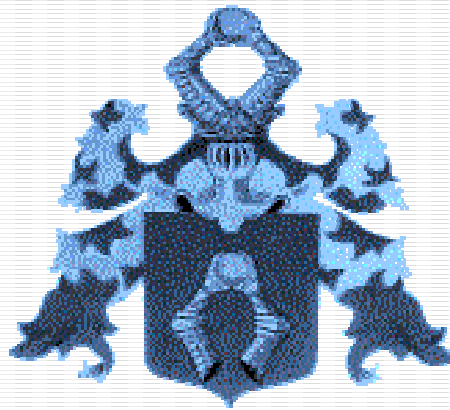


# D&D und Storytelling – wie passt das zusammen?

---

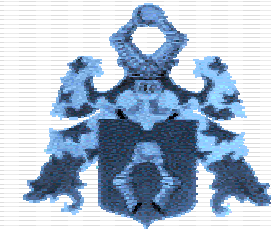


Die KRASH-Formel

Ivo Mersiowsky  
NORDCON Hamburg

# 1 — Die Queste

---

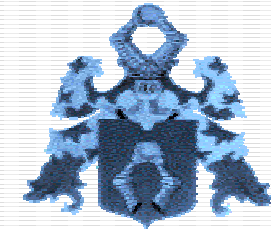


- »Geh nach Westen«, hatte Mylakhriion ihn angewiesen. [...] »Tief unter dem eingestürzten Turm, verborgen in einem Netzwerk von Höhlen, in einer geheimen Kammer, wirst du das Buch der Macht finden.«
- »Bring mir jenes Buch [...] Aber wisse auch, junger Mann, dass dort der Gefahren viele sind und der Weg lang und hart.«

Brian Lumley *The Sorcerer's Book*  
in: *The House of Cthulhu*

## 2 — Die KRASH-Formel

---



K

■ Kreativität

R

■ Ressourcen

A

■ Archetypen

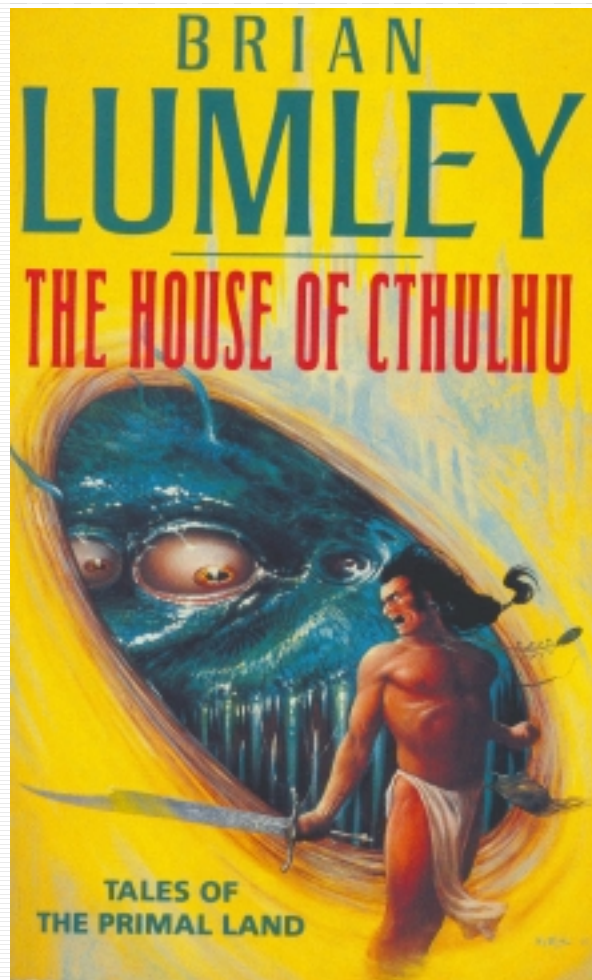
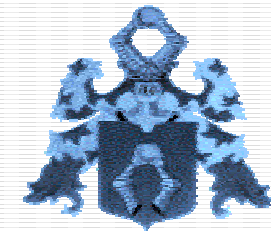
S

■ Struktur

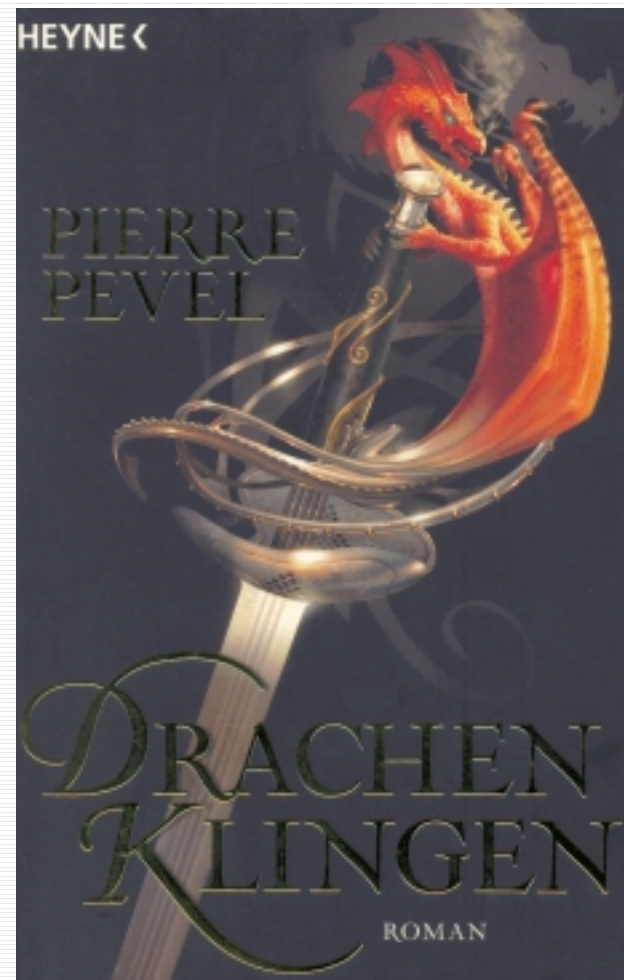
H

■ Helden

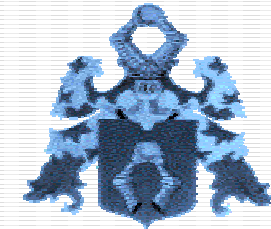
# K 3 — Inspirationen



Juni 2009

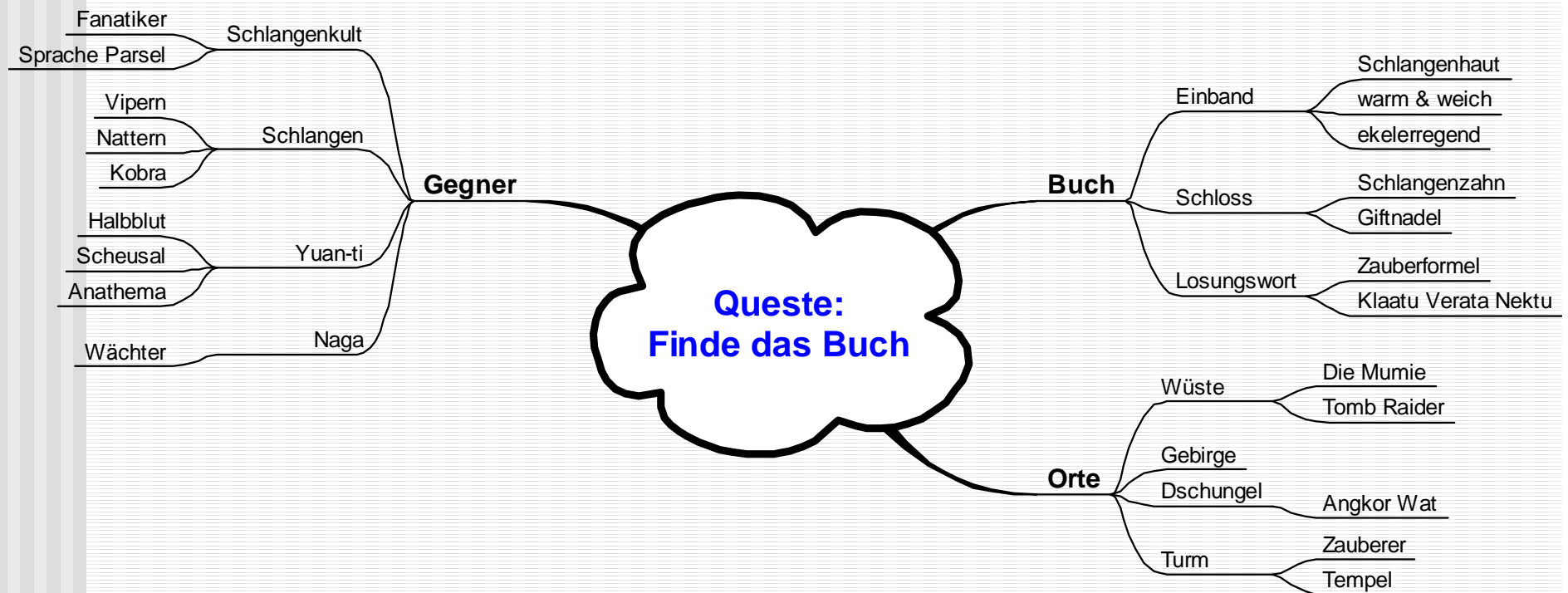
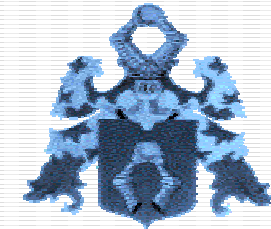


[www.mersiowsky-online.de](http://www.mersiowsky-online.de)



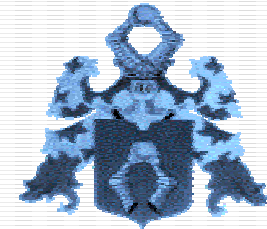
- **D&D 4E:** Points of Light
- **7te See:** Forschungsgesellschaft, Pathfinder
- **Earthdawn:** Dämonenplage, Kaers
- Lug & Trug
- Verrat
- ➔ Schlangen

# K 5 — Mindmapping



K

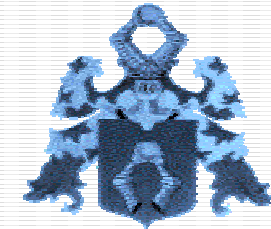
## 6 — Assoziationen



Juni 2009

[www.mersiowsky-online.de](http://www.mersiowsky-online.de)

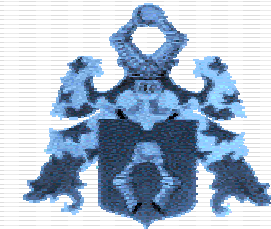
7



- Namen (Personen, Orte)
  - Charakterzüge
  - Gegenstände, Requisiten
  - Tiere, Monster
  - Schätze
  - Fallen, Gefahren
  - ...
- Amphore
  - Bastmatte
  - Conga
  - Diwan
  - Elfenbein
  - Fächer
  - Galionsfigur
  - Hieroglyphen
  - Ikone
  - Jaspis
  - Knochen
  - Lotusblüte
  - Maske
  - Anakonda
  - Basilisk
  - Chamäleon
  - Dromedar
  - Esel
  - Frosch
  - Gorilla
  - Höhlenlöwe
  - Ibis
  - Jaguar
  - Kolibri
  - Leguan
  - Mamba

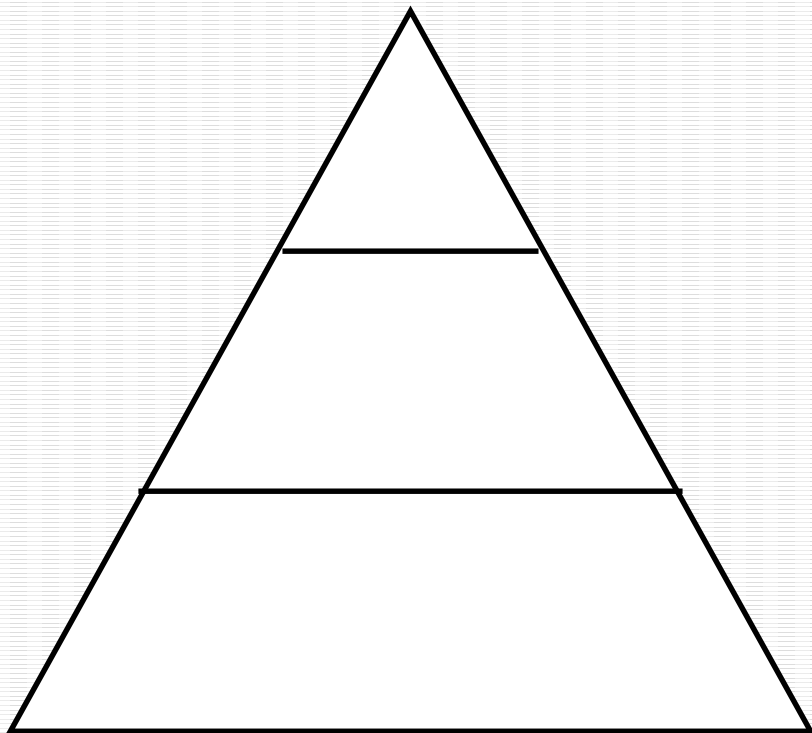
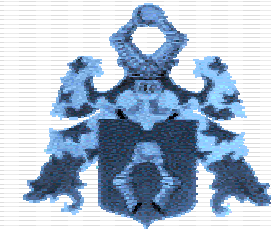
# A

## 8 — Archetypen

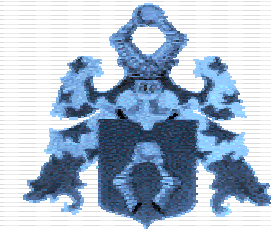


- Set Pieces (Bühnenbilder, Schlüsselszenen)
  - Tempelfront
  - Tempelhalle
  - Felsendom, Zikkurat
- Plotelemente
  - Herausforderung: Verirrt im Dschungel
  - Plot-Twist: Verrat
- NSC



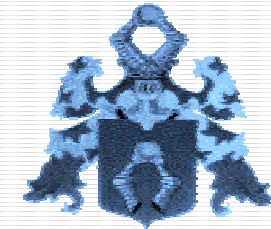


- Hauptfiguren (dramaturgisch)
  - Solo, Elite, Aktionspunkte
- Nebenfiguren (milieugestaltend)
  - Normale NSC & Monster
- Statisten (namenlos)
  - Schergen, *Minions*

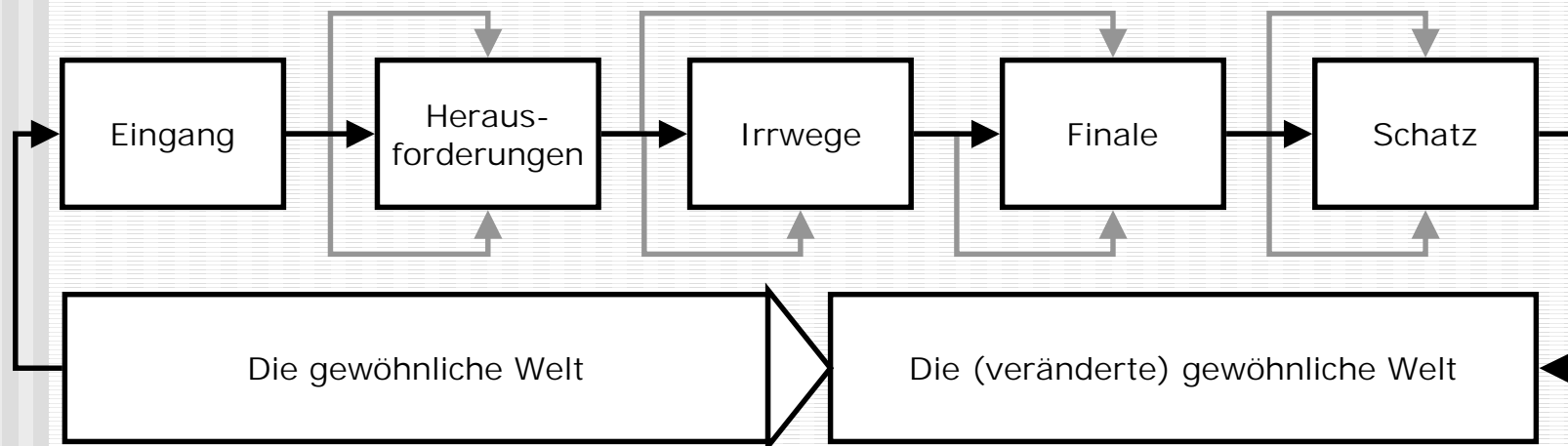


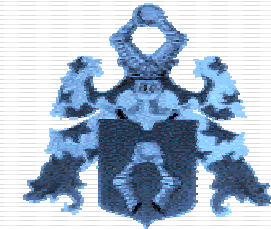
- Dungeon = 5 Räume
  - Raum = Gebiet, u.U. mehrere Kammern
  - Set Pieces (Bühnenbilder)
- Abenteuer = 7 Szenen
  - Intro, Exposition, Vorspiel
  - 5 Szenen, 5-Raum-Dungeon
  - Schluss, Nachspiel

1. Eingang mit Wächter
2. Herausforderungen
3. Irrweg
4. Finale (Showdown)
5. Schatz & Lösung

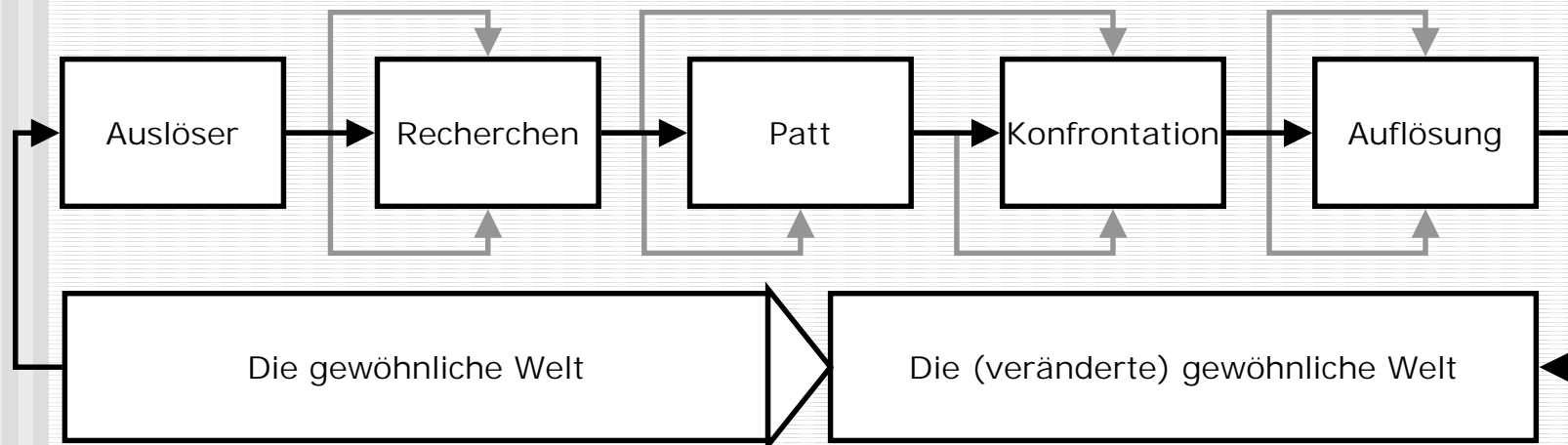


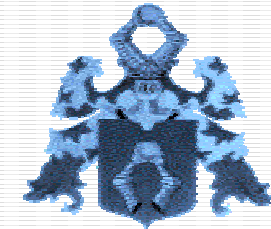
## Dungeon (ortsbezogen)





## Story (ereignisbezogen)

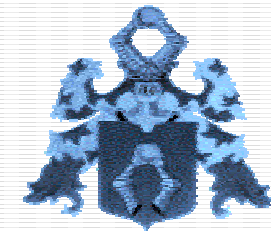




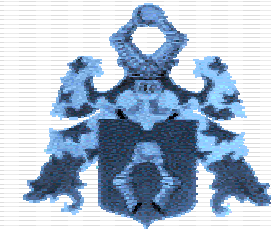
- Rollen-Spiel
  - 3 Charakterzüge
  - 3 Elemente zu Hintergrund, Werdegang
  - Charakter-Questen (intrinsische Motivation)
  
- Wahlfreiheit
  - Welt statt Story
  - Bühne statt Film



# Fazit



- Dungeon als Story



- Story als Dungeon

Lebt wohl!

