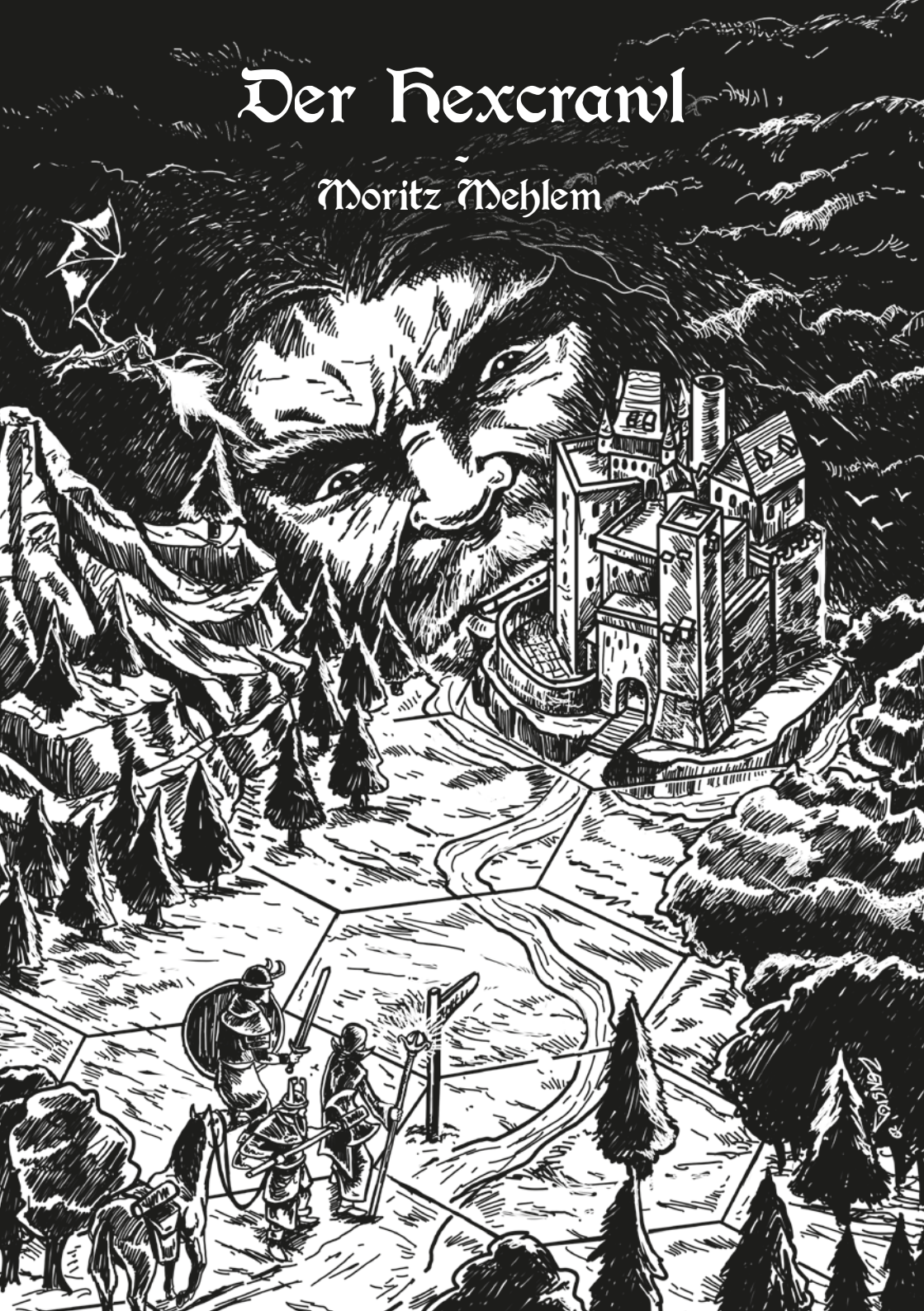
Der Hexcrawl

Moritz Mehlem



Der Hexcrawl

von
Moritz Mehlem



Impressum

Redaktion
Daniel Neugebauer

Text
Moritz Mehlem

Lektorat
Andreas Melhorn

Korrektorat
Jonas Boungard

Umschlag
Björn Lensig

Zusätzliche Grafiken
Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von
The British Library (http://www.bl.uk)

Layoutdesign
Dominik Pielarski

Layout
Patrick Wittstock

Druck
Backnang, Deutschland

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag
Copyright © 2021

www.system-matters.de

Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4
Was ist ein Hexcrawl? 5
Wie muss ich mich als SL vobereiten? 6
Die Basis 7
Die Wildnis 10
Zufallstabellen 11
Ereignisse 11
Was muss ich als SL beachten? 13
Eine Hexcrawl-Kampagne beginnen 15
Wie sieht das am Spieltisch aus? 16
Spielbeispiel 20

Vorwort

Als die Rollenspieler den Dungeon verließen, stolperten sie auf eine in Hexfelder unterteilte Karte. Anstatt von Raum zu Raum zu wandern und sich den darin befindlichen Rätseln und Gefahren zu stellen, bewegten wir uns von Hexfeld zu Hexfeld und taten prinzipiell das Gleiche nur ohne die Einschränkungen von Wänden. Eine ganze Welt lag vor uns.

Als erstes kam *Die Insel des Schreckens*, doch schnell erweiterten sich die Möglichkeiten. Die OSR-Szene betrachtet den Hexcrawl immer wieder aufs Neue und findet neue Wege, ihn spannend zu machen. Andere Spiele finden neue Betrachtungsweisen auf die klassische Forschungsreise. *In die Ferne* für ***Beyond the Wall*** fügt dem Heimatdorf der Charaktere die „große weite Welt" hinzu, liefert neue Regeln und addiert „Story" in Form von Bedrohungen zur Landschaft. *Verhängnisvolle Weiten* für ***Dungeon World*** beinhaltet einen kompletten Baukasten für Länder und Gefahren. Mein eigenes Buch ***Abenteuer gestalten*** erklärt den Klassiker und stellt eine gute Ergänzung dem kleinen Heft dar, dass du gerade in der Hand hältst. Nicht zuletzt gibt es fertige Kampagnen. *Panik auf dem Purpurplaneten* für ***Dungeon Crawl Classics*** stürzt die Charaktere in die lebensgefährliche Landschaft eines fremden Planeten. Selbst die Sonne ist hier gefährlich und in bester ***DCC***-Manier wird es nicht leicht sein zu überleben. Tabellen, Dungeons und Missionen helfen der Spielleitung, den Planeten zu einem spannenden Ort zu machen.

Aber so wie sich die Anforderungen an die Spielercharaktere veränderten, sobald sie den Dungeon verlassen, veränderten sie sich auch für die Spielleitung. Eine Karte Hex für Hex abzulatschen, Zufallsbegegnungen zu bekämpfen, um irgendwann auf die weit auseinander liegenden Entdeckungen zu stoßen, kann schnell langweilig werden. Beachtet man ein paar Tipps ist es aber nicht schwer, einen Hexcrawl mit Leben zu füllen. Dieses Heft liefert die Grundlagen. Wer noch nie einen Hexcrawl geleitet hat, findet hierin kurz und prägnant die wichtigsten Tipps.

Viel Spaß im Unbekannten!
Andreas Melhorn

Was ist ein Hexcrawl?

Der Hexcrawl ist eine der klassischsten Arten, eine Rollenspielkampagne zu spielen. Ganz allgemein geht es darum, dass die Spielleitung eine Umgebung erschafft, die die Spieler:innen mit Hilfe ihrer Charaktere erforschen können. Zu diesem Zweck bewegen sie sich über eine Karte, die zu Beginn größtenteils aus leeren Hexfeldern (sechseckigen Feldern) besteht, und entdecken so immer größere Teile ihrer Umgebung. Die Aufgabe der Spielleitung (SL) besteht hier in der Darstellung einer in sich glaubwürdigen Welt, was dadurch geschieht, dass viele der Hexfelder genauer beschrieben sind und neben dem Gelände auch noch Orte, Begegnungen oder andere Besonderheiten geschildert sind. Zusätzlich werden auch oft Zufallstabellen verwendet, um die Unberechenbarkeit einer Welt darzustellen. Die ganz große Kunst besteht dann darin, dass diese Welt sich auch noch entwickelt und Handlungen ablaufen, die entweder unbeeinflusst von den Aktionen der Charaktere geschehen oder durch deren Eingreifen verhindert oder verändert werden.

So waren in den späten 70ern und frühen 80ern etliche der großen ***Dungeons-&-Dragons***-Kampagnen-Hexcrawls, wie zum Beispiel die legendäre *Insel der Schrecken*, in der es darum ging, der namengebenden Insel möglichst viele ihrer fast unzähligen Geheimnisse und Schätze abzutrotzen. Selbst im deutschsprachigen Bereich gab es mit der *Orkland-Trilogie* für ***Das schwarze Auge*** eine Kampagne, die durchaus in diese Richtung ging, aber insgesamt kann man grob sagen, dass sich hier das Rollenspiel hierzulande etwas anderes entwickelt hat. Weg von der Erkundungskampagne hin zum eher plotorientierten Spiel.

Interessanterweise schwappt der Gedanke der Hexcrawl-Kampagne nicht nur von der OSR (Old School Renaissance) aus durch die Rollenspielwelt der 2020er Jahre, sondern auch Indie-Systeme wie ***Die verbotenen Lande*** machen diese Spielart wieder salonfähig.

In diesem Heft werden wir erklären, wie ein solcher Hexcrawl geplant und durchgeführt werden kann. Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf der Planung der Kampagne sowie auf der eigentlichen Reise der Charakteren und ihrem Einfluss auf das Geschehen in der Welt.

Wie muss ich mich als SL vorbereiten?

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie eine Hexcrawl-Kampagne erstellt werden kann. Wer eine vorgefertigte Kampagne leiten möchte, kann sich gerne auf die letzten beiden Teile dieses Aufsatzes fokussieren, es schadet allerdings nicht, sich diesen Teil anzusehen, da hier die Grundlagen gelegt werden – und vielleicht lässt sich durch einige Überlegungen hier selbst eine professionell veröffentlichte Kampagne noch optimieren.

Die Vorbereitungsarbeit für die SL findet auf mehreren Ebenen statt. Im Hexcrawl ist es wichtig, dass die Charaktere eine feste und sichere Basis haben, von der aus sie ihre Erkundungszüge beginnen können. Es gilt also ein Dorf, einen Handelsposten oder gar eine Stadt zu entwickeln, die als Ausgangspunkt des Abenteuers dienen kann.

Dann ist eine Wildniskarte vonnöten – und zwar in der ausgearbeiteten Version für die SL und einer entweder komplett leeren oder einer, die sich nur auf besondere Wegmarken bezieht, für die Spieler:innen. Um die Reise etwas abwechslungsreicher zu gestalten, sind Zufallstabellen immer dienlich, im Idealfall unterschiedlich je nach Gelände oder Region.

Schlussendlich ist es nicht zwingend notwendig, aber erstrebenswert, die Welt weiterhin lebendig zu gestalten. So kann schon vorher eine grobe Zeitleiste erarbeitet werden, was in der Kampagne geschehen soll. Auf diese Art und Weise können die Charaktere Einfluss auf einzelne kleine Regionen oder sogar auf die komplette Geschichtsschreibung nehmen und in Gebieten, in denen sie sich nicht aufhalten, nehmen die Geschehnisse ohne ihren Einfluss ihren Lauf.

Hier kann man grob zwischen zwei Herangehensweisen unterscheiden: Man kann vom Großen zum Kleinen arbeiten und zuerst Konflikte zwischen Fraktionen oder Königreichen entwerfen, dann die Landkarte der zu bespielenden Region entwickeln und schließlich die Heimatbasis der Charaktere genauer beschreiben.

Für mich persönlich hat sich aber der etwas intuitivere Ansatz bewährt, denn vom Kleinen zum Großen ist auch die Bewegung, die die Charaktere vollziehen werden. So kennen sie zu Beginn nur ihr Heimatdorf und haben sich ihr ganzes Leben nicht

weiter als ein paar Steinwürfe von dort fortbewegt. Im Spiel entdecken sie dann immer weitere Gebiete der Region, in der sie leben, und werden erst dann mit dem größeren Geschehen konfrontiert.

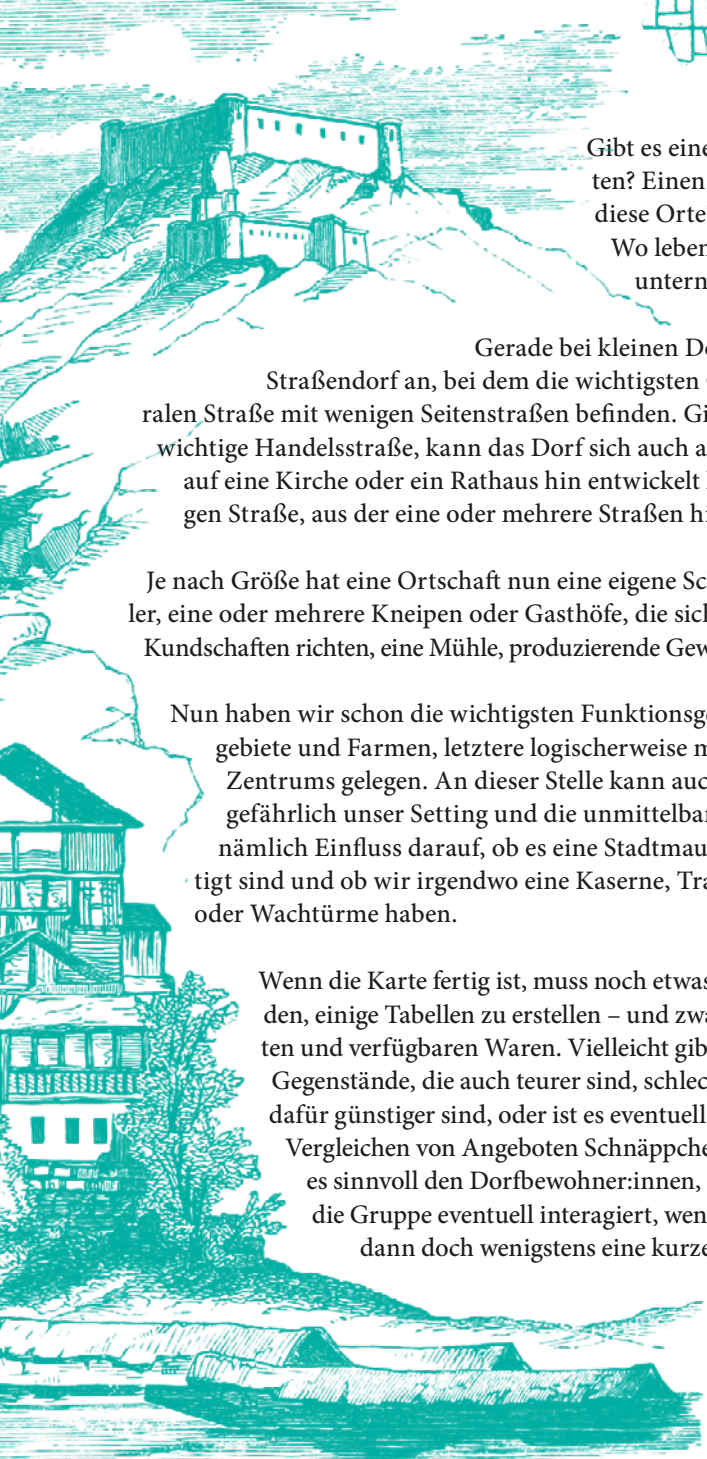
Die Basis

Erfahrungsgemäß ist es sinnvoll, den Charakteren einen Ort zur Verfügung zu stellen, an dem sie sich sicher fühlen, wo sie Kampfgefährtinnen und Verpflegung finden können, ja, wo sie eventuell sogar Auftraggeber finden, die das Abenteuer ein wenig strukturieren und planbarer machen können.



Im Minimalfall benötigt diese Basis nicht einmal eine Karte, sondern kann aus blanken Zahlen bestehen, aber eine Karte hilft immer dabei, sich eine Örtlichkeit besser vorstellen zu können. Die knappste Konfiguration besteht darin, einen Händler zu etablieren und festzulegen, was dessen Waren im Vergleich mit dem Regelwerk kosten und welche Ausrüstungsgegenstände hier überhaupt erhältlich sind. Dazu vielleicht noch ein Bürgermeister als Auftraggeber und es kann losgehen.

Will ich mir aber weitere Gedanken machen, sind die wichtigsten Elemente für kleinere Ortschaften Transportwege und Wasserversorgung. Sei es eine Handelsstraße, ein Fluss, Waldwege, ein Brunnen … Irgendwoher muss Wasser kommen und auf irgendeine Art und Weise müssen Güter transportiert werden. Davon ausgehend kann sich die SL Gedanken machen, was das für Auswirkungen auf die Ortschaft hat.



Gibt es einen Hafen? Einen Handelsposten? Einen Gasthof? Wo befinden sich diese Orte? Gibt es viele Durchreisende? Wo leben sie? Was können sie hier unternehmen?

Gerade bei kleinen Dörfern bietet sich hier das Straßendorf an, bei dem die wichtigsten Gebäude entlang einer zentralen Straße mit wenigen Seitenstraßen befinden. Gibt es keinen Fluss oder keine wichtige Handelsstraße, kann das Dorf sich auch als Runddorf, beispielsweise auf eine Kirche oder ein Rathaus hin entwickelt haben, mit einer ringförmigen Straße, aus der eine oder mehrere Straßen hinausführen.

Je nach Größe hat eine Ortschaft nun eine eigene Schmiedin, einen Pferdehändler, eine oder mehrere Kneipen oder Gasthöfe, die sich an die unterschiedlichsten Kundschaften richten, eine Mühle, produzierende Gewerbe, Läden, Bogenmacher ...

Nun haben wir schon die wichtigsten Funktionsgebäude, fehlen noch Wohngebiete und Farmen, letztere logischerweise meist etwas außerhalb des Zentrums gelegen. An dieser Stelle kann auch schon überlegt werden, wie gefährlich unser Setting und die unmittelbare Umgebung ist. Das hat nämlich Einfluss darauf, ob es eine Stadtmauer gibt, ob die Farmen befestigt sind und ob wir irgendwo eine Kaserne, Trainingsgelände der Miliz oder Wachtürme haben.

Wenn die Karte fertig ist, muss noch etwas Zeit darauf verwendet werden, einige Tabellen zu erstellen – und zwar mit den jeweiligen Preislisten und verfügbaren Waren. Vielleicht gibt es ja Läden für höherwertige Gegenstände, die auch teurer sind, schlechter verarbeitete Dinge, die dafür günstiger sind, oder ist es eventuell sogar möglich mit dem Vergleichen von Angeboten Schnäppchen zu machen? Weiterhin ist es sinnvoll den Dorfbewohner:innen, zumindest denen, mit denen die Gruppe eventuell interagiert, wenn schon nicht Spielwerte, dann doch wenigstens eine kurze Charakterisierung, beispielsweise mit drei beschreibenden Adjektiven, zu geben.

Weiter oben wurde schon darauf hingewiesen, dass es wenigstens eine potentielle Auftraggeberin geben sollte. Hier bietet sich eine Bürgermeisterin oder eine Art Ortsvorsteher an. Diese Person erfüllt zwei Funktion: Zuerst einmal fällt es gerade in dieser Kampagnengestaltung ungeübten Spieler:innen schwer, sich selber Aufgaben zu suchen. Andererseits bietet sich so der Spielleitung die Möglichkeit, die Handlung auf der Hex-Karte etwas zu steuern. Das hat den Vorteil, dass die Charaktere eventuell davon abgehalten werden können, auf der ersten Stufe den „Wald des tödlichen Drachen" zu betreten. Okay, das steht ihnen natürlich immer und zu jedem Zeitpunkt frei, aber vielleicht kann die Bürgermeisterin sie davon überzeugen, zuerst das „Tal der schwächlichen Goblins" zu besuchen, um diese Gefahr vom Dorf abzuwenden. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass die SL sich gezielter vorbereiten kann. Wenn sie weiß, dass die Charaktere in der nächsten Sitzung zu den Goblins aufbrechen, kann sie diesen Ort und das, was dort geschehen kann, schon genauer vorbereiten und schwebt nicht so im luftleeren Raum. Diese Technik ist im Computerspiel ***Pool of Radiance*** perfekt verwendet und geht sogar noch einen Schritt weiter. Hier gibt Stadtrat Cadorna der Gruppe über große Teile des Abenteuers Aufträge im Namen der Stadtverwaltung von Phlan, aber irgendwann werden sie ihm zu mächtig und drohen, zu einer Gefahr für ihn und seine Pläne zu werden, und er versucht völlig überraschend, sie auszuschalten.

Vielleicht hat es der eine oder die andere schon festgestellt: ***Beyond the Wall*** ist das perfekte System für diese Art der Hexcrawl-Entwicklung, denn hier spart sich die SL sogar die Arbeit, die Basis zu entwerfen. Dies ist nicht nur eine Zeitersparnis, sondern es hat sich gezeigt, dass die Identifikation der Spieler:innen mit der gesamten Kampagne noch gestärkt wird.

Es sei hier abschließend darauf hingewiesen, dass beispielsweise im ***D&D***-Experten-Set von David Cook die Möglichkeit erwähnt wird, eine Kampagne ohne Basis beginnen zu lassen. So wird der Fokus etwas anders gelagert und der erste Schritt des Abenteuers besteht darin, erst einmal die notwendigen Ressourcen zu erlangen, die zum Überleben notwendig sind. Auch so kann es sinnvoll sein, einen sicheren Ort zu entwickeln, aber die Charaktere müssen sich erst dorthin vorkämpfen, wie es etwa im ***Dark-Sun***-Einstiegsabenteuer *Tag der Rache* in der Grundbox der Fall ist. Hier stranden die Charaktere inmitten der Wüste und müssen von Durst und den Unbillen der Natur geplagt zuerst ihren Weg zu einem kleinen Oasendorf finden, das von ehemaligen Sklaven bewohnt wird. Dort angekommen, müssen sie zuerst ihren Wert unter Beweis stellen und können danach auf die Ressourcen des Dorfes zurückgreifen.

Die Wildnis

Dies ist das Herzstück einer jeden Hexcrawl-Kampagne, gibt ihr Aussehen doch dem gesamten Genre den Namen. Ist die Region, die es zu erforschen gilt, interessant aufgebaut und bietet spannende Orte, kann schon gar nicht mehr viel schief gehen.

Diese Karte kann man entweder per Hand, mit einem Hilfsprogramm oder gar mit einem Online-Generator erstellen. Hier ist es recht sinnvoll, aber kein Muss, dass der Startort der Kampagne sich irgendwo in der Mitte befindet, damit eine Bewegung in alle Richtungen ermöglicht wird.

Anmerkung: Diese Karte muss nicht zwangsläufig auf Hexpapier angefertigt werden, sondern natürlich können es auch klassische Karos aus einem Rechenheft sein, aber Hex-Felder sind einfacher abzuzählen, wenn es um Reisegeschwindigkeiten geht, und es bieten sich von jedem Feld aus mehr Optionen an Richtungen, in die man sich bewegen kann. Traditionell beträgt die Entfernung, die man von einem Hex zum nächsten (also von der Mechanik her von der Mitte zur Mitte) zurücklegen muss 6 Meilen (oder 10 km). Jedes Old-School-Regelwerk bietet hier Reiseregeln, die angeben, in welchem Terrain man pro Tag mit welchem Transportmittel welche Entfernung zurücklegen kann, das sind dann meist so 1-3 Hexfelder pro Tag. So kann die SL bei der Planung schon in etwa absehen, ob die Orte sinnvolle Entfernungen zueinander haben.

Wenn die grobe Karte steht, besteht der nächste Schritt darin, besondere Orte auf der Karte zu platzieren und diese zu Beginn wenigstens kurz zu beschreiben. Neben dem Startort bieten sich hier zwei oder gar drei größere Städte an, wenn die Kampagne eine politische Dimension haben sollen, dazu einige nicht-menschliche Macht-Faktoren der Region wie das Lager eines Orkstammes, der Hort eines goldenen Drachen, ein Handelsposten, den Lebensbaum der Elfen ...

Bei der Karte, die den Charakteren zur Verfügung steht, hat es sich als sinnvoll erwiesen, wenigstens einige herausstechende Elemente einzutragen, denn selbst, wenn unsere potentiellen Held:innen ihr Dorf noch nie verlassen haben, können sie ziemlich genau sagen, wo sich der Wald im Norden befindet oder wie weit es zum Fuß des „Nebelberges“ ist. So fällt es der Gruppe leichter, bestimmte Ziele anzusteuern und es fällt ihr schneller auf, ob sie sich verirrt hat, oder noch auf Kurs ist – aber dazu später mehr.

Zufallstabellen

Um die Welt nun weiter zu bevölkern, gilt es ein paar Zufallstabellen zu erstellen. Eine erste könnte eine Begegnungstabelle für das Heimatdorf der Charaktere sein, um auch dort schon das Gefühl einer lebendigen, bewegten Welt zu erschaffen.

Weitere Tabellen sollten für die unterschiedlichsten Gegenden auf der Karte angelegt werden, beispielsweise Wälder, Ebenen, Gebirge, sowie für alle zuvor festgelegten besonderen Örtlichkeiten.

Oft wurde früher der Fehler begangen, für jede Zahl auf der Zufallstabelle einen anderen Monstertyp, der dort angetroffen werden kann, zu notieren. Das ist ebenso langweilig wie unrealistisch, denn natürlich bestehen nicht alle Begegnungen aus potentiellen Feinden oder im schlimmsten Fall Kämpfen. So können natürlich auch Händler, Einsiedler oder aber Erdbeben und Wirbelstürme angetroffen werden, je nachdem, wie ich als SL mir dieses Gebiet vorstelle. Auch ist es immer sinnvoll die potentielle Häufigkeit einer bestimmten Begegnung in der Tabelle zum Ausdruck zu bringen. Befinden wir uns in der Nähe des Ork-Lagers, wird die Ork-Patrouille beispielsweise nicht auf einer 5 mit dem W24 angetroffen, sondern im Bereich von 5-8. Besonders interessant sind Begegnungen immer dann, wenn sich aus ihnen ein Konflikt (nicht zwangsläufig ein Kampf) ergibt, oder wenn sie Informationen über die Welt transportieren.

Ereignisse

Meine Welt ist jetzt mit der Beschreibung einiger Orte statisch beschrieben und die Zufallstabellen vermitteln ein leichtes Gefühl von Leben. Wirklich lebendig ist die Welt aber nur, wenn sie auch ohne die Charaktere existiert und sich verändert. So ist es zwar nicht zwingend, aber sehr befriedigend, schon vorab eine gewisse Zeitleiste zu entwickeln, was geschehen wird, wenn die Welt ohne das Dazutun der Charaktere weiterläuft. Erobert eine Stadt die andere, überrennt der Orkstamm das Heimatdorf der Charaktere, gibt es eine Allianz zwischen dem Drachen und einem Goblinstamm und diese fallen in eine der Städte ein …?

Wichtig ist jetzt eine kleine Feedback-Schleife, denn all diese Ereignisse sollten m Verlauf des Spiels vorher schon zumindest angedeutet werden. Sei es, dass die in einer Zufallstabelle angetroffenen Goblins sich verquatschen oder beim Besuch in einer Stadt in Erfahrung gebracht werden kann, dass es Spannungen mit der Nachbarstadt gibt. Es ist also ratsam mit den Ereignissen, die jetzt hier entstanden sind,

noch einmal zurück an die beschriebenen Orte und zu den Zufallstabellen zu gehen und die Ereignisse dort einzuflechten. Auch kann man an diesem Zeitpunkt kurz innehalten und sich Gedanken dazu machen, dass gerade die wichtigeren Orte auf unserer Karte nicht im luftleeren Raum schweben. Habe ich ein Hex mit einer großen Stadt, ist es klar, dass es in den umliegenden Feldern auch schon Gehöfte oder Handelsposten gibt, im Nachbarhex eines Drachenhortes könnte es schon verbrannte Bäume geben oder mit Säure zerstörte Gebäude, einfach, um den Spieler:innen schon Hinweise auf Kommendes zu geben und weil solche Elemente einfach Einfluss auf ihre Umgebung haben. Dieser Schritt ist wichtig, damit die Charaktere nicht nur den Geschehnissen in der Welt hinterherlaufen, sondern auch eigene Schritte unternehmen können. Gruppen, die schon öfter Hexcrawls gespielt haben, werden so aus der kleinsten Zufallsbegegnung Pläne schmieden können, die Einfluss auf die Zukunft der Kampagne haben.



Was muss ich als SL beachten?

Kommen wir zur wohl dringendsten Frage, die neue SL sich stellen, wenn sie ihre erste Hexcrawl-Kampagne leiten. Was ist zu beachten?

Die gute Nachricht ist, dass der Großteil der Arbeit schon getan ist, wenn ich mich an diesem Punkt befinde. Entweder habe ich eine Kampagne entworfen oder ich habe mir eine gekaufte Kampagne angesehen und mich grob mit ihr vertraut gemacht. Nun gilt es nur noch, die Charaktere in die Welt zu setzen und zu schauen, was sie tun.

Okay, zugegeben. So einfach ist es nicht ganz, aber vom Prinzip her ist tatsächlich meine Hauptarbeit gemacht. Meine Aufgabe während der Kampagne besteht vor allem darin, die Charaktere nicht mit der Welt alleine zu lassen. Es gilt immer, ihnen mehrere Abenteuerangebote zu machen, Aufträge zu geben, Geheimnisse zu unterbreiten, damit die Spieler:innen Pläne für ihre Charaktere schmieden und die Welt zu ihrer machen können.

Informationsfluss

Es kann gar nicht genug betont werden, wie wichtig ein steter Informationsfluss ist. Die SL muss den Spieler:innen zu jedem Zeitpunkt ermöglichen, informierte Entscheidungen zu treffen. Besteht die Wahl nur aus: „Welches Hex-Feld wollen wir als nächstes ansteuern?“, ohne zu wissen, welche Richtung interessanter sein könnte, verkommt das Spiel zu einem langsamen „Abgrasen“ von Feldern. Die Expeditionen haben kein Ziel und können somit von den SC nicht richtig geplant werden. Der unten beschriebene 7-Punkte-Ablauf wird monoton und langweilig.

In der Basis bekommen die SC Informationen und Gerüchte zu hören. Außerdem zeigt die Hex-Karte Orte, die im wahrsten Sinn des Wortes herausragen. Der schneebedeckte Berg im Norden dürfte von weitem zu sehen sein. Vielleicht gibt es in der Basis ein interessantes Gerücht über ihn. Im Süden, so hört man, soll es einen gefährlichen Wald geben, in dem goldene Äpfel wachsen und im Westen wohnt die alte Hexe Griselda, die angeblich weiß, woher die seltsamen nachtblauen Vögel kommen, die in letzter Zeit die Ernte wegpicken und sogar Schafe auf der Weide attackieren.

Das ist weitaus spannender als „Gehen wir nach rechts oder links?“



Der wichtigste Tipp ist hier klar, dass sich die SL all das, was die Charaktere an Aufgaben erhalten, notiert und dann ihre Handlungen mit der von mir geplanten Timeline abgleicht. Haben sie es geschafft, den Angriff der Orks auf ihr Heimatdorf abzuwehren oder waren sie nicht vor Ort und müssen beim nächsten Besuch feststellen, dass hier ein großes Unglück geschehen ist?

Eine Hexcrawl-Kampagne beginnen

Der Einstieg in eine Hexcrawl-Kampagne ist entscheidend. Nicht viele Spieler:innen im deutschsprachigen Bereich sind dieses freie Spiel gewöhnt und es kann sein, dass sich eine Gruppe mit dieser ungewohnten Freiheit sehr schwer tut und das Spiel schon direkt zu Beginn stockt und kein angenehmer Spielfluss aufkommt. Ja, diese Art zu spielen lebt davon, dass die Spieler:innen aktiv sind und sich selber ihre Aufgaben suchen, die Geschicke der Charaktere bestimmen und ihre eigene Geschichte erleben.

Um ihnen dabei hilfreich zur Seite zu stehen, hat es sich bei mir bewährt, in der ersten Spielsitzung einfach nur das Starthex zu erkunden. Im Idealfall habe ich hier eine Stadt oder ein kleines Dorf, in dem man mit der Bevölkerung interagieren kann. So erfährt die Gruppe welche Konflikte oder Probleme es gibt, wo man sich Ausrüstung kaufen kann, wer als potentielle Auftraggeberin dienen könnte, wie die Machtverhältnisse sind oder vor wem man sich in Acht nehmen muss. Hier kann ich direkt eine kleine Zufallstabelle erstellen mit möglichen Begegnungen, die dann beim Durchwandern der Ansiedlung gespielt werden können.

Eine etwas einfachere Version davon ist die beliebte Gerüchtetabelle. Diese kann ich dann mit wahren und falschen Informationen versehen und die Spieler:innen für ihre Charaktere auf dieser Tabelle würfeln lassen. Das muss ich dann nicht szenisch ausspielen, sondern kann einfach mitteilen, was die Charaktere bei ihrem Aufenthalt im Dorf in Erfahrung bringen konnten. Auch so ergeben sich Abenteueraufhänger und Ideen, was die Gruppe hier im Dorf und in seiner Umgebung erleben möchte.

Eine weitere klassische Methode, einen Hexcrawl zu beginnen, ist mehr oder weniger das komplette Gegenteil. Hier wird die Gruppe irgendwo im Nichts ausgesetzt und das erste Ziel ist es immer, zuerst einmal zurück in die Zivilisation zu finden, um von hier aus weiter zu sehen, wie die Abenteurer:innen vorgehen möchten. Wie diese Situation geschaffen wird, Absturz mit Fluggerät, Entführung, Gedächtnisverlust ... sollte irgendwie organisch aus der gesamten Kampagne hervorgehen und/oder irgendwie mit dem finalen Ziel in Verbindung stehen.

Wie sieht das am Spieltisch aus?

Aus Sicht der Spieler:innen ist ein Hexcrawl eine recht einfache Angelegenheit und besteht aus den drei Schritten:

1. Entscheiden, wo die Gruppe hingehen will.
2. Sich für die Reise ausrüsten und verpflegen.
3. Eine Marschordnung festlegen.

Diese Punkte sprechen sehr für sich, trotzdem möchte ich kurz darauf eingehen. Die Gruppe bespricht sich, was ihre nächsten Ziele sind und wohin sie als nächstes reisen will. Dazu sollte abgewägt werden, wie man am einfachsten dorthin gelangt und ob und welche Transportmittel man dazu am besten verwendet. Werden noch Waffen oder Ausrüstungsgegenstände benötigt? Wie lang wird die Reise vermutlich dauern und was braucht die Gruppe an Verpflegung? Auf wen wird man vermutlich unterwegs treffen und kann man sich in dieser Situation einen Vorteil verschaffen, etwa, indem die Goblinkönigin mit einem prächtigen Schwert oder der Ork-Häuptling mit glitzernden Steinen bestochen wird?



Ist das geschehen, gilt es eine Marschordnung festzulegen. Diese gibt an, wie sich die Gruppe während der Reiseroutine bewegt. Wer geht vorne, wer hinten, wer deckt die Flügel? Gibt es einen Kundschafter, der sich vor, hinter oder neben der Gruppe bewegt? Es kann auch sinnvoll sein, dass eine zusätzliche Marschordnung bestimmt wird, wenn die Gruppe sich gezwungen durch das Terrain im Gänsemarsch bewegen muss. Das kann wichtig werden, wenn die Charaktere in einen Hinterhalt geraten, der so geschickt gewählt wurde, dass sie sich nicht verteilen können. Wurde dann schon vorher festgelegt, wie sie sich bewegen, kann es nicht zu Unklarheiten und Missverständnissen kommen.

Insgesamt läuft der Tagesablauf am Spieltisch immer nach dem folgenden Muster ab:

1. Die Gruppe bestimmt die Richtung, in der sie reisen möchte oder verfolgt den alten Kurs.
2. Die SL überprüft, ob die Gruppe sich verläuft.
3. Die Gruppe aktualisiert ihre Karte so, dass sie ihrem vermeintlichen Aufenthaltsort entspricht.
4. Die SL aktualisiert die Karte so, dass es dem tatsächlichen Aufenthaltsort entspricht.
5. Die SL überprüft, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt und handelt diese ab.
6. Befindet sich die Gruppe an einem festgelegten Ort, geschieht das, was für diesen Ort beschrieben wurde.
7. Die Gruppe rastet.

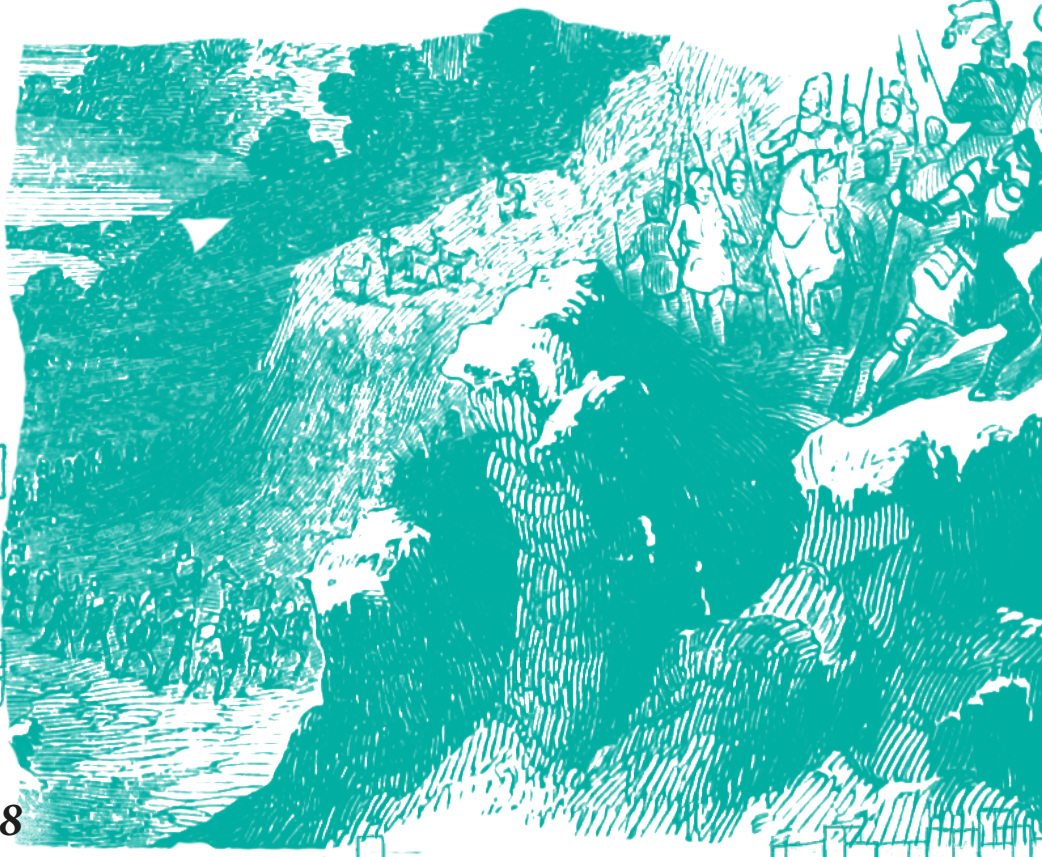
Wie schon zuvor gesagt, besteht der erste Schritt in den Planungen der Charaktere. Die Gruppe beschließt also möglichst gut ausgerüstet in eine der sechs möglichen Richtungen aufzubrechen und jetzt wird (üblicherweise mit einem Prozentwurf) festgestellt, ob die Gruppe sich verlaufen hat, oder ob sie den geplanten Weg eingeschlagen hat. Vielleicht ein kleiner Tipp zum Verlaufen. Die Prozentzahlen sind da in den meisten Systemen recht hoch, je nach Gelände bis zu 50%. Und erfahrungsgemäß ist es für die Spieler:innen frustrierend, wenn es fast schon zur Gewohnheit wird, wenn nicht der richtige Weg eingeschlagen wird. Das führt dazu, dass sich ein eigentlich sehr cleverer Mechanismus nicht nur schnell abnutzt, sondern schlichtweg nervt. Als Hausregel böte sich hier an, die Prozentchancen einfach zu halbieren, oder einen Bonus zu geben, wenn sich in der Nähe Wegmarken befinden, nach denen man sich richten kann.

Unterdessen kann die SL beschreiben, was in dem Feld zu sehen ist, das die Gruppe betritt und die Gruppe kann ihre Karte so ergänzen, dass sie ihren Vorstellungen entspricht. Gleichzeitig aktualisiert die SL die eigene Karte so, wie sich die Situation tatsächlich darstellt.

Befindet sich die Gruppe nun im neuen Hex, wird zuerst festgestellt, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. Hier haben sich die Wahrscheinlichkeiten der meisten Old-School-Systeme bewährt und gerade, wenn die Zufallsbegegnungen nicht allesamt aus Kämpfen bestehen, dient diese Phase dazu, die Welt mit Leben zu erfüllen und die Charaktere mit Informationen zu ihrer Umgebung zu versorgen.

Erst danach wird eine eventuell geplante Begegnung, die in einem festgelegten Hex-Feld stattfindet, abgehandelt. Gerade bei solchen schon vorher geplanten Hex-Feldern, ist es sinnvoll, die eventuell zuvor ausgewürfelte Zufallsbegegnung darauf anzupassen, um die Welt gleichermaßen interessant wie auch kohärent zu halten.

Bei all diesen Schritten besteht der Tipp schlechthin darin, immer kurz mitzuschreiben, wie die Welt sich verändert. Sei es durch die Handlungen der Charaktere oder in Bereichen, auf die sie keinen Einfluss nehmen. Auch Informationen, die ihnen in Zufallsbegegnungen zugetragen werden oder Gegner, die hier ausgeschaltet wurden, sollte sich die SL notieren, da sie Einfluss auf die spätere Handlung haben können, etwa wenn die Gruppe Mitglieder einer Diebesbande tötet oder der Obrigkeit zuführt. Anschließend besteht ja zumindest die Möglichkeit, dass die Bande herausfindet, wem sie diese Niederlage zu verdanken haben und es sich zur Aufgabe machen, sich an der Gruppe zu rächen. So entstehen immer weitere Beziehungsgeflechte, Allianzen und Feindschaften, auf die sich das Geschehen der Kampagne stützen kann.
Und jetzt viel Spaß mit eurer Hexcrawl-Kampagne!





Spielbeispiel

Um den etwas theoretischen Text greifbarer zu machen, möchte ich euch noch ein kleines Beispiel dafür geben, wie solch eine Kampagne ablaufen kann. Ich beziehe das Beispiel auf mein für ***Labyrinth Lord*** geschriebenes kleines Setting rund um das Dörfchen Larm, da ich mich dort besonders gut auskenne, das Spielbeispiel werde ich aber komplett systemneutral halten, sodass ihr alles problemlos auf euer gespieltes System übertragen könnt.
Spielleiter Sal und die Spieler:innen Ebea, Miri, Jens und Lars haben schon die erste Spielrunde der Kampagne hinter sich, in der die Gruppe als Neuankömmlinge etwas in dem Dörfchen Larm herumgewandert ist und erste Kontakte mit der Bevölkerung hatten. Sie konnten einiges über die örtlichen Gegebenheiten herausfinden und wissen nun, dass die örtliche Miliz des Grenzlanddörfchens hoffnungslos überfordert ist. Außerdem steht im Dorfzentrum die Alte Eiche, mit der es auch irgendetwas auf sich haben muss. Aber das gilt es noch herauszufinden.
Der Bürgermeister heißt Claudius Rusticus, der rechtschaffene Gott Thaxon wird angebetet und es gibt eine Anschlagtafel mit Aufgaben, für deren Erledigung es vom Stadtrat klirrende Goldmünzen gibt.

Sal (SL): Ihr habt im Gasthaus erholsam geschlafen und euer zweiter Tag in Larm beginnt. Eure Charaktere treffen sich im Speisesaal, hauen ordentlich in das schon mitbezahlte Frühstück rein und schmieden Pläne.
(Beginn der Phase: Entscheiden, wo die Gruppe hingehen soll)
Ebea (Klerikerin Eraissa): Wenn wir diesem Dörfchen helfen wollen, sollten wir zuerst einmal den alten Tempel des Thaxon befreien. Auf der Anschlagtafel stand ein dementsprechender Auftrag. Lasst und dorthin gehen, um das Gute in dieser so dunklen Region weiter zu stärken.
Jens (Krieger Gerard): Das ist schon wichtig, aber der Tempel zerfällt jetzt schon seit Jahrzehnten. Der kann auch noch zwei Tage lang warten. Mir scheint dieser Bergkönig eine sehr ernst zu nehmende Gefahr zu sein. Den sollten wir zuerst in seine Schranken verweisen.
Miri (Diebin Zlata): Das halte ich auch für eine gute Idee. Der scheint ja schon ordentlich was zusammengegaunert haben. Wenn er tot oder im Gefängnis ist, braucht er das sicher nicht mehr.
Lars (Zwerg Dimli): Arrrrrrr! Dieser Bergkönig hat meiner Sippe eine Ladung Bier gestohlen. Lasst uns ihm einen Besuch abstatten.

Ebea: In Ordnung. Ich bin sicher, die Macht des Thaxon wird auch bei diesem Unterfangen mit uns sein. Wann brechen wir auf? Sind wir gut ausgerüstet?
(Beginn Phase: Sich für die Reise ausrüsten und verpflegen)
Lars und Miri: Alles in Ordnung, wie können direkt los.
Jens: Lasst mich noch kurz etwas Nahrung kaufen, dann können wir aufbrechen. Es ist ja noch früh am Tag.



[Schnitt]

Gerard war beim Kaufmann und hat sich noch 2 Eiserne Rationen gekauft. Natürlich wurde fleißig gehandelt und jetzt ist die Gruppe bereit zum Aufbruch. Jeder Charakter hat jetzt 2 Eiserne Rationen bei sich, die 2 Wochen lang halten würden. Die Reise zur Festung des Bergkönigs sollte nach Angaben der Dorfbewohner 2 Tage lang dauern, in Hinblick auf diese Ressource also sollte alles auf der sicheren Seite sein. Gemeinsam wird beschlossen, dem Handelsweg in Richtung Nordosten zu folgen, der sich am Ufer des Flusses Dolm entlangschlängelt. So müsste die Festung am Abend des zweiten Abends erreicht werden.
Auf dieser Straße können bequem zwei Humanoide nebeneinander reisen, also gehen in der ersten Reihe Gerard (rechts) und Dimli (links), die sich ohnehin gut verstehen und alle Gefahren aus dem Weg räumen können und hinter ihnen Eraissa (rechts)

und Zlata (links), die weniger handfest an Konflikte herangehen *(Phase: Eine Marschordnung festlegen)*
Sal hat schon ausgerechnet, dass die Gruppe ohne Reittiere und mit den etwas kürzeren Beinen von Dimli 3 Hexfelder am Tag hinter sich bringen kann, die 5 Hexfelder bis zum Versteck des Bergkönigs sollten sie also bis zum Nachmittag des zweiten Tages zurücklegen können, wenn sie sich nicht verlaufen oder andere Probleme auftauchen, aber das werden wir später feststellen.

Tag 1 – Hex 1

Sal: Ihr reist noch recht früh am Tag los und folgt der Handelsstraße entlang des Flusses Dolm in nordöstlicher Richtung. (Phase 1: Gruppe bestimmt die Richtung) es ist noch angenehm kühl und ihr kommt an den letzten Bauernhöfen und Feldern vorbei, irgendwann erkennt ihr außer der staubigen Straße keinerlei Zeichen mehr von Zivilisation.
Ebea als Kartographin der Gruppe zeichnet in das Hex nordwestlich von Larm einen Fluss, eine auf dem südlichen Ufer parallel dazu verlaufende Handelsstraße und als Geländetyp Grasland beziehungsweise Felder.
In der Zwischenzeit hat Sal ausgewürfelt, ob die Gruppe sich verirrt hat. Diese ist glücklicherweise nicht der Fall, die Wahrscheinlichkeit dafür lag aber auch nur bei 3%, da es wirklich eine Kunst ist, sich auf einer Straße, die parallel zu einem Fluss läuft, zu verlaufen. *(Phase 2: SL Überprüft, Phase 3: Gruppe aktualisiert Karte, Phase 4: SL aktualisiert die tatsächliche Karte – in diesem Fall ist das identisch)* Nun muss Sal würfeln, ob es auf diesem Abschnitt der Reise zu einer Zufallsbegegnung kommt. Er würfelt eine 6 auf dem W6, was bedeutet, dass etwas Besonderes geschieht. Ein weiterer Wurf mit dem W20 auf der Tabelle für Begegnungen auf der Handelsstraße ergibt mit einer 5, dass der Gruppe der Halbling Branos, ein in der Gegend bekannter Händler begegnet.

[Schnitt]

Die Gruppe verhandelt mit Branos, der ihnen seine Waren anpreist, aber es kommt zu keinem Abschluss. Immerhin kann er ihnen noch mitteilen, dass die Räuberbande des Bergkönigs aus den unterschiedlichsten Humanoiden besteht, sogar ein Oger soll dazu gehören. Branos ist sehr froh, dass er die Banditen nicht getroffen hat und möchte sich auf dem Rückweg Wachen mieten. Vielleicht ein Anschlussauftrag?
Sal erkennt auf der Karte, dass hier noch kein besonderer Ort ist und es ist auch noch zu früh zum Rasten, also geht die Reise weiter mit Phase 1. *(Phase 6: festgelegter Ort?, Phase 7: Rasten).*

Tag 1 – Hex 2

Es geht weiter auf der Straße, Sal erwürfelt, dass die Gruppe sich nicht verläuft und Ebea und Sal pflegen die jeweiligen Karten. *(Phasen 1-4)*
Die Reise geht nun durch immer hügeligeres Gelände und die Sonne erreicht ihren Zenit. Bienen summen, der Fluss plätschert sanft, es wird immer wärmer.
Sal würfelt eine 2 und es findet keine Begegnung statt. Auch ist hier keine festgelegte Begegnung geplant und es ist zu früh zum Rasten. *(Phasen 5-7)*
Der zweite Abschnitt der Reise verlief ziemlich ereignislos. Auf ins nächste Hex.

Tag 1 – Hex 3

Die Reise nimmt weiter ihren geplanten Verlauf, das Gelände wird immer bergiger. Die Gruppe verläuft sich nicht, die Karten werden gezeichnet. Allerdings findet eine Zufallsbegegnung statt. Einige Banditen des Bergkönigs lauern den Reisenden an einer Stelle auf, wo die Straße durch eine enge Schlucht führt. In diesem Abschnitt müssen die Charaktere einzeln hintereinander gehen. Zwei Hobgoblins stehen vor ihnen, der Rückweg wird von zwei Goblins abgeschnitten. Von oben wollen sie zwei Kobolde mit Steinen bewerfen.
Nachdem er von dieser Gefahr weiß, schildert Sal die Situation etwas genauer: „Kurz nachdem die Sonne ihren höchsten Punkt erreicht habt, führt die Straße durch eine Art Schlucht. Links und rechts türmen sich hohe Wände auf. Auch die Vegetation wird hier immer spärlicher, der Boden wird felsiger. Zur Rechten des Weges erkennt ihr, dass ein kleiner Trampelpfad zwischen einigen Steinbrocken hindurch parallel zur Straße auf die Anhöhe heraufführt."
Natürlich sollten nicht nur Phasen mit Begegnungen genauer beschrieben werden, sonst wissen die Spieler:innen ja immer im Vorhinein, dass es nun zu Problemen kommen wird. So kann auch eine ganz normale Reisephase durch eine enge Schlucht führen oder an hohen Findlingen vorbei, durch ein Moor, aus dem hohe Steinspitzen herausragen...
Je nachdem wie wachsam die Gruppe aufgrund dieser Beschreibung war, können sie das Gelände überprüfen und den Gegnern zuvorkommen, haben einen normalen Kampf vor sich, in dem wie üblich direkt um die Initiative gewürfelt wird, oder ihre Feinde haben eine Überraschungsrunde, in der sie alle einmal angreifen dürfen, bevor um die Initiative gewürfelt wird. Natürlich ist es auch möglich, der Falle zu entgehen, indem die Gruppe einfach einen Umweg wählt, der sie um den Gefahrenbereich herum führt.
Unsere Abenteurer:innen haben den Braten natürlich gerochen und Gerard und Dimli haben zuerst die Umgebung oberhalb der Schlucht untersucht. Dort haben sie die Kobolde ausgeschaltet und sich in den Rücken der Hobgoblins geschlichen. Nachdem auch diese besiegt waren, konnte die Gruppe mit vereinten Kräften die beiden Goblins

gefangen nehmen und erfuhr von ihnen, dass es wirklich nicht mehr einen ganzen Tagesmarsch bis zur Festung ist, dass sich dort ein Torhüter befindet und man dort in einem bestimmten Rhythmus an das Tor klopfen muss, damit geöffnet wird.
Außerdem muss Sal an dieser Stelle die schon besiegten Feinde notieren, da sich diese natürlich im späteren Verlauf des Abenteuers in der eigentlichen Festung der Gruppe nicht mehr in den Weg stellen können.
Auch hier entfällt Phase 6, aber nun ist es spät genug, um sich zur Rast zu legen. Die Gruppe legt für die Nacht drei aufeinanderfolgende Wachen fest, nur Eraissa bleibt verschont, da sie in der Nacht im Gebet Kontakt zu ihrem Gott Thaxon aufnehmen will.
Auch die Würfe für nächtliche Zufallsbegegnungen ergeben keine Treffen und so rastet die Gruppe ungestört bis zum nächsten Morgen.

Tag 2 – Hex 4

... das Abenteuer geht weiter …





SYSTEM MATTERS
VERLAG

WWW.SYSTEM-MATTERS.DE