes bereist.

Logischerweise kommen dabei ziemlich zufällige Dinge heraus. Jedoch ist gerade das eine reizvolle Herausforderung - wie kriegt man Dinge unter einen Hut, die auf den ersten Blick nicht zueinander passen?

Notfalls wird eine partout nicht umsetzbare Idee einfach für später aufgehoben.

#### Elemente:

- Genre (z. B. Fantasy, Sci-Fi, Noir, Mystery ... Untergenres/Mischgenres sind auch möglich)
- politische Ordnung/Situation
- eine dominante intelligente Spezies
- ein(e) bedeutende(s) Landmarke/Wahrzeichen
- Thema (z. B. Wald, Wasser, Wüste, Eis, Lava ...)
- eine kulturelle Besonderheit
- Entwicklungsstufe/Technologielevel
- Fauna & Flora

#### Ablauf:

- =>je spontaner, desto besser :)
- =>nur Stichworte, keine ausgearbeiteten Texte
- =>die Spieler dürfen sich **nicht** miteinander absprechen
- =>nicht über den Verteiler schicken, sondern direkt an den SL
- =>die Elemente werden bei jeder Challenge neu verteilt

#### **- Spielerquest-Challenge (beide Settings)**

Hier denkt sich ein Spieler ein Missionsziel aus, das mit dem Hintergrund seines SCs zusammenhängt oder anderweitig für diesen wichtig oder interessant ist.

Das dazugehörige Setting liefert nach gemeinsamer Absprache entweder der Spieler oder der SL. Außerdem entscheiden sie, wer NSCs und Gegner steuert.

Die Spielerquest-Challenge soll mehr Abwechslung in die Questauswahl bringen und ist gleichzeitig als Anerkennung für besonders aktive und zuverlässige Spieler gedacht.

### **Teil 3: Regeln**

#### **3.1 Kommunikation**

Wir

- ... sind freundlich und höflich zueinander :)
- ... fragen nach, wenn etwas nicht klar ist
- ... besprechen Probleme, sobald sie auftauchen und suchen nach einer Lösung, von der möglichst alle Beteiligten etwas haben
- ... erklären bei einer Meinungsverschiedenheit den eigenen Standpunkt genau und in aller Ruhe, um Missverständnisse zu vermeiden
- ... üben konstruktive Kritik, wenn etwas nicht gefällt
- ... lassen kontroverse Themen wie Religion und Politik außen vor

Endlosdebatten, Regelverhandlungen, Machtspielchen, Austesten von Grenzen und Egotrips gehören in den Kindergarten und nicht hierher :P

Wer beleidigt, pöbelt o.ä., muss auf die Suche nach einer neuen Gruppe gehen.

#### **3.2 In den Beiträgen**

##### **3.2.1 Allgemein**

- Spielerwissen ist nicht automatisch identisch mit Charakterwissen, d.h. manchmal haben die Spieler mehr Informationen als ihre SCs und da ist es nicht ganz einfach, das gedanklich auseinander zu halten.

Tipp: Notizen können helfen.

- Wenn du nichts schreibst, bedeutet das nicht, dass dein SC auch nichts tut. Bitte sei so lieb und gib kurz über den Verteiler Bescheid, wenn dein SC im Moment untätig ist. Dann können sich die anderen Gruppenmitglieder darauf einstellen und warten nicht vergebens.

- Hin und wieder bringt der SL mit einer kurzen Überleitung die Gruppe von A nach B. Die Spieler brauchen selber dann nicht mehr zu schreiben, dass ihre SCs diesen Weg gehen, sondern können direkt am nächsten Ort weitermachen.

- Besonders eifrige Spieler packen ihre Beiträge oft voll mit Aktionen, bspw. lassen sie ihren SC mehrere SCs/NSCs direkt nacheinander ansprechen, ohne jeweils die Reaktion abzuwarten. Das ist gut gemeint, aber dadurch werden die anderen Charaktere "abgewürgt" bzw. das Ganze kommt ein bissl wie ein Monolog rüber.

Weniger ist hier mehr, bitte übe dich etwas in Geduld und lasse deinen SC erst ein Gespräch fertig führen, bevor du das nächste beginnst.

Stell dein SC Fragen, gib bitte den anderen Gelegenheit, zu antworten.

- Bitte steuere nur deinen eigenen SC und nimm den anderen nicht die Reaktion vorweg.

- Manche SCs sind dominanter/launischer/ruppiger als andere, scheren sich wenig um Benimmregeln oder haben eine echt kurze Lunte. Das ist realistisch und kann interessante Interaktion anstoßen.

Bitte übertreibe dabei nicht, denn es schafft irgendwann eine schlechte Atmosphäre in der Gruppe. Hilfreich kann sein, den anderen zu sagen, dass die jeweilige Aktion nicht gegen sie persönlich gerichtet ist.

Und: Auch ein Hitzkopf kann zwischendurch mal einen Gang runterschalten ;)

- Smileys/Emoticons gehören nicht in die Beiträge. In eingeklammerten Anmerkungen und in den emails sind sie natürlich i.O.

In Chat-Rollenspielen setzt man Geräusche oft in Sternchen (z. B. \*knarz\*). Wir tun das nicht, sondern beschreiben den "Soundeffekt" ganz normal im Fließtext (Beispiel: Die Dielen knarzten, als Stella durchs Zimmer schlich.).

### 3.2.2 Spielerideen

Möchtest du das Setting mit deinen Ideen bereichern, besprich dich bitte vorher mit dem SL, weil darauf geachtet werden muss, dass es fair zugeht und alles zusammenpasst.

### 3.2.3 Einschränkungen

#### - Tod von Spielercharakteren

=>SCs dürfen einander nur dann (schwer) verletzen oder töten, wenn deren Spieler das **vorher** ausdrücklich so vereinbaren und mit dem SL absprechen.

=>Ist ein Spieler drauf und dran, eine halsbrecherische Aktion durchzuziehen, warnt der SL, dass es jetzt brenzlig wird. So kann der Spieler selber entscheiden, ob er das Risiko weiter eingehen und die ultimative Konsequenz tragen möchte.

#### - Gewaltanwendung

=>Die Beschreibung der Kampfhandlung kann und darf realistisch sein, bitte aber kein Splatter/Gore!

=>Es ist nicht erlaubt, aus Spaß zu töten oder weil man ausprobieren möchte, was passiert.

=>Bei Humanoiden oder anderen intelligenten/mit Bewusstsein ausgestatteten Lebewesen

bleiben außen vor: Greuertaten wie Folter und Hinrichtungen sowie exzessive Gewalt wie z. B. verbrennen, zerstückeln, verstümmeln oder ausweiden. Das soll keine Zensur oder political correctness sein, sondern ein Gegengewicht zur zunehmenden Verrohung heutzutage.

=>Monster, Dämonen, Zombies, Maschinen/Roboter, Krabbeltiere wie Spinnen u.ä. kannst du ruhig zerschmettern, wenn du möchtest.

=>Gegenstände der Umgebung wie z. B. Gebäude, Einrichtung und Fahrzeuge können grundsätzlich beschädigt oder zerstört werden (idealerweise wenn gerechtfertigt).

=>Gewalt zieht realistische Konsequenzen nach sich, damit musst du klarkommen ;)

### **- Sexuelles**

=>Die explizite Darstellung von sexuellen Handlungen passt nicht zur Grundstimmung und Intention dieses Projekts.

=>Nacktheit ohne sexuelle Implikation, also z. B. wenn ein SC schwimmen geht oder sich umzieht, fällt nicht darunter. Bitte aber auch das weder zum Selbstzweck verkommen lassen noch unnötigerweise bis ins allerletzte Detail beschreiben.

=>Mehrdeutige Anspielungen, sofern damit nicht übertrieben wird und es zum jeweiligen Setting und SC passt, sind auch i.O.

=>Möchten SCs miteinander oder mit einem NSC zur Sache kommen, können sie das tun. Die beteiligten Gruppenmitglieder schreiben die Szene per Einzelspielzug, der nach Fertigstellung **nicht** in den SZ eingefügt wird.

### **- Rechtswidriges**

Dürfte selbsterklärend sein.

## **3.3 Charaktererstellung**

- Generell ist alles i.O., was man plausibel begründen kann und **fair** und **balanciert** ist. Übermächtige SCs bringen alle anderen um ihren Spaß und sind daher unerwünscht.

- Stärken müssen mit Schwächen ausgeglichen werden.

- Nicht erlaubt sind schon existierende fiktive Charaktere und reale Personen.

- Gängige Fantasyvölker kannst du als Anregung nutzen, bitte jedoch keine 1:1 Nachbauten. Ändere einfach ein paar körperliche und kulturelle Merkmale und gib dem Volk einen selbst ausgedachten Namen. Fertig! :)

- Hat dein SC einen Begleiter (z. B. ein Haus- und Reittier), muss dieser zuhause bleiben. Jeder Spieler darf nur einen Charakter auf einmal steuern.

- Die Eigenschaften und Fähigkeiten, die du für deinen SC gewählt hast, musst du glaubwürdig darstellen können. Zwar haben die wenigsten Spieler im RL das gleiche Skillset wie ihre SCs, viele Wissenslücken kann man aber mit Recherche schließen, Fantasie bringt einen auch oft weiter und wenn alle Stricke reißen: "Fake it till you make it" ;)

### Beispiel 1:

Wenn dein SC gemäß Steckbrief ein weltgewandter Charmeur ist, solltest du ihn entsprechend charismatisch spielen. Andernfalls wäre er nur ein Möchtegern (auch eine durchaus interessante Option ;)).

### Beispiel 2:

Möchtest du, dass dein SC etwas baut, programmiert, einrichtet o.ä., beschreibe bitte die Tätigkeit im SZ - entweder direkt oder indem er den anderen Gruppenmitgliedern davon berichtet oder ihnen das Ergebnis seiner Mühen zeigt.

Erwähnst du nur, dass der SC etwas gebaut hat, aber nicht wie bzw. aus was, reicht das nicht und gilt automatisch als "vermurkst".

Ist ein SC ein Meister in seinem Fach, bedeutet das keine Gelinggarantie. Je besser ein SC etwas beherrscht, desto aufwendiger sollte die Beschreibung sein, wenn dieser Skill eingesetzt wird.

Es kann passieren, dass sich trotz aller Mühe kein Erfolg einstellt - der Code ist zu kompliziert, der Gegner zu hart, die Verletzung zu schwer, der umgarnte NSC schlicht nicht interessiert.

- Langweilst du dich nach einiger Zeit mit deinem SC, kannst du gerne einen neuen erstellen und auf diesen wechseln. Der erste SC wird dann wahlweise "geparkt" (falls du später zurückwechseln möchtest), in einen Probecharakter umgewandelt oder ganz herausgenommen. Gleichzeitig beide SCs zu spielen ist aus Gründen der Fairness nicht möglich.

## **3.4 Technisches & Datenschutz**

### **- Upload/Weitergabe von Dateien**

Bitte lade spielbezogene Dateien nicht ohne vorherige Erlaubnis im www hoch. Gleiches gilt, wenn du z. B. Spielzüge an andere weitergeben willst, denn nicht jeder möchte, dass seine Texte in die Hände ihm unbekannter Personen gelangen.

Diese Anleitung darf zu Infozwecken jederzeit gerne weitergereicht werden und mit deinen eigenen Texten kannst du selbstverständlich tun, was du möchtest!

### **- Online-Textverarbeitung & Clouds**

Verwendest du Google Docs oder ein ähnliches Programm, speichere bitte spielbezogene Dateien auf deinem eigenen Gerät ab, **nicht** in Google Drive oder einer anderen Cloud.

Besonders bei amerikanischen Unternehmen wie Google lässt die Datensicherheit bekanntlich sehr zu wünschen übrig. Allein durch die übliche Internetnutzung wirft man ja den großen Datenkraken schon Unmengen an persönlichen Informationen in den Rachen, noch mehr muss wirklich nicht sein.

Weitere Nachteile von Clouds sind die oft wenig übersichtliche Benutzeroberfläche und das begrenzte Datenvolumen. Besser funktionierende Clouds sind zumeist kostenpflichtig, was dem Grundsatz, dass das Projekt für alle kostenlos ist, widerspricht.

### **- Spielzüge auf der CSH-Website**

Auf unserer Website existiert ein passwortgeschützter Bereich, in dem die fertigen Spielzüge im pdf-Format hochgeladen werden. Das Passwort ist nur für die Gruppenmitglieder gedacht.



## - Technische Probleme

Tauchen Probleme beim Senden, Herunterladen, Öffnen oder Bearbeiten der Dateien auf, gib mir bitte Bescheid, damit ich nach einer Lösung suchen kann. Hilfreich sind dabei die Info, welches Programm du verwendest und ein Screenshot oder der Wortlaut der Fehlermeldung.

# Teil 4: Anmeldung

## 4.1 Gastlesen

Damit du ohne großen Aufwand hineinschnuppern kannst, wirst du erst einmal für eine Woche als **Gastleser** in den Verteiler aufgenommen.

Danach passiert folgendes:

=>Gefällt dir das Projekt und du möchtest nach der Woche richtig einsteigen, fülle bitte den **Anmeldebogen** aus und schicke ihn an meine email-Adresse.

=>Ist es nicht so dein Ding, brauchst du nichts zu tun, denn das Gastlesen endet automatisch und du hörst nichts mehr von uns :)

## 4.2. Einstieg

Dir stehen drei Optionen zur Wahl: ein Probecharakter, SC oder NSC.

Möchtest du später wechseln, z. B. auf einen neuen SC oder von einem NSC auf einen SC, ist das auf jeden Fall möglich. Du verbaust dir also nichts durch deine ursprüngliche Entscheidung.

Sämtliche Steckbriefe kannst du auf der Website zum Spiel unter *Downloads* herunterladen oder direkt bei mir anfordern.

### **4.2.1 Übernahme eines Probecharakters**

Hierbei handelt es sich um SCs ehemaliger Gruppenmitglieder, die zur Weitergabe freigegeben oder kommentarlos zurückgelassen wurden. Ein Probecharakter ist oft schon in die Gruppe integriert und eignet sich gut, falls du (noch) keinen eigenen SC oder NSC erstellen willst.

### **4.2.2 Erstellung eines Spielercharakters**

Dies ist die gängigste Option. Hierfür füllst du den Steckbrief für SCs aus und wir überlegen anschließend zusammen, wie wir deinen SC am besten ins laufende Geschehen integrieren.

Sollte das ausnahmsweise mal nicht gehen, z. B. weil eine Quest schon zu weit fortgeschritten oder die Gruppe voll ist, merke ich dich gerne vor und kontaktiere dich, sobald ein Platz frei wird.

### **4.2.3 Erstellung eines Nicht-Spieler-Charakters**

Die dritte Möglichkeit ist, einen NSC zu erstellen, z. B. Gegner, Touristen, reisenden Händler, Geschichtenerzähler, Musiker ... Ein NSC eignet sich perfekt für Leute, die zwischendurch viel Freizeit (z. B. in den Ferien) haben und während dieses Intervalls gerne teilnehmen möchten.

Vorteile:

Der Aufwand ist geringer als bei SCs, da NSCs eine feste Rolle/Funktion ausfüllen, d.h. meist tauchen sie an einer bestimmten Stelle auf, machen "ihr Ding" und verschwinden wieder. Der Steckbrief ist eine verkürzte/vereinfachte Version.

Nachteile:

Du kannst dir keine Schriftfarbe aussuchen und nicht an Challenges und Abstimmungen teilnehmen.

Bevor du den Steckbrief ausfüllst, bespreche ich mit dir, was für NSCs gerade gebraucht werden. Gemeinsam finden wir auf jeden Fall etwas Passendes für dich! Gerne helfe ich außerdem beim Erstellen, wenn gewünscht :)