



Kapitel 1

Aller Anfang ist leicht

Wer eine Geschichte erzählen will, braucht Ideen. Nicht nur Rollenspielerinnen und Rollenspieler, auch Autorinnen, Regisseure, Drehbuchschreiber oder Impro-Schauspielerinnen kommen immer wieder an den Punkt, an dem sie sich fragen: Wie geht es weiter? Wie kommt Harry aus der Kammer des Schreckens wieder heraus? Wodurch ist der schwarze Ritter so böse geworden? Ich brauche etwas mehr Spannung: Was könnte bei der Flucht schiefgehen? Welche neue Hauptfigur führe ich in die Geschichte ein, was sind ihre Stärken, was ihre Laster? Und war der Mörder wirklich der Gärtner?

Rollenspiele (auch Erzählspiele genannt) sind eine Möglichkeit, mit einer Gruppe von Leuten interaktiv eine Geschichte gleichzeitig zu entwickeln und zu erleben. Speziell für sogenannte Pen-and-Paper-Rollenspiele gibt es dafür oft ein umfangreiches Regelwerk. Es beschreibt, wie die Spieler zunächst je eine Hauptfigur in der Spielwelt erschaffen und deren Eigenschaften auf einem Papier, dem sogenannten Charakterbogen, festhalten. Außerdem enthält es Regeln, mit denen die Spielleitung (auch „Meister“ genannt) die Handlung moderiert. In den meisten Rollenspielen werden dabei Würfel verwendet, um Wendepunkte in der Geschichte mit einem Zufallselement zu entscheiden und so die Hauptfiguren durch die Spielwelt und die Handlung des Abenteurers zu führen.

In diesem Buch geht es darum, wie Rollenspiele – mit und ohne Würfel – durch sogenannte Ideenkarten unterstützt werden können. Es ist kein Rollenspiel-Regelwerk im eigentlichen Sinne, sondern eher ein Baukasten, aus denen sich jeder die Ideen raussuchen kann, die zu seinem Spielstil passen. Das Buch richtet sich an Leser, die bereits erste Erfahrungen mit Rollenspielen gemacht haben – egal ob gute oder schlechte. Vielleicht kann ja die eine oder andere Idee helfen, die schlechten Erfahrungen in Zukunft zu vermeiden?



Für alle Ideen gilt: wenn sie den Spielspaß nicht erhöhen, sollte man sie nicht verwenden.

Idee 1: Spiel mit Karten!

Man kann spezielle Karten verwenden, um Geschichten spannender, interessanter oder kurzweiliger zu spielen und vorzubereiten. Diese Karten nennen wir *Ideenkarten*, da sie in erster Linie dazu dienen sollen, eine Idee zu bekommen, die man ohne die Karte nicht gehabt hätte. Die Idee steht dabei nicht auf der Karte – sie entsteht im Kopf der Spielerin oder des *Spielers*. Im Grunde können dafür alle Karten eingesetzt werden, die Menschen auf Ideen bringen. Für den Einsatz im *Rollenspiel* haben sich Karten bewährt, die folgende Inhalte haben:

- Ein **Konzept**: Ein Text für den Titel oder den Namen der Karte, z. B. „Der Fuchs“.
- Eine **Richtung**: Es muss unterscheidbar sein, ob die Karte aufrecht liegt oder verkehrt, also auf dem Kopf steht. Die Vorderseite der Karte darf also nicht symmetrisch sein. Die Rückseite dagegen darf keinen Hinweis auf die Richtung der Vorderseite geben, bevor sie aufgedeckt wird.
- Mindestens zwei **Begriffe**, die auf zwei verschiedenen Seiten der Karte stehen. Die Begriffe stellen häufig Aspekte des Konzepts dar, z. B. „schlau“ und „gejagt“.



Beispiele für Ideenkarten:

idee! Szenario (links) und idee! Ad Astra (rechts)



- Ein **Bild**: eine visuelle Darstellung, die häufig eine Illustration des Konzepts darstellt. Diese kann eher abstrakt sein (wie z. B. ein Sternbild) oder eine konkrete Szene darstellen. „Welche Darstellung ist besser?“ ist eine häufige Frage, für die es keine einfache Antwort gibt. Sie ist deswegen im Anhang B erläutert.

Darüber hinaus können die Karten noch weitere Elemente enthalten. Die Karten von *idee! Szenario* haben beispielsweise zwei Begriffe auf jeder Seite (ein Sprichwort und ein Verb) sowie eine Nummer zum einfachen Sortieren der Karten.

Damit unterscheiden sich Ideenkarten von klassischen Spielkarten: Bube, Dame, König wären zwar Konzepte, aber die Zahlkarten haben keine Konzepte und es gibt keine Aspekte oder eine Richtung. Tarotkarten haben zwar Konzepte, eine Richtung und Bilder, aber ebenfalls keine Aspekte auf der Karte (diese finden sich als mögliche Bedeutungen meist im Begleitheft eines Tarot-Decks). Für alle Ideen in diesem Buch, die nur die Konzepte und Bilder einsetzen, können also auch Tarotkarten verwendet werden. Umgekehrt funktionieren einige Techniken des Tarot auch mit Ideenkarten, wie in *Idee 29* beschrieben wird.

Ideenkarten eignen sich gut für Rollenspiele, vor allem, wenn die Spieler ihren *Spielspaß* bei guten Geschichten erleben. Im Unterschied zu Tarotkarten stehen die ersten Hinweise, was die Karte bedeutet, direkt auf der Ideenkarte. Man benötigt also kein Begleitheft zum Kartendeck, in dem die Bedeutung erläutert ist – sie entsteht beim Betrachten der Karte. Es ist nicht das Ziel, die „richtige“ Deutung zu finden, sondern auf eine gute Idee zu kommen. Somit können Ideenkarten in jedem Rollenspiel direkt eingesetzt werden, ohne dass die Spieler oder die *Spielleitung* ein Buch oder Begleitheft mit Deutungen gelesen oder gar auswendig gelernt haben müssen.

Es gibt oder gab bereits Kartenspiele auf dem Markt, die als Ideenkarten eingesetzt werden können, wie das Fortune-Deck aus *Everway* [1] (*Wizards of the Coast*) oder die Arkana-Karten aus dem Rollenspiel „Die Chroniken der Engel“ [2] (*Feder und Schwert*). Diese sind auf die jeweilige Spielwelt zugeschnitten und lassen sich nur eingeschränkt für andere Geschichten verwenden. Die Beispiele in diesem Buch verwenden daher das *Universalrollenspiel idee!*, das im *FlyingGames-Verlag* erscheint. 2017 gibt es drei *idee!*-Editionen: *Ad Astra*, *W7* und *Szenario*. Im Anhang C findet sich eine kurze Beschreibung sowie eine vollständige Kartenliste zu jeder der drei *idee!*-Editionen.

Man kann sich Ideenkarten auch selbst bauen, z. B. wenn man ein speziell auf eine *Spielwelt* abgestimmtes *Deck* entwickeln möchte. Dazu kann man so vorgehen:

1. **Sammeln wichtiger Konzepte aus der Spielwelt.** Dies können Götter sein, Magierrichtungen, Länder, Orden, Zünfte oder alle andere Elemente, die in der Welt eine Bedeutung haben. Jedes Konzept wird später zu einer Karte. Man sollte 20 bis 50 Konzepte finden, damit der Kartenstapel nicht zu dünn wird und sich Karten im Spiel nicht zu oft wiederholen.
2. **Festlegen der Aspekte.** Jedes Konzept braucht zwei Aspekte, von denen einer eher positiv, der andere eher negativ zu verstehen ist. Diese können unterschiedlich aufgeschrieben werden, z. B. als Adjektiv, als Verb oder als Sprichwort. Für eine gute Vergleichbarkeit der Karten sollte man sich für eine Art entscheiden und diese für alle Aspekte verwenden.
3. Optional: **Suchen oder Malen von Bildern für die Konzepte.** Diese können abstrakt sein (wie die Sternbilder von *idee!* Ad Astra) oder konkret (wie die Bilder von *idee!* Szenario). Wenn man das Kartenspiel nur privat verwenden möchte, kann man beliebige Bilder aus dem Internet oder aus dem Rollenspielbuch, in dem die Welt beschrieben ist, kopieren. Möchte man das Spiel jedoch später vielleicht öffentlich weitergeben, sollte man darauf achten, dass man die Rechte dafür hat, das zu tun. Es gibt Verzeichnisse mit freien Bildern im Netz, die z. B. aus sehr alten Büchern stammen.
4. **Basteln des Kartendecks.** Die einfachste Variante ist es, entweder Blankokarten zu beschriften oder das Kartendeck auf etwas festeres Papier auszudrucken, auszuschneiden und in Kartenhüllen von Sammelkartenspielen zu stecken. Solche Kartenhüllen bekommt man im Internet oder in Spielereien. Es gibt auch Druckereien, bei denen man eigene Kartenspiele herstellen lassen kann; in diesem Fall muss man noch eine Rückseite entwerfen oder aus den Vorlagen der Druckerei auswählen. Hier ist es wichtig, dass das Bild für die Rückseite symmetrisch ist, also keine Richtung hat.
5. **Spielen!** Dabei können die Ideen aus diesem Buch helfen.

Kapitel 2

Die Karten als Spielsystem

In diesem Kapitel werden Ideen vorgestellt, die sich als *Regelwerk* für ein *Rollenspiel* eignen. Die *Spilleitung* oder die *Gruppe* sollte klären, welche davon zum Einsatz kommen – am besten vor dem Spiel. Entscheidend ist wie immer der *Spiespaß*.

Idee 4: Die Entscheidungskarte

Geschichten im *Rollenspiel* leben davon, dass es immer wieder Momente gibt, in denen sich etwas entscheidet. Bemerkt die Wache, dass jemand an der Mauer hinaufklettert? Trifft mein Pfeil das Auge des Drachens? Und kann ich den Prinzen davon überzeugen, mir sein Schwert auszuleihen? Häufig ist dies ein Konflikt einer *Hauptfigur* mit einer *Nebenfigur* oder Elementen der *Spielwelt*.

Die Antwort auf eine Entscheidungsfrage ist zunächst entweder „Ja“ oder „Nein“. Um die Geschichte weiter zu erzählen, gibt es meist direkt die Folgefrage „Warum?“. Mit der Entscheidungskarte sollen beide Fragen beantwortet werden.

Dazu wird eine *Ideenkarte* vom Stapel gezogen und aufgedeckt. Die Richtung der Karte ist dabei entscheidend. Liegt sie aufrecht, deutet das auf einen positiven Ausgang hin (Antwort: „Ja“), auf dem Kopf lautet die Antwort eher „Nein“. Allerdings ist das nur eine erste Tendenz: Das Konzept und die Begriffe auf der Karte können auch eine gegenteilige Antwort nahelegen.

Nach der Entscheidung (Ja oder Nein) wird nun die Karte interpretiert, was ein mögliches „Warum“ sein könnte (siehe Idee 2). Je nachdem, wie die Karte liegt, ist der eine Begriff richtig herum, der andere steht auf dem Kopf. Der aufrechte Begriff gilt als erster Ausgangspunkt für die Interpretation.



Sollte der aufrechte Begriff unpassend sein und keine guten Ideen für das „Warum“ liefern, kann auch das Gegenteil des kopfstehenden Begriffs verwendet werden.

Beispiel 1: Bemerkt die Wache, dass Theoben an der Mauer hinaufklettert?



Anne hat die Karte „Der Drache“ aufrecht gezogen, also ist die Tendenz positiv. Der Begriff „überlegen“ bedeutet für sie, dass die Wache alles gut im Blick hat, also lautet die Antwort zunächst „Ja“.

Ein Grund könnte sein, dass sie auf dem Wachturm steht und von dort einen besonders guten Blick auf die Mauer hat. Oder dass sie – ähnlich wie ein Drache auf seinen Schatz – stets besonders gut auf ihren Bereich der Burgmauer achtet.



Beispiel für eine Entscheidungskarte: sie liegt aufrecht, also lautet die Antwort „ja“.

Wäre die Karte auf dem Kopf gezogen worden, hätte die Wache nichts bemerkt. Mit dem Begriff „gierig“ wäre eine mögliche Deutung gewesen, dass sie mit einem Würfelspiel beschäftigt war oder bestochen wurde.

Beispiel 2: Trifft Orjas Pfeil das Drachenauge?



Orja versucht das Auge des Drachen zu treffen. Ihr Spieler Martin zieht den „Bildhauer“, die Karte liegt verkehrt. Der dazugehörige Begriff ist „engstirnig“. Er sagt: „Der Pfeil trifft wohl nicht, aber warum?“



Die Spielleiterin Anne meint: „Auf der anderen Seite der Karte steht der Begriff ‚kräftig‘. Du kannst auch das Gegenteil nehmen.“



Martin: „Das wäre dann ‚schwach‘. Ja, vielleicht hat sie den Pfeil einfach nicht stark genug abgeschossen.“



Anne: „Das passt! Oder du sagst, dass der Pfeil stattdessen die Stirn trifft, wo der Drache jedoch Schuppen hat, die hart wie Stein sind – schließlich heißt die Karte der Bildhauer.“

Läge die Karte andersrum, hätte der Pfeil vermutlich getroffen, und zwar kräftig!

Beispiel 3: Kann Albirio den Prinzen überzeugen, ihm sein Schwert zu leihen?



Monique zieht die Karte „Die Taube“, die auf der aufrechten Seite den Begriff „friedlich“ zeigt.

„Also ‚friedlich‘ passt ja gerade nicht zu einem Schwert. Der Prinz glaubt, dass Albirio mit dem Schwert in die Schlacht ziehen möchte und dann sieht er es nicht wieder. Ich glaube, das will der Prinz nicht, sondern wir sollen eine friedliche Lösung für das Problem suchen.“

Monique hat also entschieden, dass die Antwort „Nein“ lautet, obwohl die Karte aufrecht liegt.

Was wäre, wenn stattdessen der Drache gezogen worden wäre? Liegt er aufrecht, lesen wir dort „überlegen“. Man könnte sich nun fragen: Wer ist wem überlegen – der Prinz oder Albirio? Da die Frage lautet „Kann Albirio den Prinzen überzeugen“, gilt die Karte für den Schwanenritter. Die Antwort auf das „Ob“ wäre also tendenziell „Ja“. Für das „Warum“ kann der Begriff je-



Die Entscheidungskarte liegt verkehrt, die Antwort lautet „nein“. Und wem zu „engstirnig“ nichts einfällt, der kann auch das Gegenteil von „kräftig“ nehmen.



Auch wenn die Karte aufrecht liegt, kann die Antwort „nein“ lauten, wenn der Begriff es nahelegt.



doch auch für den Prinzen gelten. Vielleicht muss der Prinz kurz „überlegen“. Dann fällt ihm aber ein, dass Albirio mit dem Schwert sicher mehr ausrichten kann als er selbst. Läge die Karte auf dem Kopf („gierig“) könnte er das Schwert verweigern, da er glaubt, in Albirios Augen Gier zu sehen und befürchtet, dass er es nicht zurückbekommt.



Das Rollenspiel mit Ideenkarten lebt also davon, dass man eine Karte zieht und das, was man sieht, im Sinne der Situation interpretiert. Ein „richtig“ oder „falsch“ gibt es dabei nicht – man kann Ideen nur danach bewerten, ob sie den gemeinsamen *Spiespaß* erhöhen.

Eine grundsätzliche Frage bei allen Entscheidungskarten ist: Wer interpretiert die Karte? Hierzu stellen die folgenden Ideen 5 bis 9 verschiedene Möglichkeiten vor.

Idee 5: Die Spielleitung interpretiert die Entscheidungskarte

Die erste Möglichkeit wäre, dass die *Spielleitung* die Karte interpretiert. Das ist besonders dann sinnvoll, wenn

- es viele Elemente in der Situation gibt, die der Spielleitung bekannt ist, dem *Spieler* aber nicht,
- es um die Handlungen plotrelevanter Gegner geht
- oder wenn dem Spieler nichts einfällt oder er gerade nicht so viel sagen möchte.

Ein typisches Beispiel für den ersten Fall wäre eine Wahrnehmungsprobe:



Orja hat sich auf ein Handelsschiff geschlichen und sucht nach Hinweisen, dass es sich um Piraten handeln könnte. Ihr Spieler Martin fragt: „Was finde ich denn?“



Anne, die Spielleitung, sagt: „Zieh eine Karte“ und Martin zieht die Karte „Der Fuhrmann“. Die Karte liegt aufrecht. Orja hat also gute Chancen etwas zu finden. Der Begriff „ziel-



Kapitel 3

Geschichten schmieden

Mit *Ideenkarten* lässt sich innerhalb kurzer Zeit ein *Rollenspielplot* bauen. Dieses Kapitel handelt davon, welche *Leitfragen* und Methoden sich dafür bewährt haben. Wichtig ist, dass man vor dem Ziehen einer Karte eine Frage im Kopf hat, die sie beantworten soll (nach der Grundregel von Idee 2). So wird der Kreativprozess im Hirn in eine Richtung gelenkt und man bekommt meistens mehr und bessere beziehungsweise ungewöhnlichere Ideen (für Informatiker: Tiefensuche statt Breitensuche).

Außerdem sollte man sich für jede Karte genug Zeit nehmen, bevor man die nächste zieht. Manche guten Ideen kommen nicht sofort, sondern erst nach einem Moment des Nachdenkens. Am besten legt man sich Zettel und Stift bereit und notiert gleich nach jeder Karte Orte, *Nebenfiguren* oder Ereignisse, die man aufgrund der Karte in den Plot einbauen möchte. Im Folgenden werden einige Ideen vorgestellt, die sich teilweise an Legesystemen von Tarot-Karten orientieren.

Idee 24: Der Quickie

Mit dem Quickie kommt man sehr schnell zu einem einfachen *Plot*. Gut geeignet ist er für kurze *One-Shots* und für *Kampagnen*, die wie typische Fernsehserien gestaltet sind. Hier steht oft die Interaktion der *Hauptfiguren* im Vordergrund und der Plot ist nur die Bühne, auf der alles spielt. Wie man eine ganze Fernsehserie erschafft, wird in Idee 30 auf Seite 82 beschrieben.

Insgesamt werden beim Quickie drei *Ideenkarten* gezogen. Die erste Karte ist der Einstieg in die Geschichte und zugleich ihr Hauptthema ("Worum geht es?"). Dies kann z. B. eine *Leitfigur* sein (eine *Nebenfigur*, um deren Probleme sich die Hauptfiguren kümmern müssen). Möglich ist auch eine Organisation, ein Ort oder ein wertvolles Arte-

Drei Karten für den Quickie



Worum geht es in der Geschichte?



Wo ist das Problem?



Der Einstieg zum Showdown.

fakt. Die zweite Karte steht für das Problem bzw. eine Schwierigkeit und die letzte Karte für ein Ereignis, das den *Showdown* einleitet.

Beispiel: Meikes Erwachen



Für einen Con möchte Anne ein Abenteuer anbieten, bei dem die Protagonisten Magier im heutigen Berlin sind, die in einer WG zusammenleben. Für eine solche Gruppe möchte sie nun einen Plot entwickeln.

Als erste Karte zieht sie „Die Jungfrau“, mit den Aspekten „aufmerksam“ und „zu genau“. Ihr fällt dazu eine junge Magierin als Leitfigur ein, die noch nicht weiß, dass sie zaubern kann, deren Erwachen aber kurz bevor steht. Sie ist aufmerksam, bekommt also vieles mit. Aber sie ist auch zu genau und will vielleicht nicht wahrhaben, dass es



Beispiel für die Leitfigur eines Quickie-Plots:
Die Karte steht für eine junge Magierin mit Namen „Meike Lafer“ (nach dem Stern „Mineleva“).

Kapitel 4

Figuren erschaffen

Ideenkarten können sehr hilfreich sein, wenn man sich eine *Figur* für eine Geschichte ausdenken möchte. Manchmal hat man überhaupt keine Ahnung, wen oder was man spielen möchte. Manchmal man hat zwar eine Grundidee, will diese aber noch ausschmücken und interessanter machen.

Idee 33: Figuren erschaffen mit Karten

Nach der Grundregel „Stell eine Frage, dann zieh eine Karte“ (Idee 2) kann man sich einfach von Fragen leiten lassen, die man zu seiner *Figur* hat. Wenn man allerdings noch gar nicht weiß, was man spielen möchte, kann man mit folgender Legetechnik beginnen:



Welche Vorteile hat die Figur im Leben?



Was für ein Typ ist die Figur?



Welche Schwierigkeiten behindern die Figur?

Mit der ersten Karte legt man das Grundkonzept für die Figur fest. Dabei können sich schon einige Eigenschaften ergeben, die zu diesem Konzept passen.

Würde man jetzt aufhören, wäre die Figur häufig sehr klischeebehaftet, da sich alle Eigenschaften im Wesentlichen aus dem Grundkonzept ableiten. Deswegen werden noch zwei weitere Karten für Eigenschaften gezogen. Die Karte 2 (Gute Seiten) wird dabei positiv interpretiert (also im Zweifel umgedreht) und die Karte 3 (Schlechte Seiten) negativ.



Jaques möchte nun regelmäßig in der Gruppe von Anne mitspielen und soll sich dazu eine Figur ausdenken. Da er keine eigene Idee hat, beginnt er mit einer Karte für das Grundkonzept. Er zieht als Karte 1 „Die Giraffe“ (weitblickend /kurzsichtig). Ihm fällt ein bornierter Elf ein. Er ist sehr in seinen Denkweisen gefangen und wird sich schwer tun, andere Sichtweisen auf die Welt zu akzeptieren. Sein Name ist „Lopardiel“, was Jaques aus dem Sternnamen „Alpha Camelopardalis“ abgeleitet. Lopardiel ist hochgewachsen und hat sehr gut Augen (von „weitblickend“).

Als zweite Karte zieht er „Der Schütze“ (wagemutig/leichtsinnig). Naheliegender ist, dass Lopardiel ein guter Bogenschütze ist. Er wird vermutlich über eine passende Waffe verfügen. Als nächstes fällt Jaques „Schützenverein“ ein.



Beispiel für das Grundkonzept einer Figur: Jaques assoziiert einen bornierten Elfen, der in seiner Denkweise oft „kurzsichtig“ ist, aber sehr gute Augen hat („weitblickend“).



Gute Seiten: Der Elf ist nicht nur ein guter Schütze, er war auch in einer berühmten Schule („Schützenverein“).

Kapitel 5

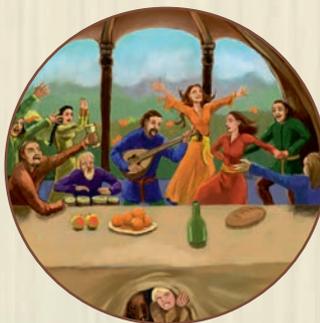
Die Kunst der Improvisation

Runter vom Schlauch!

Egal wie gut sich die *Spielleitung* vorbereitet, es gibt immer wieder Situationen, mit denen sie nicht gerechnet hat. Es heißt „Kein *Plot* überlebt den ersten Kontakt mit den *Spielern*“. Man hat sich eine wunderbare aufgegebene Militärbasis hinter einer geheimnisvollen Tür ausgedacht, aber die *Hauptfiguren* wollen sie nicht öffnen, sondern reisen erst einmal zur nächsten Stadt, um diese zu erkunden. Oder die Spieler stellen Fragen wie: „Der Barmann – wie ist der so drauf?“ oder „Worüber predigt der Pfarrer eigentlich?“

Wohl der SL, die dann spontan eine gute Idee hat. Aber nicht immer gefällt ihr das, was ihr zuerst einfällt. Und manchmal steht sie wirklich auf dem Schlauch.

Hier können *Ideenkarten* helfen. Die Grundregel „Stell eine Frage, dann zieh eine Karte“ (Idee 2) kann natürlich immer angewendet werden. Dieses Kapitel handelt davon, mit welchen *Leitfragen* SL und Spieler spontan im Spiel Ideen entwickeln können, und wie man mit Karten sogar ganz ohne dedizierte SL spielen kann.



Idee 39: Eine Karte für eine Nebenfigur

Die *Spielleitung* spielt alle *Figuren*, die keine *Hauptfiguren* sind (die sogenannten *Nebenfiguren*). Manche Nebenfiguren sind wichtig für den Plot und die SL hat sie sich vor Beginn des Spiels sorgfältig überlegt, wie z. B. in Idee 27 „Der Plan des Gegners“ beschrieben. Häufig muss die SL sich Nebenfiguren aber auch spontan ausdenken, z. B. wenn die *Spieler* beschließen, dass sich die Hauptfiguren im Dorf umhören, dazu die Kneipe aufsuchen und mit dem Barmann und ein paar Gästen reden wollen.

Nach der Idee 2 „Stell eine Frage, dann zieh eine Karte“ kann die SL dazu einfach eine *Ideenkarte* ziehen. Mögliche *Leitfragen* dazu wären „Was ist das für ein Barmann? Was für eine Kneipe betreibt er?“ Im Spiel *idea! Ad Astra* kann sie sich außerdem den Namen der Nebenfigur von einem Sternnamen ableiten.

Kneipe 1 (Fantasy)



Aus dem Chamäleon wird die Kneipe „Zur Wanderechse“ mit einem dicken, unbeweglichen Barmann.

Leon, der Barmann ist sehr dick und bewegt sich fast gar nicht mehr. Stattdessen thront er hinter der Bar und scheint mit seinen großen Augen alles im Blick zu behalten.

Der Service in der Bar „Zur Wanderechse“ erledigt sich auf magische Weise von alleine – Leon hat einst einen Bann auf drei Feen gesprochen, die unsichtbar ihren Dienst verrichten.

Die Feen lieben Glitzerzeug; wenn man sie geschickt besticht, sind sie sehr auskunftsfreudig.

Denn die Karte liegt aufrecht, deswegen ist es hier einfach an Informationen zu kommen.