

FALLEN WORLD ÜBERSICHT

Die Anrede

Da ich Euch als Fans des Projekts persönlich anspreche, schreibe ich diesen Text auch in der persönlichen Form. Ich hoffe das ist für Euch in Ordnung. Im späteren Buch werde ich dann auf die persönliche Ansprache verzichten.

Fallen World

Fallen World ist, wie viele von Euch sicher schon gelesen haben, ein Pen&Paper Rollenspiel, das im Bereich der Science-Fiction bzw. der Endzeit anzusiedeln ist. Über StartNext soll der Druck des ersten Buches (Grundregelwerk und Setting) finanziert werden.

Aus dem ersten Feedback auf StartNext konnte ich einige Fragen mitnehmen und werde sie in dieser kleinen Einleitung beantworten. Dieses PDF soll ein wenig mehr Details zu Fallen World und zur Kampagne liefern, als das auf StartNext im Rahmen der Projekt-Seite möglich ist.

Unter anderem werde ich hier das Regelsystem, das Setting und die Verwendung der Fallen World Choice Points (FCP) erklären. Viel Spaß beim ersten Entdecken von Fallen World.

Das Setting

Fallen World spielt einige hundert Jahre in der Zukunft. Ich möchte Fallen World dabei gar nicht auf einem bestimmten Fleck der Erde, wie wir sie kennen, spielen lassen. Wichtig ist für den Einstieg das Setting der Stadt "New Haven" sowie der benachbarten Städte und der Gebiete

(Wüsten und Berge) um New Haven herum. Durch die globale Erwärmung und einige nukleare Katastrophen (nein, kein First-Strike oder nuklearer Krieg) sind große Teile der Welt verwüstet, Pflanzen gibt es kaum noch. Durch den Mangel an Pflanzen hat sich auch das Gleichgewicht zwischen Kohlendioxid und Sauerstoff auf der Welt verschoben, weswegen schwächere Menschen gezwungen sind, Atemmasken zu tragen. Ein Leben im Freien ist kaum noch möglich und sehr gefährlich. Neben den Umweltbedingungen machen auch zahlreiche mutierte Kreaturen das Ödland um die Städte herum unsicher.

Im Angesicht dieser Gefahren sind die Menschen dazu übergegangen, sich in hochtechnisierte Städte zurückzuziehen, Bollwerke, in denen sich die Menschen von der Umwelt isolieren. Innerhalb der Städte geht der Hightech-Wahnsinn noch immer seinen gewohnten Gang, die meisten Menschen ignorieren, dass die Uhr bereits auf 5 nach 12 steht und glauben, dass die Probleme der Erde noch immer durch Technik in den Griff zu bekommen sind.

Ein Ansatz ist es beispielsweise, den Planeten durch Terraforming wieder großflächig bewohnbar zu machen. Die Anhänger dieser Idee gehen davon aus, dass nur genug Kohlendioxid wieder aus der Umwelt entfernt werden muss, um den Planeten wieder grün und die Lebensumstände wieder menschenfreundlich werden zu lassen. Aus dieser Idee heraus wurden die sog. Biodrome geschafften, riesige Kuppeln, die

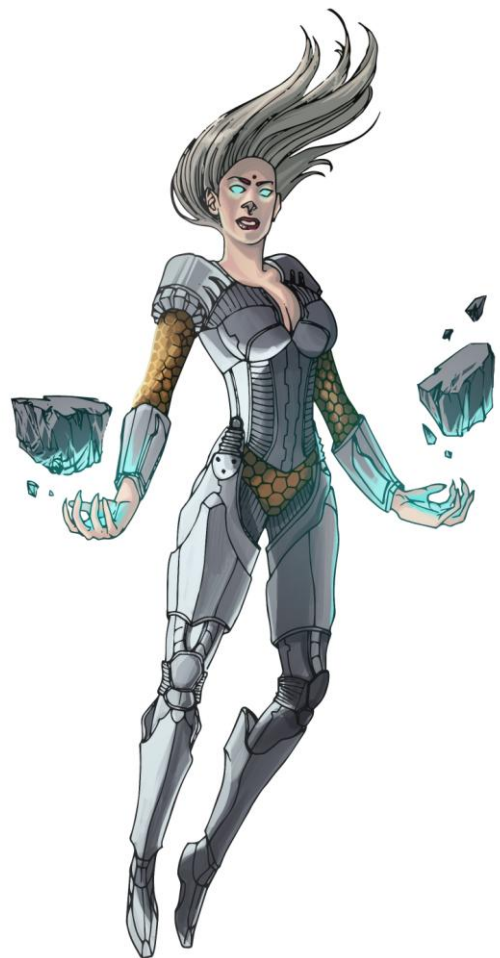
Pflanzen beherbergen, die genetisch so verändert wurden, dass sie eine große Menge an Kohlendioxid verbrauchen und dabei immer wieder kohlenstoffhaltige Auswüchse abwerfen, die einer Endlagerung zugeführt werden. Der in den Biodromen erzeugte Sauerstoff wird dazu genutzt, die Städte und deren Bewohner mit Sauerstoff zu versorgen, so dass man in ihnen auch bei schlechter Konstitution ohne Atemgerät leben kann. Eine solche Kuppel thront auch auf Skyline von New Haven.

Ein weiterer Ansatz ist die Flucht von der Erde. So gibt es beispielsweise bereits erste Kolonien auf dem Mars und auf der Venus, die ebenso durch Terraforming bewohnbar gemacht werden sollen.

Auf die Idee, der Umwelt Kohlenstoff zu entziehen, geht auch die Erschaffung der Photozytoiden zurück, genetisch veränderte Menschen mit grüner Haut, die Photosynthese betreiben und daher Kohlendioxid ein- und Sauerstoff ausatmen. Das aufgenommene Kohlendioxid wird dabei in den nach Aloe Vera aussehenden Haaren der Photozytoiden gespeichert, die in regelmäßigen Abständen abgeworfen werden.

Die Photozytoiden sind allerdings nicht die einzigen vom Menschen künstlich geschaffenen Wesen. Zum einen gibt es die genetisch veränderten Biodroiden, deren Gene speziell dahin gehend manipuliert wurden, mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit übernatürliche Fähigkeiten zu entwickeln. Zudem wurde

das Genom der Biodroiden im Bezug auf Intelligenz, körperliches Leistungsvermögen und auch Attraktivität optimiert. Sie werden von Konzernen zu Forschungszwecken und teilweise zur Industriespionage entwickelt und stehen am Anfang ihres Lebens in der Schuld des Konzerns, der sie erschaffen hat, und müssen zunächst ihre eigene Geburt "abarbeiten". Je nach Konzern kann es aber auch vorkommen, dass Biodroiden freiwillig den Rest ihres Lebens als Mitarbeiter in ihrem "Mutterkonzern" verbringen.



FALLEN WORLD ÜBERSICHT

Auch die Künstliche Intelligenz hat erhebliche Fortschritte gemacht, so dass rein elektronischen Personen mit einem entsprechenden KI-Chip ein Geist gegeben werden kann. Solche Tech-Cyborgs sind intellektuell von "echten Menschen" nicht mehr zu unterscheiden, nur ihr metallisches Äußeres und die in der Regel erhebliche Kraft lassen noch erkennen, dass es sich bei einem Tech-Cyborg um kein biologisches Wesen handelt. Solchen Tech-Cyborgs wird in der Gesellschaft meistens der gleiche Status zuerkannt, wie einem normalen Menschen. Die Weiterentwicklung, die sog. Bio-Cyborgs, sind die Nachfolger der eigentlich auslaufenden Tech-Cyborgs und sind auch optisch zunächst nicht mehr von Menschen zu unterscheiden.

Diese vom Menschen neu geschaffenen Wesen sorgen in Fallen World für eine sehr heterogene Gesellschaft. Die Menschen haben sich in Stadt-Staaten organisiert, Landesgrenzen gibt es nicht mehr, nur noch die Außenmauern der jeweiligen Städte. Neben einigen allgemein gültigen Gesetzen schreibt jeder Stadt-Staat seine eigenen Gesetze, die wiederum die Einstellung der Gesellschaft gegenüber ihren eigenen Kreationen, den synthetischen Menschen, widerspiegeln. So stellt sich in den meisten Gesellschaften für niemanden mehr die Frage nach der Hautfarbe oder der Religion, vielmehr wird von manchen die Frage gestellt, ob ein Wesen künstlich ist, oder natürlich.

Neben einigen Sekten sowie einer größeren Sekte, die in der Lage ist, sich mit elektronischer Stimulanz spezieller

Hirnregionen in eine spirituelle Trance zu versetzen, scheinen ansonsten Technik und Wissenschaft als neue allgemein gültige Religion akzeptiert worden zu sein. Die zugehörigen Kirchen sind die großen Konzerne der einzelnen Stadt-Staaten. Diese sind allerdings nicht die allmächtigen Mega-Konzerne, die man sich vorstellen könnte. Vielmehr gibt es einige sehr mächtige Konzerne, die sich aufgrund von hervorragender Forschung und weit akzeptierten Produkten eine Position an der Spitze erkämpft haben. Kleinere Unternehmen haben es entsprechend schwer und müssen sich entweder ihren Weg an die Spitze erkämpfen, oder werden über kurz oder lang wieder verschwinden. Da die großen Konzerne allerdings nicht ausschließlich in Konkurrenz zu einander stehen, sondern teilweise auch auf den Handel miteinander angewiesen sind, gibt es Kooperationen zwischen einigen Konzernen. So kümmern sie sich beispielsweise um die Absicherung von Handelsrouten durch das Ödland zwischen den einzelnen Stadt-Staaten.

Regelwerk

Das Regelwerk ist eigens für Fallen World geschaffen und basiert grundlegend auf dem W20 sowie auf Prozentwürfen. Charaktere haben sechs unterschiedliche Attribute, achtzehn in Kategorien aufgeteilte Fertigkeiten (Waffen, körperliche Fertigkeiten und Fahrzeuge) sowie sechs wissenschaftliche Disziplinen (beispielsweise Cyber-Neurologie). Dieses Basis-Set kann mit "Zusätzlichen Fähigkeiten" modifiziert werden, mit

denen sich die Basis-Fertigkeiten erweitern und zu anderen Zwecken einsetzen lassen.

Das System, insbesondere die Auswahl der Basis-Fertigkeiten, soll dazu genutzt werden, actionreiche Kämpfe auszutragen. Wie das funktioniert, wird in den Buch-Kapiteln über Kampf beschrieben. Der Bau des Charakters und die Entwicklung seiner Fertigkeiten soll dabei ein gesundes Mittelmaß zwischen Charakteroptimierung und freiem Spiel mit den Fähigkeiten des Charakters bieten.

Als alter AD&D-Veteran greife ich hier auf meine Erfahrungen mit W20 Kampfsystemen und Modifikatoren zurück. Allerdings ist das System weitaus freundlicher für Einsteiger und nicht als Expertensystem angelegt, insbesondere um den Spielfluss nicht durch unnötig komplizierte Regeln zu stören.

Die Charakterentwicklung vollzieht sich zum einen in Stufen, die durch Erlangen von Erfahrungspunkten erreicht werden. (Klingt gut, oder?) Kurz: Es gibt ein EP-System. Hinzu kommt aber, dass die Fertigkeiten zusätzlich dadurch gesteigert werden, dass man sie benutzt. Der Spielleiter verteilt dazu sog. "WLP", oder auch Wissens- & Lern-Punkte, mit denen die Spieler die einzelnen Fertigkeiten ihrer Charaktere steigern können. Die Erfahrungspunkte und WLP notiert sich der Spielleiter auf einem kleinen Bogen, praktisch wie eine Strichliste, um die Punkte am Ende eines Spieleabends verteilen zu können. Der Charakter entwickelt sich also über zwei Wege. Zum einen dadurch, dass er bei den Abenteuern seiner Gruppe dabei ist, an wichtigen

Ereignissen Teil hat und Entscheidungen trifft (EP), zum anderen dadurch, dass er sich und sein Können aktiv einbringt (WLP).

Das Regelsystem ist darauf ausgelegt, dass sich die Charaktere im Laufe mehrerer Abenteuer zu mächtigen Helden entwickeln, die der Welt von Fallen World ihren Stempel aufdrücken. Idealerweise sind die einzelnen Abenteuer als epische Kampagne angelegt, in deren Verlauf die Helden zu mächtigen Persönlichkeiten und fast unbesiegbaren Kämpfern werden. Genau darauf sind die höchsten zu erreichenden Stufen ausgelegt. Ein Charakter, der dort ankommt, sollte auch vor dem Abschluss der Kampagne stehen und die Spielwelt von Fallen World nachhaltig beeinflusst haben oder in einer finalen Herausforderung episch dahingeshieden sein. Dieses Finale der Kampagne wird auch in der Regel (es muss nicht immer so sein) das Ende des Spiels mit dem Charakter darstellen. Danach wird der Charakter zu einem Teil der Spielwelt, eine Person, die man kennt, deren Taten man bestaunt, deren Schicksal ein Mahnmal der Geschichte ist oder die man evtl. sogar fürchtet.

Soweit das grundlegende Konzept des Regelsystems. Es ist natürlich auch möglich, einen Charakter einfach nur für eine kurze Abenteuer-Serie an drei oder vier Abenden zu spielen. Dazu muss sich der Spielleiter dann überlegen, welche Schwierigkeit die Abenteuer haben sollen, und auf welcher Stufe die Helden dafür am besten beginnen.

FALLEN WORLD ÜBERSICHT

Neben den reinen Kampffertigkeiten haben die Charaktere, je nach gewähltem Wesen, eine unterschiedlich Hohe Affinität zu übernatürlichen Fähigkeiten. Charaktere können zum einen übersinnliche Fähigkeiten erhalten, zum anderen können Sie Telepathen werden. Telepathen haben dabei Kräfte, die sich auf die Manipulation des Geistes konzentrieren. Diese übernatürlichen Fähigkeiten stellen praktisch das Pendant zur Magie in einer Fantasy-Welt dar, werden aber wissenschaftlich betrachtet und in die Spielwelt entsprechend eingebaut.

Die Helden / Was wird gespielt ?

Fallen World ist zunächst darauf ausgelegt, einen Helden im Rahmen einer Kampagne über mehrere Abenteuer hinweg zu spielen. Dabei entwickeln sich die Charaktere über kurz oder lang zu mächtigen Helden die in der Regel am Ende ihrer Karriere überregional bekannt sind. Ab einer gewissen Stufe sollten die Charaktere dann entweder als NSC in die Spielwelt eingehen und in den Ruhestand geschickt werden, oder die eigene Geschichte in einem besonders epischen Abenteuer abschließen. Ziel ist es also, die Entwicklung des Charakters, die Folgen seiner Entscheidungen und seinen Einfluss auf die Spielwelt bei gemeinsamen Spieleabenden zu erleben, während sich der Charakter nach und nach zu einer mythenumwobenen Sagengestalt entwickelt. Es ist also auch rein spielmechanisch gewollt, dass die Charaktere ab einer gewissen Stufe äußerst mächtig sind und von normalen Bedrohungen nicht mehr beeindruckt

werden. Genau an diesem Punkt setzen die letzten epischen Abenteuer der Heldengruppe ein.

In der Beschreibung der Spielwelt wird zunächst die Stadt New Haven als Dreh- und Angelpunkt aller Abenteuer sowie das umliegende Ödland genau beschrieben. Die Charaktere sollten Bewohner dieser Stadt sein, auch wenn Sie ggf. in einer anderen der umliegenden Städte geboren wurden. Charaktere haben anfangs auch einen einfachen Beruf, arbeiten für die Stadt oder vielleicht für einen Konzern. Aus dieser Ausgangs-Situation wird es die Helden dann in irgend ein Abenteuer verschlagen, möglicherweise werden sie angeheuert oder von der Stadt beauftragt, einen Konvoi zu einer benachbarten Stadt zu eskortieren. So könnte beispielsweise ein Söldner mit seiner eigenen Cyber-Suit, einer motorisierten Rüstung, angeheuert werden und zu diesem Auftrag seinen Mechaniker mitnehmen, der sich um die Instandhaltung seiner Cyber-Suit kümmert. Die Spieler könnten auch eine Gruppe von Gunmen spielen. Gunmen sind Kopfgeldjäger, die im Auftrag der Stadt New Haven "Scunter" fangen, gefährliche Ödland-Kreaturen, die zu einer Plage geworden sind, weswegen auf sie ein Kopfgeld ausgesetzt ist. Auf einer dieser Jagden könnte die Gruppe beispielsweise auf einen Mutanten-Stützpunkt treffen und erfahren, dass ein Schlag gegen die Stadt New Haven vorbereitet wird, der vereitelt werden muss. Neben diesen Erkundungen und Abenteuerfahrten im Ödland können Charaktere auch innerhalb der Städte Abenteuer erleben. Sie können im Auftrag von Konzernen arbeiten, die

Spionage betreiben, Handelsabkommen schließen oder geheime Forschung betreiben, von der die jeweilige Stadt nichts weiß.

Hinter solchen Aufhängern sollte dann ein größerer Plot stehen, zu dem die erste Reihe von Abenteuern einen Zugang gewährt. Wie aber zuvor beschrieben, ist es auch möglich in große Abenteuer auch quer einzusteigen, wenn sich die Spieler dazu Charaktere auf höherer Stufe erschaffen und die Entwicklung des Charakters bis zu diesem Punkt mit Leben und Hintergrundinformationen füllen.

Das Regelwerk wird für den Aufbau von Abenteuern und Kampagnen in *Fallen World* ein entsprechendes Kapitel enthalten.

Rein spielmechanisch werden die Charaktere ihre Abenteuer durch drei unterschiedliche Dinge bestreiten: Technische Spielereien, Schusswaffen und Kampf sowie übersinnliche Fähigkeiten. Die Abenteuer im Ödland erfordern beispielsweise Kampfkraft, um sich gegen die Kreaturen des Ödlands verteidigen zu können, und technisches Verständnis und Werkzeuge, um mit dem, was man aus der Vorzeit im Ödland finden kann, etwas anfangen zu können. Abenteuer in der Stadt erfordern wiederum neben Schlagkraft auch immer wieder etwas subtilere Mittel, wie beispielsweise den Einsatz von telepathischen Kräften, um unbemerkt in Konzerne einzudringen oder Informationen zu beschaffen.

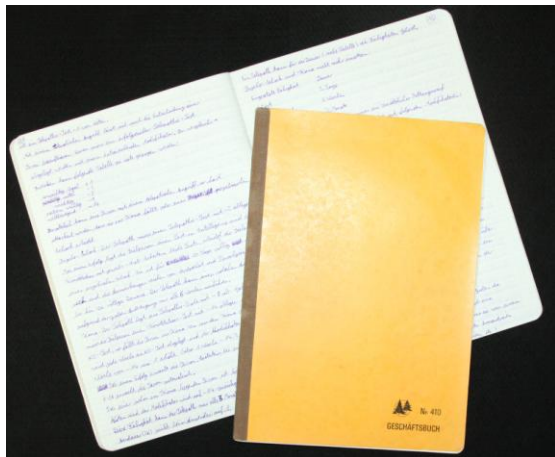
Bei der Erschaffung eines Charakters kann zwischen sechs unterschiedlichen Wesen

gewählt werden. Neben den normalen Menschen gibt es die Biodroiden, genetisch geschaffene Supermenschen die mit erhöhter Wahrscheinlichkeit übersinnliche Fähigkeiten anwenden können. Ebenso können die bereits erwähnten Photozytoiden gespielt werden. Als dritte, genetisch veränderte Menschen gibt es die Mutanten, wobei diese eher unfreiwillig Mutationen zum Opfer gefallen sind, beispielsweise durch Strahlung. Daneben gibt es noch die mechanisch konstruierten Tech-Cyborgs und Bio-Cyborgs. Nach der Festlegung des Wesens sucht der Spieler dann noch einen Beruf aus, mit dem der Charakter im Alltag seinen Lebensunterhalt verdient, wie beispielsweise Polizist, Forscher oder Mechaniker. Von diesem Startpunkt aus macht der Charakter dann seinen Schritt vom täglichen Leben in *New Haven* hinein in seine Bestimmung als Held von *Fallen World*.

FALLEN WORLD ÜBERSICHT

Stand des Projekts

Grundregelwerk und Setting existieren bereits in Form von Notizen und handschriftlichen Manuskripten. Hier könnt ihr einmal ein Bild vom Fallen World Regelwerk sehen, wie ich es in meinen Spielrunden benutze.



Die Spielwelt ist bereits einige Jahre alt und ich habe Fallen World Abenteuer in Spielrunden mit Freunden geleitet, die schon zahlreiche Abenteuer in der Stadt New Haven und um sie herum erlebt haben. Deren Charaktere werdet ihr auch in Fallen World als NSCs kennen lernen. Über die einzelnen Abenteuer hinweg habe ich die Regeln immer wieder angepasst und verfeinert, was allerdings nicht heißen soll, dass das Regelwerk in Stein gemeißelt ist. Eine erste Version ist zwar fertig, aber ich möchte mit den Fans des Projekts in Kontakt bleiben und Feedback einholen, was an Fallen World funktioniert, und was ggf. geändert werden könnte.

Was im Bezug auf das Regelwerk fehlt sind Ausformulierung, Layout und Satz. In Teilen ist das bereits passiert, aber das Buch muss noch fertiggestellt werden.

Das gleiche gilt bezüglich der Illustrationen. Ein großer Teil wurde bereits erstellt, weswegen es auch zu Verzögerungen bei der Projektplanung kam. So sind beispielsweise die Illustrationen von Ben Erdt, Lisa Santrau und Bettina Ott schon komplett fertig. Auch Miriam Wöllner hat ihre Illustrationen, soweit es vor der Finanzierungsphase möglich war, fertiggestellt. Was noch fehlt ist eine mehrfarbige Kolorierung der Illustrationen von Bettina Ott, die in Auftrag gegeben wird, wenn wir das zweite Finanzierungsziel erreichen. Ebenso wird Miriam ihre noch ausstehenden Illustrationen anfertigen, wenn feststeht, dass das Projekt erfolgreich finanziert wurde. Einige Beispiele der Arbeiten sind bereits aus StartNext zu sehen. Weitere Illustrationen könnt ihr Euch auf der Fallen World Homepage anschauen:

<https://www.startnext.com/fallen-world>

<https://www.fallen-world-newhaven.com>

Im Groben und Ganzen steht also alles. Was noch fehlt kann durch Fleißarbeit zum Abschluss gebracht werden.

FALLEN WORLD CHOICE POINTS

Einige von Euch haben sich mehr Transparenz darüber gewünscht, was man mit den Fallen World Choice Points (FCP) eigentlich machen kann. Dazu hier ein paar Infos:

Die Idee ist, dass ihr bei Fallen World mitbestimmen könnt, in welche Richtung sich die Spielwelt entwickeln soll. In erster

Instanzen sind damit grundlegende Entscheidungen gemeint. Ich versuche beispielsweise die Spielwelt, bis auf einige Sachverhalte, die die für die Spielwelt vorab als "realistisch" hingenommen werden müssen, möglichst realitätsnah und logisch zu halten.

Man muss beispielsweise für die Betrachtung der Spielwelt vorab akzeptieren, dass es in dieser Spielwelt übersinnliche Fähigkeiten gibt. Diese werden dann physikalisch erklärt und möglichst realistisch in die Spielwelt eingebaut, immer mit der Frage im Hinterkopf "Was wäre wenn?".

Im Rahmen dieser Idee, einige Besonderlichkeiten zu akzeptieren und drum herum ein realistisches Szenario aufzubauen, habe ich mir die Frage gestellt, ob es in meinem Setting Energieschilder geben soll. Solche Schilder kennt man bereits aus zahlreichen SciFi-Spielen, -Serien und -Filmen, insbesondere Raumschiffe werden immer wieder durch Energieschilder geschützt. Ich habe mich für die ersten Versionen von Fallen World allerdings gegen Energieschilder entschieden, weil sie meiner Meinung nach nicht in das Setting passen. Die Annahme, übersinnliche Kräfte wären real und physikalisch erklärbar bringt für meinen Geschmack bereits genug "Fantasy" in das Setting mit ein, so dass ich es nicht noch mit Energieschildern zusätzlich verwässern möchte.

Genau solche Design-Entscheidungen möchte ich aber in Zukunft zusammen mit

der Community der Fans und Spieler treffen. Was haltet ihr von Energieschildern? Sollte es die in Fallen World geben?

Weiter habe ich Ideen für Abenteuer, die die Welt von Fallen World grundlegend verändern sollen. Dabei hat sowohl die Abenteuer-Idee an sich Auswirkungen auf die Spielwelt, als auch der Ausgang des Abenteurers. Hier könnt ihr dann beispielsweise mitbestimmen, welcher Ausgang des Abenteurers in den allgemeinen Kanon von Fallen World mit aufgenommen werden soll. Das kann der Ausgang sein, der Euch am besten gefällt, oder der Ausgang, den Eure Gruppe im Spiel erlebt hat.

Eine weitere Überlegung wäre, dass beispielsweise nur diejenigen über den Ausgang eines Abenteurers abstimmen dürfen, die sich das Abenteuer auch gekauft und tatsächlich gespielt haben. Das wäre aber wiederum eine Entscheidung, die ich der Community überlassen würde. Wäre das eine gute Idee, oder fändet ihr das unfair?

Zu guter Letzt würde ich auch die Frage, was für ein Buch als nächstes erscheinen soll, über die Community klären. Ihr könnt dann also abstimmen, ob ihr einen neuen Quellenband braucht, neue Monster, neue übersinnliche Kräfte, oder vielleicht doch eher einen Abenteuer-Band.

FALLEN WORLD ÜBERSICHT

Generell gilt, dass die Entscheidung derjenigen, die mehr FCP haben, auch mehr berücksichtigt wird, als die Entscheidung von anderen, die weniger FCP haben. Wer FCP hat, darf also generell immer mit abstimmen, es werden nur einfach die Stimmen derjenigen, die uns mehr unterstützen, mehr gewichtet.

Vergesst an dieser Stelle aber nicht, dass der Wert der FCP letztlich vom Erfolg des Rollenspiels abhängt. Ich hoffe natürlich sehr, dass ich viele Bücher und Folgebände zu Fallen World für Euch schreiben darf. Entsprechend viel wird es dann zu entscheiden geben. Sollte sich herausstellen, dass Fallen World eher eine kleine Community findet und als geheime Perle gehandelt wird, dann werde ich selbstverständlich trotzdem dafür sorgen, dass diejenigen, die meinen Traum vom Fallen World Rollenspielbuch haben Realität werden lassen, mit ihren FCP auch etwas entscheiden können. Aber die Zahl der Entscheidungen ist dann ggf. begrenzt, je nachdem, wie viele Bücher ich schreiben kann.

Founder und Elder Charaktere

Eine Möglichkeit, Fallen World mitzugestalten, sind auch die Founder und Elder Charaktere, die wir auf StartNext alt Goodie anbieten. Damit bekommt Ihr die Möglichkeit, Euren Charakter in der Spielwelt von Fallen World zu verewigen.

Als zweites Buch ist ein Band über die Stadt New Haven geplant, und wenn ihr einen Founder oder Elder Charakter gebucht habt, dann wird Euer Charakter als NSC in diesem Buch auftauchen. Genau

wie die Charaktere meiner Spielgruppen wird Euer Charakter in den festen Kanon der Spielwelt eingehen.

Die Idee ist dabei, dass Ihr Euren Charakter erst einmal spielt und mit mir ein kleines Konzept bespricht. (Einfach um sicherzustellen, dass Fallen World am Ende nicht für die 100 größten Kopfgeldjäger aller Zeiten berühmt ist, sonder jeder etwas wirklich individuelles bekommt, das ihm Freude bereitet.) Nachdem Ihr dann mit Eurem Charakter einige Abenteuer erlebt habt, teilt ihr mit die bisherige Lebensgeschichte Eures Charakters mit und ich biete ihn als NSC in New Haven ein, so dass auch anderen Spieler von Eurem Charakter hören und von seinen Taten und Heldengeschichten hören.

Die Founder Charaktere sind dabei lokale Bekanntheiten, von denen man in New Haven und Umgebung definitiv gehört hat, während Elder Charaktere auch über die regionalen Grenzen von New Haven hinaus eine Größe sind.

Ich hoffe damit den Spaß an der Spielwelt für Euch ermöglichen zu können, den die Designer und Schöpfer von Welten wie "Dark Sun®" oder den "Vergessenen Reichen®" gehabt haben müssen, als Sie Elminster, Khelben "Schwarzstab" Arunsun oder die Hexerkönige gespielt haben.

Was ist das besondere an Fallen World ?

Meine geilen Ideen. O_o

Spaß bei Seite, ich denke die Zusammenstellung der Spielwelt ist das Besondere und bietet viele Möglichkeiten. Auch wenn einiges natürlich nicht neu ist, so macht glaube ich die spezielle Komposition von bekannten Konzepten zusammen mit neuen Ideen den ganz besonderen Reiz von Fallen World aus.

Auch die Spielmechanik trägt aus meiner Sicht ihren Teil dazu bei, da ich hier auf bewährte und nicht zu komplizierte W20-Mechaniken zurückgreife, die aber denen, die es haben wollen, trotzdem Luft zur Charakteroptimierung lassen.

Ich denke also, mit Fallen World bekommt Ihr ein sehr schönes Rollenspiel, mit dem Ihr tolle Abenteuer erleben und viel Spaß haben werdet.

Das aus meiner Sicht ganz besondere Alleinstellungsmerkmal ist aber, dass ich eine Rollenspielwelt schaffen möchte, auf die Ihr als Spieler Einfluss ausüben könnt. Ich möchte, dass Eure Charaktere, Abenteuer und Ideen in die Spielwelt mit einfließen und Ihr damit ein Teil von Fallen World seid. Sei es als Beschreibung eines NSC oder durch den Ausgang eines von Euch gespielten Abenteuers. Ich habe noch einige Ideen in meinem Notizbuch, wie immer wieder einige von Euch ihren Weg in die Spielwelt von Fallen World finden können und ich möchte gemeinsam mit Euch Fallen World, insbesondere im

Rahmen von Kampagnen-Abenteuern, gestalten.

Ich hoffe, diese Beschreibung hat Euch Lust darauf gemacht, Fallen World endlich lesen und spielen zu können und das ihr uns auf StartNext unterstützt.

Ich freue mich auf eine spannende Zeit mit Euch,

Roger Agburn