

# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

## Einführung

- Was ist besonders an ZweiKopfDämon?
- Spielmaterial
- Ziel des Spiels
- Begrifflichkeiten

## Vorbereitungen

- Schritt: Genre
- Schritt: Die Vorgeschichte
- Schritt: Die Niedertracht des Dämons
- Schritt: Weltenbau
- Schritt: Bevölkerung
- Schritt: Charaktererstellung
- Schritt: Kartenvorbereitung
- Schritt: Handlungs-Elemente einfügen
- Schritt: Zielobjekt erschaffen
- Schritt: Machtpunkte

## Allgemeine Konzepte

- Der Dämon und der Charakter
- Logik und Spielgestaltung
- Wie man den Dämon spielt
- Das Problem mit dem Lebenswillen
- Wenn ihr einmal nicht weiter kommt

## Regeln

- Spielbeginn
- Spielrunde
- 1. Rundenbeginn
- 2. Probenvorteile ermitteln
- 3. Handlungselement nehmen
- 4. Geschichte erzählen
- 5. Cliffhanger gestalten
- 6. Schicksalskarte aufdecken

4	Misserfolgsleiste	30
	Längere Konflikte	30
7	Wunden	33
8	Machtpunkte	33
9	Dem Charakter einen Konflikt aufzwingen	34
9	Diener erscheinen lassen	34
9	Halbzeit	34
	Finale	36
	Epilog	39

## 13

## Varianten

13		42
13		42
14	Einsteiger-Version	42
15	Prägende Ereignisse	42
15	Unterschiedliche Gesinnungen	43
15	Verfolger-Variante	43

## 16 Beispielrunde 47

## 17 Digitale Möglichkeiten 51

## 18 Ideen für Geschichten 53

## 20

20	Was sind „Ideen für Geschichten“?	53
20	Wie benutzt man eine Geschichtsidee?	53
20	Das Dörfchen Friedvoll	54
21	Die Katakomben des Dunkelkönigs	55
21	Vampire im Dorf	56

## 22

## Anhang 58

24	Übersicht Vorgeschichten	58
24	Häufige Fragen	59
25	Weltenblatt	60
25	Übersichtsblatt	62

## 24

## 25

## 25

## 25

## 26

## 27

## 29

## 30



# Vorwort

Es war ungefähr Oktober 2014 als ich zum ersten Mal das Erzählrollenspiel "Fiasko" gespielt habe. Darin spielt man Charaktere in einer eskalierenden Geschichte. Ich kannte derartige Rollenspiele bis dahin nicht. Die mir bekannten Systeme warteten mit vielen Regeln und einer ausgearbeiteten Welt auf. Hier entdeckte ich eine neue, kreative Spielweise, die mir viel Freude bereitete. Eines Abends war dann ein Mitspieler leider verhindert und unser Rollenspielabend fiel ins Wasser, da "Fiasko" mindestens drei Personen benötigt. Seit diesem Abend fragte ich mich aber immer wieder, wie ich dieses Erlebnis für zwei Personen einfangen könnte.

Zwei Jahre später hatte ich eine eigene Lösung gefunden: "Captivi Duo" - eine Geschichte zweier rivalisierender Held\*innen, die sich einen Körper teilen müssen. Es funktionierte recht gut und machte Spaß, benötigte aber noch etwas Feinschliff. Ich wollte das epische Gefühl der "großen" Rollenspiele einfangen, die ich von früher

kannte. Dazu gehörte für mich mehr Varianz in der Geschichte und ein Weltenaufbau, der die Vorfreude auf das Spiel weckte.

Knapp drei Jahre später war dann die erste Version von "ZweiKopfDämon" fertig. Etliche Testspiele und Überarbeitungen später, präsentiere ich euch nun stolz mein Erzählrollenspiel für zwei Personen. Ich danke an dieser Stelle insbesondere meinem Partner und meinen Freund\*innen, die mich bei der Entwicklung tatkräftig unterstützten.





# Einführung





# Einführung

Hättet ihr den soeben auf dem Flohmarkt von einem äußerst suspekten Händler erstandenen, alten und skurrilen Gegenstand doch nicht öffnen sollen?...

War die Idee, den düsteren Hexenmeister zu verärgern, doch nicht so glorreich, wie ihr anfänglich gedacht habt?...

Aber vielleicht war es auch der kürzlich entdeckte Zauberspruch, den ihr besser nicht ausgesprochen hättet?...

Eines wisst ihr jedoch genau: Dieser Fluch hat euch bereits jetzt jede Menge Ärger eingebrockt. Kurz bevor ihr euer Bewusstsein verliert, nehmt ihr noch violettes Licht, Schreie, unheimliches Gelächter und ein lautes und schrilles Pfeifen wahr.

Anschließend wirkte der Fluch auf euch ein und saugte und euren Verstand in die unbekannte Welt eines unheilvollen Dämons.

Diese dunkle und böse Welt wird von einem zweiköpfigen Dämon beherrscht. Direkt nach eurer Ankunft nahm der Dä-

mon Besitz von eurem Verstand und saugt nun die Energie aus euch heraus, um in der Dämonenwelt weiterhin für das Böse zu agieren. Verzweifelt versucht ihr dagegen anzukämpfen. Unter großer Anstrengung und mit viel Willenskraft gelingt es euch, die Kontrolle einer der beiden Dämonenköpfe zu übernehmen. Dadurch könnt ihr fortan einen kleinen Teil dieser Welt kontrollieren.

Da der Dämon zu mächtig für euch ist, kann nur eine\*r von euch die Herrschaft über den Kopf innehaben. Der jeweils andere Verstand wird vom Dämon unterdrückt. Der Dämon stört sich gewaltig am Ausmaß eurer Macht und bäumt sich immer wieder gegen euch auf. In diesem Moment ist er besonders verletzlich und es besteht die Möglichkeit, dass der andere Verstand die Kontrolle über den Kopf übernehmen kann. Darüber habt ihr jedoch keine aktive Entscheidungsgewalt.

Mit dem in Besitz genommenen Dämonenkopf ist es euch möglich, die Gestalt eines Wesens (Charakters) in der Welt des Dämons anzunehmen. So könnt ihr versuchen, den Fluch



zu brechen, um aus der Dämonenwelt zu entfliehen.

Der unterdrückte Verstand unterliegt der Macht des Dämons und kann nicht komplett selbstständig Entscheidungen treffen. Er ist getrieben von der Bosheit des Dämons und wird dessen Willen ausführen. Er wird versuchen, dem Charakter das Leben zur Hölle zu machen. Der Dämon steuert zudem alle weiteren Figuren in seiner Welt.

### **Was ist besonders an ZweikopfDämon?**

Die meisten Rollenspiele sind für mehr als zwei Personen angelegt und benötigen eine\*n Spielleiter\*in. ZweikopfDämon ist ein Spiel für ausschliesslich zwei Personen, in dem ihr gemeinsam in unterschiedlichen und wechselnden Machtverhältnissen eine Geschichte gestaltet. Dabei bringt ihr euch gegenseitig in brisante Situationen. Da ihr euch die Rollen Dämon und Charakter immer wieder neu zuteilt, besteht auch stets das Risiko, dass ihr euch auf diese Weise selbst eine Falle stellt. Es kann also passieren, dass der unterdrückte Verstand (Dämon) zum Vernichtungsschlag gegen den

Charakter ansetzt und sich dann aber einen Moment später selbst als Charakter in der Dämonenwelt wiederfindet und um sein Leben rennen muss. Ihr seid somit eure größte Bedrohung und Hoffnung zugleich.

In ZweikopfDämon kann es hart zur Sache gehen - aber auch recht spaßig sein. Es liegt an euch, wie düster ihr das Ganze gestalten wollt. Wir empfehlen, das Spiel nicht zu ernst zu spielen. Es lebt von abstrusen Welten und abgefahrenen Geschichten, die ihr entstehen lasst.

Des Weiteren liegt hinter diesem Werk keinerlei Absicht jemanden in seinem Glauben oder seiner Überzeugung zu diskriminieren oder zu verletzen. Wenn ihr Probleme mit dem Thema habt, dürft ihr es auch austauschen, z. B. mit Hypnose, Träume, etc. Legt es euch so zurecht, wie es für euch am besten ist. Sprecht es sofort an, wenn ihr euch unwohl fühlt.



## Spielmaterial

Zum Spielen benötigt ihr folgende Materialien:

- 1 Kopie des Weltenblattes (siehe Anhang)
- 2 Übersichtsblätter (siehe Anhang)
- 2 Stifte
- ca. 20 Marker (z. B. Glassteine, Bohnen oder Holzscheiben)
- 1 Poker-Kartenspiel (oder ähnliches)
- 10 6-seitige Würfel
- Optional: Ein paar Zettel/Karteikarten

## Ziel des Spiels

ZweiKopfDämon könnt ihr kooperativ, semi-kooperativ oder kompetitiv spielen. Je nach Spielmodus ändern sich auch die jeweiligen Siegbedingungen:

**Kooperativ:** Ihr gewinnt gemeinsam. Beide Charaktere schaffen es, den Fluch zu brechen und der Dämonenwelt zu entfliehen. In dieser Variante wird der Dämon euch eher schonen.

**Semi-Kooperativ:** Nur der Charakter gewinnt. Er flieht alleine aus der Dämonenwelt.

**Kompetitiv:** Der Dämon gewinnt, niemand entkommt. Hier wird der Dämon eher böse sein und alles auf die Vernichtung des Charakters oder die Vereitelung der Flucht auslegen.

Das Besondere bei ZweiKopfDämon ist, das ihr den Spielmodus zur Spielzeit jederzeit ändern könnt.

## Begrifflichkeiten

**Aktive\*r Spieler\*in:** Person, die aktuell den Charakter steuert und somit die Kontrolle über einen Dämonenkopf hat.

**Charakter:** Wesen in der Dämonenwelt, das von dem\*der aktiven Spieler\*in gesteuert wird. Es gibt immer nur einen Charakter.

**Dämon:** Person, dessen\*deren Verstand unterdrückt wird und aktuell den bösen Willen des Dämons ausführen muss.

**Unterdrückter Verstand:** siehe Dämon.



## **Nicht-Spieler\*innen-Charaktere (NSC):**

Alle Personen und Wesen, die in der Geschichte vorkommen, abgesehen vom Charakter. Sie werden meistens vom Dämon gesteuert.

**Bosse:** Besonders mächtige NSC.

**Würfel:** 6-seitiger-Würfel.

**Probe:** Wenn der Ausgang einer Spielsituation unklar ist, macht ihr eine Probe. Ihr würfelt einen Würfel. Bei dem Würfelergebnis 5 oder 6 habt ihr die Probe bestanden, andernfalls nicht.

**Wechsel:** Am Ende einer Spielrunde lost ihr aus, welcher Verstand in der nächsten Runde den Dämonenkopf steuert (aktive\*r Spieler\*in) und welcher dem Dämon unterlegen ist.

