

# Hilfsmittel-Ecke

- [Regeln und Hinweise für Spielleiter und Spieler](#)
- [Spieleitet Tools](#)
  - [Weltenwürfel](#)
  - [Kartenerstellung](#)
  - [Kreaturen](#)
  - [Namensgeneratoren](#)
- [Vorlagen](#)
  - [Character:](#)
  - [Organisationen](#)
  - [Tiere:](#)
  - [Schauplätze](#)
- [Wiki Guide](#)
- [Listen an Potenziellen Namen für Einwohner von Sinera](#)



# Regeln und Hinweise für Spielleiter und Spieler

## 1. Was existieren soll, muss im Wiki stehen

Nicht jeder kann sich an alles in so einer komplexen Welt erinnern. Vor allem nicht der Spielleiter. Wenn etwas längerfristig in unserer Welt existieren soll, muss es im Wiki stehen, und dort ordentlich einsortiert sein.

## 2. Der Spielleiter hat das letzte Wort

Der Spielleiter ist das Getriebe des gesamten Spiels. Wenn etwas, trotz der Tatsache, dass es im Wiki steht, in der entsprechenden Kampagne zu stark ist, kann der Spielleiter es auf eine zum Setting passende Art und Weise anzupassen.

## 3. Der Spielleiter ist nicht der Gegner

Obwohl der Spielleiter die Monster, Gegner und andere Kreaturen steuert, ist er nicht der Böse. Der Spielleiter sollte genauso viel Spaß an der Geschichte haben wie alle Anderen, also macht es ihm nicht schwerer als es sein muss.

## 4. Die Reisegruppe bleibt zusammen

Ohne triftigen Grund / Absprache dürfen die Spieler sich nicht einfach so trennen. Das macht es dem Spielleiter schwieriger und für alle anderen Spieler unübersichtlicher. Auch wenn es in Lore keinen Sinn macht, kannst du dir selber eine überlegen.

## 5. Es ist Magie

Nicht alles muss in einer magischen Welt 100 % erklärt sein, denn wenn es das wäre, wäre es keine Magie mehr sondern Wissenschaft. Doch, wenn eine spezifische Erklärung für einen Sachverhalt brauchst, kannst du entweder mit den Loremastern (Silja / Nils) reden oder du schreibst selbst etwas ins Wiki.

## 6. Unsere Welt lebt auch ohne unsere Charaktere

Die Spielercharaktere machen nur einen kleinen Teil dieser Welt aus. Also bedenke, dass wenn du Sachen ins Wiki schreibst, diese im besten Fall Minimum eine Verbindung zu anderen Sachen hat. Wenn es nichts Passendes gibt, kannst du etwas passendes Schreiben. Diese Welt dreht sich nicht



um uns, sondern mit uns.



# Spielleitet Tools



# Weltenwürfel

Der Weltenwürfel ist ein normaler Würfel mit beliebiger Augenanzahl. Die möglichen Auswirkungen müssen vorher festgelegt sein und können gewürfelt werden. **Die Aktion muss umgehend ausgeführt werden!** Das Würfeln kann eine Konsequenzen für etwas sein, muss aber nicht. Der Spielleiter entscheidet wann und ob gewürfelt wird und entscheidet vorher welche Auswirkungen.

## 10 mögliche Seiten des Weltenwürfel

1. ein Trank welcher von einer Person getrunken werden muss, er kann positive und negative Wirkungen haben
2. teleportiert - alle Personen werden auf in einen zufälligen Ort teleportiert
3. NEIN - egal was ihr als nächstes tun wollt es ist euch verboten
4. beklaut - euch wurden jedem 50 münzen geklaut
5. verloren - eine Person hat ein loch in der Tasche und verlier die hälfte seiner Sachen (ihr könnt nicht danach suchen)
6. vergessen - jeder von euch vergisst einen seiner Attribute und muss diesen neu würfeln (welcher entscheidet der Spielleiter)
7. verlaufen - der Weg vor euch endet plötzlich und ihr müsst umdrehen und zum Anfang gehen um neu zu koordinieren
8. in flammen - eine Person brennt
9. nichts besonderes - du verlierst alles was dich besonders macht
10. vertauscht - du musst dein Charakterblatt mit dem deines linken Mitspieler

## Weitere Ideen

1. Taschendieb - du darfs einem Mitspieler einmalig etwas klauen
2. zugelaufen - ein Tier läuft dir zu (der Spielleiter entscheidet welches, wünsche dürfen geäußert werden)
3. weggelaufen - solltest du ein Tier haben läuft es dir weg (für alle Schlaumeier - Vögel fliegen natürlich weg und Fische schwimmen weg ! Kurz ein Tiere verlässt dich)
4. gefunden - du findest 50 Münzen
5. du findest eine Beere - isst du sie oder gibst du sie jemandem? Lassen ist keine Option (kann positiv und negativ sein)
6. vertauscht - du tauscht deine Attribute mit deinem rechten Mitspieler
- 7.



# Kartenerstellung

Tools für die Erstellung von Übersichtskarten

- [Inkarnate](#)
- [Watabou- Verschiedene prozedurale Kartengeneratoren](#)
- [Medieval Fantasy City Generator](#)
- [Fantasy-Map-Generator](#)



Spielleitet Tools

# Kreaturen

Tools für die Generierung & Visualisierung von Kreaturen

[Monsterskizzen unter CC Lizenz](#)



# Namensgeneratoren

- [Behind the Name](#)
- [Fantasy Name Generators](#)



# Vorlagen



Vorlagen

# Charactere:

Name:

Klasse u. Eigenschaften:

Beziehungen zu anderen Figuren:

Interessen und Persönlichkeit:



Vorlagen

# Organisationen

Name:

Anführer

Kodex:

Ziele:

Beziehungen zu anderen Organisationen:

Wichtige Anmerkungen:

Aktiv in:

Versammlungen in:



Vorlagen

# Tiere:

## Name:

Aussehen:

Fähigkeiten:

Fressfeinde:

Beziehungen zu anderen Tieren:

Wohnhaft in:



Vorlagen

# Schauplätze

Name:

Ortschaft:

Größe, Einwohnerzahl: ca...

Beziehung zu Organisationen oder Characteren

Geschichte:



# Wiki Guide

Unser Wiki ist sehr groß und kann auf den ersten Moment sehr einschüchternd wirken. Doch alles hat ein System, was ich euch jetzt erklären werde.

## Global und Lokal, wo ist der Unterschied?

Wenn ihr das Wiki öffnet, seht ihr schonmal ein paar Kategorien. Doch nur weil ihr einen NPC habt, heißt das nicht sofort, dass er unter den Reiter NPC kommt. An dieser Stelle musst du dich fragen, wo findet man diesen NPC? Befindet er sich auf einem konkreten Kontinent, dann kannst du ihn unter diesem Kontinent einordnen. Doch sollte es sich um einen NPC handeln, den man global vorfindet, dann sortiert man ihn im Buch ein. Genau so mit Gegenständen. Soll es einfach Loot sein, was



# Listen an Potenziellen Namen für Einwohner von Sinera

## Canaria

Frühes Mittelalter, Zentral Europa Vibes

Nachnamen sind oft Tätigkeiten oder Objekten/Tieren entsprechend

Nameninspiration: Deutsch, Italienisch, Österreichisch , Französisch, Belgisch, Niederländisch

## Vornamen

Henna, Lisa, Ralt, Kris, Drin, Sania, Lens, Finn, Judie, Connie, Jan, Jenz, Martinus, Frieda, Fritz, Hans, Tom, Torsten, Veronika, Karsten, Karl, Carlos, Gil, Bert, Robert, Rudi, August, Lorenzo, Sam, Sofie,

## Nachnamen

Becker, Schäfer, Meller, Ritter, Boom, Proller, Brach, Fischer, Schrall, Weber, Tepper, Tischler, Stein, Blatt, Eich, Tropf, Hirsch, Wolf, Fisch, Schneider, Holz, Jäger,

## Lyann

Kalter Kontinent, Sibirisch und Nordische Vibes.

Nameninspirationen: Kyrillische Namen, Skandinavien, Grönland

## Vornamen



Niema, Kron, Vladimir, Lada, Bela, Rasmus, Sascha

## Nachnamen

Srenka, Shafki, Pavlov, Petrovitch,

## Myzelia

Große Pilze und Dschungel, Ureinwohner Steinzeit Vibes

Namen in dieser Region sind hauptsächlich kurz und bestehen aus einfachen Lauten. Es gibt keine Nachnamen

Nameninspirationen:

## Namen

Koko, Aarii, Puu, Karii, Uraa, Shusha, Yaha, Yuu, Hu, Muhnah, Schlash, Kecko, Halla

## Zephyrion

Steampunk Society und Modern, Corporate Vibes

Haben modernere und komplexere Namen, allerdings nicht so modern wie unsere Zeit. Leute geben sich gerne Nicknamen

Nameninspiration: Alt Britisch, Alt Deutsch

## Vornamen

Cole, Benjamin, Prudence, Penny, Emilia, Nicolas, Nicole, Christian, Christina, Leonard, Leopold, Hendrick, Conrad, Dorothy, Keith, Colt, Ludwig, Sophia, Harrison, Benson, Justine, Serafina, Penelope

## Nachnamen

Eisen, Aurel, Gear, Dampf, Schidt, Smith, Shift, Track, Hopewell, Goodwill, Potter, Furst, Justice



# Srilur

Wüste, Afrika Vibes

Namen sind inspirationen: Ägypten, Afrika

## Vornamen

Olterra, Kran-kur, Sha'mur, Wresh, Gren-Ka'a, Ukash, Ohly

## Nachnamen

Haa-taan, Jifaar, Zriba