

Wildermark Workshop

Gegenwart und Zukunft

Vortrag: Uli Linder und Marcus Friedrich
Ort: Dortmund, RatCon, FFH, Raum 318
Datum: Sonntag den 19. August 2007, 10:00 Uhr
Mitschrift: Holger "Purzel" Müller

Einleitung

Der Workshop war trotz der frühen Stunde und des abnehmenden Besucherdrangs auf dem RatCon am Sonntag gut besucht, aber nicht überfüllt. Parallel lief im grossen Theatersaal der Maraskan Workshop, so daß sich das Publikum aufteilte. Uli und sein Kollege hielten den Workshop gemeinsam, wobei Uli die meiste Zeit sprach.

Sinn und Zweck des Workshops war es Einblicke in die Designplanung der Wildermark zu geben. Aufbau und Konzept der Wildermark sollten erläutert werden. Zum RatCon war eine Vorabversion des Regionalbandes **Schild des Reiches** erschienen, in der neben vielen anderen Regionen Mittelaventuriens auch die Wildermark auf insgesamt gut 25 Seiten beschrieben ist. Uli Lindner war in dem Buch für die Wildermark zuständig, daher hielt er auch den Workshop.

Spoiler

Spieler, die in der Wildermark spielen wollen, und solche, die das *Jahr des Feuers* noch nicht gespielt haben, sollten hier nicht mehr weiterlesen.

Was ist die Wildermark?

Da ich nicht wusste, was diese Region überhaupt ist und wie sie entstand, bat ich um eine kurze Einführung in die Materie:

Die Wildermark befindet sich geografisch an der Stelle des Nordteiles des nun ehemaligen Darpatiens. Während des *Jahrs des Feuers* wurde die Region gehörig umgekrempt, es befand sich unter dämonischer Präsenz, Mord- und Totschlag standen an der Tagesordnung, Dämonenbündler und andere gesetzlose Schurken beherrschten die Gegend. Dieser Zustand hielt teilweise auch nach dem Jahr des Feuers noch an. Das Kaiserreich beschloss das völlig ausser Kontrolle geratene, ehemalige Darparien zu *befrieden*.

Kaiserin Rohaja beschloss die betroffenen Grafschaften und Baronien zusammenzulegen und so neue politische Grenzen zu ziehen. Die neue Kaiserin setzte Ludalf von Wertlingen als Feldherrn und Marschall ein und schickte ihm mit Teilen der Greifgarde in die Wildermark. Ergänzt mit Waffentreuen aus örtlichen Baronien stellen sie die Reichstruppen.

Ist-Zustand

Obwohl wesentlich weniger tödlich als die unbespielbaren Schwarzen Lande ist die Wildermark heute immer noch in Gesetzlosigkeit verfallen und ausgesprochen ungastlich und ständig im Fluss. Kriegsfürsten regieren teils eigenmächtig und brutal, die Reichstruppen versuchen mehr schlecht als recht Ordnung zu schaffen. Auf dem Workshop fiel der Vergleich der Region mit einer Art *Klein-Afghanistan*.

Viele Barone wurden vertrieben, und es gibt keine stehenden Heere mehr in der Region. Stattdessen werden nun offen Familienstreitigkeiten um Thronfolgen geführt, bzw. Kriegsherren schwingen sich zu lokalen Herrschern auf und ersetzen die bisherigen Regenten.

Doch Korruption und Bereicherung beschränkt sich nicht nur auf die lokalen Kriegsfürsten, denn auch Ludalfs Leute sind alles andere als lupenrein und laufen nicht mit ihrem Marschall konform. Nicht unerwähnt soll bleiben, daß viele der angestammten Adligen nicht begeistert von Ludalfs Anwesenheit sind und ihn mit ihrer Unwilligkeit behindern. Und auch Ludalf wird von der Bevölkerung nur als ein weiterer Kriegsfürst angesehen, der ihnen das Leben schwer macht. Der Marschall wird dargestellt als fähig und loyal, doch er ist aber auch zu leichtgläubig. Er ist kein Strahlemann, sondern eher eine tragische Figur mit jeder Menge Sorgen.

Die Wildermark ist grob in vier Regionen plus Wehrheim eingeteilt (nordwestliche Wälder und Forste, nordöstliche Berge, die zentralen Flußauen und die südlichen von Intrigen und Raubrittertum geprägten Gebiete). Die beschriebenen Grenzen sind im steten Fluß, sie sind nur ungefähre Angaben, die bekannten maximalen Grenzen reichen bis nach Weiden, Greifenfurt und Garetien. Grenzverschiebungen in und um die Wildermark sind recht üblich. In der Realität sind diese Gebiete tatsächlich nicht so scharf abgrenzt wie auf dem Papier, denn es bleibt viel in Bewegung und im Unklaren. In die Wildermark einreisende Abenteuerer können also nie sicher sein, wann sie die geordnete mittelreichische Zivilisation verlassen und ein Landstück betreten, in dem normales Recht und Gesetz nicht mehr gelten.

Korgeweihete sind in der Wildermark besonders aktiv, sie wollen das permanente Schlachtfeld bewahren. Die Rollen der anderen Kirchen werden ebenso besprochen. Der Band enthält auch Beschreibungen des Lebens der einfachen Bewohner

Beispiel Wehrheim

Es gibt in dem Regionalband durch die Diskrepanz der Beschreibung Wehrheims in Schlacht in den Wolken und Rückkehr des Kaisers einige Widersprüche zu anderen Publikationen. So ist das offizielle Wehrheim jedenfalls stark zerstört. Es ist allerdings (angelehnt an die Beschreibung in Rückkehr des Kaisers) noch bewohnbar, bis zu 700 Söldner, Unternehmer und andere Leute halten sich dort ständig auf. Die Stadt ist geplagt von Geistererscheinung, obwohl Borongeweihete ihr bestes geben, um für Ordnung zu sorgen. Glücklicherweise gibt es kaum noch körperliche Untote. Interessanterweise kann man mit einigen der Geistern sogar interagieren. Wie es mit Wehrheim in der Zukunft ausgehen wird ist allerdings noch ungewiss.

Was bringt die Region für das Spiel?

Die Wildermark eröffnet für Aventurien ein neues Setting der Gesetzlosigkeit, vorherrschend ist in der ganzen Region die Kriegsherren-Thematik. Vor allem aber ist die Wildermark nicht so absurd brutal und tödlich wie die *Schwarzen Lande*, die ja quasi kaum spielbar sind. Im Unterschied zur Warunkei, die Wildermark ist *grau* und nicht *schwarz*. Trotzdem ist das Spiel in der Wildermark immer noch mit einem hohen Risiko verbunden und richtet sich an Spielgruppen, die es einen Zacken härter mögen. Es gibt kein Netz und keinen doppelten Boden, keine mächtigen NSCs oder Gesetze, auf die Spielerfiguren sich berufen können, sie sich auf sich allein gestellt.

Es sind in dem Regionalband 10 Kriegsfürsten beschrieben, kurz und knapp hauptsächlich mit ihren Motivationen und Beziehungen, so daß sie lokal für das Spiel zuhause nach eigenen Wunsch gestaltbar bleiben. Zusätzlich gibt es in dem Band quasi eine Bauanleitung für Kriegsfürsten, damit sich ein SL für seine Kampagne selbst einen glaubhaften Opponenten zusammenstellen kann.

Der Band enthält über das Mysteria et Arcana-Kapitel hinaus einige frei gestaltbare Mysterien, d.h. die beschriebenen Personen werden nie wieder in offiziellen Publikationen aufgegriffen, dadurch gibt es hier viele nutzbare Ansätze für eigene Runden. Ereignisse sind nicht geographisch oder zeitlich genau festgelegt. Selbst die Platzierung mancher Ortschaften ist frei. Helden sollen in der Wildermark eigene Erfolge haben können, ohne daß irgendwelche NSCs als grosse Retter auftreten. Die Rolle der Spielerfiguren beschränkt sich nicht alleine auf Schadensbegrenzung, während irgendwelche mächtigen Meisterfiguren als die Macher dastehen.

Viele kleine Regime sorgen für Abwechslung und Intrigen. Die Wildermark ist sehr heterogen, innerhalb von 1 bis 2 Tagesreisen kann man von einem Extrem ins andere gelangen. Propaganda und Gerüchte sind zumeist die einzigen ungewissen Informationen, die man über bestimmte Personen und Orte erhalten kann. Doch nicht alle Elemente der Wildermark müssen immer auftreten, so kann es auch überraschenderweise sehr friedliche Gegenden geben.

Die Herausforderungen der Wildermark sind derischer Natur, es gibt nur noch wenige Untote und keine Dämonenverehrung (bis auf kleine Ausnahmen). Die Größe der Herausforderungen ist ebenso nicht homogen und im Prinzip für jede Abenteuer-Gruppe skalierbar. Feindliche Kriegsherren-Truppen können 20 oder 200 Söldner stark sein, je nach Erfahrung der Spielgruppe.

Kurzum, in der Wildermark können sich Helden fast jeder Stufe auf eigenes Risiko austoben, ohne in Konflikt mit dem aventurischen Metaplot zu geraten.

Zukunft und Entwicklung

Es gibt in dem erschienenen Band einige Unterschiede zur ursprünglich geplanten Region. Zuvor lief die Planung bis ins Jahr 1039, bis zu dem wichtige Personenwechsel stattfinden sollten und bis zu dem auch keine begleitenden Publikationen erscheinen sollten. Doch diese Endpunkte gibt es nicht mehr.

Stattdessen wurde ein Mittelweg gewählt, das Setting ist immer noch sehr frei, kommende Erscheinungen werden die Wildermark circa ein Jahr lang begleiten, im Umfang bis ins Jahr 1037. Der entgeltliche Befriedungsband erscheint erst in fünf Jahren und wird die Region nach und nach in ein Aufbau-Setting verwandeln. Die Eckpunkte dafür stehen noch nicht.

Auch der *Aventurische Bote* wird sich nicht auf Details festlegen, viele Orten und Zeiten, zu denen Ereignisse geschehen, werden unbestimmt bleiben. Die Ergänzungen aus dem *Aventurischen Boten* werden die Thematik der Wildermark vertiefen, erweitern und unterstützen, doch das Material wird rein optional sein.

Für eine zukünftige *Befriedungskampagne* wird Ludalf von Wertlingen wichtig sein, Arnhild von Darbonia wird eine Rolle spielen, ebenso wie die Stadt Gallys. In Zukunft werden auch Leomar vom Berg und Wehrheim noch wichtig werden, aber nicht zwangsläufig zusammenhängend mit der Befriedungskampagne.

Die Wildermark wird sich dann verlagern, und neue *wildermark-ähnliche* Gebiete werden woanders auftauchen, vor allem im Osten, so daß Elemente der Spielhilfe auch in der Zukunft nützlich bleiben werden.

Wildermark-Kampagne

In der Nachfolge der Spielhilfenbeschreibung und als Vorläufer für die endgültige Befriedung wird es den Anfang 2008 erscheinenden Wildermark-Kampagnenband **Von eigenen Gnaden** geben. Darin sind vor allem die Helden in der Rolle als Kriegsfürsten geplant: im Zweimühlender Land werden die SCs unbeabsichtigt in diese Rolle hineinstolpern und feststellen, daß sie nicht einfach weitergehen können. Allerdings dürfen die Helden, wenn sie denn Erfolg haben, in Zweimühlen bleiben, und auch in der Zukunft werden sie vom aventurischen Metaplot dort als Herrscher anerkannt und geduldet.

Vier bis fünf Abenteuer sind in Planung, die verschiedene Fragestellungen beleuchten werden. Hier nur als Stichworte:

- “Herren von Zweimühlen”

- Beschäftigung mit dem Mysterium des *Finstermanns*
- Begegnung mit den Reichstruppen und Ludalf
- Finstermann Finale

Thematiken aus Von eigenen Gnaden werden in der endgültigen Befriedungskampagne wieder aufgegriffen.

Ende

Der Workshop endete um 11:11 Uhr.