



WORDS

Der Weltengenerator
von Jens W. Kroker

Phase 1: Das Setting

Genre

1. Fantasy
2. Horror
3. Post-Apokalypse
4. Dystopie / Utopie
5. realitätsnah
6. Märchen / Fabel
7. Mythologie / Sagen

Zeitalter

1. Antike / Bronze
2. Mittelalter / Eisen
3. frühe Neuzeit / Schießpulver
4. Industrialisierung/
Dampfmaschine
5. Moderne / Benzin
6. Kommunikation /Computer
7. Transhumanismus / Robotik
8. Weltraumzeitalter/ Interstellaren
Reisen

Stil

1. Western
2. Samurai
3. Piraten
4. Punk
5. Dark
6. Noir
7. antikes Ägypten
8. antikes China
9. Römisches Imperium
- 10.surreal
- 11.gothic
- 12.Anime
- 13.orientalisch
- 14.Wikinger
- 15.Minne
- 16.Kolonialismus
- 17.Mystik
- 18.afrikanisch
- 19.Inka

Phase Zwei: Region

Klima

1. tropisch
2. heiß
3. wechselhaft
4. gemäßigt
5. nasskalt
6. arktisch

Biome

1. Wald
2. Steppe / Grasland
3. Wüste/ Tundra
4. Hügel
5. Gebirge
6. Seenlandschaft
7. Küste
8. Inseln
9. Ödnis
10. Hochland
11. Moor / Sumpf

Gefahren

1. Wilde Tiere
2. Naturgewalten
3. Monster
4. aggressive Naturvölker
5. Gefährliche Orte / Ruinen
6. Krankheiten

Naturschätze

1. Fruchtbarer Boden
2. reiche Jagdgründe
3. wertvolle Rohstoffe
4. Schätze / Altes Wissen
5. freundliche Naturvölker

Phase Drei: Das Reich

Geschlechterordnung

1. Patriachat
2. Matriachat
3. Gleichberechtigt

Organisation

- 1.
- 2.
3. Stamm
4. Stammesbund
5. Kleinstaat
6. Stadtstaat
7. Nation
8. Imperium

Staatsform

1. Demokratie
2. Oligarchie
3. Diktatur
4. Ochlogratie
5. Anarchie
6. Monarchie
7. Aristokratie

8. Sozialismus
9. Demarchie
10. Dyarchie
11. Expertokratie
12. Gerontokratie
13. Theokratie
14. Xenokratie

Hirarchie

1. Adlige
2. Bürger*innen
3. Handwerker*in
4. Händler*innen
5. Soldatin*en
6. Priester*innen
7. Intellektuelle
8. Arbeiterschaft
9. Kriminelle
10. Bürokrat*innen
11. Polizist*innen
12. Reiche
13. Fremde
14. Besitzlose

Phase 4: Gesellschaft

Zusammensetzung

1. Homogen
2. Heterogen

Sklaventum?

1. Ja
2. Nein

Spezies

1. Menschen
2. Elfen
3. Orks
4. Trolle
5. Goblins
6. Feen
7. Riesen
8. Vampire
9. Untote
10. Zyklopen
11. Tiermenschen
12. Echsenmenschen
13. Golems
14. Androiden

15. Humanoide Aliens
16. nichthumanoide Aliens
17. Zwerge
18. Insektenwesen
19. Halblinge
20. Wookieesk
21. Klingonenesk
22. Twilekesk
23. Engel
24. Meermenschen
25. Zentauren
26. Satyre
27. Minotauren
28. Dryaden
29. Nymphen

Glaube

1. Monotheismus
2. Politheismus
3. Schamanismus
4. Wissenschaft

Werte

1. Stärke
2. Gemeinschaft

3. Familie
4. Geld
5. Expansion
6. Wissen
7. Frömmigkeit
8. Sittsamkeit
9. Lust
10. Vergnügen
11. Gehorsamkeit
12. Individualität
13. Freiheit
14. Überlegenheit
15. Entdeckungen
16. Gewalt
17. Grausamkeit
18. Rücksicht
19. Vernunft
20. Leidenschaft
21. Überlegtheit
22. Emotionalität
23. Gier
24. Rücksichtslosigkeit
25. Güte
26. Sparsamkeit
27. Keuschheit

28.Zurückhaltung

29.Opportunismus

Tabus

1. Stärke
2. Gemeinschaft
3. Familie
4. Geld
5. Expansion
6. Wissen
7. Frömmigkeit
8. Sittsamkeit
9. Lust
- 10.Vergnügen
- 11.Gehorsamkeit
- 12.Individualität
- 13.Freiheit
- 14.Überlegenheit
- 15.Entdeckungen
- 16.Gewalt
- 17.Grausamkeit
- 18.Rücksicht
- 19.Vernunft
- 20.Leidenschaft
- 21.Überlegtheit

- 22. Emotionalität
- 23. Gier
- 24. Rücksichtslosigkeit
- 25. Güte
- 26. Sparsamkeit
- 27. Keuschheit
- 28. Zurückhaltung
- 29. Opportunismus

Probleme

- 1. Armut
- 2. Rassismus
- 3. Kriminalität
- 4. Korruption
- 5. Fanatismus (Wert)
- 6. Fanatismus (Tabu)
- 7. gespaltene Gesellschaft
(Wert)
- 8. Arbeitslosigkeit
- 9. Hungersnot
- 10. Verseuchung /
Verschmutzung
- 11. Krankheiten
- 12. Aufstände
- 13. Rebellen

14.Drogen

15.Klassenkampf

Wirtschaft

1. Rohstoffe
2. Landwirtschaft
3. Kultur
4. Tourismus
5. Handwerk
6. Technologie
7. Luxusgüter
8. Waffen

Phase 5 : Übernatürliche Kräfte

Übernatürliche Kräfte?

1. Ja
2. Nein

Verbreitung

1. Nur Indirekt
2. sehr selten
3. selten
4. üblich
5. häufig
6. allgegenwärtig

Potenz

1. marginal
2. wenig potent
3. potent
4. sehr potent
5. allmächtig

Arten von Kräften

1. klassische Magie
2. Superkräfte
3. Technologie

4. substanzinduziert
5. Götterwirken
6. mythologische Kräfte

Phase 6 : Spezial

Apokalypses

1. Zombies
2. Virus
3. Komet
4. Kaijus
5. Aliens
6. Natur
7. Atomkrieg
8. Gotteszorn
9. Erwachen der Magie

Gimmicks

1. Mechroboter
2. Dinosaurier
3. Alientechnologie
4. Orakel
/Prophezeiungen
5. Hohlwelt
6. Parallelwelt
7. Geisterwelt
8. Scheinrealität
9. Weltverschwörung

Hooks

1. Mord aufklären
2. Entführung
3. Stadt belagert
4. Flucht
5. Schatzsuche
6. Eskorte
7. Pilgereise
8. Einbruch
9. Streit schlichten
10. Diebstahl aufklären
11. Diebstahl begehen
12. Attentat
13. jemanden finden