

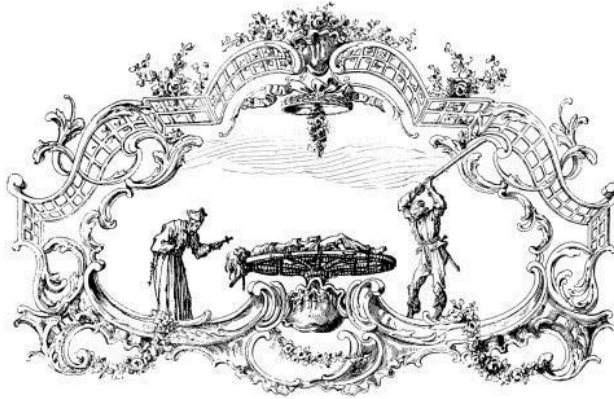
Das große Welttheater  
**GRIMMELSHAUSEN**

BLACK.POWDER.PUNK  
ROLLENSPIEL

*vom leiden und sterben  
im langen kriege samt und sonders  
aller dramatischen wendungen des schicksals  
nebst dero ungesäumter aufführung  
durch seyne exzellenten protagonisten*

*Authore*

HVBERTVS LECTOR



ANNO MM. XX. IV.

**Das große Welttheater**

**GRIMMELSHAUSEN**

**BLACK.POWDER.PUNK**

**ROLLENSPIEL**

**Epilog**

**Das Leben**

Die Welt brennt, ihre Städte liegen in Trümmern, das Land verödet. Die Äcker und Höfe wurden verlassen und verwüstet, denn gefräßige Heerwürmer durchziehen die deutschen Länder. Der Glaube der wahren Kirchen befeuert die Eiferer, schändet ihre Gegner und schröpft die Kassen der Könige, Fürsten und Herzöge. Die einfachen Menschen kauern in ihren Katen und Stuben und hoffen, dass die bewaffnete Bande am Horizont sie – so Gott will – übersieht. Landlose Bauern, herrenlose Knechte, kinderlose Witwen, Waisen, Krüppel, Händler, Prediger und Quacksalber suchen ihr Glück im Gefolge des endlosen Trosses aus Reitern, Landsknechten und Gesindel. Ihnen lauern die Schnapphahne und Marodeure auf, um ihnen die Stiefel und – aus Lust an der Greuel und auf

erfinderische Art – auch das Leben zu rauben. Jeder muss sein Glück selbst in die Hand nehmen, niemand kann sich eines Lohnes sicher sein, überall lauert das Unheil, die Gelegenheit, die Liebe und der Tod.

### **Die Endzeit**

Die Welt von Grimmelshausen ist eine fantastische Welt, die nur entfernt an die barocken deutschen Länder des 30-jährigen Krieges erinnert, denn hier walten übernatürliche Kräfte. Es herrscht die Gewissheit, dass Gott, der Teufel, der Antichrist, die Hure von Babylon, dass Zauberei und Wunder das Geschick der Menschen bestimmen und dass Grimmelshausen vor dem unmittelbaren Untergang steht. Die unleugbaren Zeichen sind Krieg, Hunger und Seuchen. So steht es geschrieben, so wird es gepredigt und so wird es kommen. Gott habe diese Zeit zur Endzeit bestimmt und die apokalyptischen Reiter ausgesandt, den jüngsten Tag einzuläuten, Gericht zu halten und die Sünder zu strafen, dass sie Buße tun und sühnen.

### **Das Welttheater**

Doch das Stück ist nicht beendet, der Vorhang bislang nicht gefallen und die Ewigen haben noch nicht applaudiert. Das Trauerspiel fährt fort und jeder Mensch hat hier seine Rolle zu spielen. Dort, wo ihn ein Gott oder eine Laune hingeworfen hat, ist sein Platz, und dort hat sein kleines Lebenslicht zu leuchten. Vielleicht erhellt sein Strahl die letzten Stunden der Welt ein wenig oder es offenbart ein furchtbares Geheimnis. Vielleicht aber zeigt es anderen auch einen Weg durch dieses Jammertal,

um schließlich in einem letzten Opfer lichterloh zu vergehen. Denn diese Welt ist eine Bühne und alle hier sind nur Figuren im großen Welttheater und jede Katastrophe ist letzten Endes nur eine schrecklich unterhaltsame Aufführung.

### **Die Würfel**

Mit etwas Glück lässt sich in dieser Welt noch etwas erreichen. Auch wenn das Rad des Schicksals gebrochen, Dein Lebensfaden ausgesponnen und das Ende gewiss ist, so zählen die kleinen Dinge doch umso mehr. Im Schoß der gekauften Liebe keuchend wieder zu Atem kommen, siegestrunken den Stahl aus dem wimmernden Feind ziehen, das versoffene Haupt triefend aus dem kalten Trog zu den Sternen heben, mit kristallklarem Verstand von einer höheren Gerechtigkeit zeugen oder mit anderen Gottverlassenen jauchzend das letzte Reich der Freiheit auf Erden ausrufen. Alles, was Du dafür brauchst, ist etwas Glück und Würfel. Doch diese Würfel haben einen Preis und nur wer bereit zu einem hohen Einsatz ist, gewinnt sie, um das Spiel seines Lebens zu spielen. Eine erinnerungswürdige Tat, ein mächtiges Wort, ein schmerzhaftes Opfer oder ein Geistesblitz gewinnen Dir diese kostbaren Flügel des Glücks. Bist Du bereit, sie zu wagen?

## **Der Auftritt**

Die Bühne ist ein finster Ort, verborgen harret der große Dramaturg und ewige Zeuge. Aus diesem weiten Dunkel steigt ein Flüstern, dann ein Räuspern, Stille... Drei Schläge einer Glocke! In der Tiefe des Raums erglimmt ein schwaches Licht. Eine Gestalt, die Kerze vor der Brust, tritt auf. In Lumpen gehüllt, das Gesicht eine ausdruckslose Maske geht sie in gemessenem Schritt an den Bühnenrand und erhebt ihre Stimme:

Der Dramaturg:

„Die ganze Welt ist ein Schauspiel und alles ist eitel.“

Die Spielenden:

„Wir sind eitel, aber unser Ende ist gewiss.“

Der Dramaturg:

„Die Zeichen sind gesetzt, das Urteil wird gesprochen, die Reiter sind entsandt.“

Die Spielenden:

„Das Gericht naht. Strafe ist unser Sold.“

Der Dramaturg:

„Wird es Lust- oder Trauerspiel sein?“

Die Spielenden:

„Das Urteil liegt im Spiel.“

Der Dramaturg:

„So nennt mir, ihr Maskierten, eure Namen, Stand und Rolle.“

Die Spielenden:

„Denn diese Welt ist eine Bühne und wir sind ihre Figuren.“

Alle:

„Wir treten auf.“

## **Regeln**

### **Das Gesetz der Sieben**

In Grimmelshausen regiert das Gesetz der 7, was bedeutet, dass alle Proben, die über den Fortgang der Geschichten entscheiden, der Siebenzahl gehorchen:

Gewürfelt wird mit 7-seitigen Würfeln, d.h. eigentlich mit 8-seitigen Würfeln (W8), deren achte Seite  $\infty$  die unzählbare Unendlichkeit des Ewigen symbolisiert und darum ohne jeglichen irdischen Wert bleibt. Gezählt werden nur die Würfelseiten 1 bis 7.

Entspricht die Summe aus dem höchsten Würfelergebnis und den relevanten Spielzugwerten und Charakterzügen 7 zählt dies als Erfolg.

Sollte der anfänglich seltene, später aber immer wahrscheinlichere Fall eintreten, dass alle verbleibenden Würfel der Spielenden eine Acht ( $\infty$ ) zeigen, so geschieht ein

Wunder, zeigen hingegen mehrere oder alle verbleibenden Würfel eine 7 so kommt es zur Katastrophe.

Das Erzählrecht erwirbt sich ein Spieler, indem er einen Spielzug auslöst und bei seiner Probe eine 7 erzielt (als Augenzahl mindestens eines Würfels oder in der Summe eines Würfels und der zugeordneten Werte aus Charakterspielzügen).



### **Die Grundspielzüge**

Die sieben Qualitäten korrespondieren mit den 7 Grundspielzügen, die für Spielherausforderungen, dramatischen Wendungen oder für erzählerische Autorität eingesetzt werden können. Der Punktwert der zugehörigen Eigenschaft, wird dabei zur höchsten Augenzahl addiert.

Folgende Grundspielzüge sind folgenden Qualitäten zugeordnet:

- 1 – Bekenntnis | CONVERTIEREN (Glauben machen)
- 2 – Hoffnung | FORTUNISIEREN (Schicksal herausfordern)
- 3 – Hingabe | ADJUTIEREN (Jemandem beistehen)
- 4 – Gelehrtheit | EPLORIEREN (Erkenntnis gewinnen)

5 Kraft | VIKTORISIEREN (Gegner überwinden)

6 – Ordnung | JUDIZIEREN (Klarheit verschaffen)

7 – Courage | INKOMMODIEREN (Widerstand leisten)



### **Spielmechanik Würfelsold**

Die Menschen in Grimmelshausen sind besessen vom launischen Glück und vom Würfelspiel; sie würfeln zum Vergnügen, aus Langeweile, zur gegenseitigen Erregung, um den Preis für einen Teller Grütze, um die Stiefel eines Erschlagenen oder um ihr nacktes Leben. So ist es nicht verwunderlich, dass auch in Deinem Spiel immer wieder Würfel auftauchen oder verloren gehen. Diese Würfel sind sowohl ein Instrument der Mechaniken, die das Spiel steuern, als auch Bestandteil der Geschichten, die Du in Grimmelshausen erlebst.

Im Spiel existieren nur 7-seitige Würfel, d.h. 8-seitige Würfel deren letzte Seite  $\infty$  ohne jeglichen irdischen Wert bleibt.

### **Der Lebenswürfel**

Spielende beginnen mit je einem persönlichen Würfel. Alle Proben, die sie ablegen müssen, um das Erzählrecht zu erlangen, können mit diesem Würfel bestanden werden. Einen

Würfel zu besitzen, bedeutet am Leben zu sein. Eine Würfel zu würfeln bedeutet Handlungsmacht und Einfluss.

### **Würfelsold**

Zusätzliche Würfel lassen sich durch persönliche Opfer, Geschenke, durch Erzählen, Witz, Prüfungen oder Verstand dazugewinnen. Spielende können eine Würfelsold verlangen, wenn sie eine entsprechende Gegenleistung erbringen. Der Dramaturg kann aber auch seinerseits Würfel als Belohnung ausschreiben oder als Teil der Spielhandlung aus der Erzählung auf den Spieltisch übertragen. Z.B. hilft unsere Heldin einer weisen Frau in den Wäldern, diese sagt zum Abschied: Nimm diesen Knochenwürfel aus Wolfsbein. Er wird dir Helfen, wenn du Ausdauer am Dringendsten benötigt.

### **Würfelwahl**

Nicht alle Würfel müssen bei einer Probe eingesetzt werden, z.B. wenn eine Figur sichergehen möchte, dass ein hohes Pasch unwahrscheinlich bleibt.

### **Erzählrecht**

Erfolge beim Würfeln beeinflussen die Spielwelt und geben das Recht, das Stück weiterzuerzählen. Wer ein, zwei oder mehr Würfel in einer Probe einsetzt, kann, wenn er/sie mindestens eine Sieben (Summe Augenzahl + Wert) erreicht, entscheiden, wie sich seine Aktion auf die Spielwelt auswirkt. Mehr Würfel erhöhen die Chance auf das eigene Erzählrecht, mehr Erfolge (Siebenen) verstärken die Wirkung der Aktion.

## **Erfolge und Boni**

Alle Würfelergebnisse von 7 oder mehr verschaffen einen Erfolg. Werte aus Eigenschaften oder Fähigkeiten werden addiert. (Augenzahl + Wert  $\geq$  7 = Erfolg).

## **Würfelnwirkung**

Mehr Erfolge erzielen eine größere Würfelnwirkung, d.h. zusätzliche Effekte bestimmen den Fortgang der Geschichte.

## **Pleiten, Pasch und Pannen**

Bei einem 2er, 3er, 4er oder höheren Pasch mit Siebenen kommt es zu unerwarteten Wirkungen. Je mehr Würfel eine 7 zeigen, desto katastrophaler das Ereignis. Ein Pasch bedeutet immer, dass etwas Unerwartetes passiert. Während ein 2er-Pasch vielleicht nur einen peinlichen Nebeneffekt erzeugt, sorgt ein 4er-Pasch schon für einen handfesten Fehlschlag. Ein 5er- oder 6er-Pasch hat ein unwideruflichen Verlust zur Folge mit vielleicht fatalen Folgen und ein 7er-Pasch ist die ausgemachte Katastrophe.

## **Nichterfolge**

Wird in der Würfelprobe kein Erfolg erzielt, so wandert das Erzählrecht zum Dramaturgen.

## **Magie- und Dramaspielzüge**

Durch Magie oder dramatische Eigenschaften lassen sich Würfel opfern, um wunderbare Ergebnisse zu erzielen oder automatisch unfassbare Erfolge zu erreichen.

## **Alles 8en**

Eine gewürfelte 8 ist ohne Wert in weltlichen Belangen.  
Werden ausschließlich ∞ gewürfelt, dann greift eine überirdische Macht ein.

## **Sonderwürfel**

Es gibt sterbliche, gesegnete, aber auch verfluchte Würfel.  
Sterbliche Würfel vergehen, gesegnete und verfluchte bleiben,  
haben aber wunderbare oder unheilvolle Nebenwirkungen.

## **Wann wird Würfelsold gezahlt?**

Würfel können durch 7 Möglichkeiten gewonnen werden:

1 – als Maß für gewonnene ERFAHRUNGEN

2 – durch OPFERUNG eines Charakterzuges

3 – Lösen oder Eingehen einer BINDUNG

4 – wenn es eine SZENE so vorsieht

5 – durch kreatives ERZÄHLEN

6 – als GESCHENK von Mitspielenden

7 – im TAUSCH gegen andere Spielressourcen

## **Das Ständerad**

Ein jeder Mensch wurde vom Schicksal, dem lieben Gott oder irgendwelchen höheren Mächten an seinen Platz gesetzt – wie gerecht diese Zuordnung auch immer geschehen sein mag. Anders als im historischen Vorbild gibt es in der Welt von Grimmelshausen – wer hätte das gedacht – eine 7-gliedrige Ordnung: das Ständerad.

Dieses Rad rollt unablässig über die Bühne des großen Welttheaters und teilt den Figuren ihre Stellung und ihren gesellschaftlichen Einfluss zu. Es ist das Glücksrad schlechthin, das Rota Fortunae der Schicksalsgöttin, und mancher ist obenauf, während ein anderer unter das Rad gekommen ist.

Das Ständerad ist ein Symbol, um die gravierenden Unterschiede in einer ungerechten Welt verstehbar zu machen. Es ist eine Orientierung in einer Welt, die schon seit Langem aus den Fugen geraten ist. Und eben darum eiert es nicht selten auf seinem Weg dahin. So wirft dieses Rad gelegentlich an einem Ort eine neue Spielfigur ins Geschehen, an dem sie nur durch pures Glück und die Fügungen des Zufalls hat kommen können. Und in einer chaotischen Welt regiert dieser Zufall oft genug.

Dennoch beschreiben die sieben Stände des Rades eine gesellschaftliche Ordnung, an die die Menschen von Grimmelshausen glauben und der sie sich wohl oder übel unterworfen haben. Das Ständerad bedeutet ihnen, wer über und wer unter ihnen steht. Und es gibt Halt, wenn es sonst nichts mehr zu glauben gibt. Doch manche springen auf in

seinem vollen Lauf und fordern es heraus, um die Gelegenheit zu packen, die sie aus der Mühsal errettet; und andere einfach nur, um ihr Glück zu versuchen, und dorthin zu gelangen, wo niemand mehr weiß, wer sie einmal waren...

Die 7 Stände in der Welt von Grimmelshausen sind:

- 1 – Unfrei und Eigen
- 2 – Im Dienste der Herrschaft
- 3 – Von hoher Geburt
- 4 – Mit geistlicher Würde
- 5 – Im gelehrten Stand
- 6 – Nach den Regeln der Zunft
- 7 – Vogelfrei bis verrufen

### **Wachstum und Neugier**

Es existieren bereits viele weitere Ideen zu Erzählmechaniken, Figurenentwicklung, Magie- und Dramaspielzügen, Welthintergründen Geschichten und Szenarien. Alles ist noch im Entstehen begriffen und wird durch die kommenden Spieltests weiterentwickelt.



### **Kontakt:**

Robert Behrendt

[redaktion@textungen.de](mailto:redaktion@textungen.de)