

# Beyond the Name. Wahre Namen in Beyond the Wall und anderswo

Von Sarah Jacob

Die folgenden Überlegungen zu Wahren Namen können natürlich auch jenseits von Beyond the Wall - Spielrunden fruchtbar gemacht werden.

Das *Regelwerk* für ***Beyond the Wall und andere Abenteuer***[\[1\]](#) legt fest, dass verschiedene Wesenheiten neben einem gewöhnlichen Rufnamen über einen geheimen „Wahren Namen“ verfügen. Gelegentlich wird bei solchen Wesen ein geheimer Wahrer Name als Zusatzinformation für die Spielleitung mit angegeben. Dessen Kenntnis verleiht große Macht über die Kreatur. Als „große Macht“ definiert das Buch einen +5-Bonus auf Aktionen gegen die Kreatur.

Obwohl diese unkomplizierte Umsetzung ihren Reiz hat, denke ich, dass sie ein großartiges und facettenreiches Konzept sehr stiefmütterlich - um nicht zu sagen: langweilig - behandelt. Durch diese eindimensionale Sichtweise verwehren wir uns selbst eine ganze Reihe fantastischer Spielideen, wie ich im folgenden Beitrag zeigen möchte.

Denn ***Beyond the Wall*** lädt geradezu dazu ein, mehr aus dem Wahren Namen zu machen. Die Formulierung „verleiht große Macht“ ist absichtlich offengehalten und muss nicht auf den schnöden Würfelbonus und Blaupausentabellen mit „Wahren Namen für alle Gelegenheiten“ beschränkt bleiben. Zudem erinnert uns das weise deutsche Vorwort daran, langweilige Regeln bei Bedarf auch mal über die Klippen zu stürzen. Trauen wir uns also im Folgenden, mehr aus dem Konzept herauszukitzeln!

## Das Konzept „Name“

Ehe es an die Praxis am Spieltisch geht, lohnt es sich, ein wenig in der Theorie zu stöbern. Schauen wir also zunächst, was es mit „Namen“ als solchen auf sich hat, um zu verstehen, was hinter der Idee eines Wahren Namens steckt. Fangen wir

ganz vorne an, bei der Frage, was ein Name eigentlich ist. Eine ganze Wissenschaft beschäftigt sich mit dem Phänomen „(Eigen-)Name“ - die Namenkunde oder Onomastik. Diese definiert einen Namen etwas umständlich als „Zugriffsindex auf eine Informationsmenge über ein Individuum“[\[2\]](#). Salopp gesagt meint das, dass wir, wenn wir einen Namen hören, damit alles verbinden, was wir über den Namensträger oder die Namensträgerin wissen. So wissen wir genau, wer oder was gemeint ist: „*Lieschen Müller - das ist doch die Tochter von Bartosz Müller, die braune Augen hat und gut rechnen kann.*“ Der direkte Bezug führt auch dazu, dass wir Namen und das benannte Objekt oft miteinander gleichsetzen: Die Frau *heißt* nicht nur Lieschen Müller, sie *ist* Lieschen Müller.

Daraus können wir schlussfolgern, dass ein Name auch immer darauf hindeutet, dass uns etwas auf gewisse Weise wichtig ist. Jeder Mensch in jeder Kultur bekommt wie selbstverständlich einen Namen. Niemand käme hingegen auf die Idee, individuellen Sandkörnchen eigene Namen zu geben. Das hängt damit zusammen, dass eine Unterscheidung und direkte Ansprache einzelner Sandkörnchen weder sinnvoll noch notwendig ist. Der Name dient also nicht nur der eindeutigen Identifizierung, sondern auch der Individualisierung.[\[3\]](#) Mit der Namensgebung erklären wir, dass wir etwas oder jemanden für relevant und besonders, das heißt: anders als andere seiner Art, halten.

Die Idee des Wahren Namens greift beide Funktionen - Identifizierung und Individualisierung - eines Namens auf und vereint sie miteinander. Ein Wahrer Name ist nicht nur ein willkürlich festgelegtes „Label“, sondern integraler Bestandteil und Ausdruck des *eigentlichen, ureigenen Wesens* des namentragenden Objektes.

Köcheln wir diese Gedankengänge zusammen, kommen wir auf mehrere Grundideen, die dem Konzept „Wahrer Name“ zu eigen sind. Da geht es einerseits um **Persönlichkeit und Individualität** - was macht ein Individuum eigentlich aus? Andererseits um **Intimität und Nähe** - wie gut kenne ich eine Person? Nicht zuletzt berührt das Konzept die Sphären von **Macht und Einfluss** - wie gehe ich mit der Nähe, die ich zu einer bestimmten Person habe, um?

# Der Wahre Name als Spielkonzept

Die trockene Theorie haben wir nun geschafft. Ausgestattet mit diesem Hintergrundwissen können wir im Folgenden einen strukturierten Blick auf die Wahren Namen in unserem Rollenspiel werfen.

## Gibt es Wahre Namen?

Gleich zu Beginn stellt sich uns die Frage: Gibt es Wahre Namen, die das innerste Wesen einer Kreatur selbst ausdrücken können, in unserer Spielwelt wirklich? Oder steckt hinter dem Phänomen etwas ganz anderes?

Das *BtW-Regelwerk* geht – sicherlich in Anlehnung an Ursula K. LeGuins Erdsee-Romane – davon aus, dass Wahre Namen real existent sind und ihnen große, mystische Kraft innewohnt. Nennen wir dies den mystischen Hintergrund.

Möglich wäre auch, dass ein Wahrer Name eine Art Zauber ist. Was die Menschen für einen Ausdruck ihres innersten Selbst halten, ist vielmehr Magie, die ähnlich einem Segen oder Fluch einer Person übertragen wurde. Diese Magie könnte aus unterschiedlichen Beweggründen gewirkt werden. Vielleicht dient der Zauber dem Schutz der Namensträger, die durch den Zauber vor fremder Beeinflussung gefeit sind? Oder die lokale Namensgeberin nutzt ihren Einfluss, um selbst Macht über „ihr“ Dorf auswirken zu können? Nennen wir dies den magischen Hintergrund.

Genauso gut könnte es sich bei der Geschichte mit den Wahren Namen auch um ein mythologisches und/oder soziales Konstrukt handeln. In diesem Fall könnte es allein der Glaube an die Magie Wahrer Namen sein, der ihnen Macht verleiht. Soziale/religiöse Konventionen bestimmen hier den Umgang mit Namen und es ist die Gemeinschaft selbst, die (soziale) Folgen eines Konventionsbruchs bestimmt. Inspiration für diese Interpretation können realweltliche Namenstabus verschiedener Kulturen (etwa das Tabu, Gott, Respektpersonen oder Tote beim Namen zu nennen) liefern. Dies wäre der kulturelle Hintergrund.

Auch eine Kombination der oben genannten Punkte wäre denkbar. Jeder der genannten Hintergründe wirft ein anderes Licht auf unsere Spielwelt und unterbreitet unterschiedliche Spielangebote. Nehmen wir im Folgenden den

erstgenannten, mystischen Hintergrund zur Grundlage unserer Überlegungen und gehen wir davon aus, dass es tatsächlich Wahre Namen gibt, die mit dem Innersten ihrer Trägerinnen und Träger in Verbindung stehen.

## **Wer/was hat einen Wahren Namen?**

Das *Regelwerk* legt fest, dass üblicherweise nur bestimmte „magische“ Wesenheiten über einen Wahren Namen verfügen. In den Erdsee-Romanen wiederum gibt es zumindest theoretisch für so ziemlich alles und jeden einen Wahren Namen (bis hin zu bestimmten Teilen eines Meeres oder einzelnen Tropfen darin). Zwischen beiden Extremen gibt es Abstufungen.

Die folgenden Kategorien können kombiniert werden. Welche davon wir nutzen wollen, hängt davon ab, wem wir in unserer Spielwelt die Bedeutung beimessen möchten, ihm einen eigenen Namen geben zu wollen. Denken wir an unsere Überlegungen zum Konzept des Namens zurück: Was einen Namen trägt, sagt viel über das Weltbild unserer Spieler- und Nichtspielercharaktere aus (und umgekehrt)! Das Heimatdorf der Charaktere lebt im Einklang mit der Natur? Dann haben vielleicht selbst die Hänge des Berges ihre eigene Persönlichkeit. Wo sich Industrien mit metallenen Zähnen durch den Wald fressen, tragen die alten Baumgötter längst keine Namen mehr. Möglicherweise hatten sie auch nie welche?

Einen Wahren Namen könnten haben:

- höhere Wesenheiten (etwa Gottheiten)
- magische Wesen (etwa Elfen, Dämonen, Geister ...)
- Menschen
- alle vernunftbegabten Lebewesen (Säugetiere etwa)
- Lebewesen im Allgemeinen (auch Pflanzen und Pilze)
- alles Gegenständliche (zum Beispiel der Wind, Teile der See, Planeten)
- Konzepte (zum Beispiel Liebe, Bewegungen, Zeit, eine Freundschaft, ein Geheimnis)

## **Einen Wahren Namen erhalten**

Bauen wir unseren Hintergrund weiter aus. Wenn es Wesen gibt, die einen

Wahren Namen haben, stellt sich als nächstes die Frage, wie sie von diesem Namen erfahren. Die verschiedenen Möglichkeiten, diese Frage zu beantworten, hängen grundsätzlich damit zusammen, ob ein Wahrer Name bereits von Geburt an besessen oder im Laufe eines Lebens erst erworben wird.

Gehen wir zunächst davon aus, dass ein Wahrer Name von Beginn/Geburt an ein Teil ihrer Trägerin oder ihres Trägers ist. Wieder gilt es zu bedenken, welche Implikationen für unsere Spielwelt diese Entscheidung mitbringt. Einerseits könnte ein solcher Geburtsname als Teil des innersten Wesens jeder Person innewohnen und Ausdruck ihrer Persönlichkeit sein. Andersherum könnte er aber auch als Schicksalsname den Verlauf ihres Lebens prophezeien und beeinflussen. So oder so gibt es verschiedene Möglichkeiten, vom eigenen Namen zu erfahren, die vielleicht in unsere Spielwelt passen könnten:

- Ihr Name ist der Trägerin oder dem Träger von Beginn an bewusst, so selbstverständlich wie das Atmen.
- Sie muss ihren Namen herausfinden.
  - Sie muss ihn selbst herausfinden. Das könnte im Rahmen einer Queste, eines Selbsterfahrungserlebnisses oder durch ein (magisches) Ritual erfolgen.
  - Eine andere Person muss ihr den Namen mitteilen. Das könnte im Rahmen eines Übergangsrituals zum Erwachsenwerden geschehen oder den Besuch eines Namenkundigen in einer fernen Stadt erforderlich machen.

Möglicherweise hat aber gar nicht jede Person von Geburt an einen Wahren Namen, sondern es handelt sich um etwas, das erst im Laufe des Lebens erworben wird. Das könnte darin begründet liegen, dass sich die eigene Persönlichkeit zunächst entwickeln muss oder ihr durch die Namensgebung ein Aspekt hinzugefügt wird. Vielleicht ist es auch ein Ziel für Menschen oder andere Wesen, besonders wichtige oder zukunftssträchtige Namen zu erlangen? Einen Wahren Namen zu erlangen, kann sich als mehr oder weniger herausfordernd erweisen.

- Eine Person erfährt an einem entscheidenden (oder auch rein zufälligen) Punkt ihres Lebens ohne weiteres Zutun ihren Wahren Namen. Die plötzliche Erkenntnis kann dabei nicht immer gelegen kommen.
- Sie muss ihn sich verdienen oder erarbeiten, etwa durch eine Queste oder

zahlreiche relevante Taten. Dadurch manifestiert sich der Wahre Name und eilt seiner Trägerin voraus. Ehrenvolle Wahre Namen preisen verdiente Helden an - möglicherweise sind sie erforderlich, um nach dem Tod einen guten Platz an der großen Tafel zu erhalten?

- Sie muss ihn in einer Art Selbstfindung empfangen. Nur wer sich selbst mit all seinen Facetten erkennt und annimmt, erfährt seinen Wahren Namen.
- Sie muss jemanden finden, der ihr einen Wahren Namen verleihen kann (oder bekommt ihn gegen ihren Willen verliehen). Ein Namensgeber könnte eine magiekundige Person sein, die die Namensgebung gegen Entlohnung durchführt. Vielleicht wird aber im Heimatdorf des Charakters auch allen Jugendlichen an der Schwelle zum Erwachsenenwerden traditionell durch eine dazu befähigte Person der Kindsname genommen und durch den neuen, geheimen Wahren Namen ersetzt?

## **Einen Wahren Namen ändern**

Wir haben also festgelegt, wer einen Wahren Namen trägt und wie er oder sie davon erfährt. Aber handelt es sich bei einem Wahren Namen um einen unabänderlichen Aspekt jeder Person oder gibt es Möglichkeiten, weitere/neue Namen anzunehmen, den eigenen Namen zu verändern oder ihn ganz abzulegen? Auch hier haben können wir verschiedene Schattierungen von „Änderung unmöglich“ bis „Namen wechseln wie Unterwäsche“ ausmachen. Schauen wir uns zwei Optionen genauer an.

- Ein Wahrer Name ist unveränderlich. Das passt zu der oben angesprochenen Idee, dass Wahre Namen von Geburt an Teil einer Person sind. Aber auch später vergebene Wahre Namen könnten unveränderlich sein. Was bedeutet diese Unveränderlichkeit? Sind Menschen „einfach unverbesserlich“? Kann sich eine Dissonanz zwischen Namen und Trägern entwickeln, wenn sich die Persönlichkeit soweit ändert, dass sie dem Wahren Namen widerspricht? Oder muss der Name sich gar nicht ändern, weil die Veränderungen, die ein Mensch durchlebt, bereits Teil seines Namens sind (wo wir wieder bei Prophezeiungen wären)?
- Ein Wahrer Name kann sich ändern. Schicksalsschläge könnten zu einer Wesensveränderung führen, die sich in einem geänderten Namen äußert.

Besonders willensstarke Wesen sollen auch in der Lage sein, durch bewusstes Arbeiten an ihrer Persönlichkeit, langfristig eine Namensänderung herbeiführen zu können. Vielleicht gibt es Klöster oder Tempel, die sich diesem Ziel verschrieben haben? Auch magische Unfälle und Rituale könnten einen Wahren Namen ändern oder ganz ersetzen. Insbesondere die letztere Option hat für die Betroffenen schlimme Folgen: Nicht nur, dass ich mich damit arrangieren muss, plötzlich einen Teil meiner Selbst neu kennenzulernen - mein Erzfeind droht zugleich seinen neugewonnenen Einfluss über mich geltend zu machen! Besonders mächtigen Wesenheiten könnte es nicht zuletzt möglich sein, anderen ihre Wahren Namen mit Gewalt zu entreißen und sie entweder selbst anzunehmen oder ganz zu vernichten.

## **Namenlose**

Dieser Artikel befasst sich vornehmlich mit all jenen, die einen Wahren Namen tragen. Dennoch kommen wir nicht umhin, uns auch die Frage zu stellen, was eigentlich mit denjenigen ist, die entgegen der Norm keinen solchen Namen haben - Namenlose in diesem Sinne also.

Wer sind sie? Teilte das Schicksal ihnen keinen eigenen Namen zu, weil sie als Teil einer anonymen Masse oder als Person ohne besondere Eigenschaften keinen wert gewesen wären? Sind sie so veränderlich und unstet, sodass kein Wahrer Name an ihnen „haftet“? Oder steht ihnen eine derartig große Zukunft bevor, dass kein Name sie hätte fassen können? Vielleicht haben sie ihren Namen auch verloren oder sie opferten ihn selbstlos. Oder der Name wurde ihnen als Strafe für schändliche Taten genommen.

Die Frage, wie das Umfeld mit Namenlosen umgeht, kann interessante Spielimpulse bieten. In einigen Landstrichen mag man ihnen mit größtem Misstrauen begegnen - schließlich ist es ein böses Omen, ohne Namen zu sein! Anderswo wird ihre Verzweiflung von skrupellosen Halsabschneidern ausgenutzt, die ihnen einen Wahren Namen zu beschaffen versprechen und dabei die armen Seelen um ihr letztes Hab und Gut bringen. Wieder in anderen Gefilden gilt es als größtes Glück, eine Namenlose im Dorf zu haben: Sie gelten als unparteiisch und gerecht. Einige kluge Namenlose haben es vielleicht auch in hohe Ämter und zu großer Macht gebracht - insbesondere unter Magiekundigen mag es durchaus von Vorteil sein, nicht vermittels des eigenen Namens unter fremden Einfluss

geraten zu können.

## **Der Wahre Name am Spieltisch**

Nun, da wir uns ausführlich damit befasst haben, was einen Wahren Namen ausmacht, stellt sich die Frage, welche Macht ihm effektiv im Spiel innewohnen soll. Verlassen wir im Folgenden also die konzeptionelle Ebene und schauen wir uns konkret an, wie wir Wahre Namen an unseren Spieltisch bringen können.

### **Die Macht des Wahren Namens**

Über welche Mächte ein Wahrer Name verfügt, ist abhängig davon, wie wir zuvor die Natur des Namens definiert haben. Die folgenden Punkte verstehen sich daher erneut nicht als umfassende Liste, sondern als Ideensteinbruch, dem passende Elemente für die eigene Spielrunde entnommen werden können. Die unterschiedlichen Mächte basieren grundsätzlich auf den weiter oben festgestellten Elementen, die dem Konzept des Namens zugrunde liegen: Persönlichkeit und Individualität, Intimität und Nähe sowie Macht und Einfluss.

### **Persönlichkeit und Individualität**

- Das Wissen um das ureigenste Wesen einer Person, das mit der Erkenntnis ihres Wahren Namens einhergeht, kann zum Guten oder Schlechten genutzt werden. Die Schwächen, Eigenheiten und Macken, aber auch Träume, Ambitionen, und Stärken deiner Weggefährtin zu kennen, kann die Grundlage für vollstes Vertrauen auch in schwierigsten Umständen bilden. Andererseits wirst du einen Feind, dessen innerstes Wesen du kennst, leichter einschätzen und somit effektiver bekämpfen können.
- Den eigenen Wahren Namen zu erfahren, ist ein tiefes Eintauchen in die eigene Persönlichkeit. Das kann zum Quell innerer Kraft und Zufriedenheit werden. Nicht wenige entdecken dabei jedoch auch Facetten ihrer Selbst, denen sich zu stellen ihnen schwerfällt. Einige reifen daran - andere zerbrechen.



## Intimität und Nähe

- Sich gegenseitig den Wahren Namen zu verraten, schafft eine tiefe, Seelenverbindung zwischen zwei Wesen. Sie spüren stets und auch über Entfernungen hinweg, wie es dem jeweils anderen geht und können vielleicht sogar auf eine gewisse Art und Weise miteinander kommunizieren. In einigen Kulturen eurer Spielwelt mag es ähnlich der Hochzeit eine Zeremonie geben, in der Paare, die sich absolutes und letztgültiges Vertrauen schenken wollen, ihre Namen untereinander austauschen. Natürlich schwingt hierbei auch ein gewisses Risiko mit, weswegen sich die Beteiligten ganz sicher sein sollten, diesen Schritt gehen zu wollen. Niemand möchte schließlich sein Leben lang ganz genau wissen, wie glücklich der Expartner gerade mit seiner neuen Frau ist. Auch führt der Tod einer namensgebundenen Person nicht selten dazu, dass die andere kurz darauf vor Kummer ebenfalls stirbt - der Schmerz über das Reißen des Bandes und die plötzliche Leere können überwältigend sein. Gerüchte über die entsetzliche Praktik, Gefangene dazu zu zwingen, einander ihre Wahren Namen zu offenbaren, nur um kurz darauf einen von ihnen hinzurichten, sind bislang glücklicherweise unbestätigt geblieben.

## Macht und Einfluss

- Die Macht eines Wahren Namens kann jeden, der den Namen kennt, dazu ermächtigen, Gedanken und Gefühle oder sogar Handlungen einer Person zu steuern, vielleicht ihr innerstes Wesen zu beeinflussen. Hierzu zählt auch, bestimmte Wesen zum Erscheinen zu zwingen. Auch Macht über Gegenstände und selbst Konzepte wäre denkbar: Der Name des Windes ermächtigt dazu, Winde aufkommen zu lassen und zu lenken. Der Name eines Geheimnisses verbirgt dieses vor Unwissenden.
- Bestimmte Zauber in ***Beyond the Wall*** erfordern die Kenntnis des Wahren Namens. Anderen spendet die Nennung eines solchen Namens zusätzliche magische Energie. Denkbar wäre auch, dass die reine, einem solchen Namen innewohnende Energie zur Durchführung mächtiger magischer Rituale verwendet werden kann - etwa durch Aufgabe des eigenen Namens. Skrupellose Schwarzmagier sollen die Namen wehrloser Opfer nutzen, um daraus magische Kraft zu generieren.

# Gefahren

Wahren Namen wohnt mächtige Magie inne – sie zu kennen oder zu verwenden kann ungeahnte und vor allem ungewollte Konsequenzen nach sich ziehen. Das kann einer der Gründe dafür sein, warum mit den Namen besonders vorsichtig umgegangen wird oder ihre Nutzung nur in Zeiten größter Not akzeptabel erscheint. Hier einige Ideen für die berüchtigte „andere Seite der Medaille“:

- Wahre Namen zu kennen, kann dir zu mächtigen Feinden und fragwürdigen Freunden verhelfen. Nicht umsonst wohnen viele Magier einsam in stark bewehrten Türmen.
- Wer Wahre Namen laut ausspricht, geht mit großer Macht hausieren. Die mystische Aura, die er oder sie ausstrahlt, zieht allzu oft ungewollte Aufmerksamkeit auf sich – etwa von Magiekundigen oder magischen Wesen wie Dämonen oder Feen.
- Die Macht der Wahren Namen anderer ist ein Fremdkörper in deinem Geist und zehrt von deiner mentalen, seelischen oder magischen Kraft – jede Nutzung schwächt dich.
- Wahre Namen anderer okkupieren deinen Geist. Mächtige Namen können dein Innerstes korrumpieren. Umso mehr Namen du lernst, desto mehr verlierst du dich in ihnen, bis die Person, die du einst warst, schließlich zu existieren aufhört – eine leere Hülle, getrieben von dutzenden Fetzen fremder Geister.
- Die mit dem Erfahren eines Wahren Namens verbundenen Erkenntnisse über die eigene Persönlichkeit oder die deiner Mitmenschen kann in ihrer Universalität und gnadenlosen Ehrlichkeit etwas Grauenhaftes sein. Nicht wenige sind nach dem tiefen Blick in die eigene Seele dem Wahnsinn anheimgefallen.
- Die außerordentlichen Erkenntnisse, zu denen dir das Erlernen Wahrer Namen verhilft, entfernen dich immer weiter von gewöhnlichen Sterblichen. Deine Erhöhung in die ihnen unzugänglichen Sphären des Geistes, die dich dem Rang eines Halbgottes näherbringt, macht dich sehr einsam ...
- Mit Hilfe eines Wahren Namens grundsätzliche Änderungen am „Stoff der Welt“ vorzunehmen, kann diese nachhaltig verändern. Schon

Manipulationen an kleinsten Mosaiksteinchen im Gesamtgefüge können Kettenreaktionen von ungeahntem Ausmaß nach sich ziehen.

## Einen Wahren Namen mitteilen

Betrachten wir zum Abschluss, wie ein Wahrer Name eigentlich klingt. Diese Frage steht hinter gelegentlich gewünschten Zufallstabellen zum Thema „Wahre Namen für XYZ“. So etwas mag als schnelle Lösung für Spontanrunden gangbar sein - allerdings sollte ein Name, der das innerste Selbst einer Wesenheit ausdrücken soll, bestenfalls nicht „von der Stange“ kommen! Überlegen wir also im Folgenden, wie ein Wahrer Name klingen kann, sodass wir selbst passende Namen für unsere Charaktere ersinnen können.

- Der Wahre Name als gewöhnlicher, aber geheim gehaltener Name. Ein mehr oder minder normaler Zweitname also, entsprechend den Gepflogenheiten der Bevölkerungsgruppe, denen der Charakter entstammt. Die Namenslisten, die etwa bei ***Beyond the Wall*** jedem Abenteuer beigegeben sind, könnten hierfür Verwendung finden.
- Der Wahre Name als außergewöhnlicher Name. In diese Kategorie fallen ungewöhnliche oder nicht in den Kulturkreis passende Namen, reine Fantasienamen sowie Buchstabensalate, die mehr oder minder schwierig auszusprechen sind. Auch realweltliche Sprachen wie Latein könnten hier als Vorbild dienen.
- Der Wahre Name als sprechender Name. Sprechende Namen sind Namen, durch welche die benannte Person in ihrem Wesen charakterisiert wird. Ein Charakter dem mit Wahren Namen „Duckmauser Wieselflink“ etwa könnte von untertänigem Wesen sein, dabei jedoch über eine schnelle Auffassungsgabe verfügen.
- Der Wahre Name als nicht-sprachliche Einheit. Namen, die überhaupt nicht in Sprache, sondern auf andere Arten und Weisen ausgedrückt werden. Dazu zählen etwa Klangfolgen, Gesten, ein bestimmter Geschmack, ein haptischer Eindruck, Gefühle oder eine Mischung aus verschiedenen dieser Elemente. Der Name eines Naturgeistes etwa könnte warme Sommerluft sein, die über die Haut streift, während hohes Gras an den Waden kitzelt.

Abhängig davon, für welche der genannten Varianten wir uns entscheiden, haben wir unterschiedliche Möglichkeiten, sie am Spieltisch umzusetzen.

- Den Namen einfach nennen. („*Mein Wahrer Name ist Eisenfaust Hasenherz.*“) Das eröffnet die Option, aus der Namensnennung selbst ein Spiel zu machen - etwa indem Wahre Namen aus komplizierten Zungenbrechern bestehen, die am Spieltisch korrekt ausgesprochen werden müssen, um die Vorteile der Namensnennung genießen zu können. („*Nimm das, Fischersfritzfreundfrischerfische!*“) Wem das zu albern ist, könnte das Ergebnis des Versuchs, einen komplizierten Dämonennamen korrekt auszusprechen, natürlich auch einfach auswürfeln.

Was passiert, wenn der Name nicht korrekt ausgesprochen wird, ist dem Einfallsreichtum eurer Gruppe überlassen. Entfallen die angestrebten Vorteile? Wird versehentlich ein anderes Wesen auf den Plan gerufen, welches den soeben falsch ausgesprochenen Namen trägt? Schwächt die Namensnennung, statt zu stärken? Ihr könntet euch für diesen Zweck auch eine kleine Patzertabelle basteln, auf der jeweils gewürfelt wird, wenn die Nennung eines Wahren Namens schiefeht.

- Den Namen beschreiben. Wie wirkt er, welche Empfindungen löst er aus? („*Dein Name spricht von Freiheit und vom Wind, der die raue See aufpeitscht, aber auch von unerfüllter Sehnsucht nach der Ferne.*“) Wie klingt er? („*Ein seltsam melodisches Zischeln und Flüstern erfüllt den Raum.*“)
- Den Namen nur indirekt referieren („*Du kennst nun ihren Wahren Namen - und sie weiß das auch!*“)

Die beiden letztgenannten Methoden eignen sich auch dann, wenn ihr euch darauf geeinigt habt, dass Wahre Namen für die SC nicht ohne Weiteres aussprechbar sind.

## Fazit

Wahre Namen sind ein tolles Konzept für Fantasy-Rollenspiele! Gerade in einem regelarmen Spiel mit stark personalisiertem Setting wie ***Beyond the Wall*** bietet es uns zahlreiche Optionen, unseren Hintergrund und unser Spiel zu bereichern - weit über die einfache Umsetzung im *Regelwerk* hinaus. Von kleinen

Einsprengseln bis hin zur umfassenden Durchdringung eurer Spielwelt sind unterschiedlichste Herangehensweisen möglich – eine Reihe von Ideen wurden in diesem Artikel vorgestellt. Ganze Abenteuer und Kampagnen lassen sich um das Konzept stricken. Ich hoffe, dass euch mein Artikel dazu inspiriert hat, Wahre Namen auf eine spannende, ungewohnte oder herausfordernde Art und Weise in euer Spiel einzubinden und wünsche viel Freude beim Umsetzen eigener Ideen.

## Weiterführende Literatur

Wenn ihr euch weiter mit der Thematik befassen oder einfach nur inspirieren lassen möchtet, findet ihr hier eine Sammlung von Verweisen und Links rund um das Thema „Wahrer Name“. Diese Listen sind nicht vollständig. Ausgewählt wurden vornehmlich Titel, die sich gut für die Arbeit mit ***Beyond the Wall*** eignen, zumeist also Fantasy-Werke.

## Fantasy-Rollenspiele

- **Ars Magica** ([https://www.redcap.org/page/Ancient\\_Magic](https://www.redcap.org/page/Ancient_Magic)) – Verarbeitet das Konzept einer adamtischen Ursprache, die Dinge bei ihrem ureigensten „Namen“ nennt (vgl. auch Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Adamic\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/Adamic_language)).
- **Beyond the Wall und andere Abenteuer** [*Regelwerk* = Beyond the Wall und andere Abenteuer. Fantasy-Rollenspiel, System Matters Verlag, Gelsenkirchen <sup>3</sup>]
- **Bloody-handed Name of Bronze** (<https://www.kickstarter.com/projects/JoshuaACNewman/joshua-ac-newmans-bloody-handed-name-of-bronze>) – Ein Spiel, das auf der Idee Wahrer Namen aufbaut.
- **Das Schwarze Auge** ([https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Wahrer\\_Name](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Wahrer_Name))
- **Dungeons & Dragons (verschiedene Editionen)** (<https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Truename>) ([https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/True\\_name](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/True_name)) – Zur 5e gibt es eine fangeschriebene Erweiterung, die sich vornehmlich mit einer

möglichen Regelumsetzung beschäftigt: **Daniel Chivers: True Names and True Consequences** (<https://www.dmsguild.com/product/289702/True-Names-and-True-Consequences>)

- **Dungeon Crawl Classics** - Wahre Namen nur für bestimmte NSC vorgesehen.
- **Earthdawn** (<https://earthdawn.fandom.com/wiki/Namegivers>)
- **Geheime Welt der Katzen (FATE)** - Ein Aspekt der Katzen ist ihr Wahrer Name.
- **Midgard** ([https://www.midgard-wiki.de/index.php/Wahrer\\_Name](https://www.midgard-wiki.de/index.php/Wahrer_Name))
- **Pathfinder** (<https://www.d20pfsrd.com/classes/core-classes/wizard/arcane-discoveries/arcane-discoveries-paizo/true-name/>)
- **Through Sunken Lands** - Die Sword & Sorcery-Umsetzung der Beyond-the-Wall-Regeln.
- **World of Darkness** ([https://whitewolf.fandom.com/wiki/True\\_Name](https://whitewolf.fandom.com/wiki/True_Name))
- **Zweihänder**

## Romane und Erzählungen

- **Jim Butcher: Dresden Files** - Der Seelenblick, den Magier absichtlich oder unabsichtlich auslösen, indem sie anderen direkt in die Augen schauen, offenbart beiden das intimste Wesen ihres Gegenübers. Auch verleiht die Kenntnis eines Namens große Macht über dessen Träger.
- **Brüder Grimm: Rumpelstilzchen** - Das bekannte Märchen um die Müllerstochter, die den Namen eines goldspinnenden Männchens erraten muss, um ihr Kind zu retten.
- **Nicole Gozdek: Die Magie der Namen** - Interessanter Ansatz, der die Idee des Wahren Namens auf den Kopf stellt: Was passiert, wenn der Name die Person beeinflusst und nicht umgekehrt?
- **Ursula K. Le Guin: Erdsee-Zyklus** - DER Klassiker, wenn es um Wahre Namen und ein darauf aufbauendes Magie-System geht! Außerdem eine der literarischen Vorlagen für Beyond the Wall. Passend hierzu: <https://bombmagazine.org/articles/remembering-ursula-k-le-guin/>
- **Derek Landy: Skulduggery Pleasant** - Alle Magiekundigen legen sich zu ihrer eigenen Sicherheit recht kreative Künstlernamen zu.

- **Scott Lynch: Die Locke-Lamora-Reihe** - Wahre Namen verleihen Macht, sind ihren Trägern aber nicht unbedingt bekannt.
- **Walter Moers: Die 13 ½ Leben des Käpt'n Blaubär** - Die Wüstengimpel haben eine recht umständliche Kultur, die unter anderem beinhaltet, zungenbrecherische Namen regelmäßig fehlerfrei aufzusagen (oder sich in schmachvoller Schande zu ergehen). Nützliche Inspiration für SL, die ihre Gruppe gerne OT herausfordern möchten. □ (<https://zamonien.fandom.com/de/wiki/Gimpelgesetze>)
- **Christopher Paolini: Eragon** - Solide Umsetzung der „klassischen“ Idee einer mächtigen alten Sprache als Ursprung der Magie. Hier wird auch auf die Gefahr verwiesen, die die Erkenntnis des eigenen Namens bergen kann, wenn man sich dadurch mit dem eigenen Selbst konfrontiert sieht.
- **Patrick Rothfuss: Die Königsmörder-Chronik (Der Name des Windes)** - Wahre Namen spielen in dieser Romanreihe eine große Rolle. Unter anderem wird hier die Möglichkeit der Veränderung Wahrer Namen thematisiert. ([https://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_K%C3%B6nigsm%C3%B6rder-Chronik#Namen](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_K%C3%B6nigsm%C3%B6rder-Chronik#Namen))

## Filme

- **Chihiros Reise ins Zauberland** - Namen spielen eine zentrale Rolle in der Geschichte: Namen verleihen Macht über andere, können gestohlen und vergessen, aber auch wiedererlangt werden.

## Weblinks

- Blaupausen „1W20 Wahre Elfennamen“ (<http://blaupausen.system-matters.de/2020/04/02/1w20-wahre-elfennamen/>)
- Wikipedia-Artikel zum Thema „Name“ (<https://de.wikipedia.org/wiki/Name>)
- Wikipedia-Artikel zum Thema „Sprachtabu“ (<https://de.wikipedia.org/wiki/Sprachtabu>)

- Wikipedia-Artikel zum Thema „Theoretische Namenforschung“ ([https://de.wikipedia.org/wiki/Theoretische\\_Namenforschung](https://de.wikipedia.org/wiki/Theoretische_Namenforschung))
- Wikipedia-Artikel zum Thema „True Name“ mit einigen Literaturhinweisen (Englisch) ([https://en.wikipedia.org/wiki/True\\_name](https://en.wikipedia.org/wiki/True_name))
- Forendiskussion auf literature.stackexchange zum Thema „Wahrer Name“ mit interessanten Beiträgen (<https://literature.stackexchange.com/questions/1724/where-did-the-idea-of-a-true-name-come-from>)
- Beitrag beim Deutschlandfunk über die Namen Gottes ([https://www.deutschlandfunkkultur.de/geheiligt-werde-dein-name-aber-welcher.1124.de.html?dram:article\\_id=177040](https://www.deutschlandfunkkultur.de/geheiligt-werde-dein-name-aber-welcher.1124.de.html?dram:article_id=177040))

## Sachbücher

- **Umberto Eco: Die Suche nach der vollkommenen Sprache**, München<sup>2</sup> - Die Suche nach einer ursprünglichen oder magischen Sprache hängt eng zusammen mit der Idee, Namen zu finden, die einem Wesen entsprechen, statt sich nur auf dieses zu beziehen.
- **Ernst Hansack: Das Wesen des Namens**, in: Andrea Brendler/Silvio Brendler (Hrsg.), Namenarten und ihre Erforschung. Ein Lehrbuch für das Studium der Onomastik. Anlässlich des 70. Geburtstages von Karlheinz Hengst. (Lehr- und Handbücher zur Onomastik 1) Baar/Hamburg 2004.
- **Damaris Nübling/Fabian Fahlbusch/Rita Heuser, Namen. Eine Einführung in die Onomastik**. Tübingen 2012. - Übersichtlich gehaltenes Einführungswerk in die Namenkunde.

*Dieser Artikel hätte ohne die freundliche Hilfe einer Reihe netter Menschen nie das Licht der Welt erblickt. Mein Dank geht raus an Hellstorm, Infernal Teddy, Moonmoth, Niniane und Tegres für Hinweise zu Rollenspielen, die das Konzept Wahrer Name verwenden, an Pixellance und korknadel für Hinweise zu passenden Romanen, die ich sonst übersehen hätte, an Hellstorm für Unterstützung beim Strukturieren des etwas aus dem Ruder gelaufenen Textes, an Tegres für das kritische Lektorat und Pixellance, der dem Text noch den letzten Schliff verlieh.*



[1] Die Sword & Sorcery-Umsetzung *Through Sunken Lands* wurde während der Bearbeitung dieses Artikels veröffentlicht. Sie behandelt das Thema ähnlich wie *Beyond the Wall* und wird daher hier nicht eigens referiert.

[2] Hansack (2004), S. 64.

[3] Nübling (2012), S. 20.

Beyond the Wall and Other Adventures and Further Afield use several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity.

---

#### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams,

personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any

Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.15 COPYRIGHT NOTICEOpen Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2017, Flatland Games, llc.System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson