

# Auf den richtigen Trichter kommen

**Autor:** Simon (auf dem [System Matters-Discord](#) erreichbar unter smn1337#4659)

Eine Auswahlhilfe für das passende Level-0-Abenteuer für neue DCC-Spielleiter:innen

Für [Dungeon Crawl Classics](#) gibt es viele großartige Abenteuer in verschiedenen Geschmacksrichtungen, die es sich lohnt, auszuprobieren. Und vielleicht bist Du eine angehende Spielleitung, die Lust hat, **DCC** mit seinen markanten Illustrationen, den besonderen Würfeln und der überraschend hohen Anzahl an Level-0-Charakteren einmal auszuprobieren. Um Dir ein wenig Orientierung bei der Auswahl Deines Trichters — so heißen die Level-0-Abenteuer für **DCC** — zu geben, beschreibe ich drei bekannte und bereits auf Deutsch erschienene Abenteuer aus eigener Spiel- und Spielleitungspraxis. Außerdem stelle ich ein paar Vermutungen darüber an, welcher Gruppe welches Abenteuer vielleicht gefallen könnte. Möglicherweise findest Du Dich und Deine Spieler:innen ja wieder und wählst ein entsprechendes Abenteuer für Euren Oneshot oder Eure Kampagne aus.

Wahrscheinlich weißt Du es schon, wenn Du diesen Artikel liest. Ein Level-0-Abenteuer heißt "Trichter" (engl. funnel, ein Kofferwort aus fun und tunnel), weil Du wie durch einen Trichter ungefähr 4 bis 6 Charakter pro Spieler:in durch das Abenteuer jagst und schaust, wer am Ende übrigbleibt. Ist es Penny, die Halblingdame, oder Norman, der Buttenmann? Oder keine:r von beiden?

Als angehende **DCC**-Spielleitung kann ich Dir einerseits empfehlen, die Tode der Charaktere zu zelebrieren und sie selbst eindrucksvoll zu umschreiben oder von den Spieler:innen umschreiben zu lassen. Das macht auch den Spaß des Trichters aus. Außerdem rate ich Dir für Deine ersten Runden, den Spieler:innen die im jeweiligen Abenteuer angegebene maximale Anzahl der Charaktere zur Verfügung zu stellen. Dann haben sie die Möglichkeit, auch mal einen Fehltritt zu machen, sich erstmal daran zu gewöhnen, wie **DCC** funktioniert und zu lernen, dass die Abenteuer:innenkarriere ein schnelles Ende nehmen kann. Dies gilt für alle Trichter, die ich Dir hier vorstelle. Und natürlich solltest Du jetzt nicht mehr

weiterlesen, wenn Du selbst noch einen der Trichter spielen willst.

## **1. *Das Portal unter den Sternen* für DCC-Neulinge und Con-Zelebrant:innen**

*Das Portal unter den Sternen* von Joseph Goodman (auch der Herausgeber von **DCC**) ist das Trichter-Abenteuer, das Du im Regelbuch findest. Hier handelt es sich um einen wunderbaren Trichter, um kurz und knackig das System kennenzulernen, da dieses Abenteuer für 15 bis 20 Charaktere der Stufe 0 nicht länger ist als vier Textseiten plus eine Karte. Auf diesen vier Seiten erhält man einen guten Einblick darin, was einen bei **DCC** erwartet: Hirn- aber harmlose Kristallwesen, Fallen, die nicht wie erwartet funktionieren, sprechende Monsterschlangen und einen Plot, der größer ist als die Charaktere selbst (und ihr ganzer Planet).

Zum ersten Mal habe ich das Abenteuer auf einer Convention gespielt. Durch seine schlanke Struktur war es uns zeitlich möglich, die Charaktere selbst auszuwürfeln,<sup>1</sup> dadurch hatten wir als Mitspieler:innen die volle **DCC**-Erfahrung. Außerdem lies dies dem Spielleiter den Freiraum, im vorgesehenen Zeitslot das Ableben der Charaktere schon beinahe rituell zu begleiten. Bei jedem Tod durften wir den von ihm mitgebrachten kleinen Gong schlagen und der Charakterbogen der oder des Verstorbenen wurde mit einem "Tod durch..."- Stempel abgestempelt, der dann um die Ursache zu ergänzen war.

Ein weiteres Mal habe ich das Abenteuer für zwei Verwandte geleitet, von der eine noch gar keinen Rollenspielkontakt hatte. Sie fragte nur, ob das so etwas sei wie bei *Big Bang Theory*, was ich bejahte. Nachdem ihr erster Charakter in einer Falle gestorben war, freute sie sich diebisch: "Ich fühle mich wie ein Nerd und das ist sehr gut.". Und nachdem wir nach etwa drei Stunden das Abenteuer zu Ende gebracht und die Schätze geborgen hatten fragte sie nur, ob wir das beim nächsten Mal wieder machen würden.

*Das Portal unter den Sternen* ist wahrscheinlich das richtige für Deine Gruppe, wenn... Ihr in einer komprimierten Session einfach mal ausprobieren möchtet, ob **DCC** was für Euch ist. Dadurch, dass viele typische Elemente des Systems in einem kompakten Dungeon serviert werden, ist das Abenteuer sehr einsteiger:innentauglich und ermöglicht der Spielleitung, wenn sie möchte, zusätzliche Effekte einzubauen und trotzdem nicht in Sachen Vorbereitung und

Zeit über die Stränge schlagen zu müssen.

<sup>1</sup> Alternativ lassen sich auch vorgefertigte Charaktere zum sofortigen Losspielen generieren. Dazu ist die Seite von Purple Sorcerer eine wahre Fundgrube: <https://purplesorcerer.com/>.

## **2. Segler auf sternenloser See für den ikonischen DCC-Vorgeschmack**

*Segler auf sternenloser See* ist ein ikonisches DCC-Abenteuer von Harley Stroh. In verschiedenen Diskussionen wird das Modul immer wieder als eines der besten Level-0-Abenteuer angeführt und auch laut [Goodman Games](#) ist der *Segler* einer der Bestseller in der **DCC**-Produktreihe. Im System Matters-Podcast gibt es eine [ausführliche Besprechung](#) zum Abenteuer und darüber, warum es für das System eine besondere Bedeutung hat.

Ausgangspunkt ist, dass die Spieler:innencharaktere auf der Suche nach verschwundenen Dorfbewohner:innen sind, dabei in eine Ruine einsteigen, auf seltsame Tiermenschen stoßen, einen Höhlensee inkl. Leviathan überqueren und schließlich gegen eine wiederauferstandene Chaosgottheit antreten müssen — als einfache Pastinakenbauern, Geldverleiherinnen, Apotheker usw.

Ich habe das Modul zwei Mal geleitet und meiner Erfahrung nach bietet es eine wunderbare Einführung in die Designprinzipien und Funktionsweisen guter **DCC**-Abenteuer. Die Monster sind allesamt Unikate und damit faszinierend, die Herausforderungen sind überlebensgroß für die Charaktere und die Fallen absolut überraschend und schnappen genau dann zu, wenn sich die Spieler:innen (nicht die Charaktere!) in falscher Sicherheit wiegen.

Wenn Du Dich für den *Segler auf sternenloser See* als Trichter entscheidest, empfehle ich Dir, den Spieler:innen die maximale Anzahl an Charakteren zu geben, wie ich es bereits eingangs erwähnt habe. Dies ermöglicht es ihnen, auch bei längeren Abenteuern in die Spielweise reinzukommen und das Abenteuer bis zum Ende zu erleben. Meiner ersten Runde war dies leider durch einen TPK vergönnt.

*Segler auf sternenloser See* ist wahrscheinlich das richtige für Deine Gruppe, wenn... Ihr ein außerordentlich beliebtes Abenteuer — ein “must play” — für

dieses System einfach mal gespielt haben wollt. Oder wenn Ihr tiefer als beim *Portal unter den Sternen* möglich in das Spielgefühl von ***Dungeon Crawl Classics*** eintauchen möchtet. Oder wenn Du als Spielleitung Interesse daran hast, anhand eines exzellenten Abenteurers Designentscheidungen für ***DCC*** nachzuvollziehen.

### ***3. Das Loch im Himmel für die länger angelegte Kampagne und um es den Min-Maxern in der Gruppe schmackhafter zu machen***

*Das Loch im Himmel* ist ein super Abenteuer, wenn Du schon absehen kannst, dass Du mit Deiner Gruppe über einen Oneshot hinaus weitere Abenteuer oder sogar eine kleinere Kampagne spielen möchtest. Die Charaktere werden von einem mysteriösen Wesen beauftragt, durch das namensgebende Loch im Himmel in eine Paralleldimension einzutauchen, um ihre dort gefangene Verbündete zu befreien. Unsichtbare Brücken, immer wieder aus dem Nichts zuschlagende Kürbismonster und ein riesiges Hundewesen à la *Wo die wilden Kerle wohnen* inklusive.

Auch dieses Abenteuer beinhaltet verschiedenste kreative und ***DCC***-typische Ideen, unterscheidet sich aber von den anderen beiden dadurch, dass einerseits der Druck auf die Spieler:innen durch den verfolgenden Kürbis erhöht wird, was die Spannung steigen lässt. Andererseits spielt sich das Abenteuer etwas schlauchiger als die oben genannten.

Ich selbst habe *Das Loch im Himmel* bewusst als einen erfolgreichen Einstieg in eine Kurzkampagne geleitet. Das Ende des Trichters ist hier maßgeblich: Schaffen es die Charaktere ihr Ziel zu erreichen, die Verbündete zu befreien und zum Ausgangspunkt zurückzukehren, dürfen sie am Rad des Schicksals drehen, wenn sie möchten. Durch einen Würfelwurf, der durch Glückswert und bestimmte Entscheidungen im Szenario modifiziert wird, haben sie gute Chancen, ihre Herkunft zu verändern, sprich ihre Fähigkeiten und Werte zu verbessern. Dies macht die Charaktere in der Regel stärker, was gerade diejenigen Mitspieler:innen abholt und auf ***DCC*** eingestimmt hat, die in anderen Systemen auf maximierte Charaktere Wert legen. So fiel es mir leichter, sie für weitere Abenteuer zu begeistern.

*Das Loch im Himmel ist wahrscheinlich das richtige für Deine Gruppe, wenn... Ihr vorhabt, mit den Charakteren noch ein bisschen weiterzuspielen und nicht nur bei einem Trichter stehen zu bleiben. Spieler:innen, die auf fähige Charaktere wert legen, könnten von der Mechanik angetan sein, die es Ihnen erlaubt, diese zu verbessern — das nötige Würfelglück vorausgesetzt.*

## **4. Und sonst so?**

Alle drei Abenteuer sind hervorragende Einstiege, die ich Dir uneingeschränkt für Deine erste Runde empfehlen kann. Vielleicht haben diese Kurzvorstellungen Dir ja geholfen, das richtige Abenteuer für Deine Gruppe zu finden, um **DCC** einmal auszuprobieren. Vielleicht hast Du ja auch Blut geleckt und Lust darauf, in weitere Abenteuer reinzuschauen. Wie wäre es mit einem **Horror-Abenteuer**, das noch nicht übersetzt ist? Oder mit einem Abenteuer aus dem deutschen Fanzine **Der Trichter**? Egal, womit Ihr startet: Ich wünsche Euch viel Spaß bei Eurer ersten Runde **Dungeon Crawl Classics**.