



## 1. DIE SENKE ALS AUSGANGSPUNKT

Die Senke ist mehr als ein Spielort – sie ist ein Brennpunkt von Hoffnung, Kontrolle und Überleben. Eine abgeschlossene Welt inmitten des Verderbens des "Ausserhalbs", deren Ordnung fragil ist, deren Ressourcen begrenzt sind, und deren Lebensrhythmus vom Nebel bestimmt wird.

*Hier beginnt deine Fraktion.*

Die Senke bietet Schutz, aber keinen Frieden. Wer ankommt, wird nicht gleich willkommen geheißen – sondern beobachtet, geprüft und eingeordnet. Die Nebelhüter wirken im Hintergrund, ihre Präsenz ist mächtig. Vertrauen entsteht langsam. Der Nebel bringt Fruchtbarkeit – aber auch Abhängigkeit mit sich.

Deine Fraktion lebt mit, unter oder gegen diese Bedingungen. Sie ist nicht „von Außerhalb“, sie ist jetzt Teil dieses Systems. Und je klarer du ihre Rolle in dieser prekären Ordnung formulierst, desto stärker wird sie im Spiel wirken.

Wichtige Fragen zu Beginn:

- Wie kam eure Fraktion in die Senke?
- Was war sie vor dem Untergang der alten Welt?
- Was habt ihr verloren – und was bewahrt?
- Wie erlebt ihr das Leben unter den Hütern?
- Seht ihr euch als Teil der neuen Ordnung – oder als Alternative zu ihr?

Lies die **Spielhilfe Die Senke** genau – viele eurer Antworten finden dort einen passenden Ankerpunkt.



## 2. FRAKTIONSTYPEN

Bevor du mit der Ausarbeitung deiner Fraktion beginnst, überlege dir, worin ihre größte Stärke liegt. Welche Ressource ist bei euch besonders ausgeprägt? Was könnt ihr besser als andere? Und – mindestens genauso wichtig – wo liegen eure Schwächen?

Stelle dir Fragen wie:

Wie sichert eure Fraktion das Überleben in der Senke?

Woher bezieht sie Einfluss, Respekt oder Furcht?

Was kann sie anderen bieten – und was braucht sie dringend?

Auf welchem Weg will sie Macht, Stabilität oder Veränderung erreichen?

Nutze die sieben Ressourcentypen des Spiels als Denkhilfe:



### Ansehen

Fraktionen mit hohem Ansehen setzen auf Repräsentanz, Rhetorik und das geschickte Spiel mit Erwartungen. Vielleicht habt ihr ehemalige Akademiker, Gelehrte oder Politiker aus einer untergegangenen Enklave in euren Reihen – Menschen, die wissen, wie man Macht durch Worte, Strukturen und Bündnisse aufbaut. Eure Stärke liegt im Auftreten, im Verhandeln, im Deuten der Zeichen. Ihr seid vielleicht diejenigen, die versuchen, in den Rat der Senke aufgenommen zu werden – oder ihn von innen heraus zu unterwandern. Vielleicht wart ihr "jemand" in der alten Welt – und versucht nun, diesen Status wiederherzustellen oder auf neue Weise nutzbar zu machen.

- Beispiele: Schattenberater der Hüter, Vertreter eines alten Flüchtlingskomitees, Verfasser der offiziellen Chronik der Ankunftsjahre.



### Infrastruktur

Diese Fraktionen sichern den Alltag – oder versuchen es zumindest. In der Senke ist noch längst nicht alles aufgebaut. Viele Systeme sind provisorisch, Versorgung muss täglich neu gesichert werden. Wer hier früh Strukturen errichtet, kann langfristig Kontrolle gewinnen.

Vielleicht kontrolliert ihr das Ufer des Sees – und damit den Zugang zu sauberem Wasser und Fisch. Oder ihr habt begonnen, die Terrassen systematisch zu kultivieren und bringt Saatgut mit, das anderswo schon lange ausgestorben ist. Vielleicht versteht ihr euch auf ein besonderes Handwerk: Konservierung, Schmiedekunst oder das Verlegen alter Rohre – und plant eine erste Produktionsstätte. Oder ihr versucht, dem Nebel selbst etwas abzugewinnen: seine Feuchte zu kondensieren, seine Muster zu kartieren, seine Kraft zu nutzen.

Eure Stärke liegt im Aufbau. Ihr schafft Räume, Leitungen, Lager, Netzwerke – und damit Abhängigkeiten.

• Beispiele: Monopolisten am Seeufer, Aufbau einer mobilen Werkstatt, Techniker alter Schule.



## Wissen

In einer Welt, die der Zerstörung anheimfiel, ist Wissen oft das Einzige, was bleibt. Vielleicht gelten die alten Gesetze nicht mehr – die Technologie der Hohen ist funktionslos, Magie verschwunden – doch das, was verstanden wurde, bleibt Macht. Eure Fraktion konnte möglicherweise geheimes oder gar gefährliches Wissen sichern.

Vielleicht hattet ihr Zugang zu einer unterirdischen Bibliothek, einem gesperren Archiv oder wart Teil eines alten Forschungskollektivs. Einzelne aus euren Reihen mögen mehr im Nebel erkennen als nur ein Phänomen – sie sehen Muster, Veränderungen, vielleicht gar Gesetzmäßigkeiten. Oder ihr kennt Wege durch das Nähere Außerhalb, kartografiert Ruinen, Rohknoten und gefährliche Zonen. Ihr versteht es, Informationen zu ordnen, zu verbergen oder gezielt zu streuen.

Eure Stärke liegt in der Deutungshoheit – oder der Hoffnung, dass euer Wissen bald wieder gebraucht wird.

• Beispiele: Kartografen des Ausserhalbs, vergessene Archivare, Wandergelehrte mit Erinnerungen an die Sammelzeit.



## Vermögen

Es gibt kein klares Zahlungsmittel in der Senke. Gehandelt wird mit dem, was man braucht – und mit dem, was noch Wert hat: Rohstoffe, Werkzeuge, aber vor allem Schrott, Alttechnik und alles, was aus der alten Welt erhalten blieb. Vielleicht ist eure Fraktion als fahrender Tross aus dem Außerhalb angekommen, beladen mit gesammelten Gütern aus vergessenen Lagern. Vielleicht hattet ihr Glück und seid auf einen bislang ungeplünderten Bereich gestoßen – mit intakten Werkbänken, funktionstüchtigen Werkzeugen oder seltenen Materialien.

Oder ihr hattet schon vor dem Bruch Zugang zu Ressourcen – Altbesitz, Lager, Fundorte – und versucht nun, euren Vorteil in der neuen Ordnung zu behaupten. Eure Stärke liegt im Haben – und im Wissen, wie man das, was man hat, in das verwandelt, was andere brauchen.

• Beispiele: Reliktkarawanen mit nützlichem Schrott, Altbesitzende mit versteckten Depots, Händler, die Artefakte in Nahrung tauschen können.



## Kontakte

Diese Fraktionen leben von Kommunikation – über kurze Distanzen, über Grenzen hinweg, manchmal sogar zwischen den Welten. Vielleicht seid ihr eine der ersten Gruppen, die in der Senke ankamen, kennt ihre verborgenen Wege, Abkürzungen und Ansprechpartner. Vielleicht wart ihr früher Kundschafter, Kuriere oder Informanten – und wisst heute genau, wen man wann besser nicht ansprechen sollte.

Oder ihr habt Verbindungen ins "Außerhalb" aufrechterhalten, nutzt versteckte Pfade und Fluchtrouten, von denen sonst niemand weiß. Vielleicht seid ihr gar im Besitz seltener Vögel oder anderer Trägerwesen, die darauf trainiert wurden, Personen zu finden und Nachrichten zu übermitteln. Oder ihr habt ein Netzwerk von Lauscherinnen, Beobachterinnen und Vertrauenspersonen aufgebaut – in Werkstätten, auf den Feldern, im Rat.

Eure Stärke liegt in der Information. In dem, was andere nicht wissen – oder nicht wissen sollen.

• Beispiele: Spionagenetzwerk mit Zugang zu mehreren Enklave-Bereichen, ehemalige Grenzmelder mit Kontakten ins Umland, Tierbotenführer mit Nachrichtenmacht.



## Streitmacht

Die Bedrohung von außen nimmt mit jedem Tag zu. Das "Außerhalb" wird immer lebensfeindlicher – nicht nur durch Kreaturen, die durch das Umland streifen, sondern auch durch marodierende Gruppen, verhungerte Banden oder verzweifelte Überlebende. Wer die Grenzen der Senke sichern will, braucht fähige Kämpfer\*innen. Wer sie kontrolliert, gewinnt Einfluss.

Vielleicht ist eure Fraktion aus der Not zur bewaffneten Kraft geworden – weil euch niemand sonst schützen konnte. Oder ihr habt schon in eurer vorherigen Enklave als Miliz, Wache oder Schutztruppe fungiert. Einige unter euch könnten sogar über Kampferfahrung gegen die Ausläufer des Verderbnislands verfügen. Ihr entscheidet: Wollt ihr Beschützer sein, Machtinstrument oder stille Bedrohung im Hintergrund?

• Beispiele: Grenzposten, Veteranenzirkel, fanatische Wachorden.

## Gefolge

Auch wenn jede Fraktion gleich viele Aktionspunkte hat, entscheidet ihr, wie ihr diese aufteilt: Kämpfer, Spione, Händler, Forscher... Die Ausrichtung eures Gefolges verrät viel über euch – und kann eure größte Stärke oder Achillesferse sein.

Denke daran: Ressourcen eröffnen Möglichkeiten – aber auch Erwartungen. Wer viel kontrolliert, wird zur Zielscheibe. Wer viel weiß, wird befragt. Wer viel hat, wird beneidet.

Nutze den Ressourcenfokus als Ausgangspunkt deiner Fraktion – nicht als Einschränkung. Die Beispiele oben sollen dich inspirieren, nicht einengen.



### 3. HISTORIE UND HERKUNFT

Die Senke ist nicht der Anfang. Sie ist ein Fluchtpunkt. Und jede Fraktion, die hier ankommt, bringt ein **Vorher** mit sich. **Vier Generationen** sind vergangen seit dem **Untergang der Hohen**, seit die Magie verschwand, die Essenztechnologie versagte und die Ordnung der alten Welt zusammenbrach.

Was einst Alltag war – Portalkreise, schwebende Plattformen, Speicheranlagen – wurde binnen weniger Jahre bedeutungslos. Wer die Hohen einst bewunderte, hasste sie später oder wurde von ihren Entscheidungen ausgelöscht. Ganze Regionen verschwanden in der Verdunkelung, Menschen, Orte, Erinnerungen.

Das "Außerhalb" wurde zu einem Ort des Überlebens, nicht des Lebens.

In dieser Zeit wurden aus Siedlungen Karawanen, aus Gelehrten Suchende, aus Familien einzelne Überlebende. Einige Gruppen versteckten sich in alten Sammelstationen, andere irrten jahrelang auf der Suche nach einem neuen Zuhause umher. Manche hielten starr an alten Idealen fest, andere verwarfen jeden Gedanken an Vergangenheit. Doch niemand blieb unberührt.

Deine Fraktion hat dieses Erbe. Ob sie es offen trägt oder verheimlicht, ob sie stolz darauf ist oder davon gezeichnet – es prägt ihre Identität, ihre Motive, ihr Verhalten.

#### Beschreibe daher:

- Woher stammt ihr geografisch? Wart ihr Teil einer untergegangenen Enklave? Ein unabhängiger Nomadenstamm? Ein geheimes Forschungsteam?
- Wie habt ihr den Bruch überlebt? In Verstecken? Durch Flucht? Mit Hilfe oder durch Verrat?
- Welche Rolle spielten eure Vorfahren in den letzten Tagen der alten Ordnung – Opfer? Täter? Zuschauer?
- Was hat eure Gruppe seitdem geprägt? Eine lange Reise? Isolation? Krieg? Glaube?

#### Deine Herkunft begründet:

- Warum ihr euch in der Senke behaupten könnt
- Worin eure Fähigkeiten und Ressourcen wurzeln
- Welche Ängste, Makel oder Konflikte euch begleiten

### 4. HALTUNG & STRATEGIE

Die Senke ist kein Ziel, sondern ein **Anfangspunkt**. Ein Raum zwischen Hoffnung und Kontrolle. Eure Fraktion betritt ihn mit Erwartungen – und mit einem Plan. Vielleicht offen formuliert, vielleicht verborgen. Doch jedes Handeln folgt einer inneren Haltung.

Überlege dir:

- Welche Ziele verfolgt deine Fraktion in der Senke? Was wollt ihr erreichen, was vermeiden?
- Wie steht ihr zu den bestehenden Machtverhältnissen – vor allem zu den Nebelhütern?
- Seht ihr euch als Hüter eines alten Erbes, als Pioniere einer neuen Ordnung, als stille Überlebende oder als Akteure im Kampf um Einfluss?

Ob ihr euch offen einmischt, leise agiert, andere lenkt oder den Rückzug sucht – eure Haltung bestimmt, wie andere euch wahrnehmen und wie ihr auf Herausforderungen reagiert.

Typische Ausrichtungen können sein:

- Kooperativ und vorsichtig – Ihr sucht Verbündete, meidet Konfrontationen und versucht, euch einzufügen.
- Pragmatisch und kalkulierend – Ihr verfolgt ein Ziel, das ihr Schritt für Schritt und mit Bedacht vorantreibt.
- Rebellisch oder widerständig – Ihr lehnt Teile der Ordnung ab, stellt Fragen, wo andere schweigen.
- Missionarisch oder visionär – Ihr habt eine Überzeugung, die ihr in der Senke verbreiten wollt.
- Machtbewusst oder manipulierend – Ihr strebt nach Einfluss, direkt oder im Verborgenen.

Diese Haltung darf sich entwickeln – aber zu Beginn gibt sie euch eine klare Linie. Sie prägt, wie ihr Konflikte eingeht, wem ihr vertraut, welche Allianzen ihr sucht – und welche Geschichten man über euch erzählt.

## 5. PROFIL KONKRETISIEREN

Bevor ihr ins Spiel startet, formt eure Fraktion zu einem vollständigen Profil. Es geht nicht nur um die Regeln – es geht um Identität. Eine Fraktion ist mehr als nur eine Ansammlung von Ressourcen. Sie ist eine Haltung, ein Erbe, ein Akteur mit Zielen.

### Euer Fraktionsprofil besteht aus:

**Name der Fraktion:** Wie nennt ihr euch selbst – und wie nennen euch andere?

**Herkunft / Hintergrund:** Welche Region? Welche Geschichte? Gab es prägende Ereignisse?

**Volkszugehörigkeit:** Gehören alle einem Volk an oder seid ihr gemischt?

**Innere Struktur:** Flache Entscheidungswege oder klare Hierarchie? Theokratie, Meritokratie, Anarchie?

**Ziel:** Was wollt ihr in der Senke erreichen – Macht, Wandel, Schutz, Erkenntnis?

**Narratives Merkmal:** Was prägt euch – Stolz, Verbitterung, Misstrauen, Disziplin, Sehnsucht?

Euer Profil hilft anderen, euch einzuordnen – und der Spielleitung, passende Quests, Konflikte oder Angebote zu gestalten.

## 6. BESONDERE STÄRKE

Jede Fraktion besitzt eine besondere Stärke – ein Alleinstellungsmerkmal, das sich aus ihrem Weg durch das Verderben ergibt. Diese Stärke ist nicht abstrakt, sondern aus eurer Geschichte ableitbar.

Beispiele:

„**Widerstandserprobt**“: Ihr habt lange im Konflikt gelebt. Eure Strukturen funktionieren auch unter Druck.

„**Altwissen**“: Ihr besitzt Fragmente alter Forschung oder Zugang zu verlorenen Techniken.

„**Kartenwisser**“: Ihr kennt alte Wege, Ruinen, unterirdische Pfade oder sichere Schluchten.

„**Unauffindbar**“: Ihr habt gelernt zu verbergen – euch, eure Vorräte, eure Bewegungen.

„**Gezeichnet**“: Das Ausserhalb hat Spuren hinterlassen – und ihr seid verändert, gefürchtet, vielleicht gemieden.

Die Stärke sollte:

- zu eurer Herkunft und euren Ressourcen passen
- narrativ klar beschreibbar sein
- nicht nur Vorteile bringen, sondern auch einen erzählerischen Haken haben



## 7. OBERHAUPT ERSTELLEN

Die Fraktion spricht nicht mit vielen Stimmen – aber sie braucht eine erkennbare Stimme nach außen. Das Oberhaupt kann eine einzelne Figur sein – oder ein Duo. Es kann ein erfahrener Veteran sein, ein charismatisches Geschwisterpaar, ein Streitbares Ehepaar oder ein ideologisch geeintes Tandem. Wichtig ist: Wer spricht für euch? Wer tritt auf, wenn verhandelt wird, wenn Spannungen drohen, wenn Entscheidungen fallen?

Diese Figur(en) müssen nicht allmächtig sein. Sie können jung oder alt, beliebt oder umstritten, aus der Not geboren oder mit harter Hand etabliert worden sein. Aber sie sind sichtbar – und sie gehören einem bestimmten Volk an. Diese Zugehörigkeit prägt nicht nur ihr Aussehen, sondern auch ihre Perspektive, Glaubwürdigkeit und Beziehungen innerhalb der Senke.

Beschreibe:

- **Name, Hintergrund und Volkszugehörigkeit:** Wer ist oder sind sie? Woher stammen sie? Welcher Kultur sind sie verpflichtet?
- **Rolle in der Fraktion:** Gewählt, ererbt, aufgestiegen, geduldet oder selbsternannt?
- **Charakterzüge:** Kontrolliert? Jähzornig? Charismatisch? Berechnend? In sich ruhend oder aufbrausend?
- **Auftreten:** Wie sprechen sie? Wie kleiden sie sich? Was ist ihr Markenzeichen?
- **Verhältnis zur Senke:** Respektieren sie die Ordnung der Nebelhüter? Streben sie nach Einfluss? Wollen sie verändern oder stabilisieren?

Das Oberhaupt ist eure Schnittstelle zur Welt. Andere Fraktionen, Spielleitung und Ereignisse werden an ihm oder ihnen andocken. Macht sie zu einer Figur mit Kanten – und Haltung.

