In zehn Schritten einen Dungeon bauen

Es gibt etliche Ratgeber wie man am elegantesten eigene Dungeons entwirft. Ich schildere hier – wie immer völlig subjektiv – wie ich an das Problem herangehe. Mir ist bewusst, dass es unendlich viele Herangehensweisen gibt, diese hier ist allerdings erprobt und hat sich in den vergangenen 34 Jahren vielfach bewährt. Als Mittel der Wahl habe ich hier viel mit Fragen gearbeitet, die der Dungeon-Designer beantworten sollte, wodurch sein Gewölbe nach und nach Konturen annimmt.

Vor allem bei den ersten beiden Schritten habe ich auch immer ein Auge darauf, ob diese Gegner mit Hilfe guter Strategien und unter Ausnutzung der Umgebung und der allgemeinen Begebenheiten von der Gruppe, für die das Abenteuer konzipiert ist, zu besiegen sind. Und hier ist es vollkommen egal, ob es sich um eine spezielle Abenteurergruppe handelt, oder ob ich ganz allgemein für einen bestimmten Stufenbereich entwickle, da der Dungeon später irgendwo publiziert werden soll.

Schritt 1: Gegner

Welche Gegner haben die Abenteurer? Ein Volk, eine Rasse, eine Organisation…?

Es müssen nicht immer nur Orks oder Goblins sein – auch wenn diese ganz sicher sehr interessante Feinde abgeben. Untotenhorden, eine Diebesgilde, eine diabolische Organisation oder eine unterirdisch lebende Rasse von „Zoobesitzern", die Exemplare für ihre Sammlung suchen, funktionieren auch ganz gut.

Schritt 2: Hauptbösewicht

Wer ist der Anführer der Gegner? Welche Besonderheiten, Fähigkeiten oder Gegenstände hat er? Ist er in der Lage, seine Leute sinnvoll zu organisieren? Hier

ist es ausgesprochen wichtig, einen wirklich denkwürdigen „Feind“ zu haben!

Der perfekte Ort, um mal auf den legendären Bergkönig hinzuweisen. Ein scheinbar lächerlich schwacher Gegner, der durch spektakuläre magische Gegenstände überraschend stark ist…

Schritt 3: Andere „Bewohner“

Welche Lebewesen können mit den Hauptgegnern zusammen in einem Bereich leben? Welche könnten mit ihnen verbündet sein, welche sind einfach dort angesiedelt und lassen sich eventuell nicht vertreiben oder werden stillschweigend geduldet? In genau der Art von Dungeon, die mir vorschwebt – welche Wesen gehören ganz einfach dorthin?

Ich blättere hierzu immer einfach durch diverse Monsterhandbücher und notiere mir Monster, die in die Umgebung passen und ungefähr das angestrebte Machtniveau. Aus diesen Notizen lassen sich später ausgezeichnet feste Begegnungen und schicke Tabellen für Zufallsbegegnungen stricken.

Schritt 4: Karte

Spätestens jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, eine Karte zu zeichnen. Diese muss den Gegnern und der gewünschten Umgebung entsprechen. Es gilt also zu überlegen, ob man eine natürliche Höhle haben will, ein von den Gegnern geschaffenes Höhlensystem, oder ob ganz einfach eine schon vorhandene Struktur wie eine Festung, ein Schloss oder ein abgelegenes Waldstück für ihre Zwecke nutzen. Die Räumlichkeiten werden direkt nummeriert, entweder von oben links nach unten rechts oder vom Eingang hin zu den entfernteren Örtlichkeiten. Letzteres ist meist recht sinnvoll, da so das umständliche Blättern entfällt, wenn man den Dungeon mit wenig Vorbereitung leitet.

Hier achte ich immer darauf, keinen Perlenschnur-Dungeon zu entwerfen, sondern verzweigte Höhlensysteme zu erschaffen. Und selbst bei kleinen Dungeons sollte es immer mehrere Eingänge, geheime Abkürzungen oder wenig benutzte Kriechgänge geben.

Schritt 5: Hintergrund

Nachdem ich die Bewohner und die Karte des Bereiches habe, muss ich mir darüber klar werden, wie dieser Bereich entstanden ist, wozu er diente, warum sich die Gegner dort befinden, was sich dort in der Vergangenheit zugetragen hat und so weiter.

Ich formuliere zu diesem Zeitpunkt immer schon die komplette Geschichte, die hinter dem gewählten Ort steht. Hier beginnt der Prozess, den Komplex mit Leben zu füllen. Und mal ehrlich: Welcher Spielleiter liebt es nicht, sich seitenlang über etwas auszulassen, womit die Spieler niemals in Kontakt kommen werden. Hier ist genau euer Punkt! Aber an Praktischem Nährwert ergibt sich hier, dass ich persönlich an Dungeons immer sehr schätze, wenn man in ihnen Zeichen der Vergangenheit findet. Wenn dies mysteriös und unergründlich sind umso besser!

Schritt 6: Einleitung

Warum stehen die Charaktere im Konflikt mit dem „Bösen“? Wie geraten sie in die Situation, den Dungeon zu betreten? Was ist ihre Motivation? Jetzt schreibe ich eine kurze Einleitung und für den Spielleiter ein kleines Textchen (oder mehrere unterschiedliche), mit dem er die Gruppe in das Abenteuer hineinziehen kann.

Dieser Schritt ist auch ein guter Zeitpunkt, um eine kurze Tabelle mit Gerüchten zu entwerfen, die die Charaktere im Vorfeld erfahren können – manche werden ihnen bei der Vorbereitung hilfreich sein, andere werden sie auf völlig falsche Spuren lenken. Ja, kein Old-School—Abenteuer ohne Gerüchtetabelle!

Schritt 7: Bewohner der Räume

Ich weise jedem Raum auf der Karte Bewohner zu, wobei man gerade größeren Dungeons viele Räume in diesem Schritt leer lassen sollte. Am wichtigsten sind

die Fragen: Wo wohnt der Hauptgegner? Wo leben seine Schergen, damit er gut geschützt ist? Die Gegner werden mit den spielrelevanten Angaben zum jeweiligen Raum notiert. Hier kümmere ich mich auch um die Verteilung von Schätzen oder um kleinere Besonderheiten, die die Räume etwas interessanter gestalten. Gerade leere oder unbewohnte Räume bieten hier unzählige Gelegenheiten für Rollenspiel.

Gehört zwar nicht zwangsläufig zu diesem Punkt, aber der Zeitpunkt ist richtig, um zu erwähnen, dass man unbedingt die Dreidimensionalität eines Dungeons zu beachten, ich denke nur an Spinnen, Verstecke in der Höhlendecke oder verborgene Übergänge zu anderen Ebenen…

Schritt 8: Dungeonleben

Welchen Zweck hatte der Bereich in der Vergangenheit, wozu dient er heute? Welche Räume benötigen die Bewohner heute und welche Räume haben sie unter Kontrolle – welche sind „undomestiziert"? Die Beschreibung jedes Raumes wird ausformuliert und es wird genau festgelegt, was dort zu finden ist.

Ab hier wird es spannend und oft beim Entwerfen vergessen. Hier wird dem Dungeon Leben eingehaucht. Wer versteht sich mit wem? Was passiert, wenn ein Bewohner angegriffen wird? Im Idealfall schafft man es in den Schritten 8, 9 und 10 den Dungeon so gut „vorzuprogrammieren", dass das Leiten nachher ein Kinderspiel wird und einem nicht mehr das kleinste Stück Meisterwillkür vorgeworfen werden kann.

Schritt 9: Zufallstabellen

Mit den Gegnern aus Schritt 3, die ich nicht ohnehin in den Dungeon gesetzt habe, bastle ich eine Tabelle (oder mehrere in Bereiche unterteilte) für Zufallsbegegnungen. Diese können auf Wunsch mit Gruppen der Hauptgegner (z.B. Patrouillen) oder mit Natur- oder anderen Ereignissen ergänzt werden.

Total unterschätzt, aber sparsam eingesetzt und clever entworfen das Mittel der Wahl, um einen Dungeon lebendig zu machen. Wichtig, nicht nur Gegner, sondern

auch Ereignisse und vielleicht sogar Verbündete einzubauen – es sei denn man spielte im 9. Zirkel der Hölle…

Schritt 10: Beziehungen

In welcher Beziehung stehen die Bewohner der einzelnen Räume zueinander? Was passiert, wenn beispielsweise in Raum 3 Kampflärm zu hören ist? Gibt es Wachen? Wie verhalten sie sich? Was tun die dort lebenden Monster? Gibt es feste Rituale, die immer zur gleichen Zeit stattfinden? Haben die dort lebenden Wesen einen geregelten Tagesablauf, gibt es bestimmte Feiern oder Feste, will ich mir vielleicht sogar einen Zeitstrahl anlegen, um den Überblick zu behalten?

Hier kann das Feintuning abgeschlossen werden. Hier sollte auch beachtet werden, welche Allianzen gibt und wie stabil die sind. Könnten die Charaktere durch Bestechung oder Überzeugung einen Keil zwischen die Parteien zu treiben?

Autor
Moritz Mehlem ist Rollenspieler, Blogbetreiber (http://glgnfz.blogspot.de), Autor, Übersetzer, Lektor, Korrektor und Gassi-Geher.