



es heißt, die erde
vergisst nichts.

unter den wurzeln
alter bäume, zwischen
steinschichten, die älter
sind als die chroniken
der städte, liegt etwas,
das nicht schweigt -
auch wenn niemand
mehr zuhört.

manchmal ist es nur ein zittern im boden.
manchmal ein flüstern im traum.
manchmal ein name, der dir nichts sagt - und
doch dein herz schneller schlagen lässt.

die ältern erzählten einst von einer zeit, in der
menschen mit der welt sprachen, nicht über
sie.

von händen, die muster in den staub
zeichneten, die mehr waren als zeichen.
von kreisen, die nicht nur aus stein
bestanden.

dann kamen andere zeiten.
die muster zerfielen.
die namen wurden zu
legenden.
und was blieb, würde
begraben.

doch erde ist kein grab.
sie ist ein gedächtnis.



Liebe Freunde und jene die es noch werden
möchten,

Grelek hat von einem Ort erfahren, der
tief in einem abgelegenen Teil
Weltends liegt. Es ist ein Ort, den man
seit Generationen meidet.

Nicht aus Furcht. Nicht aus Verbot. Sondern
weil man ihn schlicht in Ruhe ließ.

Während in anderen Gemarkungen vom Erwachen des Landes
gesprochen wird, ist hier etwas anderes auffällig: eine Stille, die nicht
recht ins Bild past.

Grelek als örtlicher Dorfvorsteher möchte im Rahmen einer Expedition den
Ort besuchen und hat sich an mich gewandt. Jetzt bitten wir um eure
Begleitung um die Expedition mit eurer Expertise und Fähigkeiten zu
bereichern.

Es ist kein Ruhm zu erringen oder Reichtum zu gewinnen. All was wir
wollen, ist hinschauen und ein bisschen mehr über unser wunderschönes Land
zu lernen. Wir freuen uns über jeden, der sich uns anschließt,
ob Geliebte Westbergs, Freunde des Landes,
Verbündete oder Neugierige.

Bis hoffentlich bald,

Tilda



Ihr wollt da hin, da raus?

Ja.

Wozu?

Weil da etwas ist.

Da ist nichts.

Genau das meine ich.

Hör auf.

Ihr meidet den Flecken.

Wir brauchen ihn nicht.

Kein Tier geht dort.

Dann jagen wir woanders.

Kein Vogel setzt sich dort.

Dann sollen sie's lassen.

Das Gras wächst in Strichen.

Der Boden ist schlecht.

Und die Seelen.

Was ist mit den Seelen?

Sie ziehen dort nicht durch.

Wer sagt das?

Man merkt es.

Man merkt viel, wenn man lange genug
hinstarrt.

Es ist still dort.

Still ist gut.

Nicht so still.

Anderswo reden sie von einem Schlagen
im Land.

Hier schlägt nichts.

Vielleicht gerade darum.

Du redest wie einer von außerhalb.

Ich bin von draußen.

Das merkt man.

Es heißt, früher stand dort etwas.

Es heißt viel.

Kein Haus. Kein Turm.

Dann war's nichts.

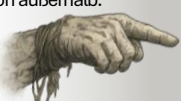
Etwas, das gesetzt wurde.

Geschichten.

Etwas, das nicht ganz zerbrach.

Alles zerbricht.

Nicht alles.



Warum lasst ihr es liegen?

Weil es so gehört.

Wer sagt das?

Es war immer so.

Das ist kein Grund.

Doch.

Das ist Angst.

Pass auf, was du sagst.

Wenn die Seelen selbst den Ort meiden

Halt den Mund.

Dann ist er nicht leer.

Ich hab' gesagt:

Halt den Mund.

Ihr schaut nicht hin, weil
ihr nicht wissen wollt,
was dort noch steht.

Es steht nichts!

Dann kommt mit.

Nein.

Warum nicht?

Weil man da nicht hingehet.

Warum?

Weil man da nicht hingehet!

Du willst Unruhe ins Land tragen.

Ich will wissen.

Wissen bringt nichts.

Unwissen auch nicht.

Genug.

Ihr lasst etwas im Boden liegen, das
älter ist als eure Felder

Genug, hab ich gesagt!

Geh hin, wenn du musst. Aber komm
nicht zurück und sag, wir hätten dich
nicht gewarnt.

Ihr habt mich nicht gewarnt.

Doch.

Wovon?

Vor dem, was nicht ruft.

... und doch hört man es, wenn
man still wird.

Spilleitung & Spielverständnis

Mit „Weltend 1 – Die Vergrabenen Stimmen“ beginnt für uns als neue Spilleitung in Westberg eine eigene Weltend-Reihe.

Die bekannten Hintergründe, Ereignisse und gewachsenen Strukturen bleiben bestehen. Alles, was bisher in Westberg und Weltend erspielt wurde, gilt weiterhin. Weltend bleibt Weltend.

Unser Anspruch ist es, Weltend nicht nur zu beschreiben, sondern erlebbar zu machen. Wir wollen keine Geschichte entlang vorgezeichneter Bahnen präsentieren, sondern Situationen schaffen, in denen Spieler eintauchen können, aktiv entscheiden sollen und selber Verantwortung übernehmen dürfen. Thematisch suchen wir bewusst Neuland in Weltend. Wir greifen Themen, Ebenen und Perspektiven auf, die bisher kaum betrachtet wurden. Uns interessiert nicht die Wiederholung bekannter Motive, sondern die Erkundung bislang unbespielter Aspekte der Gemarkung Weltend.

Handwerklich bedeutet das: Für zentrale Situationen planen wir mehrere mögliche Verläufe. Für uns und damit für euch Spieler gibt es nicht „die eine richtige Lösung“, die wir erwarten oder erzwingen. Statt eine exakte Dramaturgie durchzusetzen, schaffen wir Optionen und reagieren (vorausahnend und vorbereitet) auf eure Entscheidungen. Strukturell arbeiten wir mit Entscheidungsknoten statt mit linearen Konfliktketten. Unser Plot ist ein Netz, kein einzelner Handlungsstrang. Für zentrale Situationen planen wir mehrere konkrete Handlungsverzweigungen ein, die sich unmittelbar aus den Eigenschaften, Überzeugungen und Entscheidungen eurer Charaktere ergeben könnten. Wir legen keine feste Abfolge fest und zentrale Elemente sind nie reiner Einzelpunkt. Wichtige Zusammenhänge sind immer über unterschiedliche Zugänge erreichbar und hängen nicht von zufällig ungünstigen Entscheidungen in einzelnen Szenen ab. Geschichte entsteht aus dem, was eure Charaktere tatsächlich tun – nicht aus dem, was wir ursprünglich vorgesehen haben.

Wenn eine Expedition unter einem alten Stein eine verschlossene Kammer freilegt, ist nicht entscheidend, dass sie geöffnet wird, sondern wie ihr Spieler eure Charaktere handeln lasst. Die verschlossene Kammer kann geöffnet, versiegelt, untersucht oder bewusst unangetastet gelassen werden. Wir wissen, was sich darin befindet. Ihr wisst es nicht. Ob ihr sucht, zweifelt, verschweigt oder offenlegt, liegt bei euch. Die Situation ist bewusst nicht eindeutig angelegt. Sie verlangt Interaktion, Engagement und Entscheidung und wir haben die möglichen Folgen vorbereitet. Wir wissen beispielsweise, dass sich unter den Beteiligten ein Priester befindet und dass dessen Spieler sich engagieren möchte. Deshalb geben wir dieser Figur ein konkretes Angebot: Der alte Stein kann als Grabmal erkennbar werden, und es entsteht die Möglichkeit, vor dem Öffnen der Kammer eine Andacht zu halten – oder bewusst darauf zu verzichten. Auch diese Entscheidung verändert den weiteren Verlauf.

Ein zentraler Bestandteil unserer Planung ist die Erwartungsabfrage. Wir lesen nicht nur, was ihr euch wünscht – wir bauen es ein. Wenn Spieler Verantwortung übernehmen wollen, legen wir Entscheidungsknoten so an, dass sie Gewicht bekommen. Wenn jemand Beobachter bleiben möchte, entsteht trotzdem ein sinnvoller Zugang zum Geschehen.

Unser Plotnetz wird vor dem Spiel bewusst darauf geprüft, ob unterschiedliche Haltungen, Spielweisen und Risikobereitschaften darin Platz finden. Struktur entsteht nicht im luftleeren Raum – sie entsteht aus euren Angaben.

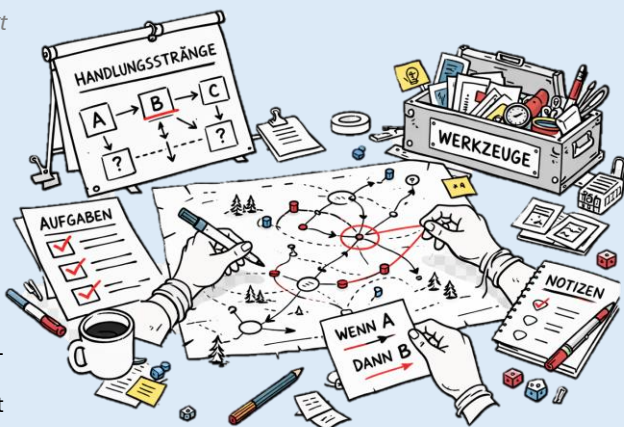
Im Fall der verschlossenen Kammer bedeutet das konkret: Wenn mehrere Spieler bereit sind, klare Stellung zu beziehen, wird die Öffnung der Kammer zu einer Entscheidung mit sichtbaren Folgen. Wenn hingegen Zurückhaltung oder Zweifel dominieren, entsteht Raum für Untersuchung, Diskussion oder bewusste Verzögerung. Beides ist eingeplant – und beides führt zu unterschiedlichen weiteren Verbindungen im Netz.

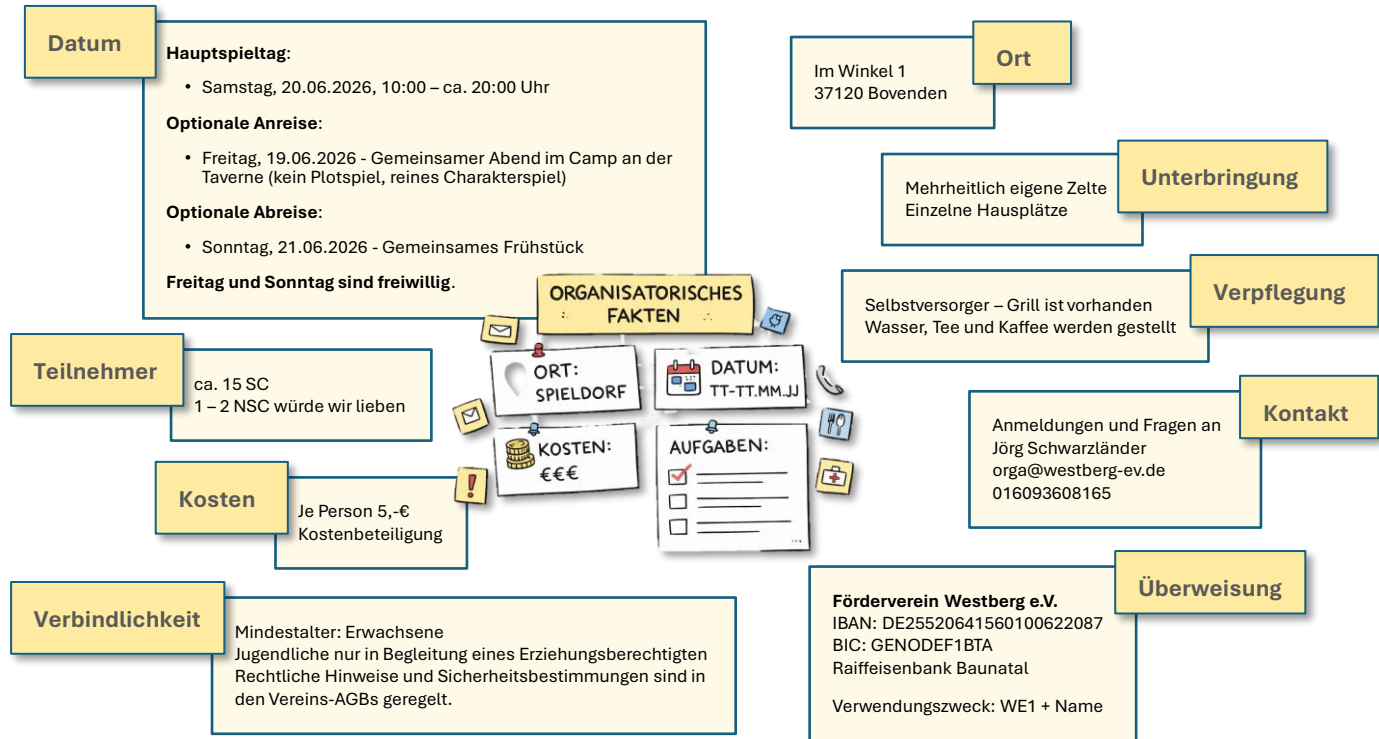
Das bedeutet: Entscheidungen bleiben stehen. Wir revidieren keine Spielerentscheidung und wir korrigieren sie nicht im Nachhinein, um Dramaturgie oder Harmonie zu sichern. Wenn eine Information übersehen wird, schicken wir keinen NSC vorbei, der sie zufällig nachliefert. Wenn eine Gelegenheit nicht genutzt wird, fällt sie nicht später vom Himmel. Nicht jede vorbereitete Information wird automatisch sichtbar – und nicht jede für euch vorbereitete Möglichkeit wird von euch Spielern genutzt werden. Keine Tür öffnet sich von selbst, denn es gibt immer mehrere erkennbare Anknüpfungspunkte im Spiel. So entsteht Orientierung durch Spielangebote, kein einzelnes Versäumnis kann ganze Plot-Teilnetze „sterben lassen“.

Wird die Kammer geöffnet und ihr Inhalt öffentlich gemacht, verändert das Weltend. Wird sie verschlossen gehalten oder gar verschwiegen, entsteht eine andere Ausgangslage – ebenfalls mit Folgen für Weltend und auch die Charaktere und Spieler.

Es gibt keinen Plot-Wettlauf und keinen Wettbewerb um exklusives Wissen. Informationen werden nicht künstlich verknappt, um Dramaturgie zu erzeugen. Wir vergeben keine Ämter, Titel oder besonderen Positionen ohne im Spiel geschaffenen Grund. Wenn ein Charakter Verantwortung übernimmt, Einfluss gewinnt oder Anerkennung erfährt, dann geschieht das aus seinem Handeln im Spiel – nicht durch Entscheidung und Zuweisung der Spilleitung.

Die Geschichte entsteht aus euren Entscheidungen – und wir stehen zu ihren Folgen.





Angemeldet ist, wer die unterschriebene **ERWARTUNGSABFRAGE** per Mail geschickt und das Geld überwiesen hat.

Allgemeine Geschäfts- und Teilnahmebedingungen des Förderverein Westberg e.V.

- Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, etc.) bewusst.
- Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Sicherheitsprüfung der Veranstalter zu unterziehen.
- Der Teilnehmer verpflichtet sich, gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen oder Mauern, das Entfachen von offenem Feuer außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht geprüften Waffen, sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
- Den Anweisungen der Veranstalter, ihrer gesetzlichen Vertreter und ihrer Erfüllungsgehilfen (Spilleitung) ist Folge zu leisten.
- Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen der Veranstalter in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass die Veranstalter eine Pflicht zu Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages haben, Etwaige zusätzliche Kosten, die beim Ausschluss von der Veranstaltung entstehen können, trägt der betreffende Teilnehmer in voller Höhe selbst.
- Vertragspartner sind der Teilnehmer und der Veranstalter
- Schadensersatzansprüche aus positiver Foderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluss und unerlaubte Handlungen sind ausgeschlossen so weit die Veranstalter, ihre gesetzlichen Vertreter oder ihre Erfüllungsgehilfen (Spilleitung) nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
- Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schades beschränkt.
- Alle Rechte, insbesondere der gewerblichen Vermarktung, an Ton-, Film-, und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
- Alle Rechte an der Aufgeführten Handlung, so wie an dem von den Veranstaltern verwendeten Ensemble von Begriffen und Eigennamen bleiben den Veranstaltern vorbehalten.
- Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.
- Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichem Einverständnis der Veranstalter möglich.
- Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Die Veranstalter behalten sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer, ohne Angaben von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
- Bei Rücktritt des Teilnehmers, egal zu welchem Zeitpunkt, wird ein pauschaler Betrag von 10 € zur Deckung der dadurch entstandenen Kosten fällig.
- Bei Rücktritt des Teilnehmers versuchen die Veranstalter den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, ist eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages nicht möglich.
- Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer zum Zeitpunkt der Veranstaltung verhindert sein, so ist es nicht ohne weiters möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf, aufgrund der besonderen Natur der Veranstaltung, der Zustimmung der Veranstalter.
- Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so gilt eine Nachbearbeitungsgebühr in Höhe von 10 € als vereinbart.
- Sollte ohne schuldhaftes Zutun der Veranstalter beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
- Bei Anmeldung im Namen und in Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeit aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
- Alle Ergänzungen, Änderungen, Stornierungen und Nebenabsprachen, gleich welcher Art, bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der schriftlichen Bestätigung der Veranstalter. Dies gilt auch für die Abbedingung des Schriffterfordernisses.
- Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der Allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der übrigen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regel, die der ursprünglich vorgesehenen wirtschaftlich am Nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.
- Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- und Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Als Erfüllungsort und Gerichtsstand gilt für beide Vertragspartner der Sitz des Veranstalters als vereinbart.
- Als Kostenbeiträge werden alle Beiträge behandelt, die in der Einladung/Anmeldung aufgestellt sind.

**ALLGEMEINE
GESCHÄFTSBEDINGUNGEN**

AGB

☒ ☐

☒ ☐

☒ €€€



WAS MÖCHTET IHR?

VORLIEBEN

☒ ☐ ☐ ☐

ERWARTUNGEN?

☐ ☐ ☐ ☐



ERWARTUNGSABFRAGE

Weltend 1 „Die Vergrabene Stimmen“

Deine Antworten formen das Spiel.

Weltend ist ein Mitmach- und Mitgestaltungsspiel. Die Struktur dieses Spiels entsteht aus euren Entscheidungen – und bereits aus euren Antworten auf diese Fragen.

Ein Teil der Angaben ist verpflichtend, da wir das Spiel darauf aufbauen. Andere Angaben sind freiwillig und helfen uns, deinen Charakter besser einzubinden.

Bitte lies die Fragen aufmerksam und entscheide bewusst.

1. Spielerprofil (OT)

Vorname, Name (OT), Adresse, Geburtsdatum: _____

E-Mail: _____

OT-Gruppe (falls vorhanden): _____

2. Charakterprofil (IT)

Charaktername: _____

Titel / Funktion (falls relevant): _____

Intime Zugehörigkeit (Orden, Bund, Rat etc., falls vorhanden): _____

Con-Tage: _____

2.1 Charakterausrichtung (nach Silbermond)

Bitte verorte deinen Charakter auf beiden Achsen:

Gesinnung: () Gut () Neutral () Böse

Verhalten: () Rechtschaffend () Neutral () Chaotisch

2.2 Charakterbogen

Der vollständige Charakterbogen nach dem Regelwerk (z. B. Silbermond) ist der Anmeldung als Anhang beizufügen.

Die Regelwerte werden nicht zur Dramaturgie verwendet, sind jedoch zur Spielkoordination notwendig.

3. Erwartung & Tragweite (verpflichtend)

3.1 Selbsteinschätzung

Wie siehst du dich in diesem Spiel? *nur eine Antwort ankreuzen* ☺

- () Ich möchte vor allem beobachten und erleben.
() Ich möchte mich vorsichtig einbringen und ausprobieren.
() Ich möchte aktiv mitwirken und Entscheidungen treffen.
() Ich möchte Verantwortung übernehmen und Welt mitgestalten.

3.2 Tragweite von Entscheidungen

Welche Form von Konsequenz ist für dich und deinen Charakter passend? *nur eine Antwort ankreuzen* ☺

- () keine Auswirkungen über die einzelne Situation hinaus.
() Auswirkungen innerhalb des kompletten Spiels sind willkommen.
() Entscheidungen dürfen Weltend langfristig verändern.
() Entscheidungen dürfen sowohl meinen Charakter als auch Weltend langfristig verändern.

3.3 Umgang mit offenem Ausgang

Wie stehst du zu offenem Ausgang und möglichem Scheitern? *nur eine Antwort ankreuzen* ☺

- ☐ Ich bevorzuge ein positives, sicheres Spielerlebnis; d.h. keine offenen Enden oder Szenenausgänge.
- ☐ Scheitern darf Teil der Geschichte sein.
- ☐ Mein Charakter darf durch Fehlentscheidungen, Verlust oder Zweifel wachsen.

3.4 Abschluss oder Weiterführung

Was wünschst du dir für dieses Spiel? *nur eine Antwort ankreuzen* ☺

- ☐ Einen klaren, in sich abgeschlossenen Bogen.
- ☐ Einen Abschluss mit offenem Ausblick.
- ☐ Eine Entwicklung, die bewusst weitergeführt wird.

3.5 Bewusstes Commitment

Mit dem Ausfüllen dieser Anmeldung ist dir bewusst, dass deine Antworten die Struktur des Spiels beeinflussen und bei der Planung berücksichtigt werden.

4. Optionale Vertiefung

Diese Angaben helfen uns, deinen Charakter gezielt einzubinden.

4.1 Worin soll dein Charakter wachsen?

4.2 Welche Entscheidung wäre für deinen Charakter schwer?

4.3 Gibt es Themen oder Inhalte, die du bewusst meiden möchtest?

4.4 Gibt es bestehende Hintergründe oder offene Fäden, die wir kennen sollten?

4.5 Motivation zur Expedition

5. SC / NSC / Mischform

Bitte wähle die Form deiner Teilnahme:

- ☐ Ich nehme als Spielercharakter (SC) teil.
- ☐ Ich nehme als Vollzeit-NSC teil.
- ☐ Ich bin bereit, neben meinem SC situativ kleinere NSC-Rollen zu übernehmen.

5.1 (nur bei Vollzeit-NSC)

Welche Art von NSC-Rolle interessiert dich?

- ☐ Wiederkehrende NSC-Rolle mit Entwicklungspotenzial
- ☐ Kurzzeitige NSC-Rollen mit wechselnden Aufgaben

5.2 NSC-Schwerpunkt

Falls zutreffend, welche Art von Rolle reizt dich besonders?

- ☐ Wissens- oder Beratungsrolle
- ☐ Dokumentation / Chronik / Beobachtung
- ☐ Verantwortung tragende Rolle
- ☐ Konflikt- oder Spannungsrolle
- ☐ Ich bin offen für Vorschläge

Abschluss

Mit deiner Anmeldung erklärst du dich bereit, dass deine Angaben in die Strukturplanung des Spiels einfließen und ausschließlich zu diesem Zweck gespeichert werden.

Mit deiner Unterschrift stimmst du den AGB's zu und meldest dich verbindlich zu „Weltend 1 – Die Vergrabene Stimmen“ am 20.06.2026 in Bovenden an

Wir freuen uns darauf, gemeinsam mit dir Weltend weiterzuentwickeln.

Datum, Unterschrift